

# TAM SÜRÜM ALONE in the DARK III OYUNU

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

www.level.com.tr • 2000/10 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)



**BEDAVA play**  
24 sayfalık PlayStation dergisi

Spor oyunlarının en görkemlileri

# OLİMPİYATLAR

## SYDNEY 2000

Olimpiyat heyecanını bilgisayarınızda yaşayın

### HOMEWORLD CATACLYSM

Mükemmel grafikleriyle

Homeworld'e yeni görevler

### STAR TREK NEW WORLD

Atilan ekibinin torunları

şık bir RTS ile karşımızda

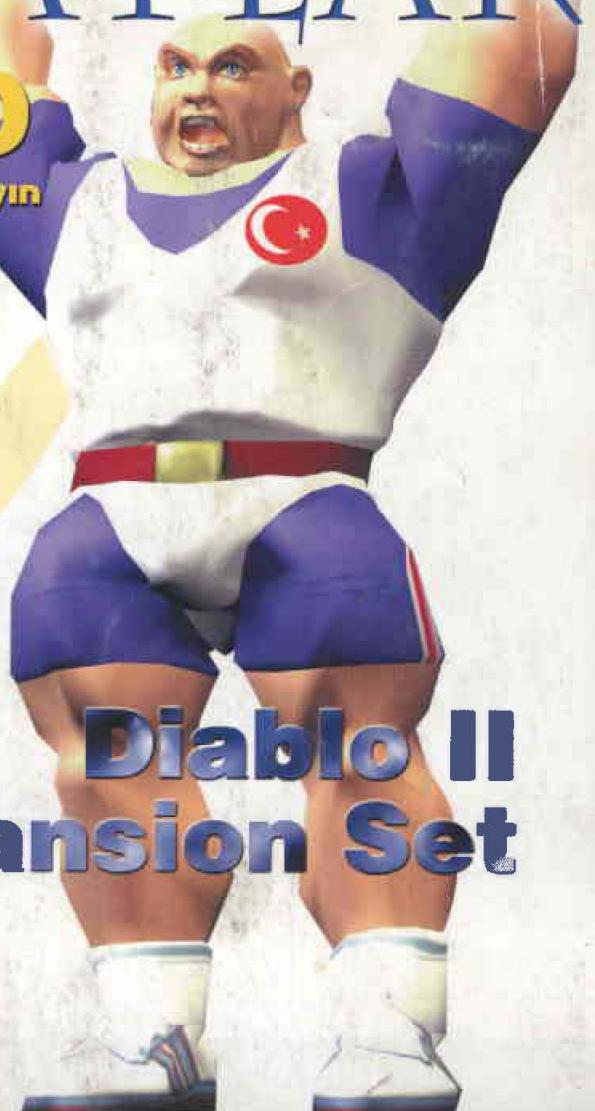
### DEUS EX

### ICEWIND DALE

### VAMPIRE

### MDK 2

### ALONE IN THE DARK 3



**Diablo II  
Expansion Set**

# Nerede Bu Oyunlar

*Bu ay sık sık duyduğumuz bir cümle ile başlamak istiyoruz dergiye: "Nerede bu oyunlar?"*

*Eylül ayı içinde bilgisayarcıları ziyaret edenler, dünyada çoktan yayınlanmış pek çok oyunu (*Homeworld Cataclysm, Sanity, Star Trek New World...*) aradan haftalar geçmiş olmasına rağmen bulamadılar. Aylarca önceden kalmış, belki defalarca bitirilmiş oyunlardan başka bir şey bulamayan oyun severlerin isyanına tanık olduk bu ay.*

*Biz sizi uyarmıştık demek istemiyoruz ama, uyarmıştık işte. Ülkemize orijinal oyun getiren firmaların bile distribütörü oldukları firmaların çikan oyunlarını getirtirken düşünmeye başladıkları yetmiyormuş gibi, her ne oldus'a bu ay yeni çikan oyunların kopyalarını üretmek de mümkün olmadı sanız veya üretildiyse de kimse Türkiye'ye getirmeye cesaretle edemedi. Sonuçta, doğunuz tatilinizin son ayını oyunsuz geçirdiniz. Artık anlatmaktan yorulduk ve tekrar da etmeyeceğiz ama orijinal oyunlar dururken gidip kopyalarını tercih ettiğiniz sürece bindığınız dalı kesmeye devam edeceksiniz.*

*Sevgiler*



Cem Şancı  
Yazı İşleri Müdürü

**Korsan  
kopya  
oyunlar  
sonunda  
büyük bir  
bela açılar  
başımıza...**



# Twilight's Gleaming

**E**n çok oynanan online oyunlardan biri olan Asheron's Call yeni değişikliklere gitti. Oyunca yepyeni düşman yaratık ırkları eklendi ve eski topraklardan bir bölümü oyunun dünyasında oluşan bir felaket sonucu yok oldu. Bu gelişmelerin yanında diğer online oyunlarda olan oyuncuların kendi kıyafetlerini boyayabilmeleri gibi yeni

ozellikler eklendi, yeni zırhlar ve dungeonlar dizayn edildi. Ayrıca artık oyunculara atabilecekleri silahlara veriliyor. Brçak ya da çint akitinize gelmesin hemen, elinize geçirdiğiniz kupa, vazo, bardak gibi eşyaları da atabileceksiniz. Bunlardaki isabet yüzünden de atıcılık kabiliyetinize bağlı olacak. Ayrıca bu ay yapılacak yeni bir update ile yeni parçalar ekleneceği duyuruldu. Tüm yeniliklerin dışında rakiplerindeki gelişmeleri izleyen oyuncuların bu tip sıradan sayılabilecek değişik ve update'lerin yanında radical değişikliklere gideceklerinin sinyallerini şimdiden vermeye başladilar. İlterleyen gün-



lerde bizi senaryonun da ağırlık taşıyacağı yepeni ve gizemli gelişmeler bekliyor. Bu gelişmeye ilgili tüm bilgiler şu anda devlet sırrı gibi saklanmaktadır. Micro-

soft takileri cevap için biraz zorla düşündürdükler tek ipucu ise uğursuz ve kötü bir şeyin yolda olduğu.



## Kendi Deus Ex görevlerinizi yaratın!

**E**idos Interactive ve Ion Storm, Deus Ex oyunun gördüğü ilgi üzerine oyuncular için bir görev dizayn programı planladıklarını duyurdular. Bu yeni program sayesinde oyuncular yalnızca kendi oyunilarını yaratmakla kalmayıcazlar, mevcut haritalar üzerinde

değişiklikler yapabilecek yepyeni haritalar yaratabilecekler. Download paketinin içinde Unreal oyunun yaratılışında level dizaynları için kullanılan UnrealEd programının geliştirilmiş bir versiyonu olacak. Standart dizayn dışında oyuncular hikaye akışının içine kendi yarat-

tıkları bilgisayar kontrolündeki karakterleri de katabilecekler. Kendi hikayelerini yaratabilecekler, hatta yapay zeka ve oyunun ara demoları ile dahi oynayabilecek tamamen kendilerine has bir Deus Ex oynayabilecekler. Yapabilecekleri yalnızca bunları sınırlı kalmayacak. MP3 formatında konuşmalar kayıt ederek bunu oyun içinde kullanabilecekler. Paketin içindeki bir program sayesinde kendi eşyalarını ve karakterlerini yaratabilecekler. Tabii bu kadar bilgi verdikten sonra "bütün bunları nasıl başa çıkaracağım" diye düşünmeye başlamış olabilirsiniz. Programı yapanlar bunu düşünerek içine ufak bir el kitabı da koymalarını açıkladılar. Oyunun proje yöneticisi Warren Spector bu yeni gelişmeye ilgili çok heyecanlı olduğunu söylüyor. Eğer her şey yolunda gittiysse program şu si-

ralar  
oyu-  
nun site-  
sinde  
download et-  
meye hazır olmalı.  
E daha ne bekli-  
yorsunuz? Biz  
şimdiden plan-  
lar yapmayı  
ve kafamız-  
dan senar-  
yolar  
üretme-  
ye bas-  
ladık  
bi-



le.  
Açıkçası bizi Quake  
editörü kadar  
heyecanlandırdı.



# EUROPA

**H**eşimiz Total Recall ya da Star Wars gibi ileriki yüzyıllarda geçen bilimkurgu filmlerine bailyyoruz. Birde bu filmlere Alien'da olduğu

gibi uzaylı yaratıklar eklenince iyi bir kurguya beraber heyecanlı koltuklarımıza yapışıp kalyoruz. İşte bunun farkında olan Evolution Games Europa adlı ye-

nî bir 3rd person bakış açılı bilimkurgu adventure oyunu yaptığıni açıkladı. Oyun, insanların genetik ve nanoteknoloji alanlarındaki ilerlemeleri sonucunda tüm hastalıklarla başa çıktıları, fiziksel özgürlük kavramının ortadan kalktığı ve derin uzay yolculuklarının gerçeğe dönüşebildiği bir dönemde geçecektir. Yeni gezegenler yeni maden ve gaz kaynakları demek olduğundan aç gözlu maden şirketleri de bala üşen sinekler yeni gezegenlere hücum etmiş onları sonuna kadar sörümektedirler. Tüm bunlar gerçekleşmeden 15 yıl önce, henüz keşifler sürenken gezegenlerden birinin kutbunda garip bir uzayı forma rastlanır. Bu nüfusla ilgili tehlikeli gelişme-

leri sezen araştırma grubunun başkanı görevden uzaklaştırılır ve daha sonra bulundukları üssü yok etmeye çalışırken yakalanıp içeri atılır. Biz oyuna keşiflerin yapılmışından sekiz yıl sonra gireceğiz. Üç ayrı ırktan birini seçerek oyuna başlayacağız ve Jupiter'in uydularından biri olan Europa'da tüm bu olayların arkasındaki sıri çözmeye çalışacağız. Yani bir nevi dedektiflik yapacağız. Europa'da multiplay desteği de mevcut olacak. Oyun konu olarak umit verici görünse de klasik "tehlikeli uzayı" kalbindan kurtulamadığı için kalitesi konusunda bizi biraz şüpheyeye götürdü ama grafikleri görünce bu düşüncemizden vazgeçtiğ ve "acaba yeni bir Half Life mi geliyor" diye düşünmeye başladı. Tabii oyunu görmeden bir şey söylemek zor.



## BİZİMLE KAPIŞMAYA NE DERSİNİZ !

**S**über Online ve dergimiz arasında yapılan görüşmeler sonucu Bodrum E-base'de yapılacak oyun turnuvasına bizde katılıyoruz. E-base'ler bildiğiniz gibi Süper Online'in yeni Internet üyeleri ve firma kısa bir süre içerisinde Türkî-

### SUPER ONLINE

ye'yi bu modern ve çağdaş üyelerle donatmayı planlıyor.



Turnuva belki de Türkiye'de en fazla online oynanan oyun olan Half Life : Counter Strike Modu ile yapılacak. Ön elemeler 2-6 Ekim tarihleri arasında yapılacak ve yarışmacılar dörder grupper halinde katılabilecekler. Ön elemeden çıkan takımla 7 Ekim tarihinde biz Level editörleri finalde karşılaşacağız. Final için biz İstanbul'da ki Super Online merkezinde olacağız. Diğer grup ise yarışmaya Bodrum'dan katılım edecek. Turnuvanın du-

yuları bodrum E-base pano-sundan ve superonline.com adresinden yapılacak. Turnuvanın sonunda kazanan grubu ise level ve süper online abonelikleri bekliyor.

Hem eğlenip hem ödül kazanmak ve bunu yalnızca oyun oynayarak yapmaktan daha eğlenceli bir şey düşünübebilir musunuz? İşte size en iyi arkadaşlarınızla beraber bir takım oluşturup herkese kafa tutma fırsatı. Bodrum'daki okuyucularımızla karşılaşmak için heyecanla bekliyoruz. Kim bilir belki diğer illerde E-base'ler kurulduklça oradaki okuyucularımızla da başka turnuvalarda karşılaşırız. İyi olan kazansın !

# LEVEL

## Bizden Duymuş Olmayın

# TimeGate iddialı geliyor

**A**vusturya kökenli TimeGate Studios, Kohan: Immortal Sovereigns adlı real-time fantezi strateji oyununu 2001'in birinci çeyreğinde piyasaya sürecekini açıkladı. Oyunun tüm dünyada dağıtımlı için gerekli anlaşmaları bitiren firma

bunun yanında Loki Entertainment ile anlaşarak oyunlarının hızla büyüyen Linux pazarındaki ilk real-time strateji oyunu olmasını da garanti altına aldı. Pek duylanan bir firma tarafından yapılmamasına karşın strateji oyunları arasında iyi bir yer edineceği gö-

zuyle bakılan oyunda özellikle animasyonlar ve oynanış açısından yeni fikirler ortaya konduğu gözle çarpıyor. Tabii bunların yanında dzinelerce yeni birim, yeni canavarlar, diploması, kaynak idaresi gibi özelliklerde olacak. Geliştirilmiş bir tetikleme sistemiyle oyunda yüzlerce quest açabileceğiniz iddia ediliyor. Aynca çeşitli birimleri karıştırarak tek bir birlik örneği yaratabilirsiniz. Yaratabileceğiniz birlik örnekleri ise tamamen sizin hayal gücünüzde kalmış. Çok daha enteresan bir özellik ise oyunun adıyla ilgili. Kohan kelimesi Farsçada "ölünsüz" demek. Firmanın yayınladığı screenshotlar bize biraz Age of Wonders, birazda Warlords'u hatırlattı. Bakalım oyun elimize geçtiğinde bu söyleşiklerinden ne kadarında başarılı olacak göreceğiz.



■ Başlı başına bir efsane olan ve ilk çıktığında kendi türünden bir devrim yaratan Command & Conquer serisinin son meyvesi Red Alert 2'nin piyasaya çıkışının tarih kesin olarak açıklandı: 25 Ekim. Westwood oyunun çıkışyla ilgili speküasyonları ertelemek amacıyla kesin bir tarih verebilecek düzeye gelmeden önce herhangi bir açıklama da bulunmak istemediklerini ama artık tarihin belli olduğunu söylediler. Oyun için şu anda Westwood'un sitesinde önceden sipariş vermek isteyenler için satışa hazır durumda. Once Diablo geldi şimdi ise Red Alert 2 geliyor. Bir efsane daha gelirse sosyal hayattan tamamen kopacağ demektir. Sıki dur Cain seni tarihten silmeye geliyoruz!

■ İskandinavya kökenli bilgisayar ve video oyunları yapıcısı Unique Development Studios, The Simpsons'un yaratıcısı Matt Groening'in başka bir çalışması olan Futurama adlı TV animasyon serisinin PC, video ve konsol oyun haklarını üç yıldığını aldı. UDS ilk oyunlarını 2002'nin ilk yarısında piyasaya sürecekini söylüyor. Futurama'nın nasıl bir konusu olduğunu bilmiyoruz ama The Simpsons kadar eğlenceliye beklemeye delegecek gibi görünüyor.

■ Baldur's Gate II: Shadows of Amn en sonunda piyasaya çıktı. Uzun zamandır beklenen oyun en sonunda koleksiyonlarımıza en nadide yerinde duracak. Ama bundan önce 60 saat kadar uğraşmamız gerekecek çünkü oyun bu defa çok uzun. Sakın unutmayın Baldur's Gate ve ek görev paketi Tales of the Sword Coast'taki karakterlerinizi bu oyuna geçirebiliyorsunuz. Bu yuzden önce o oyunları bitirmenizi tavsiye ediyoruz.

■ Blizzard Entertainment 23 Ekimde içinde Diablo I ve II'nin bulunacağı bir bundle versiyon piyasaya süreçini duyurdu. Bu ikili setin içinde aynı zamanda el kitapçıları da bulunuyor. Koleksiyon meraklıları gamestop.com ve ebworld.com'dan ön sipariş verebilirler.

■ Shiny Entertainment oyunlarından Sacrifice'taki diyaloglar için profesyonel artistlerle çalışıyor. Tim Curry (The Rocky Horror Picture Show), Brad Garrett (Everybody Loves Raymond), Tony Jay (Beauty and the Beast) seslendirmeleri yapacak olan sanatçilar olacak. Seslendirmelerin ve müziklerin kontrolünü ise Scream 3 ve The Faculty filmleri ile Vampire: The Masquerade, Loose Cannon ve Majesty oyunlarının müzikiğini yapan Kevin Mathei üstlenmiş.

## "İşte bunu ben yaptım deme" şansı

**F**ox Interactive ve IndieSpace.com hala yapım aşamasında olan "No One Lives Forever" adlı 60'lı yılların casus filmlerinden esinlenen oyun için çok değişik bir çalışma yürüttüler. Hatırlarsanız bu oyunla ilgili size daha önceki bilgi vermiştık. Dışı bir James Bond'u

oynayacağımız oyunda bir sürü "üstün teknoloji" silahlar kullanıp maceradan maceraya koşacağız. İki firma daha önce adı duyulmuş ve herhangi bir şirkete anlaşıması bulunmayan yetenekli gruplardan o yılın müziklerine benzer çalışmalar yapıp bunları kendilerin göndermeleri halinde

oyunun yanında verilmesi planlanan özel bir ek müzik CD'si içinde kullanabileceklerini ilan ettiler. Üstelik bunun için koydukları tek şart ise 18 yaşından büyük olmak ve müzisyenlerin yaptıkları parçaları MP3 ya da CD formatında kaydedip onlara gönderebilmeleri! Çok akıllica bir strateji oyle değil mi? Hem yetenek avcılığı için kendinizi yormaya gerek kalmıyor hem de size gönderilen parçaları CD'izde kullanabilmek için ucuz kapatabiliyorsunuz. 60'larda parçalarını yapan grup çok kaldı mı bilmiyoruz. Hete ülkemizde bu tip müzik yapıp ta hala para kazanabilen ya da 60'lardan bu yana hala 18 yaşında olan insanlar bulmak ne kadar mümkün o da tartışılır. Arma James Bond'culuk oynarken yanında o yılın müziğini dinlemek, havaya girmek için harika olurdu.



# SSI yaparsa iyi yapar

**S**i Reach for the Stars adlı turn based strateji oyununun bitmek üzere olduğunu duyurdu. Oyunun 1980'lerde piyasaya sürülen orijinali bir çok listede en iyi oyun seçilmiş ve uzun süre sadık bir oyuncu kitleşini kendine bağlamayı başarmıştı. Genel olarak 4X adı verilen bu oyun türünün yeni versiyonunda uzun campaign'ler, 20 mevcut senaryo dışında bir çok rastlantısal senaryo olacağı, 16 değişik irk içereceği, diplomatik sistemin daha aktif olacağı ve gerçekten zorlu bir yapay zekaya sahip olacağının bahsediliyor. Ayrıca ele geçirmek istediginiz

gezegeni bombalama ya da kara birlikleriyle ele geçirme gibi hareketlerde yapabileceksiniz. Aktif bir araştırma ve teknoloji ağacı yaratılmış. Bunun yanında oyuna multiplay özelliği ve güçlü bir senaryo editörü



de dahil edilmiş. 4X tanımı da açıkayalım. 4X İngilizce explore, expand, exploit ve exterminate terimlerinin birleşminden alınmış. Yani keşfet, genişle, sömür ve yok et. Zaten strateji oyunları da genelde hep bu mantığa dayanıyor mu? Eğer bir imparatorluğa sahip olmak ve onu kaybetmek istemiyorsanız bu dört kuralı ödünen vermeden uygulamalısınız. SSI şimdiye kadar kalitesinden ödün vermemeyerek bizi hemen hemen hiç hayal kırıklığına uğratmadı. Bu defada aynı şeyi umuyoruz.



## Spotswood and Eric

**S**potswood and Eric, Evolution Games'in yapımına başladığını açıkladığı ikinci oyunu. Hedef kitlesi olarak ufak çocukların düşünülsede, hepimiz oynanış iyi ve esprileri zekice olduğunda bu tip oyunların başında nasıl saatlerce esir kaldığımız ve küçük kardeşimizle bu yüzden dalaştığımızı iyi biliriz. Zaten screenshotslarından Spotswood'un dili dışarıda pozunu görürse hemen aklımızda böyle bir

imaj uyandı. Oyunun konusuda çok komik. Aslında oyunun kahramanları bir bilim adamının evcil hayvanları. Fakat adamcağız çalışırken bu ikisinin laboratu-



ardaki yaramazlığı yüzünden küçük japon balığı Lil' Fishy çok kötü bir karaktere dönüşüyor canı sıkıldığı için dünyayı ele geçirmeye kalkıyor. Fakat daha sonra dünyanın çok büyük olduğunu fark edip yalnızca evi ele geçirmeye karar veriyor. İlk yaptığı işte doktoru kaçırmak oluyor. Bize minik kahramanlarımızın görevi ise doktoru özgürlüğünde kavuşturup evi japon balığının şeytani planlarından kurtarmak. Bu planlarını uygularken Spotswood takımlı kaba gücünü, Eric ise beynimini oluşturuyor. Bu iş bölümünde bazen öyle abartıyorlarki Eric arkadaşının omuzlarına çökteriyor ve onu resmen surmeye başlıyor. Eğer oyunun hepsinde böyle espriler olacaksasına eğleneceğiz gibi görünüyor.

## Infogrames Süpermen 'i havada avladı

**S**üpermen! Bu repliği söyleyen bir çok kötü adam nefesiyle denizle-ri donduran, dişleriyle kurşun yakalayan, gözleriyle çeliği ke- sen bu korkusuz kahramandan en nadide hapisane hücrelerini anahtarlarını aldılar. Dünyada Süpermen'i tanımayan he- men hemen hiç kimse kalma- mistır herhalde. Böyle bir idolün satış potansiyelini bilen Infogra- mes ailemizin kahramanı Super- men (ya da Cem Yılmaz'ın sü- po'su) için DC Comics ve War- ner Bros ile anlaştı. Bu anlaşma sayesinde adalet için savaşan yenilmez demir savaşçı PC, PS2, Dreamcast, Gamecube ve diğer platformlarda yapacağı bir çok oyun için kullanma hakkını elde etti. Aldığı lisans sayesinde yalnızca Süpermen resimli ro- manları değil aynı zamanda Warner Bros'un film ve animas-

yon serilerinden yararlanma hakkını da elde etti. Firma ani- masyon serilerinden ya- rarlana- rak kü- çük yaşı- ki çocuklara yönelik oyunlar yapmayı plan- larken resimli romanlar- dan elde edecek kaynak ile daha üst yaşaklı oyunculara ve fanatik Süpermen hayranlarına hi-



tab etmeye düşü- nüyor. Eh kırmızı pelerin giyip koltuk- tan koltu- ğa at- layarak komşu kızına ha- va attığı- mız yaşlar oldukça ge- ride kaldı artık. Ama genede es- ki günleri yad et- mek hiçe fena ol- maz.

## Tribes 2 Beta tester arıyor!

**S**ierra ve GameSpot, ün- lü first-person shooter oyunu Tribes 2 için beta testeri aramaya devam ediyor. En son 10 beta tester daha al- dilar. Şimdiye kadar oyun için yapılan başvuru süresinin sona ermesine karşın bir haftadan daha kısa bir süre içinde 36 000 üzerinde başvuru gel- miş. Bu da Diablo beta testerlarıyla bile kıyaslanabilecek bir sayı (üçte biri). Bunun üzerine on kişilik bir ek kadro daha açılmasına karar verilmiş. Uzun za- mandır beklenen ve videosunu gördüğümüzde gözlerimizin dışarı fırladığı böyle bir oyun için bu sayı bizce çok az. Fakat ilerleyen günlerde firmaların baskı- lara daha fazla dayanamayarak yeni beta tester'lar kabul etme eğiliminde olduğunu düşünürsek şansınızı denemekte fayda var diye düşünüyoruz. Sonuçta Diablo'ya bile beta tester vermiş



bir ülkenin evlatları ola- rak Tribes'ta da boy gös- terebiliriz. Bunun için yapmanız gereken şey adresinizi ve posta adresinizi yazıp tribes2@gamespot.com adresine bir mail atmak. Verece- giniz bilgiler yalnızca će- kiliş için kullanılacak ve çekiliş bir defa katılma hakkınız var. Oyun çalış- mak için minimum ola- rak Pentium II 300, 32MB ram ve 4MB ya- da üstü OpenGL uyumlu bir ekran kartı istiyor. Tabiiki hızlı bir internet bağlantısını da buna ilave etmek gerek. Herkesin şansı eşit ol- duğuna göre Sierra'nın sitesini takip etmenizi tavsiye ederiz. Kim bilir şans belki size de güler.

# TÜRKİYE'NİN TEK GERÇEK DVD KAYIT STÜDYOSU

Gelin, DVD'nizi  
Biz Hazırlayalım

## İnteraktif VCD-DVD

Her türlü Kaynaktan  
(Betacam, SVHS, VHS, Hi8, VCD...)

Görüntüler  
DVD'ye Aktarılır

DVD-R: 4,7 GB  
AC3 Dolby Digital Surround Ses

8 Ayrı Kanal Seslendirme  
32 Dilde Alt Yazı

MEDIA  
TOOLS  
İnteraktif Multimedya  
Reklamcılık A.Ş.

Tel : 0212.296.83.84  
Internet : [www.mediatools.com.tr](http://www.mediatools.com.tr)  
E-posta: [info@mediatools.com.tr](mailto:info@mediatools.com.tr)

# Unreal Tournament: Yeni Teknoloji

**E**püle çalışan beyler bu sıralar çok meşguller. Tüm zamanlarını Unreal Tournament motorunu geliştirmeye ayırmış durumdadalar. Daha ayrıntılı oyuncu modelleri, daha geniş ölçekli alanlar ve çok zekice hazırlanan ince mimikler üzerinde çalışıyorlar. Mimikler üzerindeki çalışmalar o kadar ayrıntılıya iniyor ki yüzdeki her kas, dudaklar, kaşlar, dişler, gözler ve hatta saçlar için bile ayrı ayrı poligonlar hazırlanmış. Çalışmalar şimdilik elle çizilerek yapılmıyor fakat Epic Games ilerde motion capture teknigi kullanmayı planlıyor. Böylelikle bir karaktere zoom yaptığından yuzunde kurduğu cümlelere uygun bir ifade görebileceksiniz. Eski motorda kullanılan poligon sayısı 1890-266 arasındakiken bu defa 3700'e kadar çıkıyor. Bir başka heyecan verici özellik ise geniş ölçekli alanlarda poligonların daha hızlı yüklen-



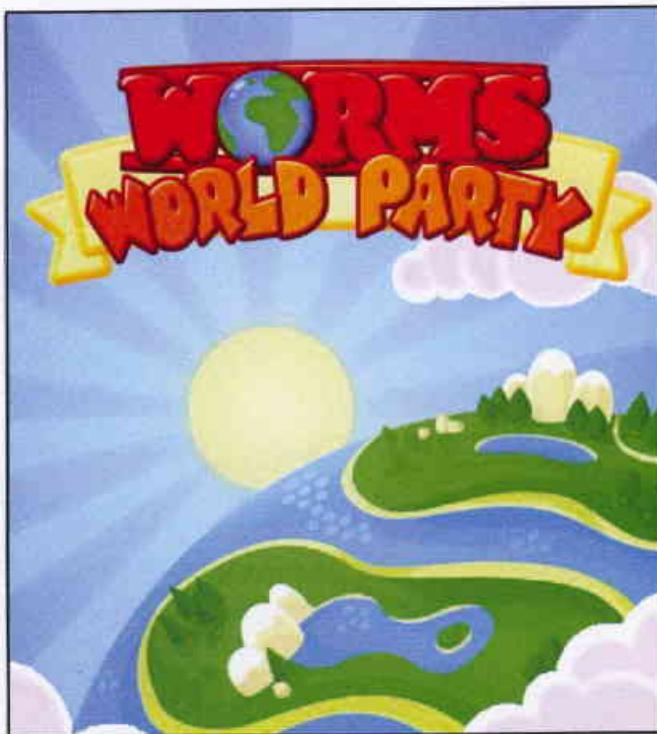
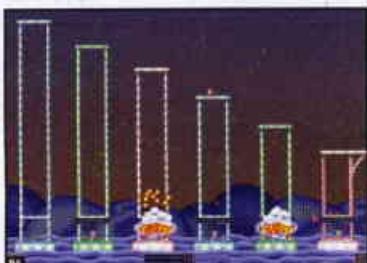
mesini sağlamak için yapılan çalışmalar, Diş alanları iç alanların fark ettirilmeden birbirile birleştirilmiş gibi gösterilmesiyle aradaki poligon sayisi farklı elmine edilmeye çalışılıyor. Diş alanlar ayrı katmanlar olarak tasarılanıyor. Böylelikle her alanın kendine has görüntüsü olurken hepsini birleştirebilecek bir ortak harita ile geçişler yumaşılmaya, çizimler daha akıcı hale getirilmeye çalışılıyor. Unreal motorundaki yeni gelişmelerin bir an önce bitirilmesi bize yepyeni oyunların bir an önce gelebilmesi demek. Unutmayın Duke Nuke' em de Unreal motoru kullanacak.

# Dünya dolusu kurtçuk

**S**evimli kurtçuklar bu defa tamamen multiplay olarak düşünülmüş "Worms World Party" adında bir oyunla geliyorlar. PC'den sonra Dreamcast'te de boy gösterecek oyununda takım ve karşılıklı oyun dışında yeni düşünülen 400 multiplay oyun şekilleri de yer alacak (evet yanlış yazmadık tam 400 adet). İşte oyunda yer alacağı düşünülen yenilikler. Her oyuncunun kendi tecrübe ve yeteneğine göre yer alacağı çeşitli arenalar, oyuna ilgili karikatür, hika-

yeler ve şakaların yer alacağı bir internet sitesi, ödüllü oyunlar, dünya üzerindeki diğer oyuncuların sıralamasını görebileceğiniz bir liste, acemileri en düşük levelden alıp en yüksekseme kadar ulaşabilecek eğitim modları, her silahla ilgili bilgi bulunan özel bir banka, yeni müzikler, arka planlar ve grafikler. Bunların yanında oyuncuların rakiplerinin ya da arkadaşlarının dünya üzerinde nerede olduğunu gösterecek bir harita da oyuna eklemeyecek özelliklerin arasında CPU'ya

karşı oynanacak bir death match'te rakiplerinizden daha önce hiç kullanmadıkları stratejileri kullandıklarını görebileceksiniz. Takımınızın flammasını, renklerini ve hatta mezartaşlarını bile değiştirebilmenizde cabası. Düşmanını uçan bir süper koyunu patlatmayı sevenlere duyurulur.



# DIABLO II EXPANSION

Efsane yeni dünyalar eşliğinde geri dönüyor...

**B**ilgisayar oyunu tarihinin gelmiş geçmiş en çok beklenen, en çok heyecanlılanan, en çok konuşulan, insanların rüyalarına en çok giren, dünyada uğruna iki milyondan fazla insanın ruhlarını sattıkları Diablo II'nin expansion'ına hoş geldiniz. Sevgili, hastalıkli, oyun dünyasını altüst eden oyunumuz Diablo hakkında herhalde bu yazda en ufak bir açıklama veya hatırlatma yapmam gereksiz olacaktır; çünkü böyle bir açıklamaya ihtiyaç duyan oyuncu ya son İki senedir Tibet'te yüksek bir dağda yaşıyor, ya diabolic hiçbir şeye yaklaşmam diyen bir rahiptir ya da görme ve işitme duyusunu yitirmiş bir oyuncudur. O yüzden direk hepinin beklediği bu expansion paketciğinin neler içerdığını, ne gibi eklentiler ve yeniliklerle geldiğini bulabildiğimiz bilgiler doğrultusunda inceleyelim.

Oyunumuz Diablo II'nin bittiği yerden devam ediyor. Son Büyük Kötü Baal kuzeye Barbarian Highlands adlı mekana doğru yeni yaratıcı binlerce küçük yaratık ve şeytaniyla yol almaktadır. Ve tek düşüncesi ölümlü dünyamızı cehennemin güçlerinden koruyan ve ikisi arasındaki sınırı belirleyen "dünya taşı" ni (worldstone) bulup yoketmektedir.

Siz de yeni seçebileceğiniz iki karakterle (aşağıda daha detaylı inceleyeceğim) Act V boyunca Baal'ın peşinden koşacağınız. Act V yaklaşık büyüklük olarak Act III ile Act IV arasında. Act IV'ten zaten ne kadar kısa bir Act olduğunu düşünürsek, ve zaten pakette sadece bir tane Act'ı çok az bulmuşken, açısından oyun büyülü olarak hiç hoşuma gitmedi. İnsanlar o oyuna para verecekse ve Baal gibi büyük ve efsanevi bir şeytani yokedecekse, bu en azından iki Act'ı hakederdi. Tabii bu Act'de de bazı yenilikler olacak. Örneğin etkileşim içerisinde bulunabileceğiniz kuleler ve savaş alanları oyunculara değişik taktikler geliştirilebilecek gibi.

Bu alanlarda bulacağınız binlerce yeni silah, zırh ve büyülü eşyalar olacak. Tabii ki bunların içerisinde exceptional ve unique itemlar da olacak. Bir de bunlara ek olarak yeni class specific itemlar ortamda geziyor ki, bunları sadece o class kullanabilecek ve hakkaten özel yeteneklerini olan silahlardır. Ama oyuncunun en büyük yeniliği tabii ki 30'ar yeni skill ve spell'yle ve büyük bir ihtişamla gelen iki yeni karakter ki, ikisi de oyuna epey bir değişiklik ve eğlence katacak gibi gözüküyor. Buyrun günün karakter münüsüne:



**Druid :** Druid'ler bir çok yerde doğanın efendileri diye bilinirler ve en büyük yetenekleri yaşayan her şeyi ve doğadaki bazı özel güçleri kontrol edebilmeleri ve kendilerini de bunların formuna sokabilmeleri. Druid'ler Scosglen'in kuzey ormanlarında, doğadaki büyülü klanlarından bağımsız ve uzakta yaşayarak kendi büyülü güçlerini geliştirmektedirler. Kendi halklarının savaşçı-kralları da diye bilinen Druid'ler halklarından da uzakta büyük, tas-

tan, sarışık veasmalarla çevrilmiş kulelerde yaşarlar. Druid'lerin en ilginç ve göze batan özellikle istedikleri bir hayvanın şeklini alabilmeleri. Ve bu özellik onların yönetimindeki halkı, her an gözlenebilmek ve kontrol edilebilme korkusu içerisinde yaşammasını sağlar (1985'teki gibi). Normal sıradan bir yaratığın her an bir druid'e dönüşebilmek imkânlı bir çok kişiyi uyenik tutar. Ayrıca Druidler ateş, toprak ve rüzgar gibi elemental ve ana büyüler de kontrol edebilir ve onların gücünü kullanabilirler.

Oyunda ise doğan, kurt ve sarışık yaratmak, dev bir mağara ayısına, veya kızın bir kurtta dönererek bunların özel gücünü kullanmak sadece druid'in ilginç özelliklerinden bir kaç例.

**Assasin :** Büyülü öldürmek üzerine kurulu Assasin klanı Vizjere'nin kurtulmasından sonra kuruldu. Tek amaçları ise şeytanın emrine geçmiş büyütülerin cüccüğünü durmek. Bu amaç uğruna ise şeytansı güçlere dayaklı özel yetenekler geliştiren Assasin klanının en büyük özelliği büyük bir gizlilik içerisinde yaşamaları. Hemen hiç kimsenin çok fazla şey bilmediği bu klan, kendileri hakkında gerçekten bilgi sahibi olan az sayıda insanın



içine de ağızını açtığı hakkında neler olacağı üzerine biraz korku salarak onları susturmaktadır.

Assassin'ler oyunda büyüğünü direkt olarak kullanmayacaklardır, onun yerine büyüğe kuvvetlendirilmiş silahları yeğleyeceklər. Daha çok uzmanlaşacakları alan ise ölümlü bedenlerinin (bir çok kişinin farketmekte zorlandığı ve

chat ekranında sadece Diablo II sahiplerine zırhsız en doğal halıyla gözükecek (aynı bir Diablo I oyuncusun Diablo II ekranında gözüktüğü gibi). Ve eğer siz eski karakteriniz bir expansion oyununa sokarsanız, o adamınız expansion-karakter olacaktır ve herhangi bir şekilde normal Diablo II oyundan giremeyecektir de yaratamayacaktır da. Ama zaten multiplayer oynayan hemen herkesin expansion'ının da alacağını düşünürse bu gibi karişıklıkların olusacağının sanıymosum.

Oyundaki yenilikler tabii ki bu kadar değil, her şeyden önce karşınıza bir sürü yeni yaratık ve boss çıkacak. İşte yeni rakiplerinizden üç tanesi:

**Minotaur Demon**: Minotaur Demon'lar savaş alanındaki diğer birlüklerden özgür ve ayrı savaşacaklar. Yakın dövüş savaşçıları olacaklar ama ölümcul okları hem normal hem de büyü zarar verecek.

**Overseer**: Overser'lar Minion'ların liderleri olacak. Ana silahları kirbaç olup kendi komutasındaki yaratıkları gaza getirmek ve onları biza karşı kıskırmakla yükümlü olacaklar. Hatta onları ayaklı bir bombaya çevirip en yakındaki düşmana büyük bir hız yollayabilecekler. Eğer Minion rakibine ulaşmayı başarırda büyük bir şekilde patlayıp ölümcul zararlar verebilecek. Hatta Overseer'ler bir tur iyileştirme büyüsü yapıp

minik Minion'larının Hit Point'lerini bile doldurabilecek. Ne diyelim, utanmasalar portakallı ordek de yapacaklar.

**Reanimated Horde**: Bu karanlık ordu Baal hizmet etsin diye ölü bir insan vücudundan canlanılmış işkelet-savaşçılarından oluşacak. Ama diğer işkelet ve zombilere göre çok daha agresif ve büyük olacaklar. Ayrıca belli bir mesafe uzaktıktan da rakiple rine saldırımak gibi şirin bir özgürlük sahip olacaklar.

Yo, hayır tabii ki yeniliklerimiz



daha bitmedi. Blizzard, dunyanın dört bir tarafından yükselen "Stash! Stash! Daha çok yer, daha çok item! Argghhh!" çığlıklarını duymuş olacak ki oyundaki birincilik sandığınızın kapasitesini artırmaya karar vermiş. Ama çok fazla tolerans göstermenin oyun dengesini bozacağını bilen Blizzard çalışanları temkinli davranışlarını söyleyorlar.

Gerçi bu yazı yazdığım sırada 99. level'a gelen dünyada kimse olmamıştı (nerden biliyorsun demeyin) ama bu yeni expansion'da level sınırlarıyla ilgili herhangi bir değişiklik olacak mı kesinlikle bilmiyoruz. Ve Blizzard da bilmiyor.

Su ana kadar kaçınının akıl na geldi bilmiyorum, ama Act V'de vendorlar'ın sattıkları, Act III'ün ve Act IV'ün en iyi eşyaları olacak. Bunların haricinde yeni bir temel eşya sınıfı olmayacağı. Ayrıca pek sevgili Horadric Cube'ümüz görev paketi bağımlılık yapıcı olacaktır.

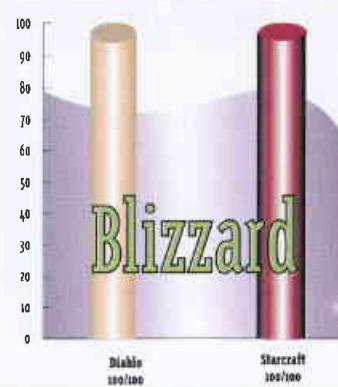


belki de hiç bir zaman haberde olamayacağı güçleri olacak. Yani silahsız, çıplak elle savaşırken aklın ve beynin gücünü de kullanarak bir takım işlerde söz sahibi olacaklar. (Ayrıca Katar isimli short sword'a benzer, ama sadece Assassin'lerin kullanabileceğini, özel güçlere sahip hala dizayn aşamasında olan bir silah da oyun içerisinde siz bekliyor olacak)

Oyundaki bu karakterleri seçip normal Diablo II'de de oynayabileceksiniz. Ayrıca eğer Diablo II'yi eski karakterlerle bir kez bitirdiyseniz, karakterinizi hemen expansion'ınıza taşıyabileceksiniz. Ama iş multiplayer olunca biraz karışıyor. Oncelikle yeniden expansion karakterleri



## FİRMA KARNEŞİ



icin yepisyeni tarifler ve kombinasyonlar sizi bekliyor olacak.

21. yüzyılın ilk yarısında (yoksa siz de mi 2000'1 21. yüzyılın ilk yılı zannediyordunuz?) yaklaşık 30\$'a satılması beklenen Expansion Pack, Diablo II'nin atmosferini ve sürükleme gücünü zinde tutacak gibi gözüküyor. Ama benim asıl merak ettiğim Baal'ı herhalde Diablo III'e saklarlar diye düşünürken, expansion pack'te harcayan Blizzard'in Diablo III'te ne yapacağı (bu arada şimdiden Diablo III ve Diablo IV'ün web siteleri alınmış durumda)...

Bir kaç ay sonra Baal'ın yanında görüşmek üzere..

**Batu & Gökhan**

## DIABLO II EXPANSION

**Yapım:** Blizzard

**Tıkaş Tarihi:** 2001 başı

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

Pentium II-300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı

**İlk İzlenim:** Gizemli

**Bize Göre:** Zaten bağımlılık yapan

Diablo II'nin zehirini kanımızdan

atamamışken genişleme paketiyle

bizi tekrar ekranın başına bağlama-

sim: beklediğimiz Diablo II'nin hak-

kunda ne söyleyebiliriz ki? Eminiz

görev paketi bağımlılık yapıcı

olacaktır.

İLK İZLENİM

# Delta Force: Land Warrior

Silahlarınızı kuşanın, operasyon sezonu açılıyor...

**N**ovaLogic, Delta Force'ı 1998 sonbaharında çıkardığında, oyun single-player modundaki sağlam anti terörist oynanabilirliği ve gecekesiz multi-player desteği ile büyük bir başarı kazanmıştır. O yıl çıkan ve aynı formülü (anahatları bul+sağlıklı topla) kullanan oyunların (tabii Half-Life'ı bunların dışında tutuyorum) oluşturduğu piyasaya, Delta Force adeta taze kan getirmiştir. Delta Force'un tek kusuru arazi için voxel tabanlı bir motor kullanmasıdır; Comanche'den sonra

2'de çözmeye çalıştı ama hız olayını bir türlü aşamadı.

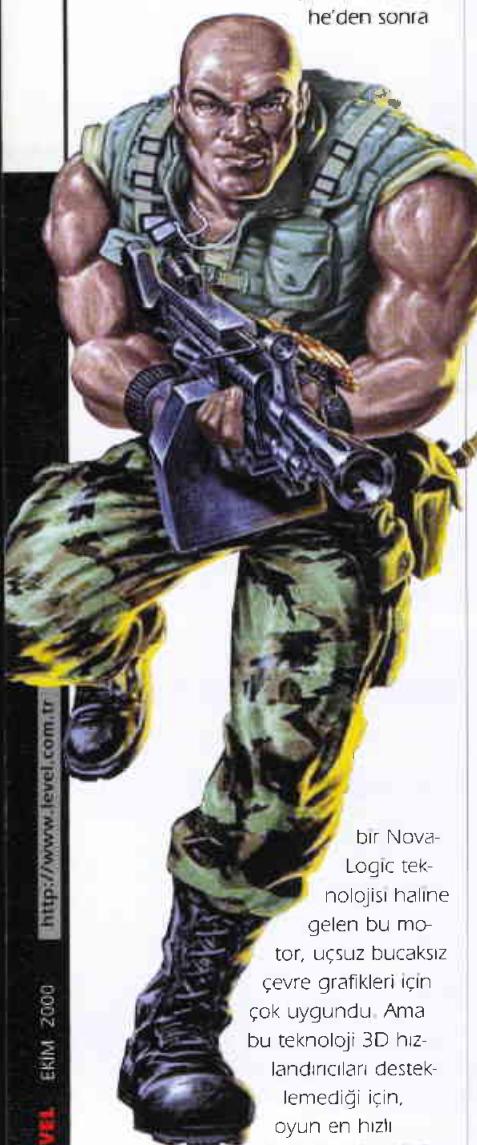
Anlaşılan NovaLogic, Delta Force serisinin son bölümünü Land Warrior ile taktiksel first-person shooter'lar arasında yerini sağlamlaştırmaya kararlı. Oyun en sonunda uzun süredir beklenen 3D desteğiyle karşımıza çıkıyor. Land Warrior'ın çıkışacağı bu sene ilk defa E3 fuarında duyuruldu ve o an taktiksel first person shooter camiasında küçük bir kıymet koptu. İşte o zamandan beri NovaLogic oyun hakkında pek bir açıklama yapmıyorum. Hatta resmi Delta Force: Land Warrior sitesi bile hala yapılmamasında.

### Demo dediğin nedir ki?

Demosundan anladığımız kadriyla adamlar ilk iki oyunun başarısını baltalayan performans sorununu çözmüşler. Land Warrior'ın oynanış tarzi bakımından serinin daha önceki iki oyununa çok benzeyor; hatta tipatip aynı da diyebiliriz. Yine adını bile duymadığınız egzotik mekanlarda terörist avına

çıkıyor ve bitmek tükenmek bilmenen kötü adamların içabına bakıyorsunuz. Land Warrior'ı alelade bir shooter ile aynı kefeye koymak çok yanlış olur. Hemen hemen bütün görevlerde gizlilik önemli bir rol oynuyor. Sonuçta çarpışmanın ortasına atlayarak kahramanlık yapmak size ölümden başka bir şey getirmez. Ayrıca Land Warrior özel bir kuvvetin bir parçası olmanın ne kadar tehlikeli olabileceğini hissetmeye çalışan gerçek bir oyun.

Sağlık sistemi size durumunuğun ne kadar kötü veya iyi olduğunu net bir şekilde belirtmediği için bir serseri kurşunla aniden nalları dikenliyorsunuz. Neyse ki bu olay düşman askerleri için



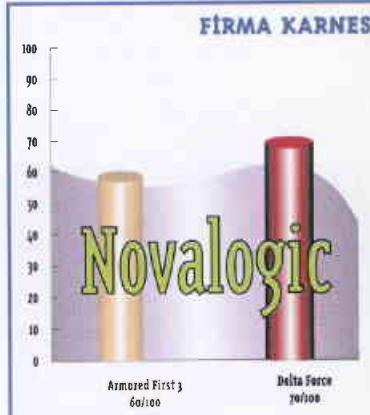
bir NovaLogic teknolojisi haline gelen bu motor, uçsuz bucaksız çevre grafikleri için çok uygundu. Ama bu teknoloji 3D hızlandırmacıları desteklemediği için, oyun en hızlı PC'lerde bile düşük bir performans sergilemiş. NovaLogic, bu sorunu Delta Force

de geçerli. Daha önceki iki Delta Force oyununu oynayanlara arayüz, kontroller, single-player senaryoları ve multi-player seçenekleri hiç yabancı gelmeyecek tır.

### 3D olayını bitirmişler...

Tabii bütün bunlar Land Warrior'ın gelişme kaydetmediği anlamına gelmez. Herhalde en belirgin değişiklik oyunun oldukça geliştirilmiş grafik motoru olsa gerek. Daha önce de belirttiğim gibi Land Warrior artık tam 3D hızlandırıcı desteğine sahip ki bu durum oyunun hem performansını hızlandırıyor hem de görsel kalitesini artırıyor. Daha önceki Delta Force oyunlarının blok ve piksel ağırlıklı grafikleri gitmiş, onların yerine düzgün ve net çevre grafikleri gelmiş. Fiziksel objeler de yüksek poligon değerleri ve sık kaplamalar ile bir güzel cittalanmış. Bölümün bir tanesi Kahire'nin antik harabelerinde geçiyordu ve sfenks gibi yapılar gerçekten çok detaylı render edilmişti. Ayrıca bu yeni motor bir hayli detaylı kapalı mekanlara da izin veriyor. Aynı görevde en sonunda kendimi piramitlerin birinin içinde bulunduk, içerisindeki hiyeroglifler görsellerinin ve devasa heykellerin gerçekten çok etkileyici olduğunu söyleyebilirim.

Oyun siz bu tip kapalı mekanları incelerken takılmıyor ki bu da grafik motorunun geliştirildiğini ispatlayan olaylardan bir tanesi. Land Warrior'ı önceki Delta Force oyunlarından ayıran bir başka olay da karakter katılımı.



Bildığınız gibi daha önce sadece yüzsus, isimsiz bir garibani oynuyordunuz ama bu sefer NovaLogic oyuncuların kendilerine göre bir karakter oluşturabileceğü bir ortam hazırlamış. Oyunda özgün kimliklere sahip beş asker yer alacak. Oyunun başında bu kendi dallarında uzmanlaşmış (patlayıcılar, sualtı yüzüş teknikleri, vs.) askerlerden birini seçiyor ve geniş silah yelpazenizden (27 adet) bir potpouri yaparak görevinize başlıyorsunuz. Size şimdiden hayırlı teskereler diliyor ve teröristlere karşı arkanızı iyi kollamanızı tavsiye ediyorum.

Güven Çatak

### Delta Force: Land Warrior

**Yapım:** NovaLogic

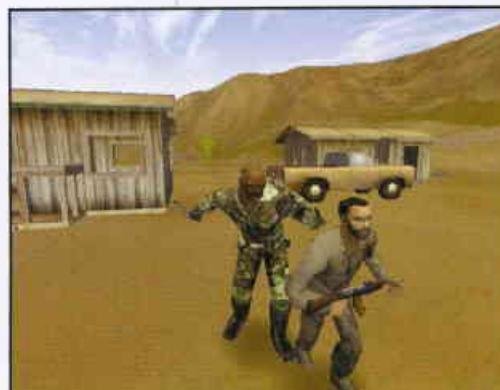
**Çıkış Tarihi:** 2000 sonu

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

P II-400, 64 MB Ram, 3D hızlandırıcı

**İlk İzlenim:** Teröristlere ölüm!

**Bize Göre:** Tür için umutlandıracı bir oyun. Özellikle yapılan gelişmeleri düşünürsek, oyunun çıkışına sağlam bir gürültü kopardığını söyleyebiliriz. Görevlerin egzotik yerlerde geçmesi de ayrıca hoş bir durum.



# Myst III: Exile

Sırlar zamanı

**H**erhalde Rand ve Robyn Miller, Myst konseptini oluşturduklarında, tüm zamanların en çok satan oyunlarından birine imza atıklarının pek de farkında değillerdi. İlk Mac'de ve daha sonra PC'de çıkan Myst dünyası içinde 5.5 milyon kopya satarak şu anda dek kırılamayan bir rekora sahip oldu. Belki de Myst'in o olağanüstü güzellikteki grafikleri, Doom gibi oyunların grafiksel anlamda bir devrim yapmakla meşgul olduğu bir dönemde fazla mükemmel.

Miller kardeşlerin firması, Cyan, Riven adındaki devam oyununu çıkarabilmek için dört yıl uğraştı. Bu oyun Myst'e göre daha büyük ve daha hırslıydı; Riven 4 milyon satarak adventure oyunları arasında kendine sağlam bir yer edindi. Bu inanılmaz satış rakamlarının ardından üçüncü bir Myst oyununa başlanması bir sürpriz sayılmaz herhalde. Ama esas sürpriz olan oyunu Cyan firmasının geliştirmiyor olmaması.

Cyan şu an RealMyst adında bir proje üzerinde çalışıyor; orijinal Myst'ı özel bir 3D motor des-

teğiyle gerçek zamanlı olarak yeniden uyarlamayı düşünüyor. Ayrıca Cyan, Myst serisine üçüncü bir isim eklenecekse, başka bir geliştirici firmasının devreye girmesini daha uygun görüyor.

Cyan topu Presto'ya atmış...

Presto Studios'u, tarz olarak Myst'e oldukça yakın Journeyman Project serisinden tanıyoruz. Presto kolları sıvayıp Myst III için bir teklif hazırlamış ve Cyan teklifi birkaç küçük değişiklik yaparak kabul etmiş. Presto'nun ilk karar vermek zorunda kaldığı konu grafikleri ne kadar ileri götüreceğini olumsuz ekip hem Myst ve Riven kadar güzel gözüken, hem de oyunun düşük sistemli bilgisayarlarla çalışabilen bir oyun ortaya çıkarmayı hedeflemiş. Tabii bunu yapmak imkansız gibi bir şey olduğundan, Presto bir Pentium 300'de iyi çalışabilecek ve Myst ve Riven'in ünü olduğu grafik kalitesini düşürmeyecek bir oyun yapmaya karar vermiş.

## Vazgeçilemeyen görsellik...

Oyun görsel anlamda, Myst ve Riven'in yolundan gidiyor. 3D



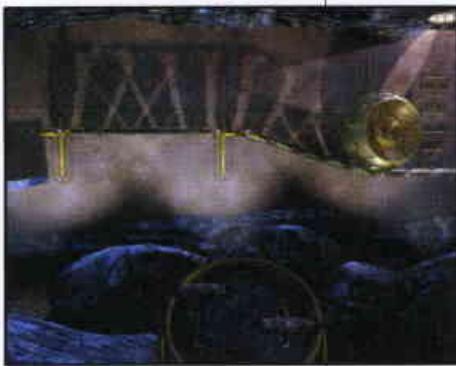
Studio Max ile render edilmiş çevre grafikleri gerçekten görülmeye değer. Presto, teknolojik anlamda yeni 'pan' sistemiyle Cyan'dan bir adım önde. Hareket konusunda yine tamamıyla özgür olmasınız da artık geldiniz her noktayı 360 derece inceleyebiliyor ve aynı anda yukarı ve aşağı bakabiliyorsunuz. Bu işin üstesinden gelebilmek için grafikerler geniş bir çevreyi önce render edip daha sonra sizin merkezinde bulunduğuğunuz küpün iç yüzeylerine 'mapping' teknolojisini kullanarak yapıştır-

mışlar. Böylece tamamıyla Myst dünyasının sizi sardığı izlenimine kapılıyor ve o imkansız gibi gözüken bulmacaları çözmeniz daha kolaylaşıyor. Bu aslında tam anlamıyla yeni bir teknoloji sayılır; çünkü aynı tekniği Presto, Journeyman Project oyununda kullanmıştı. Ama o oyunda siz pan yapınca grafiklerin çözünürlüğü düşüyordu. Tabii Myst III için böyle bir durum söz konusu olmayacağı; grafikler herhangi bir kamera hareketinden etkilenmeden ihtişamını sürdürcek.



## Grafiklerin güzel olduğunu anladık, peki...

Aslında Myst III: Exile için gorsellikten başka daha söylenenek çok şey var. Presto sadece güzel resimler içeren bir albüm çıkarmak istemiyor. İşte bu yüzden geliştirici ekip Myst ile Riven'in zayıf ve güçlü yönlerini detaylı bir şekilde ele alarak her iki oyundan da faydalananmaya çalışmış. Myst'in en önemli olayı içeri-



ken sizi bir an bile yalnız bırakmayacak. Geçmişe bir çözüm bulup geleceğe yönelmeye çalışıyorsunuz.

Riven, Myst'ten farklı olarak çizgisel değişildi ve gücü bu olayın altında yatıyordu. Eğer bir yerde takıldığınızda, bu oyuncunun sonu anlamına

gelmiyordu; başka bir yere gidip başka bir şey deneyebiliyordunuz. Yine de bu durum bazen oyun için bir eksiye dönüştü. Myst'de ise oyun dünyası beş özgün döneme ayrılmıştı ve belli bir dönemde takılırken bulduğunuz her şey sadece o dönemde alaklı oluyordu. Riven kendi içinde çok daha karmaşık bir yapıya sahipti ve ihtiyacınız olan bir şeyi bulabilmek için kilometrelerce gezinmek zorunda kalabiliyordunuz.

Myst III'de istediğiniz döneme gitibileceğiniz ve istediğiniz bulmacayı istediğiniz sıraya göre çözüleceğiniz için oyunun çizgiselinden oldukça uzak olduğunu söyleyebiliriz. Orijinal Myst'in sadece bir sonu vardı. Ama Riven farklı yol-

larla bitirmek birçok oyuncunun hoşuna gitmişti (hatta sırı bu olaya adamış bir web sitesi var). Exile'i da bitirmenin birçok farklı yolu olacak. Myst'i büyülü kilan bir başka olay da sadeliğidi; oyunda inventory bile yoktu. Ama Myst III de Riven gibi bazı kitaplar taşıyabilmek için sınırlı bir inventory sistemine sahip olacak.

## Kadroda kimler yok ki?..

Presto, Cyan ve dağıtımçı firma Mattel, Myst III'ün konusunu hakkında pek fazla vermek istemese de bizim öğrendiğimiz bazı şeyler var. Tabii ki Atrus dönüyor ve bu sefer Sheila Goold (Riven) yerine karısı Catherine'i Maria Galante oynuyor. Ama herhalde en onemli kötü adamı Brad Dourif'in oynuyor olması, uzun bir film kariyerine sahip olan Dourif Guguk Kuşu filmindeki Billy Bibbit rolünden hatırlayabiliriz (Chucky'i de o seslendirmiştir). Yalnız gelecek olan Lord of the Rings'de de onu kötü Lord Saruman rolünde göreceğiz.

## Myst, her derde deva...

Myst III, her iki oyundan da en iyi yönlerini ele alacak. Myst'de olduğu gibi beş özgün temalı dönem içerecek ve ihtiyacınız olan herhangi bir obje veya bilgi araştırmakta olduğunuz dönemin içinde yer alacak. Ama Riven gibi çizgisel olmamayı da ihmal etmeyecek. Bulmacaları belli bir sıraya göre çözmek zorunda kalmayıcağınız için çok daha rahat bir şekilde içinde bulunduğuunuz dönemi araştırabileceksiniz.

Presto oynanabilirliği de daha çok hikaye bazlı düşünmüştür. Myst ve Riven'da kendinizi surreal bir dünyada buluyordunuz ve ne yapmanız

gerektiği konusunda en ufak bir fikriniz olmuyordu. Bazılarına göre bu büyünün bir parçasıydı ama birçok oyuncu oyuna başlamayı oldukça zor bulmuştu. Sonuç olarak, Presto oyunun başında oyuncuya hikaye hakkında daha çok bilgi yardımcı yapıyor ve öncelikli hedeflerin de altını çiziyor. Hikaye serinin önceki iki oyundan göre daha çabuk çözümlüyor ve hatta bazı durumlarda bulmacalar sadece hikayenin ilerleyebilmesi için kullanılıyor. Tabii bu Myst III: Exile'in abillerine göre çok daha kolay bulmacalar içeriği anlamına gelmiyor. Bulmacalar yine çok zor olacak ama bu sefer oyuncuların üzerinde kafa patlatabilecekleri daha çok şey olacak.

Myst III, kulağa gerçekten çok hoş geliyor ve Presto ekibinin de ortaya iyi bir iş çıkarmak için çok sıkı çalıştığı da bir gerçek. Yine de arkasında Cyan olmadan, Myst III'ün güzel render edilmiş başka bir adventure olacağını düşünen varsa, düşünmesin çünkü Presto ekibi Myst duygusunu çok iyi yakaladı. Aynı garip ve sessiz atmosfer devam ediyor; adeta masaüstünde tatil çırılığını düşünün ve güzel grafiklerin keyfini çıkarın. Oyun hem PC hem de Mac formatlarında piyasaya çıkacak ve 3D hızlandırıcı desteği olacak.

**Güven Çatak**

### Myst III: Exile

**Yapım:** Presto Studios

**Cıktı Tarihi:** 2001 başı

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

Pentium II-300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı

**İlk İzlenim:** Başka bir alem...

**Bize Göre:** Myst adventure türü

adına bir ilk olmuştur ve onun izinden gidenlerin de aynı başarını göstereceğini düşünüyorum. Eğer bulmacaların dozunu iyi ayarlayabilirse, güzel bir masaüstü tatili bekliyor demektir.

İLK İZLENİM



# Tribes 2

**Kabile'nin dönüşü mutheşem olacak...**

**T**akvimler 1998 yılının dondurucu kişini gösteren Sierra mühendisleri ofisin camından dışarı bakıp düşünüyorlardı. Acaba neler olacaktı? Bir multi-only iki adet action oyunu, harcanan onca para, onca emek, o kadar zaman. Acaba bu oyular Sierra'nın üzerinden bu yükü kaldırabilecek miydi? Beklemekten başka çare yoktu. Onlar beklediler. İşte olanlar oldu...

Bu oyuların isimlerine gelince, ilkinin ismi Half-Life. Half-Life çıktıktan sonra neler olduğunu çoğunlukla anlatmama gerek yok sanıyorum. Ismini duymayan, başına gecip oynamayan yoktur. Varsa bile onlar da fuardaki standımızda oynadı. Kendi kadar sonradan çıkan modlarıyla da ortalığı karıştıran oyun, saniyem PC tarihinde firmasını en mutlu eden oyular arasında yer alıyordu. Sıra geldi ikinci oyuna. Bu oyunun ismi Starsiege: Tribes. Sadece multiplayer oynanan oyun biraz da bu yüzden ülkemizde çok fazla duyulmadı. Fakat diğer ülkelerde Half-Life kadar olmasa da dağıtımçı firmasını mutlu eden oyular arasında geliyordu. Özellikle oyuncular arasındaki haberleşme ve bağlantılar konusunda iyi olan Tribes'i Sierra, Dynamix'e yapmıştır.

#### Yine yeni yeniden

Half-Life'linin çıkış ufkta gözükmezken ve de Tribes 2'nin çıkış tarihi yakınlıkla eldekiyle yetinmek lazımdı. 2 sene sonra Sierra ve Dynamix tekrar Tribes'i ele aldılar ve de ilkine hiç de benzeyen bir şekilde karşımıza çıkmaya hazırlanıyorlar. Hiç benzemekten kaçın yeni bir grafik motoru, yeni arabirim, yeni oyun sistemi ve yeni özelliklerle herşeyin baştan yapılmış olmasıydı. Sierra oyun tutunca Dynamix'e oyuncunun eksiklerini kapatmasını ve göze daha güzel hale getirmesini söylemişti. Gören o ki karşımıza gerçekten iyi bir action oyunu geliyor.

Tribes 2 öncelikle multiplayer özellikleri düşünülmüş bir oyun. İlk Tribes'in en büyük avantajlarından biri olan iyi haberleşme ağı bu sefer daha da geliştirilmiş. Tribes 2 için özel olarak geliştirilen arabirimde artık birçok şeye ulaşmanız mümkün. Bu arabirimde aynı anda server browser, mesaj yollayabileceğiniz instant messenger, e-mail programı ve de clanınızın web sayfasını hazırlayabileceğiniz bir software olacak. Oynarken haberleşmek için alt-tab yapıp birilerine ICO'dan bisiyerler atmanız, e-mail'lerinizi kontrol etmenize gerek kalmayacak. Bunun yerine oyunun içinde bir kaç yere basarak hepsine ulaşabileceksiniz. Bu gelişmiş haberleşme ağına sesli haberleşme de dahil. Son zamanlarda oyularda yaygınlaşan ve bu iş için çıkan özel araçlardan sonra zaten Tribes 2'de oyun içinde sesli chatın olmamasını bekleyemezdik. Nitekim var. Bu yolla da takım arkadaşlarınızla haberleşmeniz kolay olacaktır.

Yine üstünde durulan şeylerden biri de clanların organizasyonu. Özellikle ülkemizde clan içi ve clanlar arası organizasyonun oldukça sorunlu olduğunu ve ilişkilerin sağlam olmadığını bilenleriniz vardır. Sierra bu oyulla bu organizasyon işinin bir kısmını üzerine almayı düşündür. Geliştirdiği web sayfası ve oyun içi sistemlerle clanlar oluşturmak, bir clana katılmak, clan değiştirmek daha sorunsuz oluyor. Örneğin her clana girecek kişi önce servera bunu bildiriyor. Sonra belli formları dolduruyor ve başvuruyor. Buna göre clanın liderine haber veriliyor ve clana alma işlemleri bu şekilde tamamlanıyor.

#### Organizasyon: Sierra

Kullanıcılarla ilgili herşeyin ana bir serverda kayıtlı olması bir açıdan güzel. Oyunun her yerde orjinal olarak satılacağı düşünüldüğü için bu sistem yönetmek oturtuktan sonra zor değil. Fakat ülkemizde de sorun olduğu



gibi kopya oyuların yaygın olması bu işi biraz bozacak gibi. Her orjinal kutunun içinden çıkan seri numarasının oyunla ve clanlarla ilgili her işlemde kontrol edilmesi sistemi sağlam tutacaktır. Ama biz yine kopya oyun yüzünden ülkemizde açılan serverlarda oynamak zorunda kalacağız ve bu serverların ne gibi çalış-



sacajını oyun çıkmadan önce bilmemiyoruz.

Boyle bir durumda ilk oyunda olmayan single-player modu yaradımıza koşacak. Quake III ve Unreal Tournament'tan alıştığımız botlar Tribes 2'de de olacak. Dynamix bu oyunlarla aynı tarzda bir single-player modu geliştirmiştir. Botlar turnuvaya kurallarına göre oynanacak bu modun oyuncuları zorlayacağı çünkü botların yapay zekalarının şimdide kadaki 3D Action oyunları arasında en iyi olduğu belirtiliyor.

Multiplayer kısmından bahsedince işler değişiyor. Burada single-playerdaki gibi sadece bir turnuvadan ibaret değil. Birçok multiplayer modu farklı kategorilerde oynanacak. Buna bağlı olarak birçok FPS oyundan hatırlayacağınız, Bazıları ise tamamen Tribes 2'ye özel geliştirilmiş olacak.

Örnek vermek gerekirse; Capture the Flag, Capture and Hold, Siege, Flag Hunters ve Death-match sayılabilir. Capture the Flag modu bildiğimiz modlardan biri. Takımların ofansif ve defansif oyuncuları belirlendikten sonra karşı tarafın bayrağını en çok kendi tarafına getiren takım oyunu kazanıyor. Capture and Hold modunda belirlenmiş bölgeleri en çok elinde tutan takım kazanıyor. Bunun için bölgelerin belli yerlerinde belli sayıda aynı takımın oyuncusu durmak zorunda. Başta takımlardan biri ofansif oyunner ve defansif oyнayan takımın elinden bölgeyi ele geçirip elinde tutmaya çalışıyor. Siege modunda adından da anlaşılaçğı gibi bir takım bir hedefi koruyarak başlıyor ve diğer takım bu hedefi ve hedefi koruyan takımı kuşatıyor. Defansif takıma bu sırada ve-

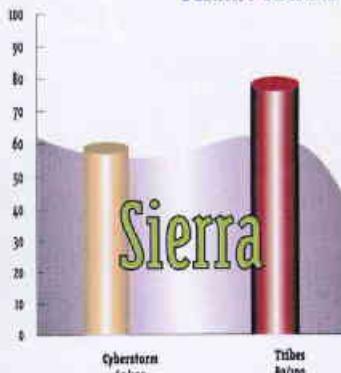
riilen görev yerine getirilince takımlar yer değişiyor ve bu şekilde tekrar oynanıyor. Sierra'nın Tribes 2'de en çok ilgi çekenini düşündüğümüz aslı mod ise Flag Hunters. Bu modda bir kişi diğer bütün oyuncuları öldürüp onların formalarını almaya veya bir grup karşı grubun bütün formalarını almaya çalışıyor. Oyuncular bu formaların bir yere götürürse forma başına formanın sahibinin de puannıne göre puan alıyor.

#### Ooops, bu armor yaramadı. At çöpe...

Yeni bir action oyundan en çok merak edilen şeylerden biri de kullandığınız silahlar ve eşyalardır. Bu oyunda da özellikle üstünde durulan şeylerden biri bu silahlar, zırhlar ve poweruplar. Özel bir sisteme göre hazırlanmış zırhların dengeleri bir RPG oyundakine benzer şekilde detaylandırılmış çeşitli zırhlar var ve her zırh her silahla karşı koymıyor. Aynı şekilde bazı silahlarda bazı zırhları kullanamıyoruz. Bunun da silahın ve zırhın ağırlığı ve içeriği maddelere bağlamışlar. Silahların sistemi zırhları göre ayarlanmış ve de her action oyundan bildiğimiz gibi farklı vuruş güçlerine sahip silahlar yok. Silahların hepsi farklı işlere yarıyor. Hepsi damage vurmaya biliyor. Bildiğimiz Grande Launcher, Chain Gun gibi silahların hâncında oyuncunun etkinliğini azaltacak onu yavaşlatıcak veya değişik zararlar verecek silahlar da var.



#### FİRMA KARNESİ



Bunların dışında çeşitli çeşit patlayıcı bulunmaktadır.

İlk oyuna göre başka büyük bir yenilik de grafik motoru. Yeni motor tamamen yeni ve en baştan tasarlanmıştır. Motor kaliteli karakter modelleri ve animasyonlarının yanında sağlam ışık efektleri vaadediyor. Ayrıca gerçek zamanlı hava efektleri de unutulmamış. Yağmur, sis, kar, yıldırım efektleri oyunda bize eşlik edecek. Motor önceki oyunlardan birinin motora benzemediği için neler olacağını beraber göreceğiz.

Sonuç olarak Sierra ilk oyunuyla yakaladığı online prestijini Tribes 2 ile sürdürerek gibi gözüüyor. Fakat yine de herseyi yenilemek yeni bir başlangıç olacağı için hersey eskisinden kötü de olabilir. Kısa zaman içinde piyasada geleceğimiz oyun hakkında çok konuşacağımız kesin.

**Onur Bayram**

#### Tribes 2

**Yapım:** Dynamix/Sierra

**Çıkış tarihi:** Kasım 2000

**Tahmini sistem ihtiyaçları:**

PIII 300, 64MB RAM, 3D kart

**İlk izlenim:** Yepyen!

**Bize Göre:** Online bir oyun olarak alışmadığımız kadar detaylı tasarlanmış. Herseyin yeni ve değişik olması önceden yorum yapmayı güçleştiriyor. Yine de vaad edilenler göz doldurucu. Sierradaki amcalar dediler mi yaparlar. Anlatıldığı gibi iyi çıkışmasını dilemekten başka yapacağımız yok.

# World War II Online

1940'lara geri dönmeye hazır mısınız? Bu kez sizi bekleyen bir dünya dolusu gerçek asker olacak.

**O**nline oyunlara geleceğin oyun piyasasının hakimleri gözüyle bakıyoruz hepimiz. Hep bildiğini okuyan bir bilgisayara karşı oynamaktansa, tepkileri devamlı değiştirebilir ve her an yeni sürprizler yapabilme potansiyelindeki gerçek insanlara karşı oynamaya seçeneği, elbette daha çekicidir.

Şimdi bir bakalım, bu güne kadar yapılmış online oyunlar çoğunlukla dragonlaria, büyülerle, elflerle, gobinlerle dolu olduğu için haklı olarak, çoğunlukla bilgisayar kontrolündeki yaratıklarla savaşmak zorunda kaldık. Çok nadiren aramızda PK (player Killer) modunu deneyen olduysa, başka insanların çarpması fırsatı buldular belki ancak, bu modda da herkes tek tabanca olmak zorunda bulunduğuandan, söyle esaslı bir takımlar arası çarpmaya hasret kaldığımız gerçek, Counter-strike veya Unreal Tournament ya da MS Allegiance bu eksikliği biraz gidermiş gibi görünseler de bu oyunlarda tek bir konu üzerine yoğunlaşmış oyunlardır. Ne demek istedigimizi belki World War II Online'ı biraz daha detaylı açıkladığımızda anlarsınız.

World War II Online siz, İkinci Dünya savaşı sırasında bir asker rolüne koyuyor. Bu noktadan sonra ne yapacağınız ise tamamen sizin seçiminiz oluyor. İsterniz, kara kuvvetlerine, İsterniz deniz veya hava kuvvetlerine katılabiliyorsunuz. Katıldığınız disipline göre, oyun bir FPS'den, bir deniz savaşına veya uçuş simülasyonuna dönüveriyor. Warbirds'i hatırlayanız var mı? Onun gibi bir online uçuş simülasyonu yanı,

## Gomtanım!

Elbette bu kadar da değil, kara kuvvetlerine katıldınız diyelim. Elinizdeki silahları, cepheden cepheye koşabileceğiniz, süngü takip hücuma geçebileceğiniz gibi, bir takım arkadaşınızla düşman hatları gerisine gizli operasyonlar düzenleyebilir, geriye düşen paraşütçü arkadaşlarınıza yardım ulaştırabilirsiniz (Saving Private Ryan!). Kesmedi mi? Bir tank bölüğüne yazılabilir ve komutanınızdan aldığıınız emirler doğrultusunda tankınızla ölüm kusabilirsiniz. İsterniz şoför, isterniz topçu isterniz makineli tüfekçi olabilirsiniz. Ben deniz adamıymı mı diyorsunuz? Deniz Kuvvetlerine katılabilir bir gemide görev alabilir, geminize saldıran uçaklara ateş açan bir uçaksavar sorumlusu veya sahile çakma yapan birlilerinize destek ateşi açan bir batarya subayı olabilirsiniz. Rütbeniz yükseldiğinizde kendi geminizin komandını da olabilirsiniz.

Oyunun şu anda tamamlanan kısmında eksik olan tek şey ağır bombardıman uçakları. Ancak son halinde Hava kuvvetlerine katılan bir subay isterse B-17 pilotu da olabilecek ve aşağıda savaşan veya saklanmaya çalışan binlerce oyuncunun üzerinde havadan ölüm kusabilecek. Tabi tüm bunları düşününce bu oyunda strateji ve taktigin ne kadar önemli olacağını anlıyoruz. Takım çalışması ve koordinasyonunda Hava kuvvetlerinden habersiz, etrafına topladığı yirmi, elli oyuncu ile taarruza geçmeye kalkacak bir komutanı, ağır bombardımanlar, tanklar uçaklar bekliyor olacak.

Oy-



sa, Hava ve deniz birlikleri ile birlikte koordine edilecek bir taraizada, önce gemiler ve topçu bataryaları, düşman hatlarını vurup yumoşatırken, hava kuvvetleri gemileri ve kara birliklerini bombardıman uçaklarına karşı koruyacaklar hatta düşman birimlerine kayip verdirecekler. Ama topçularla ve gemilerle düşman şehirlerini ele geçirmeniz, gerçek hayatı olduğu gibi mümkün olmayacak ve eninde sonunda kara birlikleri artık güçlerinin büyük kısmını kaybetmiş düşman şehrine girip, şehri testim almak için sokak çatışmalarına başlayacak. Nasıl, gerçekten bir ikinci dünya savaşı filmindeyimisiniz gibi değil mi?

## Çok Gerçekçi

Oyunun online olması, akıllara, bağlantı problemini getiriyor hemen. Devasa bir online oyun olacak WWII Online'da, binlerce oyuncu aynı anda bağlı olabilecek. Ancak yapımcılar, Lag sorunun yaşanmaması için özel bir grafik motoru geliştirdiklerini belirtiyorlar. Ustek bu motorda tüm grafikler, olabildiğince etkileyici ve gerçekçi görünüyor olacak. Warbirds'i online oyunlara kazandıran firmanın, uçuş simülasyonundan farklı bir şeye el atmış olması bazı aksaklıklar çıkabileceğini düşünürse de, oydaki tüm grafikler, kara ve deniz birlikleri bile uçaklar kadar özenli dizayn edil-

miş ve görünümüleri de oynamışları da olabileceği en iyisi gibi duruyor.

Elbette, oyunun son halini gördüğümüzde, not kiracık pek çok şey buluruz sanırız ama şimdilik, bu cesaret gerektirici proje ye ön yargılı yaklaşmaya lâzım ve biraz kredi verelim. Bu boyutta, bu çekicilikte başka bir online oyunun daha önce sözü bile edilemezdi. Sabırsızlık bekliyoruz.

Cem Şancı

## World War II Online

**Yapım:** Playnet

**Çıkış Tarihi:** 2000 sonu

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

P II-400, 64 MB Ram, 3D hızlandırıcı, İnt. Bag

**İlk İzlenim:** Hitler'e ölüm

**Bize Göre:** II. Dünya Savaşı'nın can pazarını kolaylıkla yaşayabileceğiniz, mantıklı bir emir-komuta sisteminin bulunduğu ayrıca içinde güçlü bir ekonomi-kaynak yönetimi sistemi de bulunduran heyecan verici bir oyun olacakmış gibi hissediyoruz.

İLK İZLENİM

# RED FACTION

Vahşi

**E**limize geçen yeni FPS'ler düş kırıklıkları yaratıkça bir de kara kara düşünmeye başlıyoruz: "Sonsuza kadar Unreal Tournament ve Counterstrike oynamaya mahkumuz herhalde" Neyse ki Red Faction gibi umut verici gelişmeler türün geleceğinin o kadar da karanlık olmadığını gösteriyor.

Descent: Freespace'in yaratıcıları olan THQ'daki beyefendiler, ilk önce Descent 4 olmak üzere tasarladıkları projeyi daha sonra

yeni fikirlerle dolu bir FPS'ye çevirdiler.

Red Faction'in oykusü Mars'ın maden ocaklarında başlıyor. Malediciler, aralarında yayılan salgın bir hastalığın ardından yaşadıkları koşullara isyan ediyor ve adına çalışıkları Ultor şirketine karşı harekete geçiyorlar. Görevimiz, bu "ası" işçilerden Parker'ın maden kolonisinden kaçmasını, hastalığın nedenini ve tedavisini bulmasını, tüm bunları yaparken de kendi kökleryle ilgili gizli bilgileri keşfet-

mesini sağlamak. Tahmin ettiğiniz gibi biraz Total Recall kokuyor, ama yapımcılar oyünün Half-Life gibi çok sağlam temellere dayandığını ve sadece bu konu ile ilgilenen bir yazarlarının olduğunu söylüyorlar.

## EĞİLDİ, BÜKÜLDÜ...

Red Faction'un en ağır topu, oyun için özel olarak geliştirilen "Geo-Mod" sistemi. Daha önceki FPS'lerde ateş ettiğiniz zaman duvarlarda oluşan mermi ya da yanık izleri texture'ların değişmesi ya da üzerlerine çeşitli detaylar eklenmesiyle meydana gelirdi. Oysa Geo-Mod sisteminde fizikal hasar gören cisimlerin geometrik yapıları tamamen değişiyor. Daha basit olarak ifade etmek gerekirse duvara bazuka ile ates ederseniz duvarda içeri doğru bir göçüğün olmasını ya da büyükçe bir delik açılmasını sağlayabiliyorsunuz. Aynı durum, bir araçla çarptığınız cisimler için de geçerli.

Geo-Mod sisteminin kendisini gösterdiği tek yer sert cisimler değil. Aynı zamanda cam gibi kırılabilir objeler de gerçek fizik kurallar-

rına uygun olarak değişikliğe uğruyorlar. Camdan oluşan bir yüzeye yaptığınız ilk atışın ardından etrafında çatıklär olur bir delik oluşuyor. İkinci atış, camın parçalarına ayrılp yere düşmesine neden oluyor. Cam kırıklarının üzerinde yürüdüğünüzde ayaklarınızın altından gelen çatırdamaları duyabiliyorsunuz. Hatta üzerinize doğrudan sıçrayan cam parçaları hasar almanızı neden olabiliyor.

## BİZ MÜHENDİS DEĞİLİZ AMA....

Oyundaki hemen her yapı Geo-Mod sistemiyle tasarılanmış olmasına karşın bazı istisnalar da bulunuyor. Bu istisnaların yapılması nedeni, bölümlerin çok kolay olmasını önlemek. Elinize aldığınız bazaıyla her yerde tereftlerlediğiniz bir oyunda anahtarları ancak süs niyetine boynunuza asarsınız. Ama hasar almalarına karşın bütünükleri bozulmayan çelik sütun ya da duvarlar size bu konuda kısıtlama getiriyor ve oyunu kuralına göre oynamanızı sağlıyorlar.

Sistem, etkisi büyük ya da küçük olsun, oyunun her yerinde kendisini gösteriyor. Tabancaya ateş ettiğinizde yalnız ateş ettiğiniz yönde değil, duvarın arkası tarafından da bir deliğin olduğunu görürsünüz.

Geo-Mod'u mevcut motorların birinin üzerinde kullanmak oldukça zahmetli olacağı için programcılar kendilerini tasarılamak zorunda kalmışlar. Geo-Mod sistemi içinde bütüne bağlı parçalar hareket etmiyorlar, ancak bağlı oldukları parçadan ayrıldıkları takdirde fizik kanunlarına göre düşüyor, sıçrıyor, ya da dağılıyorlar. Örneğin bir sütunun temeline defalarca ateş edip yıkılmasını sağlayabiliyorsunuz, ancak çok ince bir kısmı koparmadan bırakısanız tonlarca ağırlığa dayanıyor. Yapımcılar da bunu bir hata olarak kabul etmiyorlar. Çünkü böyle bir hesabı yapabilmek için oyundaki tüm cisimlerin ağırlıklarının, esnekliklerinin, dirençlerinin tipki bir mühendislik çalışmasında





ki gibi hesaplanıp değerlendirilmesi gerekiyor. Bu da hem oyunun hazırlanması sırasında onların, hem de oynarken bizlerin zavallı CPU'larına büyük bir yük binmesi demek. Yani sistem yüzde yüz mükemmel değil, zaten oyle olması da istenmiyor. Hedeflenen maksimum gerçekçilik, minimum hata içermesi.

teknoloji uzak diil, NASA'da adamlar plazma silahları yapmışlar, bi tek Amerikan ordusunun



gizli birimleri kullanıyorum," muhabbetine girmiyoruz değil mi ?). Bunun nedeni de yapımcıların ne idduyu belirsiz silahların etkilerini kestiremeyecek olmaları. Tabanca ya da bazukanın duvara ne yaptığı bilindiği için Geo-Mod'a aktarmak kolay, ama lazer tabancası ile yapılan bir atışın ne gibi sonuçlar doğuracağını kim bileyec, kim hesaplayacak da Geo-Mod'a

D  
Red Faction'da on beş farklı silah kullanabiliyoruz ki bu da mevcut FPS'lerin tümünde bulunanlardan daha yüksek bir sayı. Tabanca, tufeng, sniper tufengi, bazuka ve patlayıcılar bu silahlardan yalnızca bildiklerimiz. Ama oyunındaki hiçbir silah, plazma, lazer gibi günümüzde göre uzak teknolojilerin ürünü olmayacaklar ("Olm,

uyduracak ? Ben THQ'yu takdir ettim, sistemin inandırıcı olması için albenisi çok olan silahlardan fedakarlık yapmışlar. Ama oyun gelecekte geçtiği için kullanılan silahlar da günümüzdeki modellerin oldukça geliştirilmiş halleri olacak. Her silahın Unreal'daki gibi iki ayrı atış şekli bulunacak. Yani nizda bulundurduğunuz silahların dışında girdiğiniz binaların güvenlik birimlerine alt sabit makinelili tüfek yuvalarını da kullanabileceksiniz. Tabii oraya ulaşabilirseniz.

### MARS'IN MERKEZİNE ÇEK !

Modaya uygun olarak Red Faction'da da kullanabileceğiniz havayı, su ve kara araçları olacak. Her aracın kendine özgü silahları bulunuyor. Hatta bu araçlardan birinin kendisi başı başına bir silah. Bilmem Total Recall'daki büyük tunnel kazıcısını hatırlatabildiniz mi?

Oyunun araçta geçecek bölümlerine güvenim tam. Unutmayın, bu adamlar Descent'in yapımcıları!

Red Faction'un bilere Thief'i animasian ilginç bir yönü daha var.Çoğu bölümleri klasik FPS anlayışına göre dan dun bitirmenize karşın özellikle Ultor firmasının içine sizdeniz bölümde gizliliğe büyük önem vermeniz gerekiyor. Susturuculu tabancanın (bu bölümdeki tek silahınız) her daim elinizin altında bulunması gereken böyle yerlerde elinizi çok çabuk tutmak zorundasınız. Eğer birini vuracağınız bunu sessizce ve rakibiniz alaram çalışmadan yapmalısınız. Karşılaşacağınız ikinci bir sorun da vurdığınız nobetçileri diğerlerinin görmeyeceği bir yere saklamak. Silahınızı çekmeden önce "Acaba doğru yerde miyim ?" diye düşünmek zorundasınız. Eğer alarm çalışmaya başlarsa şansınız on Ultor koruması karşısında tek tabancıyla kalmış Parker'inki kadar az!

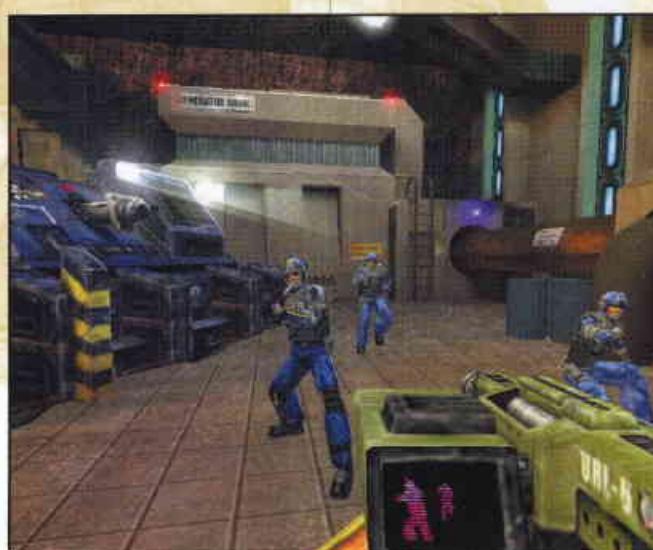
Red Faction, beraberinde kendi bölümlerini yapabileceğiniz bir level editörü getiriyor (Kapağı açıyorsunuz, içinden level editörlerinden biri çıkıyor: "Merhaba ben Emin, nasıl yardımcı olabilirim?"). Bölümleri tasarlayanların



kullandıkları editörle bu tamamen aynı. Siz de yapay zeka düzeyini ayarlayabilir, hangi olayların birbirini takip edeceğini, ne gibi sonuçlar doğuracağıını onceden belirleyebilirsiniz. Oyun tasarımcılarıyla sizin aranızdaki tek fark karakter modelleri üzerinde değişiklik yapamamanız olacak. Bunun nedeni de 3D Studio Max'da karakterleri yaratmadı kullandıkları bazı seçeneklerin level editorunda yer almaması.

2001'in ilk çeyreğinde çıkıştı beklenen Red Faction'un aynı zamanda Playstation2 için de hazırladığı aklınızda bulununsun. Şu haliyle son derece iç açıcı. Eğer oyunun multiplayer desteği üzerinde de Geo-Mod sisteminin yarısı kadar çalışılsrsa Tournament'a kardeş geldi demektir !

Batu & Gökhan



### RED FACTION

**Vapur:** Volition/THQ

**Çıkış:** 2001 İlk çeyrek

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

Pentium II-300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı

**İlk izlenim:** Gerçekçi

**Bize Göre:** Geo-Mod gibi yeni ve inandırıcı bir sistem kullanılıyor olması, silah ve araçlardaki çeşitlilik, bölüm mantıklarının farklılığı Red Faction'un yeni FPS'lerin pek çoğu öncülük yapacağını düşündürüyor. İleride "Falanca oyun Red Faction motorunu kullanıyor musu!" sözlerini sıkça duyarsanız şaşırınmayın.

İLK İZLENİM

# DEEP FIGHTER

**Derinlik Sarhoşluğu**

**B**ritanyalı Criterion Studios, Sub Culture'ın endirekt takipçi olan DEEP FIGHTER'i takdim eder. Oyunun tasarımcıları, "hazırı kolay" sualtı aksiyon oyunlarının prensiplerine sadık kalmışlardır. Bir kaç çift sevimli fikir, sarsıcı patlamalar ve her şeyden önemlisi güzel görünen grafikler ile büyüleyici bir çevrede geçen ve kısa suren bir oyun vaat ediyor.

Tıpkı Sub Culture oyununda olduğu gibi oyunun konusu, insanlıktan (yeryüzü insanların ardından tabii) belliğin şekilde tecrit edilmiş, yüksek teknolojiyi kullanın mini bir sualtı halkı. Her ne kadar ruya gibi bir sualtı içerisinde yaşayıp her gün dev mercan ormanlarında gezinti dalıları yapabilse de aslında onlar için hayat, huzur dolu bir gün di-

sında her şey! Gündük işkencelerden sayılabilir deniz sürüngenleri ve soyguncu balıkların yanında küçük deniz canlılarının hayatını zorlaştıran "Gölge Çetesisi" deniz alemine köşe bucak korku salmaktadır. Bu çete, işi o kadar azıttır ki denizaltı "kabilesi" onların kolonisi terk etmesini ve şanslarını okyanusun derinliklerinde aramasına karar veriyor!

Gergi bu iş için bir ana gemi inşa edilecek ama gemi için gerekli radyoaktif maddeler olan Thorium da oyle pek bulunan bir

madde değil...

Askeri birimlerin bir denizaltı filosu kurması isabet olmuş. Başlangıçta oyuncu olarak klasik öğrenci modunda en küçük denizaltı sınıfına ait geminize içine girip ilk misyonunuza gerçekleştiriyorsunuz.

Tek ve en ekonomik silah olan "Yakma Topu" ile donatılmış bu geminiz ile görece kolay misyonlara akarken epey hoş yerlerde turuyorsunuz. Yakınlarında patlayan bir volkan, kaosa sebep olsa da sizden beklenen ortaklı yeniden sakinleştirmek.

Alışılmış hammadde/örnek



toplama triplerinin yanı sıra oyunu tasarlayanlar gerçekten hoş fikirler eklemiştir:

Yanardağ patlamasıyla yerinden kaçan ve tükenemeye başlayan balık sürümlerini yeniden yerleşim bölgelerine geri sürüklemek, toplanılan dişi ve erkek balık turlerini çoğaltmak vs. Balıkları çağrımak ve yakalamak için balık çağrıma cihazı ve kancalar bulunuyor. Yüzgeçli deniz yaratıklarını ikna ettikten sonra yapmanız gereken, onları istenilen bölgeye transfer etmek.

Fakat DEEP FIGHTER'da derinlerin gerçek düşmanları kendilerini fazla bekletmiyorlar. Siz kaybolan bir konteynır peşinden iz súrenken düşman súnsice yaklaşıp torpilleyerek ru-

hunuza bedeninizden ayırmaya çalışıyor. İlk misyonu başarı ile tamamladiktan sonra hemen sizden yenileri isteniyor. Bu sefer yeni ve daha gelişmiş denizaltılar, daha modern ve gelişmiş silahlara donatılmış bir halde siz bekliyor. Uzay oyunlarındaki gibi burada da silahlınızı ateslemenin once aktif hale getirip hazırlamanız gerekiyor.

## ESKİSİNDEN YENİ YAPMAK

Sub Culture oyununu bilen kendini evdeymiş gibi hissediyor. Çünkü Criterioncular grafiklerde bu oyuna benzemeye çalışmışlar. Şimdi DEEP FIGHTER ile ilgili şunu söyleyebiliriz:

Mümkin olabilen en iyi şekilde sualtı dünyası doğal halıyla yansıtılmış. Bu insanda çok iyi bir etki bırakıyor. Sualtı tepeleri ve yanıkları biraz köşeli olsa da, okyanus tabanındaki ışık yansımaları büyülüyıcı, çok başarılı yapılmış.

Gece ve gündüz değişimleri ve camdan kokpitin cehennem derinliklerinde çıkardığı çıktıları da çok hoş. Derin yanıklar, karanlıkta aniden dipsizleşen mağalar, deniz tabanını enteresan kılan öğeler. Gemilerin sahip oldukları özellikler sayesinde, bir yere çarpıp basınçtan dolayı parçalanmadan önce alarm veriliyor. Sualtı hayvanlarının ve bitkilerinin hareketleri gerçek gibi görünüyor. Tipik, hafif boğulmuş fon sesi efekteri, oyunu daha da gerçekçi kılıyor.

Diş mekan grafisinin çok başarılımasına rağmen ne yazık ki misyon briefing sürecinin grafikleri eskiden kalma gibi. Beni artık video gösterileri pek cez etmemese de merak edenler Deep Fighter Ana sayfasından birkaç Matching-Off seyredebilirler.

Küçük denizaltılara kumanda ederken fazla şeyle dikkat etmeye gerek yok. Gemiler ileri geri, sağa sola, yukarı aşağı, her yöne kolayca manevra yapabiliyor. Enerji kalkanları ya da enerji seviyesi ile de durmadan ilgilendirmenize gerek yok. Dikkat etmeniz

## FİRMA KARNESİ



gereken tek şey hasar metrenizi! En iyi kullanma aracı klavye ya da Game pad.

Genelde DEEP FIGHTER'in ön bakış versiyonu iyi bir izlenim bırakıyor. Görece daha hafif ve gevşek misyonlarla olağanüstü senaryolar yaşamak isteyenler bu sualtı oyunundan memnun kalacaktır. Tamamlanmış oyunda 30 tane misyon bulunacakmış. 5 değişik denizaltı modeli ile derin sualtı yanıkları ve mercan kayaları arasında gezinmeniz mümkün olacak. Gerçek izlenimler tabii ki oyun test edildiğinde karşımıza çıkacaktır.

**Kemal Bitirim**

### Deep Fighter

**Yapın:** Criterion Studios

**Cıktı:** Kış 2000

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

PII400 MHz, 64 MB RAM, 3D ekran kartı.

**İlk izlenim:** Oynamamaya değer.

**Bize Göre:** Subculture ile denizaltı dünyasının büyüsüne kapılan oyuncuların, Deep Fighter ile macea raya kaldıkları yerden devam edecekleri söylenebilir. Denizaltı dünyası söylediği kadar başarıyla canlandırılabılırse, bu oyun belki de belgesel tadında bir multimedya programa dönüşebilir, ne dersiniz?

# Everquest: The Scars of Velious

Karakterlerinizin level'larını yükseltmeye başlayın

**O**zellikle Amerika'da çok oynan bir online FRP Everquest. Sizden gelen mail'lerden Türkiye'de de yeni yeni oynanmaya başladığını biliyoruz. Her ne kadar pinglerimiz korkunç sayılarında olsa da oyun diğer online oyunlara göre gayet iyi bir şekilde oynanabiliyor. Dergide yaptığımız testlerde de bunu gördük. Oyunun yapımçıları Everquest'e bir expansion olan The Scars of Velious ile karşımda. Yapımçılar bu expansionda yeni şeyler denediklerini söyleyiyorlar. Bu defa oyunu aslında kocaman bir dungeon olarak düşünmüştür. Bir giriş var ve bu dungeon'un hepsini keşfetmek için önce belli noktalarına erişebilmeniz. Tarihine baktığımızda bu yeni topraklar siz çok etkileyebilir. İnsanların dahi yaratılmadığı eski çağlarda, büyüğünce sahip Dragonlar'ın yaşadığı bu topraklarda bir çok olay yaşanmış. Ayrıntısına girmiyoruz çünkü çok uzun. O dönemde Ogre'ler, Giant'lar ve Goblin'ler burada gezinmişler. En sonunda Velious topraklarına giriş denizin üzerinde kurulmuş dev bir buz bariyeriyle kapatılmış. Fakat bir grup

Dwarf inşa ettikleri kuvvetli bir geminin yardımıyla buzdan duvarı delmeyi başarmışlar ve uzun zamandır keşfedilmemiş topraklar yeniden ulaşma açılmış. Kısacası siz bu toprakları keşfe çıkacak olan öncüleriniz ve belkide bir çok yere ayak basan ilk insanolumn sizler olacaksınız.

Velious 30. level ve üzerindeki karakterler için düşünülmüş. Oyundaki ilk amaçlarınızdan biri karşınıza çıkacak olan Coldain Dwarflarını geçmek olacak. Dün yarın diğer taraflarındaki akrabalarıyla bağları çok uzun yıllardır kesik olduğundan sakin bu Dwarfların sizin Dwarf karakterinize dostça davranışacağını düşünmeyin. Tam tersine çok düşmanca davranışabilirler. Thurgadin ise bir Coldain şato şehri ve içinde siz bir çok çatışmaya çıkaracak labirent benzeri koridor ve sokaklar var. Hatta bu yollar siz kralın huzuruna bile çıkarabilir.

Dwarflar dışında başınızda birde Frost ve Storm Giant'lar var. Dwarflar ve Giant'lar birbirileyse savaş halindeler. Oyunda bunu kullanarak eğer Giant'lar arasındaki popülerliğınızı yükseltirseniz size bulasmayı bilirler. Bunu için



de Dwarf ve Dragon öldürmeliiniz. Hatta kendinizi Storm Giant'ların şehrinde bind ederek ölüden sonra burada canlanmanızı sağlayabileceksiniz.

Giant'lardan sohra karşınıza Dragon'lar çıkacak. Tabii ki en güçlü düşmanlarınızda onlar olacak. Eğer onların arasında popülerliğini artırıp size saldırmalarını sağlamak isterseniz bu defada yapmanız gereken Giant öldürmek olacaktır.

Tabii koca oyunda yalnızca Dwarflar, Giantlar ve Dragonlar bulunmayacak. Daha bir çok ye-

ni ve tehlikeli düşmanla da karşılaşacaksınız. Fakat Velious üzerindeki güç savaşında asıl aktörler bu üç ırk olacak.

## Var mı öyle kolayca geçip gitmek ?

Diğer ırklarla uğraşmak yerine direkt Velious Dragon'larıyla kapışmak isteyenler biraz sabır olmak zorundalar. Çünkü on altıdan fazla yeni bölgeyi geçmek çok kolay olmayacağı. Yüksek level'a sahip karakterler belki bazı bölgeleri kolayca geçebilecekler fakat Dragon'lar onları zorlaya-





cak. Ayrıca Dragon yüzükleri adlı yeni eşyalar olmadan yolculuk etmek sizin için çok sıkıcı olabilir. Bu yüzükler uzun yıllar önce Dragon'lar tarafından yapılmış ve onları tipki Druid yüzükleri gibi uzun mesafeleri aşmakta kullanmışlar. Sizde oyunda belli mesafeleri kaydedip belli yerlere geldiğinizde bu yüzükleri kullanarak direkt olarak Velious'ta yolculuk ettığınız en son noktaya gidebilirsiniz. Sanırız bu sistem Diablo II'de ki teleport'lar gibi çalışacak. Tabii ki bunu oyunu görmeden söyleyemeyiz.

### Burnunu sokmak çok eğlenceli bir iş

Oyunun yapımcıları çok hoşunuza giteceğini umduğumuz baska bir projenin üstünde daha çalışıyorlar. Devamlı yaratık kesip experience puanı almak yerine oyunda bazı seyleri harekete geçirebilecek, değişimini anahtarını tetikleyebileceksiniz. Bildiğiniz gibi oyunda Coldain ve Giant'lar savas halinde. Dwarf'lar binlerce yıl önce bu kıyılara ayak bastıklarında Giant'lar tarafından hemen hemen tamamen katledilmiştir. Bir bölüm ise canlanıncı zar zor kurtarıp bu büyük şatoyu yapmışlar. Buraya kadar her şey tamam. Ama tam bu noktada siz işe burnunuzu sokup ta gidip Dwarf kralı Dain'i öldürürseniz oyunda bir anahtarını tetiklemiş olacaksınız. Storm Giant kahinleri sizin yaptıklarınızı görür görmez çığlıklarla bunu etrafa duyuracaktır ve Storm Giant'lar kendi şehirlerinden fırlayıp Dwarf'lara son darbeyi vurmak için tüm güçleriyle Thurgardin'e yükleneceler. Ve bu belki

de oyunda göreceğiniz en etkileyici sahnelerden biri

olacak. Hevesinizi hemen kursağınızda bırakmak istemeyiz ama programcılar bu tür büyük olayları gerçekleştirmemenin hiç ama hiç kolay almayacağına söyleyorlar. Yani Dwarf kralını öldürmek için önce bayağı bir öleceksiniz.

Etkileşimden söz açmışken size bir örnek daha vere-



lim. Storm Giant'ların şehrinde Rallos Zek adlı bir karakterin heykeli olacak. Bu sıradan bir heykel değil ve eğer gerekli şeyleri yapabilirsiz onunla savaşabileceksiniz. Fakat onu yenerseniz bu defada Rallos Zek'in kendisiyle savaşmak zorunda kalacaksınız ki oyuncuların bu savaştan sağ kurtulması hıçte kolay olmayacak. Yani kısacası oyuncu içinde bulunduğu dünyadan kaderiyle kılı oynayabilecek ama bunun için gerçekten bir kahraman olması gerekecek.

### Zırhta olur

Everquest'te oyuncular arasında popüler olmak için illaki kahraman olmanız gerekmeye. Üstünüzde giydığınız zırh takımları ve silahlara başlı başına bir moda da yaratıbilsiniz. Expansionla beraber bir çok yeni zırhta geliyor. Zırhlar çeşitli olmasına karşın (156 çeşit yeni model) genelde iki ana başlık altında toplanacak.

35. level ve üstü için olanlar ve 55-60 level karakterler için nadir bulunan zırhlar. Tüm bunların dışında yapımcılar oyuncunun ara yüzüyle de ilgili bir

takım yeni seyler planlıyorlar. Ara yuzdeki bir çok grafik ara yüzünden vazgeçip bunun yerine alternatifler üretmeye çalışıyorlar, fakat bu noktada daha bir çok şey yapım aşamasında olduğundan bir açıklama gitmek istemiyorlar. Ara yuzde ilgili bir başka yenilik ise sizin çok enteresan bir özelliği kullanmanızı sağlayacak. Buna söyle bir örnek verelim: Diyalim ki bir druid büyüsü yaptınız, bu büyüğe karşınızda yaratığa "hu hu ben kıyorum, yakalayabilirsen yakala!" diyebileceksiniz.

### Bu çok heyecanlı

Genel olarak baktığınızda Scars of Velious ile Everquest dünyasına yepyeni bir soluk getiriyor. Bizi çok heyecanlandıran "etkileşim" unsuru dışında bir çok yeni yaratık, yepyeni bölgeler,

### FİRMA KARNESİ

**989 Studios**

Öğrenci  
7/100

büyüler ve şehirler gerçekten sabırsızlanmamıza neden oldu. Özellikle bu yeni şehirlerin boyutlarının sahipleriyle orantılı olduğunu düşündüğümüzde antik Velious Dragon'larına ait gizemli şehirlerin zihnimizde canlandırmak bile biz oyundaki karakterlerimize yüklemek ve bir an önce level'larını yükseltmek için daha da yoğunlaşmaya itti. Tipki Yüzüklerin Efendisi'nde olduğu gibi koşeden ne çıkışlığını bilemeden karanlık dehlizlerde grubumuzla koşturup sonunda Dwarf kralının karşısına dikkileşmek harika bir duyguya ve yüksek adrenalini demek. Antik ırkların dolaştığı, üzerinde bir çok ulaşılmamış hazinenin bizi beklediği, bir çok efsaneının doğmasına yol açacak ve hatta sizi bile efsane yapacak expansion bizi sabırsızlandırıyor.

**Burak Akmenek**

### Everquest: The Scars of Velious

**Yapım:** Verant Interactive

**Çıkış Tarihi:** Aralık 5

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

P166, 32MB, 3DE.K., 8xCDROM, int. Bağ

**İlk İzlenim:** Çok heyecan verici

**Bize Göre:** Everquest arkasında

Sony gibi bir dev barındıran dev gibi bir oyun. Verant Interactive ise bu yeni expansion ile bekletilerini tatmin edecek gibi görünüyor. Çünkü bir online oyunda biz hep bunu aramıştık! Keşfedilmemiş topaklar ve yepeniyi yaratıklarla ilk defa karşılaşıp onlarla başa çıkmaya çalışmak. Devasa şehirlere ilk defa ayak basmak vs. Tüm bunlar harika! Aralık gelse de artık bir an önce oynamaya başlasak.

İLK İZLENİM



# OLİMPİYATLAR

Cem Şancı-Gökhan & Batu

Spor, kardeşlik ve anlayış. İnsancıl değerleri öne çıkartan Olimpiyat kavramının eski Yunanistanda, Olimpia şehrinde, eğlence olsun diye bir iki adamın, dairesel bir pistte koşuşturmasıyla başladığını biliyorsunuzdur sanırız. Yunanistan'da bir gelenek haline gelen bu spor aktivitesi 1900'lu yılların başında uluslararası bir kimlik kazanıp, bünyesine pek çok spor dalını da katarak bu günü, bildiğimiz Olimpiyat haline dönüştü.

Pek çogumuz küçüklüğümüzde, televizyonlardan Olimpiyatları canlı canlı seyredip, orada madalya alan sporcuların yerine koyduk kendimizi, sokaklarda arkadaşlarımıza oynarken, Olimpiatlardaki yarışları taklit ettik, şampiyonların isimlerini ekledik gerçek isimlerimizin önüne.

Bilgisayar oyunları ise, olimpiyat meraklımızca başka bir heyecan kattı. "Bilgisayar oyunu" icad edildiğinden beri, belki en az üretilen oyun türüydü Olimpiyat oyunları. Ancak, her dört senede bir bilgisayarcıların rafalarını süsleyen Olimpiyat oyunlarını, çogumuz, televizyonda bir Olimpiyat müsabağını seyrediyormus gibi heyecanla oynadık. Bu oyunların, özellikle, çok oyunculu oynanısa müsait olması, 15 yıl önce Multiplayer kavramının henüz bilmmediği düşünülürse, oyunseverlerin ilgisini çekmesi için yeterli oluyordu.

Bu yazımızda, olimpiyatları konu alan bilgisayar oyunlarının nereden nereye geldiğine deşinip, geçmiş bilenlere biraz nostalji yaşatmaya, bilmeyenlere de ilginç bir tarih dersi vermeye çalışacağız. Özellikle, daha önce Commodore 64'de çalışmış bir oyuncunun ekran resimlerini görmemişseniz ve bilgisayar oyunlarının Lara Croft ile başladığını düşünüyorsanız sizin için ilginç bir deneyim olacak, bu sayfanın arsında saklı olanlar.





## KAPAK KONUSU



We may sing of no contest greater than Olympia,  
Just as water is the most precious of all the elements,  
Just as gold is the most valuable of all goods,  
And just as the sun shines brighter than any other star,  
So shines Olympia, putting all other games into the shade.

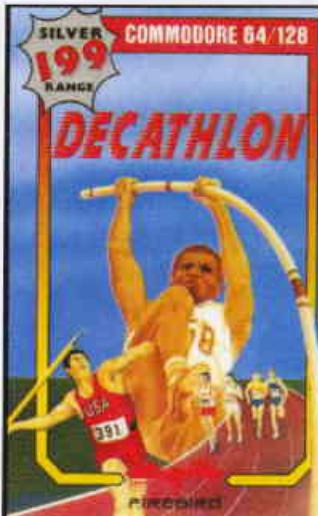
- 1st Olympian Ode, Pindar

(Olimpi'dan daha büyük bir yarışmanın şarkısını hiç söylemeyeceğiz; çünkü aynı suyun en gelişmiş element, altının en değerli madde ve güneşin en parlak yıldız olması gibi Olimpi'de diğer tüm oyunları gölgesi altına alarak parlayacaktır.)

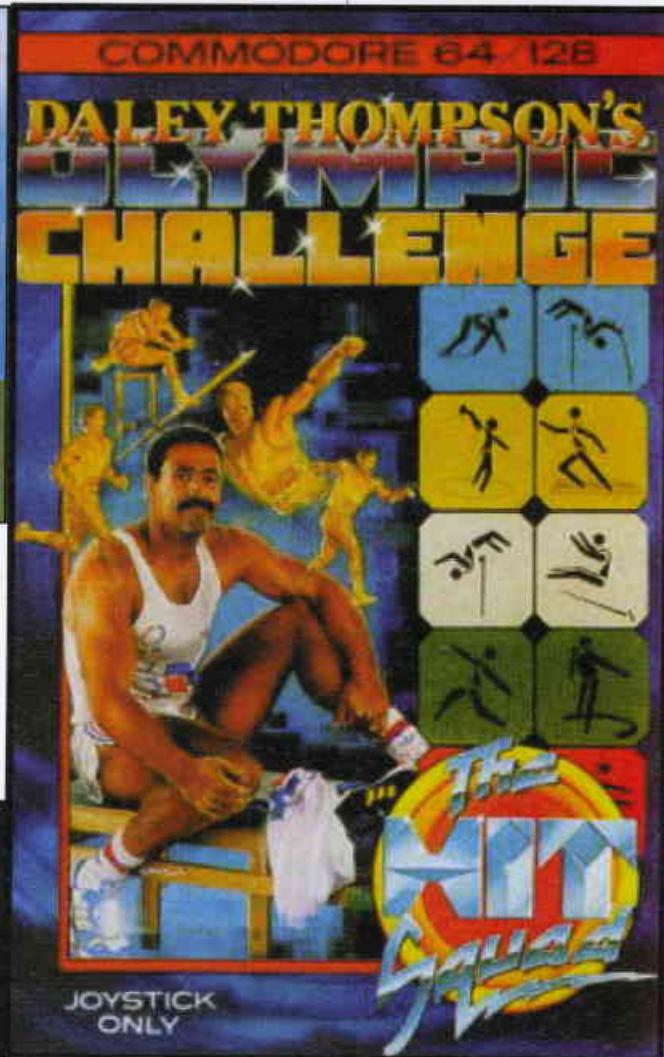


# OLİMPİYATLAR VE SANAL DÜNYA

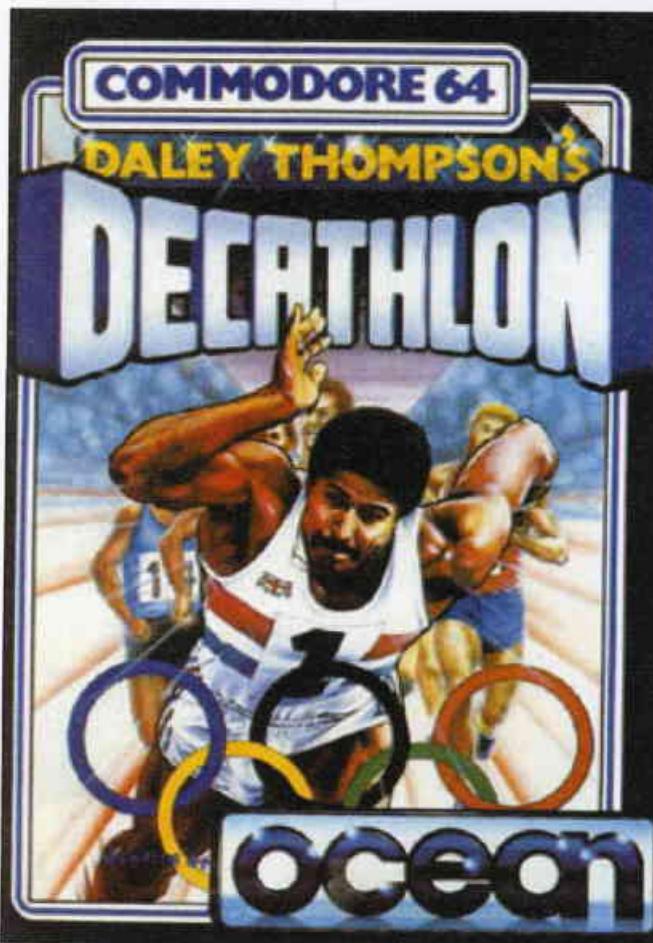
**H**angi sıvı zekadan çıktı fikir bilmiyorum ama o her kimse asla M.O. 776 yılında Yunanistan'ın Olympia kentinde Zeus onuruna düzenlenen ve yaz gündönümünü izleyen yeni ayda yapılan, sadecə 192 m.'lik stat koşusundan oluşan şenlik fikrini ortaya attığında gerçek bir tarih yazmak üzere olduğunu ve insanlık tarihinin geri kalan spor yaşıntısını derinden etkileyeceğini tahmin edemezdi. Bu stat koşusu fikri herhalde zamanının imparatorunun hoşuna gitmiş olamalı ki bu dakka Yunanistan'da o zamanlar galiba şehir-devletler vardı ve demokrasile yönetiliyordu, ama emin değilim... ) kısa bir zaman içerisinde (bir kaç yüz yıl kadar) daha bir çok spor dalı (özellikle pentathlon (uzun atlama, güreş, kısa mesafe koşusu, disk ve cirit atma)) büyük bir hızla bu ilk olimpiyatlarda yeri aldı. Her geçen gün daha



fazla ülkenin katıldığı olimpiyatlar ise 25 Kasım 1892'de Fransız Pierre de Coubertin adlı Baron'un modern olimpiyatları düzenlemeye fırkı ve önerisi sayesinde çok daha çağdaş, resmi ve gelenekselleşecek bir hal alarak günümüze kadar son surat geldi.



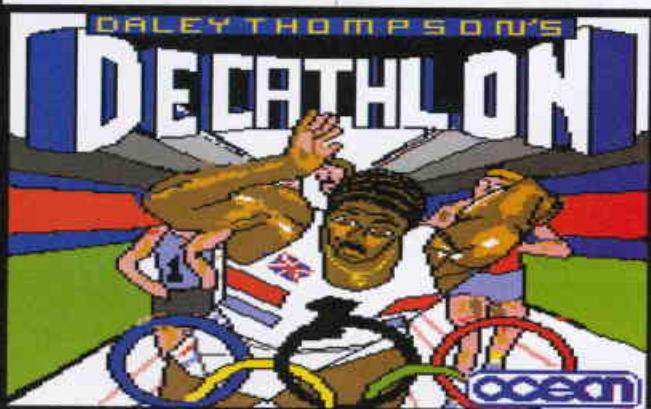
JOYSTICK ONLY



## 1896 Atina->2008 İstanbul?

Gerçek dünyadaki herşeyi kopya etmeye mahkum olan sanal dünyamız ve en büyük eğlence kaynağımız bilgisayar oyunları ise hani çok uzun zamandır olimpiyatları konu alıyor

Cooook eskiden 1980'lerin başında Commodore 64 oyun dünyasının en baba makinesiyken (şimdilik kimse laf söylemez C64'e), biz elimizde tornavidi teyibimizin başında kafa ayar programlarıyla uğraşır, "load" yapıp "return" basar iken Epyx diye



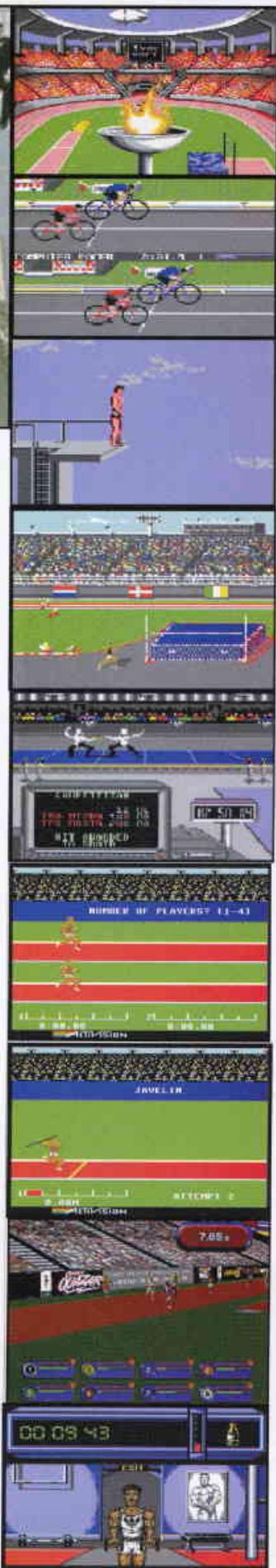
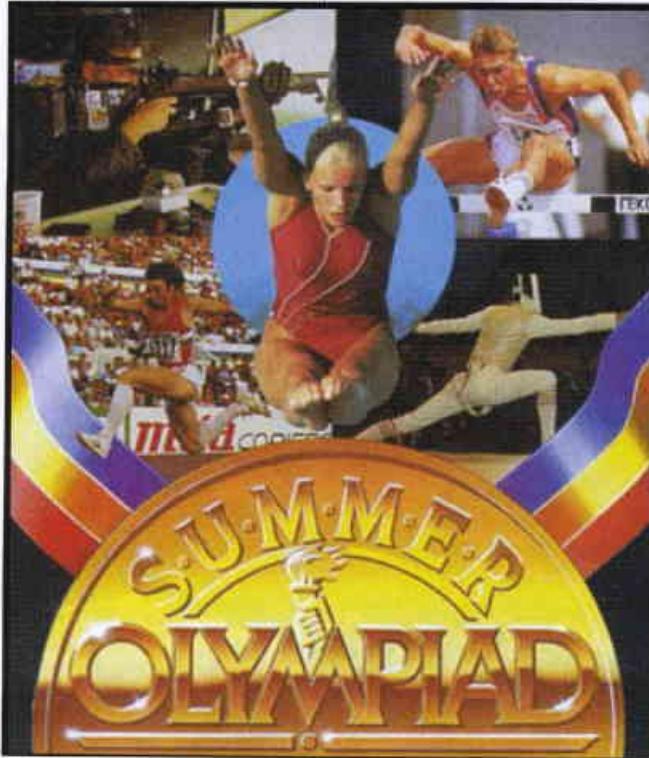


## THE FIRST OLYMPIC GAMES ATHENS, 1896

bir firma 1983 yılında Summer Games diye yeryüzünün ilk olimpiyat oyununu pişkeşti. (flaş... flaş... flaş... Şu anda čarlı yanında Tuğbek'ten aldığımız bir habere göre yeryüzünün ilk olimpiyat oyunu ünvanını 1982'de IBM'in PC için hazırladığı Microsoft Decathlon adlı oyunu veriyoruz. Herhangi bir animasyonu olmayan ve nerdeyse çöpten adam diyeceğimiz insanıkları 10 alanda cynadiğınız piksel piksel ve comodore teknolojisinin bile çok gerisinde yapılmış bir oyun. Oyle bir zamanda ne işin, kim için, nasıl yapılmış biliyoruz, ama 1982 yılında bir olimpiyat oyunu yapmaya cesaret et-

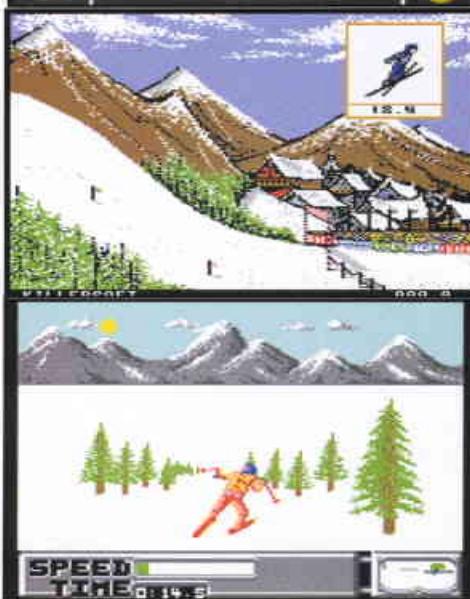
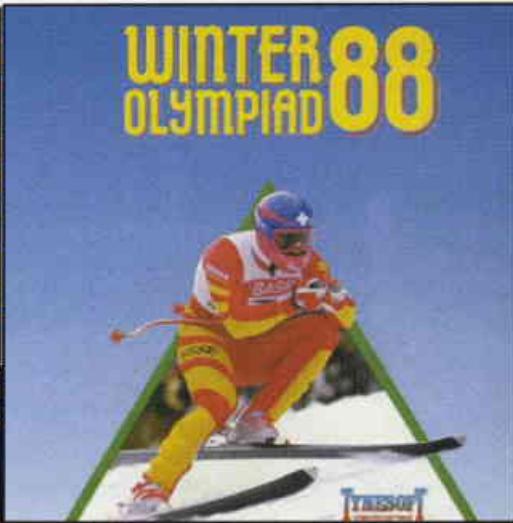
mış IBM'i kutluyoruz (jesin can sıkıntısından yapmışlardır). Salon jimnastiği ve koşu yarışı gibi bir kaç basit oyunun olduğu her yönüyle çok ilkel bir yapımdı Summer Games'in tarihte C64'ten daha iyişli beklemek haksızlık olur. Bundan bir sene sonra Comodore oyunlarının en činli firması Activision hepimizin hafızalarına kazınan Decathlon'u pişkeşti. Neredeyse tüm dekathlon türlerinin olduğu oyun çok eğlenceliydi, ama son surat joyistiği sağ-sol yapmaktan ileri gitmeyeń bir oyundu. Ama gene de gerek multiplayer desteği, gereksle de oyunun şırınlığı insanların tarafından öyle tutacaktı ki, Activision bir süre sonra

oyunun ikincisini yapmaktan çekilmeyecekti. Aradan bir sene geçmeden yine Comodore firmalarının en babalarından Ocean, Daley Thompson's Decathlon'u pişkeşti. O yıl ise, 1984'te, olimpiyatlar olańca ihtişamıyla Los Angeles'ta devam ediyordu (gerci tam hatırlayamıyorum ama 4 yaşıdaydım o zamanlar). Bu oyun da iki kişi oynanabiliyordu ama grafikleri epey komiktii. Bir kaç piksel boyundaki adamlar çok hafif çizgi film havası uyandırıyorlardı sanki. Ondan bir yıl sonra olimpiyat oyunları hakkında yavaş yavaş tecrübe kazanan Epyx bir kere daha sahneye çıkacaktı ve bu sefer daha güzel grafiklere sahip, zamanına göre çok iyi animasyonları olan ve daha gerçekçi ses efektleriyle dolu Summer Games 2'yi piyasaya sürecekti. Üç adım atlama, kurek çekme, cirit atma, atla engeller üzerinden atlama (equestrian), yüksek atlama, esrimi, bisiklet yarışı ve kayak (bu bildiğimiz kayak değil, kanoya en çabuk şekilde bayrakların arasından geçmekte olan kayak) gibi o ana kadarki benzerlerinden dahi çeşitli türlerde oynanan oyun C64'ün gelmiş geçmiş en iyi spor oyunlarından biri olarak adını tarihe yazdıracaktı. Aynı yıl, Epyx hızını alamayarak tarihin ilk kiş olimpiyatlarını programlayacak ve Winter Games'i piyasaya sürecekti, 1985 ten sonra ise koca üç yıl boyunca firmalar duracıklar ve eğlenceli spor oyunları yapmaya bırakacaklardı. Ta ki '88 Seul olimpiyatlarında dek. Güncel olanı yakalamış İlaşı içerisinde olan firmalardan hemen ardı ardına oyuncuları





## KAPAK KONUSU



lar gelmeye başlayacaktı. Hala C64 formatında olan Summer Olympiad, Tyresoft diye bir firmadan gelecekti ve etkileyici bir kapaklı olmasına rağmen oyun kesinlikle bir klasik olamayacaktı. Aynı yıl Daley Thompson's Olympic Challenge, Ocean'dan gelecekti ve oyun sadece 7 tane dekathlon alanı içermesine rağmen, artık grafikler gelişmeye başlamış ola- caktı. Adamların suratları, hatta bıyıkları ve kasları bile belli olmaya başlayacaktı, ki bu ise gerçekten gelişim demekti. O yıl Tyresoft 3 yıl aradan sonra piyasaya bir tane daha bir kişilik olimpiyat oyunu sun-

cektili. Winter Olympiad adlı oyun ne yazık ki üç sene önceki benzerinden çok da büyük bir gelişim içinde olmayacaktı. Bu yıldan sonra yavaş yavaş Commodore popülerliğini yiterecek ve Amiga, daha sonra da PC,

### **Sanal rekorlar, kas yapan işaret ve orta parmaklar**

1990 yılına doğru Epyx artık epey tecrübe olarak PC oyunlarının yakından takip edenlerin bileceği California Games I&II'yi piyasaya sürdü. O ana kadar denenmiş tüm oyunlardan farklı olarak California Games olimpiyat'tan çok yakın kumsalda veya denizde denenecek hepimizin bildiği bazı klasik eğlenceleri kapsıyordu (jets-

ki, sörf, kayak gibi). Sonraki zamanlarda piyasaya çıkan en ilginç oyunlardan biri de Caveman oldu. Caveman mağara dönemi olimpiyatlarını konu alan epey şopar bir oyundu. Çekici yerine saçından tuttuğunuz hatunlarla, 100 metre yerine sizi kovalayan kaplandan kaçmalarla, boks yerine kalın sopalarla rakibinizin kafasını kırmalarla dolu şışşırın tatlicik bir oyundu.

Takvimimiz 1996 yılını gösterdiğinde Atlanta çoktan tüm dünyayı ağırlamaya hazırlanmıştı. Bilgisayarlar ise olimpiyat adına iki tane isim gözle çarpıyordu. Bir Interactive Magic'in yaptığı Bruce Jenner's World Class Decathlon'du, diğeri de hepimizin göz aynısı biricik Heroes of the Might&Magic'in yapımcısı 3DO'nun hazırladığı 3DO Games : Decathlon'du. 3DO'nun Decathlon'u tüm klasik olimpiyat oyunlarındaki sağ-sol oyununu kulanlığından ve oyuncuya verecek ekstra özelliğini olmadığından sakat doğmuş kısa bir süreliğine eğlenceli olarak oynamabilecek bir oyundu. Bruce Jenner ise daha farklı bir teknik kullanıyordu, ama bir süre mouse'un sol tuşuna basmaktan ibaret olan bu teknik sağ-sol'dan da bayık ve sıkıcıydı. Yetenek grafik ve ses de beraberinde gelince kaçınılmaz son olarak saksızımızın altındaki yerini aldı.

Ve en sonunda 20 yılın son yılını Seul'de ve bilgisayarlarla iki yeni oyunun gelişimi kutluyoruz. İllerleyen sayfalarda bu iki oyunu toplam 5 sayfada incelediğimiz burada konuşmanın gereksiz olduğunu düşünüyorum

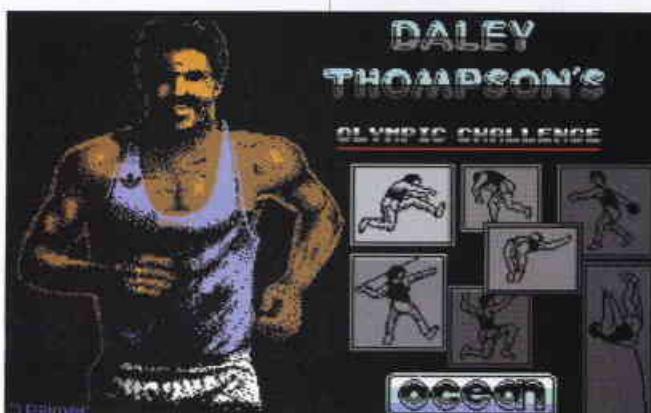
ama yine de Sydney 2000'deki ülke puanı oyluna dikkatinizi çekmek istiyorum.

### **Sonsuz sonun sonlu sonsuzluğu**

Sonuç itibarıyle Level halkı, en başından bu yana baktığımızda toplam 18 sene olimpiyat oyunlarında gerek grafik, gerek ses ve animasyon olarak (çok doğal olarak) devasa boyutlarda değişim goruyoruz. Özellikle 3D ekran kartları ve motion picture teknigi gerçekçiliği maksimum çıktı. Ama koca 18 sene oynanış açısından nerdeyse hiç bir yenilik katmadı. Olan en büyük değişiklik, joyistiği sağa-sola sallamak yerine sağ ve sol ok tuşlarını kullanmak oldu. Gerisi ise sadece çok güzel hazırlamış maskelerden oluşan 18 senelik bir sus-evrimi. Ama yine de ne olursa olsun eğlenceli, kıskırtıcı ve çekici. İnsanlığın ruhunu yüzyıllar önce bir daha hiç geri donmememesine Yarış Tanrılarına sattığını ve hayatındaki en büyük zevkinin rakiplerine bir kaç salise fark atmak olduğunu öğrendiğini düşünürsek, bu oyunlar ya da sanal bağımlılıklar gelecek bir kaç yüzül daha bu satılarda dolaşacak gibi görünüyor.

Tanrı kimseden, bir atletin 100 m. yarısında 9.58 sn yaparak dünya rekorunu kırdığı anda hissettiği manevi tatminatı eksik etmesin.

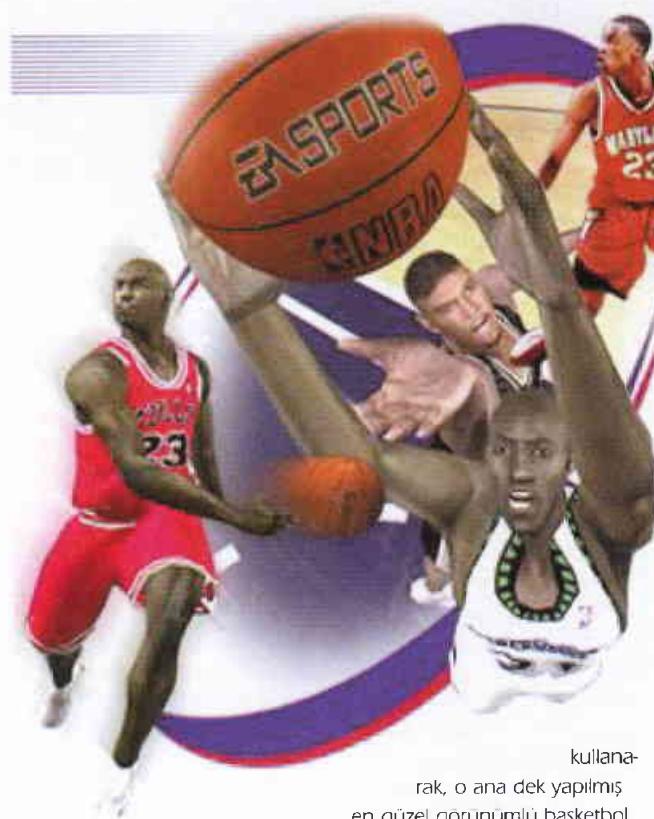
**Gökhan & Batu**





# Basketbol Oyunları

Dünyada futboldan sonra en popüler spor olan basketbol, bilgisayar oyunlarında da futboldan sonra ikinciliği elinde bulunduruyor.



kullanı-

rak, o ana dek yapılmış en güzel görünümlü basketbol oyununu yapmayı başardı. Elbette, bu oyundan Amerika'da çok fazla satması bekleniyordu, bekleniği ilgiyi de gördü ama diğer ülkelerde de başarılı bir satış grafiği yakaladı. EA dışında bir firmanın basketbol oyunu yapmamak olması, bu oyunların sevilmeyip olduğu anlamına gelmiyor. Ama firmalar haklı olarak bir oyun geliştirmeye başlamadan önce hesaplar yapmak zorundalar.

NBA'nın hakları EA elindeyken, başka bir firma NBA ve o ligdeki takımlar ve oyuncular hakkında oyun yapamayacağını bilmektedir. Dolayısı ile NBA'yı konu almacak bir basketbol oyunu da Amerika da satmayacaktır. EA'nın NBA oyunları ile tüm dünyada başa çakabilecek bir oyunun yapımı ise çok büyük bir bütçe gerektirecek ancak oyunun dünyadaki satışlarının bu bütçeyi karşılamaması da sürpriz olmayacağı. Çünkü basketbol oyunlarının en çok satıldığı ülke Amerika'dır ama burada yine cümlenin başına dö-

nüyoruz, Amerika halkı büyük olasılıkla NBA'i konu almayan bir basketbol oyununa ilgi göstermeyecektir. Dolayısı bu düşünce daha duşunce aşamasında iflas etmeye mahkum kalmaktadır.

Anca EA'nın NBA oyunları da, basketbol severlerin başka bir oyun aramasını gerektirmeyecek düzeyde görürmektedir.

İlk oyun çıktığında insanların gözlerindeki hayranlığa şahit olabilirsiniz. Tüm takımla ve tüm gerçek oyuncular, gerçek stilleri ile oyunda yer alıyordu. Gerçi yüzleri çok iyi seçilemiyordu ama ekranda gordüğünüz sanal oyuncular, ligde oynayan gerçek oyuncular fazlaıyla "animasyonlu"du. Bu çok iyi bir başlangıçı ve EA devamini getirdi. Artık NBA oyunlarında, oyuncular neredeyse suratlarındaki sivilcelere kadar bilgisayar oyununun içinde yer alıyor ve insanlar hayran oldukları efsanevi basketbolcularla aynı sahada top koşturmuş gibi hissediyorlar kendilerini.

## 30 saniye

Tabii elbette, geçen beş altı yıl içinde oyundaki bilgisayar kontrollü oyuncuların yapay zekalarının, oynanışın ne kadar geliştiğini tahmine edebiliyorsunuzdur.

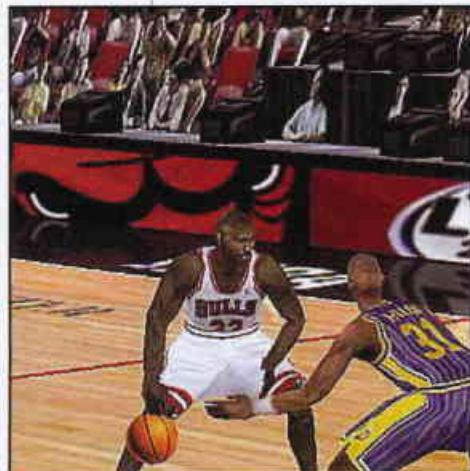
NBA oyunlarının bir özelliği ise, NBA ligindeki gerçek eğlenceli, bilgisayar ekranlarına taşıyabiliyor olması. Yani, bu oyunlar "takımını seç maça geç" türü oyular olmadıkları için belki de bu kadar çok sevildi-

ter. Maç öncesinde röportajlar, sunucuların, şovmenlerin şaklanıkları, devre aralarındaki ponpon kızların şovları, seyircilerin gürültüleri tezahüratları, oyuncuların ufak şovları... hersey ama hersey, siz monitörün deej de TV ekranının karşısında oturduğunuzda inandırmak için yapılmış bir kumpas gibi durduğundan, basketbola tapan Amerika halkı, haklı olarak, bu oyunlara desteği sürdürüyor.

## Turnike

Sydney Olimpiyatlarını TV'den izlerken ise, basketbol konusunda en çok ilgimi çeken, bayanlar oldu. Bayan takımların basketbol müsabakaları büyük bir coşku içinde izlenirken, düşünmeden edemedim, "kadınlar, basketbolu da erkeklerin elinden çalışıyor."

Kardeşlikti, dostluktu, barıştı, kartta cuttu gibi duyguları öne çıkartan Olimpiyatlarlarındaki bir yazında buralardan bahsettiğim için yıllar sonra pişmanlık duyar mıymıyorum ama bu gün basketbol, yarın ata sporumuz gürer derken hanımlar hayatın her alanında bizi safdı bırakıp bir de genetik bilimi sayesinde üreme problemini çözüdüler mi hiçbir işe yaramayan çöpe atılıcılardan yapacaklar belki de bizler. Söyledmedi demeyin. Ama yine de... Sayfayı çevirin...



A

cıkçası basketbol oyuncuları varlıklarını teknolojik gelişmeye borçlular. Evet bütün oyular aslında bilgisayar teknolojisi sayesinde önmüzdeler ama basketbol oyuları son beş senedeki grafik teknolojisi sayesinde hayat bulduklar. C64 dönemlerinde futbol ve менajerlik oyularını istemediğimiz kadar bulabilirken, basketbol oyunu aradınız mı bir tane bulamazsınız. Bulsunız da doğru düzgün oynamazsınız

## Devre arası

Son beş senede ne oldu peki? Grafik teknolojisi alıp başını giydince, akıllı bir firma, EA, Amerika'daki basketbol sevgisini kara dönüştürmenin bir yolunu buldu ve profesyonel Amerika Basketbol Ligi NBA'nın haklarını satın alarak bu ligdeki tüm takımları ve takımlardaki tüm oyuncuların hem isimlerini hem görüntülerini



# Olimpiyatlar ve Futbol

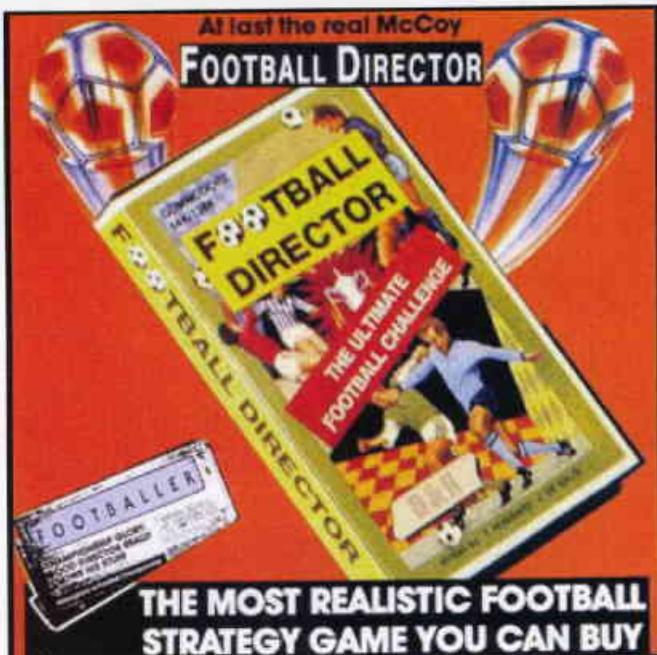
Gol atarsın, baklondaki çocuk örür; atamazsın, statdaki seyirci bıçaklanır.

**O**limpiyatlarda görmeye alışık olmasak da, bilgisayarında spor oyunları denilince akla ilk gelen tür Futbol oyuntarı oluyor. Gerçi Amerikalılar için bu seçenek basketbol veya beysbol ya da rugby olarak değişimdir ama biz eski dünyalılar için spor denilince akla ilk gelen sıklıkla Futbol olmaktadır. Gerçi her defasında tekrarlamaktan dillimizde tuy de bitti (ki buradaki "bitti" fili, yetişmek anlamında kullanılmıştır. Yani dillimizde tuy yetişti demek ister bu deyim. Çünkü dil zaten tüysüz bir organizımızdır ve elbette zaten olmayan bir şeyin bitmesi mümkün değildir, haksız mıym?) futbol, basketbol, hentbol, su topu veya beysbol ya da Amerikan futbolu aslında spor değildir. Sadece spor oyularıdır. Yani sporcuların kendi aralarında oynadıkları, halkın da izlemek için para ödediği "oyun"lardır bunlar. Spor ise fiziksel efor gerektiren ve aslında "kazanma" veya "kaybetme" şartı taşımayan aktivitedir. Yani, koştugunuz zaman

spor yaparsınız, ama diğer sporcularla birlikte bir yarışa katılıp, birincilik için koştugunuz zaman bir "spor oyununa" katılmış olursunuz. Bir musabakaya girmiş ve spor aktiviteniz sonucunda kazandığınız deneyimi başarıya dönüştürmek için yarışmış olursunuz. İşte olimpiyatlar da bu mantık üzerine kurulu bir organizasyondur. Dünyanın her tarafındaki sporcuların, dört yıl boyunca kendilerini geliştirmelerinin ardından, çalışmalarını diğer sporcu arkadaşları ile paylaşmaları, yani yarışmalar için düşünülmüş bir organizasyondur.

## Olimpiyatlar

Tanrı asında yukarıda saydığım tüm nedenler koca bir "fasa feso"dur. Herkes bilir ki olimpiyatlar, çok önemli bir turizm, tanıtım ve gelir kaynağıdır. Olimpiyatların düzenlendiği şehir, hem alt yapı bakımından, hem tanıtım bakımından, dolayısıyla maddi bakımından ihya olur. Yani dünya üzerindeki her ülke Olimpiyatların kendi şehirlerinde yapılması için can

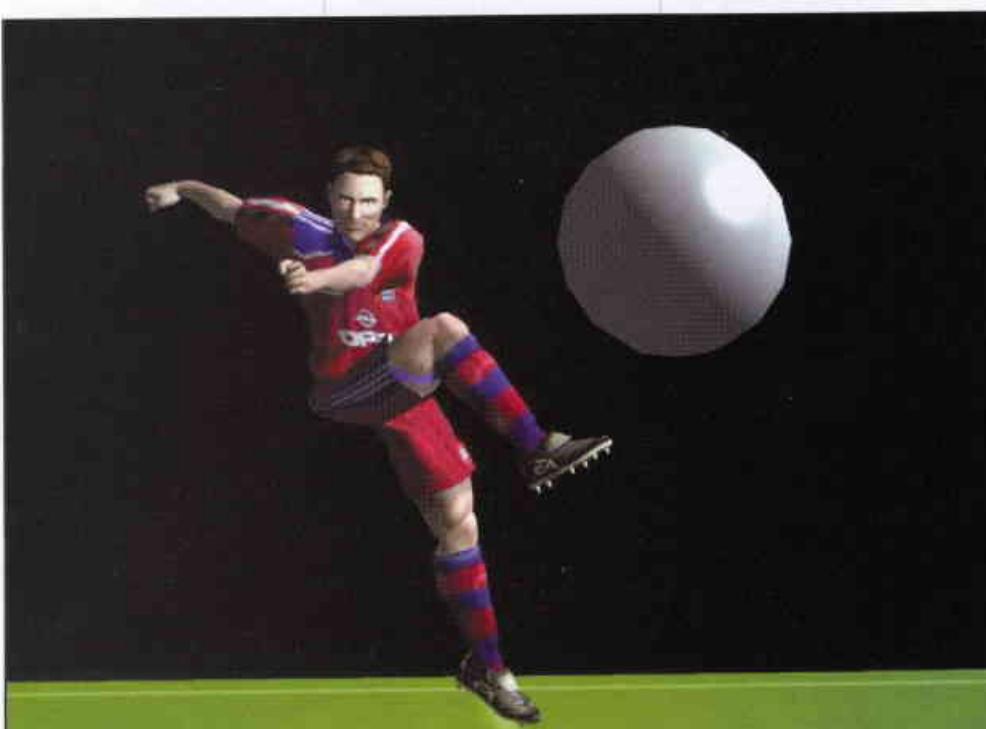


atar. Sadece Olimpiyat oyuları değil, Futbol Şampiyonası için de geçerlidir bu.

## Spor

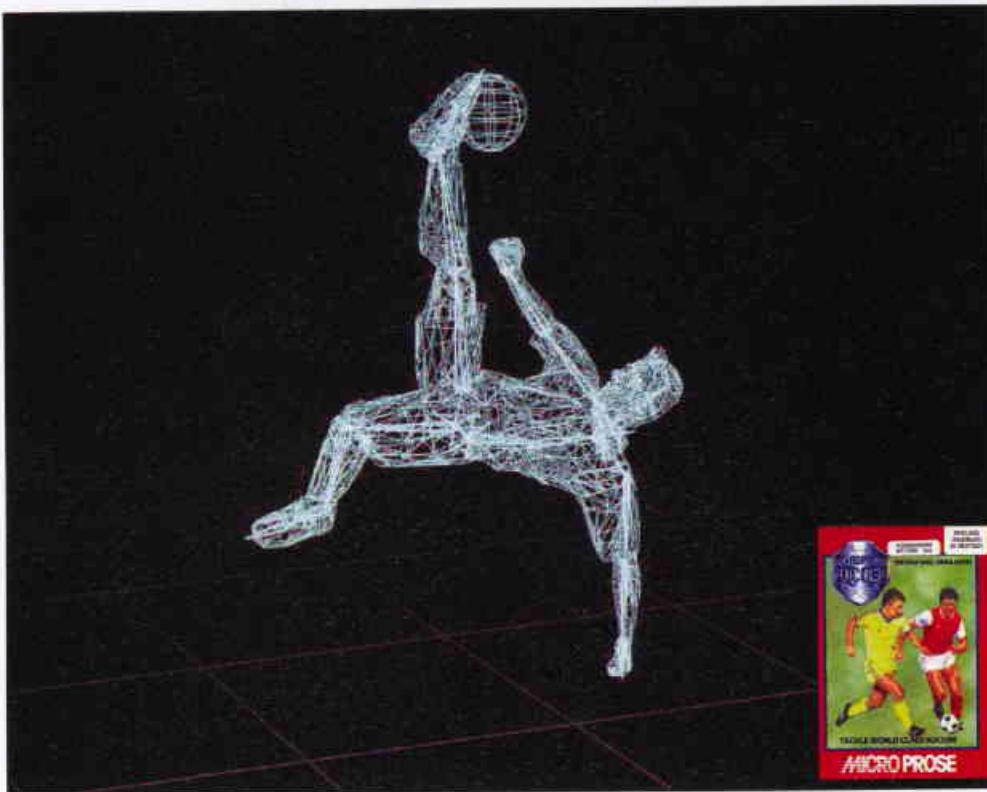
Fazla kurnaz olduğunu sanan, şu dünyanın başına bela, kendini

beğenmiş, canlısı sıkılıncá çevreçilerin gemilerini batırıp, Pasifikte nukleer bomba patlatıp dünyada depremlere neden olan Fransızların en son futbol turnuvasında yaptıklarını hatırlamayan yoktur sanırım. Futbol Şampiyonası nediyile ülkelerine gelen turistlerin olabildiğince çok para harcaması ve Fransa'nın her yerindeki insanları bu harcamalardan olabildiğince çok yararlanılabilmek için maçları ulkenin her yerine yamışlardı ve seyirciler maçları seyredebilmek için Fransız Ulaşım firmalarına bir servet ödemek zorunda kalmışlardı. Tabii, uzun yolculuklar sonunda yorulan turistlerin Fransa'nın her yerindeki kafe ve restoranlara, otellere ödedikleri yüz milyonlarca dolari sayılmıyor bile. Göründüğü üzere, kardeşlik ve barış naraları altında yapılan bu organizasyonlar, böyle dünyanın başına bela olmuş sıvı zekâ tiplerineline geçince gerçek bir soygun haline dönüşebiliyor. Satır arasında hemen belirtmek istiyorum ki, Olimpiyatlar Türkiye'de yapıldığında dilekçe vereceğim ve Fransa takımıının musabakalarının her birini ulkenin ayrı bir yerine konulmasını isteyeceğim. Aletli





## KAPAK KONUSU



jimnastik dalında yarışan Fransızlar İstanbul Ataköy'deki spor salonunda, halter de yarışan Fransız sporcular Gaziantep'teki yeni stadyumda gerçekleştirsinler müsabakalarını. Böylece İstanbul-Gaziantep hatta Adana, Samsun, İzmir, Ağrı, Kayseri ve Van arasındaki trafikte sık sık cin bakışı Fransız dostlarımıza rastlayabiliriz umarım J)

### Kardeşlik

Bilgisayar oyunlarında Futbol Bilgisayar oyuncuları için futbol oyunları keskin bir çizgiyle ikiye ayrılmaktadır. Hepinizin bildiği üzere. Menajerlik ve Saha oyunları. Yanı, bir takımın sadece menajerlik ve yönetim işleri ile ilgili olduğunu menajerlik oyunları gerçek anlamda bir strateji oyunu iken, saha oyunlarında dikkatinizi odak-

lamamız gereken en önemli şey sahadaki koşturmacadır. Topu nereye paslayacağınız, şutu kalemin hangi köşesine çekeceğiniz gibi ayrıntılardan bahsediyoruz. Son yıllarda grafik teknolojisindeki gelişmeler sayesinde bu türü bilmeyen futbol hayranı olmadığını eminiz.

Menajerlik oyunlarında ise sahadaki maç kısmı, oyuncularınız tarafından otomatik olarak gerçekleştirilmekte, hatta çoğu zaman maçı seyretemenize bile gerek kalmadan, finish tuşuna basarak sonuca ulaşmak isteyebilmektesiniz. Neredeyse yirmi yılı bulduğu için şimdilik ismini dahi yanlış hatırlıyor olabileceğim, bildiğim ilk futbol oyunu da bu tür bir menajerlik oyunudur (Tactical Manager mi, Futbol Manager mi, yoksa Premier Manager mi neydi?). Za-

manının, şimdilik adını bile doğru düzgün hatırlamadığım Sinclair, Amstrad, IBM makineleri için yazılan oyundan, ileriki dönemlerde C64 için de bir versiyonu çıkışına haberimiz olmuştu ve söz konusu oyun sanırım o zamana kadar en fazla satılan oyun ünvanını kazanmışlığı (dünya çapında bir milyondan fazlaydı, yanılımıyorsam... Yirmi yıl oldu diyorum ya, her ayrıntı hatırlamamı nasıl beklersiniz?)

### Centilmenlik ve Fransa! PÖH!

Menajerlik oyunlarını daha doğrusu oyununu -o zaman sahede bir tane vardı- bu kadar ünlü ve popüler yapan, hani hep duyduğumuz ya da söyledğimiz o cümle ile açıklanabilen bir nedendi. "Ben bu takımın başında olacaktım, var yaaa..."

İnsanlar sonunda, yıllarca hallerini kurdukları bu rüyalarını bilgisayar ekranında da olsa gerçekleştireme fırsatı bulmuşlardır ve menajerlik oyunları hızla yayılmağa başlamıştı. İnsanlar Micheal Platini gol attığında coşuyor, Pele çalın atıp topu kaleye soktuğu zaman alkış tutuyorlardı. Ama dik katımı çeken iki nokta olmuştur bu aşamada. Menajerlik oyunları hep Futbol için hazırlanıyordu ve bu oyunların içinde en güclü takım hep Fransa ve İngiltere olu-

yordu. Yani al birini vur diğerine. Bu Fransızlara ve İngilizlere olan "girişim" o yillardan kalmadır. Bir Türk oyuncusu olarak, Türkiye Milli takımının başına geçerek takımı deli danalar gibi koşturup çağlışıyor, adam ediyordum ama şu Fransız ve İngilizlerin zuppe kalecilerini geçip de bir gol atamıyorum. Çünkü oyun piyasasını işgal etmiş olan İngiliz ve Fransız programcılar, oyunlarda İngiliz ve Fransız oyuncuların butun yetenek puanlarını hep diğer ülkelerin oyuncularından daha fazla tutuyorlardı. Yani bizim takımın kaleciSİ Turgay (Şener)'in yetenek puanı 50-55 arasında kabul edilirken, İngiliz milli takımının kaleciSİ 85-90 arasında yetenek puanlarına sahip olurdu. Fransızlar ise daha da utanmazlardı. Fansız milli takımında yetenekleri 98'den aşağı olan bir adam bile yoktu. Daha çarpıcı örnekler vereyim, bunu çok iyi hatırlıyorum, Fransızların adı sanı duyulmamış ucubik futbolcularının bile yetenekleri 90'ların üzerindeyken, Ridvan (Şeytan Dilmen), Tanju (Çolak) için bu puanlar 60'ın üzerine zor çıktı. Oysa yıllar sonra tüm dünya kabul etti ki, Tanju ve Ridvan dünyanın en iyi oyuncularından ikisiydi. Ama biz eski oyuncular çoktan kanser olmuştu bir kere. Kendinizi yerimize koyun, takımınıza Ridvan'ı almışınız, Tanju'yu almışınız, Hatta günümüz oyuncularından Hakan'ı, Alpay'ı, Emre'yi koymuşsunuz takıma ve zıpcıktı Fransızların dandırık Parissencermen takım ile eşleşip maça çıkıyzısunuz diyelim. Ekranda maça ilgili yazıları bir gözden geçirelim şimdii.

Ridvan topu aldı, orta sahayı geçiyor, oooo da ne? 13 yaşındaki Filip topu Ridvan'dan aldı, Tanju'nun bacak arasından geçen uzun bir şut ve top kaleçile birlikte ağları yırtıp seyircilere ulaştı. Şu anda, Türk kaleciSİ Turgay'ı hasteneye götürmek için ambulanslar sahaya giriyor. Maça üç dakika arası verildi. Skor 27-0.

Daha fazla sözü uzatmak istemiyorum. Biz böyle acılar çektiğiz işte ama artık piyasada nispeten daha mantıklı oyunlar var ve Türk oyuncuları da, takımlarını yönetmekten zevk alıyorlar. Değerini bileyim.



# Ayın Meraklı Okuyucusu

Level Editörleri Spora Uğraşır mı?



## Batu

Oldum olası yüzmeden büyük keyif almışım (4 yaşında belime halatı bağlayıp tekneden salandıran Sulhi Abi sağolsun). Bir de kürek takı-

mında geçirdiğim yazı unutamam (onda da sınırlarımızı sonuna kadar zorlayan Fatih Hoca sağolsun). Geriye yüzeyini çok sevdiğim suyun altını keşfetmek kaldı. Belki bi-

gün o da olur...



## Emin

Sporun her dalıyla ilgilenirim. Futbol dalında morluklarım, Kick-Boxing dalında kırıklarım, Motorsporları dalında

tonla trafik cezam ve çocukluğumda ağaçlara tırmanıp meyva çalma dalında da çamurdan madalyalarım var. Konsol sporlarında ise ayık kalma ve elli yerde nasır üretme rekorlarımı sahibim. Zeki, çevik ve ahlaklıyım.



## Serpil

Kahraman Türk milletinin genç bir evladı olarak, belki de herhangi bir sporda dünya çapında bir isim haline gelmek için ya gürüş

yapmalı ya da halter kaldırımlıymı amma ikisi de beni çok aşan şeyler. Öte taraftan çok sevdigim halde, asla basketbolcu olabilecek kadar uzun bir boyum olmadı. Koşma işinin heyecansız, yüksek atlamanın tehlikeli olduğunu düşünüyorum.



## Sinan

Spor mu? Şaka yapıyor olmalısınız. Bir gün sizde askerlik yapında görün sporun hasımı. Güneş altında 4 saat kipirdamadan nöbet tutmak, tam teçhizatla 5 kilometre koşmak, elli şinav 100 muk... Futbolmuş, basketmiş hepsi boş. Sporun en gerçekini, en güzelini burada biz yapıyoruz. Bu arada Şafak 45. Bir buçuk ay sonra aranızdayım,



## Onur

Birçok spor dalıyla azar azar da olsa uğraştım. Fakat belli bir spor dalında yoğunlaşmadım. Spor yapmaya fırsatım olmadıgı için kalın sayılabilcek bir vücutum var. Aslında hiperaktif olduğum ve çok hareket ettiğim yönünde söylemler var. İnkar etmiyorum. Yine de doğanımcı dediğin kalın olmalı. Kart süküp takmak bayağı kas yapıyor.



## Burak

Spor mu dediniz? İste o benim. İlkokuldayken serbest yüzmeye 200 kişi arasından beşincilik, ortaokulda yüksek atlamada birincilik, lisende ve sonrasında süren hentbol kariyeri... Daha sayayım mı? Bu arada devamlı olarak amatörce bodybuilding yaptım. Siz yarışmada sonlarda olduğuma bakmayın. Güveni de taşımaya kalkınca böyle oldu.



## Gökhan

Profesyonel olarak hiçbir spor kismet olmazken arkadaş çalışmada ne iş olsa yaparım abi tarzında joker oyuncuyumdur. Basketbol, voleybol, futbol ve masa tenisi en sevdiklerimdir. Arada tekvandoya takıldığımız, kulaç attığımız ya da doğa sporu namına Batu'ya hadi kampa gidelim diye tutturduğumuz olur (genelde gitmeyez ama, hadi neyse (yanlış anlamayın Batu'nun suçu değil bu))..



## Cüven

Aslında spor yapmak isteyip de zaman bulamayanlardanım. Bir ara bisikletler konusunda hevesliydim; hatta güzel bir yarış bisikletim vardı. Ama daha sonra bisiklet çalındı ve benim maratonlara katılma hevesim de kursağında kaldı. Şu an düzenli olarak koşuyorum ve Eurosport'taki bisiklet yarışlarını gözyaşları eşliğinde izliyorum. İki yakam bir araya getirebilirsem, belki tekrar bir tane daha Bianchi alırmı.



## Tuğbek

Sporla aram daima iyi olmuştu. Lise ve orta okul yıllarında Beden dersinde konu jimnastik oldu mu bütün sınıf çevremde toplanır yapacağım akıl almadı hareketleri izledi. Hele bir düz takla atışım vardı ki sormayı. Minderin üzerinde sekit salto, üç parende attıktan sonra yuvarlanarak girdiğim yerden çıkar bütün sınıfı kahkahaya boğardım. Hiç unutmam bir kere basket maçında sayı yapmıştım da beni 3 saat sırtlarında taşımışlardı.

# Sonbaharın Ortası

En üzünlü baharın ortasına geldik. En üzücü ölümler, en yıkıcı ayrılıklar hep bu dönemde yaşanır ama unutmayın bizi bekleyen başka mevsimler de var. Yine de bizler insanlığın diğer kısmına göre biraz daha

şanslıyız çünkü, geçmek bilmeyen zamanı kolayca ileri sarmamıza yardım eden bir zaman makinemiz, bilgisayarımız ve oyunlarımız var. Hiçbir dert, hiçbir acı, hiçbir keder bizi Homeworld oynamaktan alıkoyamaz, hiçbir sevgili Sydney 2000 de dereceler almamızı engelleyemez. Biz çok sonbaharlar atlattık. Bunu da atlatalırız.

## Sydney 2000

Olimpiyat döneminin altındaki spor müsabakaları bilgisayarlığımızda. Yapıldığı dereceleri, oyuncunun sitesine kaydettirecek. Ülkeniz sanal olimpiyatlarında derece almamızı sağlayabilirsiniz.



## Star Trek: New Worlds

Bu oyunu görünce Star Trek ve Star Wars evreninde oyun dizayn eden şirketlerin birbirlerine nispet yaptığına inanmaya başladık.



## Homeworld Cataclysm

Homeworld'un ek görev paketi, oyunumuzdan bile güzel. Var mı böyle bir şey? Yeni gemiler, yeni düşmanlar, yeni dostlar ve yeni bir hikaye ile yeni bir oyun.



## Trick Style

Kaykay oynamı yeni boyutlara taşıyan ilginç bir oyun. Kafanızı görünüzü yarmadan evde oturuyorsanız diye programcı amcalar sizin için bu güzellikleri düşünmüştür.



## The Return of Incredible Machine

Yıllar öncesinin Incredble Machine'nın geri dönüşü. Eski oyunun çok benzeri ama hala sürükleyici hala eğlenceli. Uçan balonlar, patlayan roketler, çözülen bulmacalar.



## Sergel Bubka's Millenium Games

Bu ayki ikinci olimpiyat oyunu. Sydney 2000 kadar başarılı mı göreceğiz? Spor, cinsellilik, dostluk, barış, cari, cari... Yapımcılar para kazanmayı biliyorlar.



## Swamp Buggy

Bataklığın içinde yarışmak çok kolay olmasa gerek, ama kimin ligisini çeker bileyemeyiz. Arazı araçları çamurda gider mi? Timsahlar lastikleri sırdıklarında lastik patlar mı?



## Harley Davidson

Hey gidi koca Harley, seni de bu durumlara soktular demek? Yazık... Motosiklet ehliyeti ama motorsikletsiz bir yazardan ilginç itiraflar. Harley motorunun gürültüsü...



## Business Tycoon

İlginc bir ekonomi simülasyonu/stratejisi. Fabrikalar ve satış raporları, İşlerme mezunu musunuz? Peki neyi işletirsiniz? Arkadaşlarınız mı yoksa fabrikalar mı?



## Dukes Of Hazard • Hot Chicks



# SYDNEY 2000

Spor,

Yapım/Dağıtım: Eidos

Tür: Spor

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

**E**skiden, çok eskiden krallıklar için önemli tek olgunun sınır genişletmek olduğu, bir kaç karış toprak için binlerce insanın hunharca katledildiği, toplumlar arası iletişim kuvvetli olmadığı ve insanların dünyanın üç kıtadan oluştuğunu düşündüğü zamanlarda tüm milletlerin, ırkların birleştiği ve sınırların silindiği sadece tek birandardı. Nice kararlılık çığları geçip ayakta kalmayı başarmış yegane insanlık miraslarından olan bu eşsiz faaliyet tabii ki olimpiyatları. Yüzlerce yıldır nice milleti, coşkuyu, hüznü ve heyecanı bir kaç haftaya südüran bu geleneksel olay, artık sanal ekranımızda da hep hayalinde olimpiyatlarında derece yapmayı istemiş herkesin tüm arzularına yanıt verebilecek şekilde hazır olacak. Çünkü Eidos, Sydney2000'i gerçek olimpiyatlarla aşağı yukarı aynı tarihte çıkardı, ve bu oyun siz bunları okuduğunuz sırada bitmek üzere ya da bitmiş olan olimpiyatların coğusunu neredeyse birebir ama tabii ki çok daha kısıtlı bir kopyası olarak devam ettirecek.

Sydney 2000 ilk bakıta güzel, etkileyici ve gerçekçi. Daha sonraki bakışlarında ise kısıtlı, sakat biraz sıkıcı ve baygınlı. Ama sonraki dünya ligi ve re-

kor denemeleriyle ilginç ve sürekleyici. Ne olursa olsun en son oynadığım (yaklaşık 8-9 sene önce) Decation ve Summer Games'ten çok daha iyi (neden acaba?). Bayanlar bayalar işte sizi tüm ince noktalıyla her bitine kadar açıklanmış olimpiyatların son öyküsü:

Oyuna girdiğinizde karşınıza gerçek olimpiyatlardan kesitler sunan bir film-demo'yla karşılaşacaksınız. Mustafa Sandal'la (I) başlayan demo oyun boyunca oynayacağınız 12 daldaklı bazı görüntüleri (İçeride Naim Süleymanoğlu'nun sevinç hareketleri de var) gösteriyor. Sonra da ana menüye çıkırsınız. Şincik, arkadaşlar; bilmiyorum kaçınız C64 zamanından, ve kaçınız C64'ün meşhur olimpiyat oyunlarının tadına baktı, ama bakanların unutmasına imkan yok ki, o oyunlarda başarılı olmak tek bir hareketten geçiyordu: Joyistiği en hızlı, seri ve ritmik şekilde sağa-sola sallamak! Açıktası aradan belki bir dalya geçmiş arna çok şey değişmemiş. Alın Dekaton'a süper bir makyaj yapın, allayın pullayın, olsun size Sydney2000. Zaten bir spor oyunun stilinin değişimini bekleyeme-

yüzüyor, yüksek-uç adım atıyor ve daha bilimum şey yapıyorsunuz, ama inanın aslında yaptığı sadece sağ ve sol yapmak olacak, o kadar. Bu iyi mi? Aslında hayır... Ama Eidos da bunu fark etmiş olmalı ki, oyunu renklenirmek için ve canlı, dinamik tutmak, insanları hirslandırmak içinden elinden geleni yapmış. Bu güzellikleri ayrıca sizlerle yazının ilerleyen paragraflarında inceleyeceğiz, ama önce oyunu daha yakından tanıyalım.

### Olayım Bir At

Ana menüye geçince karşınıza bir kaç seçenek çıkaracak. Bunlardan ilki Arcade'dır. Arcade'de options bölümünden ayarladığınız zorluk seviyesinde ve belirleliğiniz alanlarda oynarsınız (eğer hiç bir şey ayarlamazsanız tüm alanlarda oynarsınız). Coaching'de sadece bir alanda ve yalnız oynarsınız; ve daha sonra aynı araba yarışlarındaki ghost car gibi kendi gölgenezine karşı yarışsınız (bir nevi pratik alanı). Olympics'de ise seçtiğiniz bir takımı yavaştırmaya çalışırsınız. Şöyle ki seçtiğiniz ülkenin sporcuları olabileceğin en kuvvetli halindedir. Ekranda görüceğiniz gibi biri moral olmak üzere her sporcunun 4 tane özgürlüğü var. Bunları jimnastik salonunda belli hareketleri yaparak artırabilirsiniz. Yapmanız gereken her hareketin anlatımı harekete başlamadan önce ekranada gözükecektir. Tüm hareketleri belli bir sürede yapmanız gereki-

ğinden hızlı olmanız lazım.

Eğer "normal" geçerseniz, özellik ekranında soldaki özelliklerin arttığını görüşsünüz. Bu özellikleri

kalıcı hale getirmek için (kalıcı olanlar sazdakilerdir) diğer rakiplerinize en az bir kere en alttaki butona basarak (events, qualify) yarışmalı ve her birinde birinci olmalısınız. Eğer jimnastik hareketlerini "iyi" geçerseniz özellik ekranındaki özellikle iki ışık yanacak-

tır. Arna eğer süreden bayağı bir önce bitirirseniz "mükemmel" seviyede o hareketi yapmış sayılırsınız, ve üç ışık yanar. Unutmayın ki hangi seviyede geçerseniz geçmiş özellikleriniz biraz biraz artacaktır. Ama illa da en iyi, en muhteşemi istiyorsanız tüm jimnastik hareketlerini "%100" seviyede bitirmeli ve tüm deneme yarışlarında birinci olmalısınız. Eğer olimpiatlarda komple altın madalya almak istiyorsanız, bennim size tavsiyem, atıcılık hariç diğer tüm alanlardaki sporcularının özelliklerini %100 yapmanız. Eğer tüm sporcularınızı eğitirseniz, güzel bir demo eşliğinde olimpiyatlar başlayacaktır; ve her alanda iki veya üç kere yarışacak, toplam skorunuz alınacaktır. Bu na göre her alanda madalya dağıtımları olacak ve her ülkenin bir madalya sıralaması olacaktır. Eğer toplam 12 alanın hepsinde altın madalya alırsanız (ki eger özellikler %100'se bu hiç zor değil) action modunda legend zorluk seviyesini açabilirsiniz (ki bu zorluk seviyesinde bazı alanlarda birinci olmanız imkansız gibi bir şey!). Tüm madalyalar dağıtıldıktan sonra da güzel bir bitiş demo'suyla olimpiyatları bitiriyoruz.

### Olayım Pir At

Şimdilik isterseniz oyunun en önemli kısmına, şu oniki alana daha yakından bakalım:

- **100 m. koşu:** Yapmanız gerekenler maksimum hızı sağ ve sol tuşlarına sırayla basmak. Finiše çok az kala da action tuşuna basmalı ve kafanızı eğerek bir kaç salise kazanmalısınız. Ama 9.50'nin altında koşmak istiyorsanız, çıkışa çok dikkat edin. Hakem silahını kaldırıldıktan sonra sayın ve ateş tuşıyla aynı anda çökün. Gerekirse bir kaç kez erken çıkararak yanlış öğren yapın, ama erken çıkmaya dikkat edin. Koşarken maksimum performans için sağ ve sol tuşuna aynı elinizin parmaklarıyla aynı anda basın ve parmaklarınızı tuşların üstünden tamamen kaldırımayın..

- **110 m. engelli koşu:** Önemli olan elinizi sağ-soldan



hic çekmeden engellerle aranda yeterli mesafe varken action'a basmak. Hep engelleri düşürüyorsanız daha erken basmayı deneyin. Kalkış ve bitişler 100m'ye aynı (12.5 s. yapabilirseniz sevin).

**Cirit:** Önce yavaşça sağ-sol yapın ve 1-2 san. sonra hızla tüm gücünü kullanın; az ilerdeki çizgiyi geçtikten az sonra koşu barı duracak ve bir açı çakacak. Koşucunuzun bir saniye daha koşmasına izin verin ki atabileceğiniz maksimum uzaklıkta atsin. Sonra da action'a basarak 45 dereceye getirin (75 m'nin üzeri bayağı iyidir). Toplam üç tane hakkınız var.

**Çekiç:** En zor alanlardan biri. Önce bayağı bir alışmanız lazımdır. Yavaşça sağ sol yaparak adamın dönmesini sağlayın. Sonra hızının ve kırmızı ok çıktıktan sonra, okun ikinci turunda (üçüncüsünde otomatik olarak tam size bakarken "action" tuşuna basın. Sonra da sağ yukarıda basılı tutun ve bırakın (yani saat 6'yla 1 arasında basılı tutmanız gerekiyor). Onceden uyarımam bunu yapmak o kadar kolay değil, uğraşmanız gerekebilir. Eğer hersey yolunda giderse yayın içine 45 derecelik bir atış yapmış olursunuz (80m'nin üzeri çok iyidir). Bunda da cirit gibi üç tane hakkınız var.

**3 adım atlama:** Tüm gücünüzle koşun ve beyaz çizgiye çok az kala action'a basılı tutun, 45'te bırakın, adam ikinci adımıni

atarken ilkinden farklı olarak açı ekranı kendiliğinden çıkacak ve çok hızlı bir şekilde 0'dan 90'a çıkacak. Siz de bir kere action tuşuna basarak durduracaksınız. Üçüncü atlayışta da ayınısını yapacaksınız. Eğer üç açılı 45 dereceye yakın yapar ve hızınız da iyi olursa 19m'yi geçebilirsiniz ki bu çok çok iyi bir derecedir.

**Yüksek atlama:** Burada da önce yavaş yavaş kendinizi kasmadan 1-2 saniye koşun ve sonra tuşlara abanın. Ekran sola doğru kayacaktır, tam engelin yanına geldiğinde action tuşuna basılı tutun ve engelin hemen

yukansındayken, action tuşunu bırakın ki, ayaklarını kıvrıp toplayarak çubuğu düşürmeden atlayabilisin (şimdilik rekorum (action'da) 2.34). Eğer üç kere üst üste atlayamazsanız hakkınız biter.

**Atıcılık:** Sadece alışması biraz zaman alıyor. İlk başta zor gözükmek de çok kolay. İşin tek sırrı tuşlara aşırı hassas basmakta. Çok yavaş basarak kursoru hareket ettirin, çünkü zaten en ufak bir darbede yeterince hareket ediyor (ve siz tuştan elinizi kaldırısanız bile kaymaya devam ediyor). Sağ altta frizbinin nereden geleceği ve sizin nerede olduğun-

nuz gösterilmiş. İkili atışlarda önde sağ altta "1" ile gösterilmiş frizbiyi vurmanız lazım. Ters sırayla vurulan frizbilerden hiç puan alamazsınız, akliniza bulunsun. Biraz gayretle 25'te 25 yapmanız mümkün.

**100 m. yüzme:** Bu da 100 m. koşu gibi sadece sağ-sol ameliyeti. Tek farkı ondan çok daha uzun sürmesi ve 50. metrenin sonunda bir kere daha action tuşuna basmanız. Her zamanki gibi zamanında ve hızlı başlamak çok önemli. Bitirirken action'a basmayı unutmayın.

**10 m. platformdan atlama:** Oyunun en eğlenceli bölgelerinden biri. İlk başladığınızda 0 puan almanız çok normal. Öncelikle dalış türünüzü seçmek zorundasınız. Bunu seçerken hep sağdaki ufak sayının en büyük olduğu atlayış türlerini seçin. Çünkü bunlar zorluk seviyesini belirliyor ve iyi atlayamadığınız zor bir atıştan mükemmel atladiğiniz normal atışa göre daha fazla puan alabilirsiniz (sırasıyla Armstand Forward Somersault, Piked'ı (3.5); Reverse 2.5 Somersault, 1.5 Twist, Piked'ı (3.4); Inward 3.5 Somersault Piked'ı (3.5); Forward 4.5 Somersault, Tucked'ı (3.5) ve beşinci atlayışınız olarak da Back 3.5 Somersault, Tucked'ı (3.3) veya Back 2.5 Somersault, Straight'ı (3.3) seçin; düzgün yapabilirseniz en çok puan getirecek atlayışlar bunlar (çünkü). Atlayınızı seçti-



**Alternatif****Sergei Bubka's Oly. Games**

Sayı/Puan

Ekim 2000 65/100

ten sonra action tuşuna basarak gücünüzü belirleyin. Güç çubuğu ne kadar dolu olursa o kadar iyi olacaktır. Ama esas önemli an havada ne yaptığınız. Havadayken karşısına belli semboller çıkacak. Sizin yapmanız gereken yeşilburgulu sembolün hizasındayken yukarı basarak dönmem, maviburgulu sembolün hizasındayken aşağı basarak öbür türlü dönmem ve kırmızı hedefin hizasındayken sola basarak kollarınızı uzatmak. Önemli olan bunların her birini tam hizadayken yapmak. Çok geç veya çok erken yaparsanız daha az puan alırsınız. Eğer hepsine zamanında basabiliyor ve temiz bir dalış yaparsanız min. 80-90 puan alabilirsiniz. Başlığı pratik yapmanız gerekecek, ama toplamda 450 civarı veya daha fazla şeyler yapabiliyorsanız artık pratiğe ihtiyacınız kalmamış demektir.

■ **Halter:** Oyunun en ameli bölgülerinden bir tanesi, ama adamların yüz ifadeleri ve efekleri çok gerçekçi yapılmış. Ağırlığını sezikten sonra sağ sol yarparak güc çizgisini ilk sınıra geti-

rin ve action'a basın, ikinci sınıra gelince adamınız ayağa kalkacaktır. Burada tekrar güç çizgisini yanıp sönmeye başlayacak. Bir kere daha action'a basın. Ve şimdiden hızlı şekilde sağ-sol yapın. Eğer hakemlerden üç onay alanına kadar güç çizgisini ikinci sınınn üstünde tutabilseniz kaldırılmış sayılırsınız ve adamınız cüssesine alırdıdan kelebekler gibi uçarak sevinecektir (buradaki sevinme hareketleri çok tatlı yapılmış). Ben action'da 250 kg'i kaldırımadım. Bu arada ben bunları yazarken Halil'in yeni dünya ve olimpiyat rekoru 48. saatini bile doldurmadı. Aslanım Halil! Darısı sizin başınıza...

■ **Bisiklet:** 3'lu takımlar halinde aynı anda sadece bir ülkeyle yarışığınız bu alanda sahayı üç kez turlamak zorundasınız. Ama her turun sonunda takımınızdan biri sahayı terk edecek ve yerini arkadaşını bisikletçiye bırakacak. Çizgisi geçtiğinden sonra action'a basmayı unutmayın. Burada dikkat etmeniz gereken sağ-sol yarparak hızlanmak ve sonra bırakarak sporcunun dirilenmesini, güç

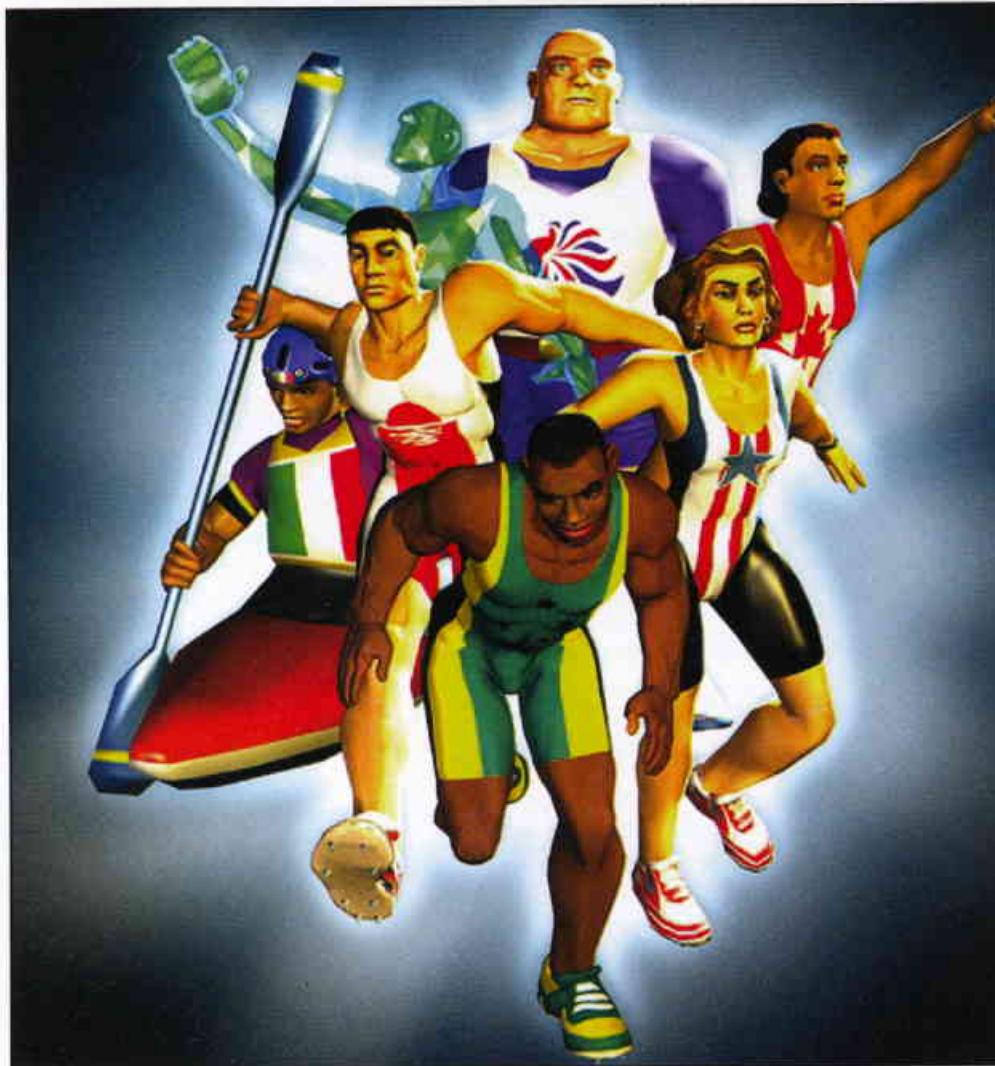
çizgisinin dolmasını sağlamak, diğer oyuncuların aksine güç çizgisi sağ-sol yaptıkça azalıyor burada çok. Önemli olan güç çizgisinin hiç bir zaman maksimumda kalmaması ve üçüncü turun en sonunda finiç çizgisine girerken güç çizgınızı tamamen bilerek meniz. Biraz pratik yapmanız lazımdır. (Action'da) 42 s'ının altında bitirebilirseniz ne mutlu size.

■ **Kayak Slalom:** Amacınız tabii ki hiç bir bayrağı kaçırmadan en kısa sürede finiç ulaşmak. Dikkat etmeniz gereken normal gözüken bayrakların arasından düz, üzerinde kırmızı işaret olanların da arkasından geçmeniz gerekti. Eğer bir bayrağı kaçırın veya ters tarafından geçirişen 50s. ceza alırsınız. Bayrakların direklerine değmek de 2s. penaltı getiriyor (bu o kadar önemli değil, ama kesinlikle yanlış taraftan geçerek penaltı almayın). Bu bölümün puf noktası ise gerektiğiinde ters ters de gitmeyi bilmek. Yani eğer 2. bayrağı düz geçmişseniz, 3. yü de arkadan geçmeniz gerekiyorsa iki saat burnunuza ters tarafa doğrultup düz git-

mek yerine hemen ters ters gidecek zamanдан çok fazla kazanılabilsiniz. 110 s. civarında yapıyorsanız oldukça iyisiniz demektir.

**OlimPiAt**

Eveet, oyunumuzun oniki bölümü toplam olarak böyle... Görüğünüz gibi bazıları tamamen sizin sınırı kas hassaslığınızda dayanam ameliyetler, bazıları daha çok zamanlama gerektiren teknik oyunlar. Sonuç olarak her halukarda bir süre sonra sıklıkla birincisi oyuncu aynı klavyeden 4 kişi olmak üzere 8 kişiye kadar multiplayer imkanı veriyor ve bu gibi oyuncular multiplayer oynanacak en zevkli oyunlardan biridir. Arkadaşlarınızdan 3 salise daha erken bitirmek, ya da circa 5 cm. daha uzağa atmak veya onun kaçırdığı frizbileri vurmak için inanılmaz zevkli anılar geçiriyorsunuz (şahsen biz aynı klavye-



den 4 kişi denedik. (Ufuk atıcılık da ilk denemesinde hala nasıl öyle vurduğunu bilmiyoruz) Burak yüksek atlama'da doğuştan yetenekli (ee, ortaokul yıllarında yüksek atlama yapan biz değildik herhalde), ben hepsinde onları geçtim (başka seçenek var mıydı?), Batu ise üç adım atlamaya genel olarak eğilimi gözükü (sen lisede de iyi koşar, sıçradın zaten) ve inanılmaz keyif aldık, her arkadaş grubuna tavsiye ederim, ama klavyeyinizi bissürü tuşa aynı anda basılmamasını desteklemesine dikkat edin.

İkinci ilginç özellik ise ilk kez bu oyunda gördüğüm dünya ligi. Adamlar www.olympicvideogames.com'dan ulaşabileceğiniz bir lig yapmışlar ve buraya aradıktan alındınız puanları hemen ve en önemli bedava upload edebiliyorsunuz. Aslında bu inanılmaz bir özellik, çünkü bu gibi ligler genelde sadece (çok doğal olarak) orijinal oyun sahiplerine sunulan aynaklılardır (bkz. Diablo II); ama bu oyun en kopya oyunda bile hiç sorun çıkartma-

dan puanlarınızı internete aktarmanızı sağlıyor (yanlış anlamayın kesinlikle kopya oyun taraftan değil, ama oyunun orijinalini ne yazık ki herhangi bir bilgisayarçı da gormedim). Her alanda ve toplamda ilk 25'i netteki sayfadan isim, soyad ve ülkelere beraber görebilirsiniz. Yine ilginç bir gülzellik eğer ilk 25'e giremezseniz (ki giremezsiniz kolay kolay; çok çok çok zor ve epey kasmanız lazımlı) yine de bir sıralama yapıyorsunuz ve kaçıncı olduğunuz gözüküyor. Hepsinden ilginçi ise aynı ülkeden oynayanların ortalamaının alıp ülke puanı oluşturmaları ve böylece bir de ülke liginin ortaya çıkması. İşte sevgili Level halkı, burada yapmanız gereken şeyler var. Bakın bir ülke sadece futbolda başarılı oldu diye sevinmemeli. Gerçek olimpiyatlarında iki üç madalya alıp çok fazla mutlu olmamalıyız. Bilgisayar oyunlarında da sesimizi duyurmuyalız. Ben biliyorum, en azından benim etrafımda ve internet kafelerde gördüğüm ve duyduğum kadariyla bile Türkî-

ye'de çok baba, dünyanın en iyilerini zorlayacak bilgisayar oyuncuların var. İşte böylesine net ve herkese açık bir lig yapılmışken, ülkeler böylesine kesin ve 20 dakikada bir güncellenecek dinamik bir sıralamaya konmuşken, kesinlikle bu sıralama için bir şeyle yapmamalı. Birlerce insan katılıyor bu lige. Oyunu alan herkes en az bir kere skorunu update ediyor. Haydi arkadaşlar gerçek olimpiyatlarla bile 3-5 alanda katılıyorken, bari sanal olamında İlginç dereceler yapalım! (Yalnız tek ricam lütfen skorunuza update etmeden ülke puanını bakın ve ortalamanın daha aşağındaysa upload etmeyin). Bu arada eğer birinciye bakar ve sonuçları inceleseriz tüm alanda (mesela 100 m. koşuda 1500 puan gibi) benim anlayamadığım üçük puanlar aldığına görüşünüz; aranızda bunlara yaklaşan veya geçen olursa lütfen bana bir e-mail atsin.

Sonuç itibarıyle Sydney 2000 normalde bir süre sonra sıkılacığınız ama dünya ligi ayağına be-

nim çok hoşuma gitmiş ve o yüzden hak ettiğinden fazla puan vereceğim bir oyun. Grafikler kimi zaman güzelken, kimi zaman yapay. Ses efektleri gerçekçi ve yüzlerce farklı kamera açısıyla replay özelliği çok başarılı. Ama kısır bir oyun ve 12 dal yeterli değil. Yine de olimpiyat heyecanını yeni atlatmışken gaza gelip almanız ve Türkiye'yi bir kaç sıra yükseltmeniz gereken bir oyun...

Not: Oyunu oynarken bana zevkli saatler geçirten sevgili kuzenim Behçet Can'a (hem ve tabii ki ona manevi destek veren Pelin'e); yüksek atlamayı keşfetmemi sağlayan ve fuarda beni yalnız bırakmayan Burak'a; hadi n'olur multiplayer oynayalım diye yalvarmamanni karşılıksız bırakmayan Ufuk'a; bir iki sayfa gerideki fotoğraf için emek sarfeden Tuğbek'e; yazı konusunda yazarlanan en anlayışlı olima unvanı vermiş yazı işleri müdüremiz Cem'e; varlığıyla yanında olan doğum gününü yeni kutladığımız canım dostum Batu'ya; destesini verip Magic e team olarak girmemizi sağlayan Hasan'a ve olimpiyatları keşfettikleri için tüm eski Yunanlılara teşekkürlerini bir borç bilir, saygılanımı büyük bir özenle arz ederim (nokta)

- Gökhan & Batu

#### Grafikler

3D grafikler, kimi zaman insanların çok gerçekçi kimi zaman da tahtadan kuklalar benzemesine neden olmuş.

#### Ses ve Müzik

Bu gibi oyunlarda müzik için herhangi bir beklenmemiz yok. Ses efektleri ise yerine getirici ve başarılı.

#### Oynamabilirlik

Bir çok dalında sadece sağ ve sola seri şeridinde basarlı başarı oluyorsunuz ve sanki bir bebek oyununa benziliyor.

#### Atmosfer

Grafik ve ses bir yere kadar söyleyebiliyor ama dünya ligi hırsı olmasa kesinlikle unutulmaya mahkum bir oyun.

## LEVEL Notu

82

Hazır gerekimin de yaşamakten, alıp bir oyununa bakın dem. Hissinizde gidinse internetten skorlarınızı update etmeyi unutmayın (lütfen iyi skorlar amal).

**Minimum:** Pentium II-333, 64 MB bellek, 500

MB sabit disk, 4 hızlı CDROM

**Önerilen:** Pentium III-500, 64 MB bellek, 500

MB sabit disk, 8 hızlı CDROM

**Multiplayer:** aynı makinede

**Grafik Destegi:** jikkran kartı, 1600x1200 32 bit

LEVEL KARNESİ

# STAR TREK - NEW WORLDS

Bir Star Trek konulu RTS eksikti, o da oldu...

**Yapım:** 14 Degrees East

**Dağıtım:** Interplay

**Tür:** RTS

**Web:** [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

Filmler ve bilgisayar oyuları birbirinden tamamen farklı iki dünyadır aslında, asla karıştırılmamaları gereklidir. Bir film "oturup izlediğiniz" bir şemdir, etkileşiminiz sadece seyretmek ve sonunda da "Baba adamlar ne süper film çekmiş" ya da "Yahu bu kadar mı kötü film olmuş arkadaş?" şeklinde geyik çevirmekten ibarettir. Senaryo yazılmış, aktörler rollerini yapmış, film çekilmiş önünüze konmuştur, artık yerseniz ne ala! En fazla sinema koltuğunda sıkıldan uyuya kalır, sonra da uygun bir mekanda arkadaşlarınızla oturup filme verdığınız paraya yanarak birşeyler içersiniz. Olay bu kadar basittir yanı, abartmaya da lüzum yoktur.

Ama iş bilgisayar oyularına geldi mi durum tamamen değişir. Bir ara çok moda olan şu sacma "etkileşimli film" yapısındakileri saymazsanız, ki onlar zaten oyundan sayılmaz, görüşünüz ki bir bilgisayar oyunu önceden hazırlanmış bir senaryoyu ancak belli bir noktaya kadar taşıyabilir. Çünkü oyunda esas olan "oyuncu" ve "oyun" arasındaki etkileşimdir. Ne kadar tekdüze olursa olsun, her oyunun oyuncuya

sağladığı belli miktarda özgürlük vardır. İşte bu yüzden filmleri ve oyuları birbirine çevirmeye kalktığınızda ortaya genellikle berbat şeyler çıkar, bir nevi sadece söz-işlik kullanarak tercüme yapmaya benzıyor yanı. Ne demek istedığımı iyice anlamak için Wing Commander adlı filmi görmeniz, ya da herhangi bir filmin adını taşıyan oyuna söyle bir bakmanız yeterlidir.

### Artık Başımız Göşe Erdi...

Tabii bir de tutulan filmlerin geçtiği zaman ve mekanları konu alarak yapılan oyular var, bunlar biraz daha farklı sonuçlar verebiliyorlar. Mesela Star Wars oyularının çoğu oldukça iyi satılabilir, bazıları ise gerçekten bir klasik olmuştur. Ama bu oyuların tutulan bir evrenin dışında birşeyler daha vardır hep, bir yenilik, bir özellik her zaman mevcuttur. Bu işler sadece para yi bastırıp iyi satan bir filmin isim haklarını almakla bitmez yanı. Mesela bugüne dek yapılan Star Trek oyularının neredeyse tamamı gerçek birer fiyasko olmaktan kurtulmadı. Sebebi aslında çok basit, yapımcılar herhangi bir oyuna Star Trek etiketini ya-

pişirince insanların koşa koşa gitip alacağını sanıyorlar, çoğu bir bilgisayar oyunuyla kahve fincanı arasındaki farkı anlamayacak kadar salak olsa gerek. Ve bu kadar geri heriflerin milyonlarca dolarlık işlere imza attığını düşünüyorum da, gerçekten de üzücü. Ama zaten coğunlukla bu işler böyle değil midir?

Neyse, şimdi eğri oturup doğru konuşalım, bir yapımin çeşitli pazarlama hataları yüzünden kötü satması gerçekten kötü olduğunu anlamanı gelmez. Ama öte taraftan New Worlds gibi oyular vardır ki, bunlar gerçekten kötü tasarılanmışlardır ve ne yapmanız fayda etmez. New Worlds gerçekten başka herhangi bir isimle satılabilirdi, tüm yapmanız gereken oyundaki ırkların isimlerini değiştirmek, grafiklere dokunmanıza bile gerek yok. Ve yine de kimse aradaki farkı anlamazdı, çünkü oyunda Star Trek evrenine hayat veren unsurlardan pek azına rastlayabiliyorsunuz. Bunu bir kenara bırakın, oyun RTS türüne bir yenilik getirmek söyle dursun, artık en düşük kalite RTS klonlarında bile görülmeyen tasarım hatalarına sahip

### 24. Yüzyılda Savaş Sisi'nin Yeri ve Önemi...

Bildiğiniz gibi Star Trek evreninde hiçbir şey imkansız değildir, özellikle insanın karşısına uzaya hangi astronomik fenomenin çıkacağı hiç belli olmaz. Bir de bakmışınız ki, hop, Temporal Vortex'e yakalanıp zamanında 300 yıl geri gitmişiniz! Sıradan gündelik işler yanı bunlar, e sonuça uzay bu, böyle attraksiyonları da olmasa çekilir mi o koca boşluk? Nitekim, bu oyunda da gene böyle bir vakaya karşılaşıyoruz. Romulanlar çaktırmadan Neutral Zone civarında yeni bir gizli silah denemesi yapıyorlar, fakat işler ters gidince koca bir patlama oluyor. Ben de buna hastayım, filmlerde olsun, oyularda olsun, işler ters gidince hep birşeyler patlar. Günlük hayatı ise işler ters gidince hiçbir halt olmuyor. Mesela Windows mavi ekran verip kilitleniyor, bilgisayarda tik yok. Eeee? İşler ters gitti abi. E canına yanıyorum, filmdede olsak yazı yazım derken havaya uçaçağım demek ki Neyse, patlamadan dolayı uzayın dokusunda koca bir yıldız oluşuyor ve oradan da koca bir yıldız sistemi bu boyuta aktıyor. Tabii bu sistemdeki gezegenler özellikle Dilithium denen maden açısından çok zengin, öyle olmasa hem Federasyon, hem Klingon ve hem de Romulanlar niye tutup gelsin, di mi? Nasıl ama senaryo? Tam "yerseniz" yanı...

### Modern Çağda Hovertank Tasarımlarının Güzelliği...

Her üç irkta mal bulmuş mağribi gibi saldırıp gezegenlere koloni kurmaya başlıyorlar, amaç ortamın etinden sütünden faydalananmak. Ama bu gezegenlerde bir de renk olsun diye tasarlanmış acayıp bir ırk yaşıyor. Federasyon "İyi adam" rolünde olduğundan burlarla barışçıl ilişkiler sürdürmeye çalışıyor, Klingonlar ise "Kelle isterüz!" diye savaş naraları atmaya başlıyorlar. Romulanlar ise "Nasılsın teknolojisini çalsak?"





derdindeler. Haliyle bu üç tarafın görevleri de bir çekilde ortak bir nokta etrafında sabitlenmiş oluyor, böylece görev senaryolarını yazanların başı fazla ağrımıyor. Buraya kadar herşey iyi hoş, fakat bir orijinallik yok ama sonuçta idare ediyor. Ne var ki oyunun tasarımlına gelince işler sarpa sarıyor, çünkü eksikliklerin haddi hesabı yok.

Öncelikle arabirim bugüne dek yapılmış en kötü RTS arabirimlerinden biri, özellikle üretim bandındaki bir şeye ulaşmak tam bir vicdan azabı. Ayrıca oyun 3 boyutlu bir yapıya sahip olduğundan kamera açlarını sık sık değiştirmeniz gerekiyor. Açılarının ayarlanması belki çok zor değil, ama sonuçlar berbat. Birimleri yakından görmeden neyin ne olduğunu söylemek çok zor, bu yüzden görüntüyü yaklaştırır mak zorunda kalmışsınız. Ancak yakın plan çekimlerde de birimlere doğru düzgün komut

vermek imkansız gibi bir sey. Bu yüzden devamlı kamerayla oynamak zorunda kalmışsınız ve dikkatiniz dağılıyor.

#### Bir İnsan, Bir Romulan ve Bir Klingon Yolda Gidiyormuş...

New Worlds grafik açıdan fena sayılımaz, özellikle patlama efekleri idare ediyor. Ne var ki bina ve birim tasarımları o kadar yavan ki, söyle haritaya bir bakınca neyin ne olduğunu, hatta kime ait olduğunu söylemek imkansız. Ama zaten sonuçta esas problem oyunda oldukça az sayıda birimin bulunması, üstelik bunlar her ikisi için aynı, yani farklı irkların değişik birimlerini farklı biçimlerde kullanmak gibi bir stratejik unsur mevcut değil. Tabii bu durumda oyunda üç "farklı"ırkın yer almazı

#### Alternatif

#### Star Wars Force Commander

Sayı: Puan:

Nazifim: 2000 (63/100)

da aslında lafta kalmaktan öteye geçemiyor. Tank dedin mi hepinden var, hepsi de sağlam, hepsi de tekerlek kullanmak yerine havada gidiyor.

Ama tek havada kalan şey howertanklar değil maalesef, oyunun oynanış şekli de aynı kaderi paylaşıyor. Tasarımcılar oyunu kaynak olarak farklı madenlerin yanı sıra personel ve subayları da katmışlar, üstelik oldukça da detaylı görünen bir teknolojik araştırma unsuru eklemişler. Ama bir bakışınızda kı personele kullanımı bina ve araçlar arasında adam dolastırmaktan öteye geçemiyor. Teknoloji ise aslında olması gerekenleri sonradan ekleme işinden başka bir şey değil. Mesela bir Dilithium toplama aracını kullanabilmek için aracın çalışmasını sağlayacak hasatlama düzeneklerini icad etmeniz gerekiyor. Yani bu kadar saçılık olur mu, bu iş bir aşçının yemek yapmak için her defasında önce ateşi, bıçağı, tencereyi icad etmesine benzeyyor! Aynı şekilde oyunun genelinde büyük bir başboşluk var, birseyler oluyor, mesajlar geliyor, ama siz asla neyin, nasıl ve neden olduğundan tam olarak haberdar edilmeyi sunuyorsunuz. Farkında olmadan görevi başarmak ya da berbat etmek son derece normal ve kolay bir şey.

#### Alo? Yörüngede Kimse Yok Mu?

Ezası can sıkıcı konu savaş sis olayının hâlâ aynı biçimde kulla-

nılması. Yani taş devri olsa neyse de, Star Trek dünyasında bir koloninin etrafında neler olup bittiğini görebilmek için keşif araçlarına ihtiyaç duyulması bence saçma otesi. Her filmde Atılgan yörüngeye girdikten sonra basit bir taramayla aşağıda tilkinin bakır pislediği noktayı bile bulabilirken, burada her yer karanlık, pur nur o mevkil Çüş ama yal Üstelik bazı görevlerde tepenizde dolanan ve sağa sola ateş eden bir "Bird Of Prey" varken bile aynı haldin yemesi insanı bezdiriyor yanısı. Bunu da bir kenara bırakıtm, peki oyun sürücünü ayarlama imkanının olmamasını ve herşeyin son derece ağır işlemesini ne yapacağız? Birimlerin yol bulmaktadır yeteneksizliğini de işin içine katınca oyun artan biçimde sıkıcı olmaya başlıyor.

Uzun laflın kısası, Star Trek: New Worlds bize bir kez daha her kazın ayağının "öyle" olmadığını ve her kuşun etinin yenmeyeceğini göstermekten ileri gitmemiyor. O kadar yaygara kopardıktan sonra böyle dandık bir oyunla karşımıza çıkan yapımcılar eseyle kinayarak bu lüzumsuz yazılımı da çöplüğe gönderiyor, hep birlikte "Olmasa olsun!" diyoruz.

**Mad Dog**

#### Grafikler

Oyunun grafik motoru yüksek potansiyeli sahip, ne var ki aynı şeyi grafik tasarımcıları yapanlar için söylemek imkansız.

#### Ses ve Müzik

Genel olarak oyunun bütünüyle uyum içinde oldukları söyleyebilir, yani oldukça iyi.

#### Oynamabilirlik

Oyunun genel tasarımlı oyuncuya çok vonuyor ve hatta kosa zamanda sıkıntı yaratıyor.

#### Atmosfer

Son derece yavan ve bayat bir havası var. Hızlı ve adrenalin dolu bir oyun istiyorsanız aradığınız kesinlikle bu değil.

#### LEVEL Notu

Üçüncü forma RTS alanında öneşen yapıtlar olsalar da genellikle, bu adamların hangi alıcı hizmetle bu yapımı yapıştırıcı olduğunu anlamadım.

Minimum: Pentium 4 1.7 GHz, 1 GB RAM, 16 MB 3D

Grafik kartı: ATI 6400 Pro

Tavsiye edilen: StarCraft: Brood War, Command & Conquer

Multiplayer: 3 kişi

Extra: Can sıkıntısı

LEVEL KARNESİ

36

classic

# HOMeworld: CATAcLYSM

Eve geri dönmek hiç bu kadar zevkli olmamıştı...

**Yapım:** Barking Dog Studios

**Dağıtım:** Sierra Studios

**Tür:** 3D Strateji

**Bilgi için:** [www.sierra.com](http://www.sierra.com)

**B**ana kalırsa Homeworld: Cataclysm, bu serinin ilk oyunu olmalıydı. Orijinal Homeworld çok kötü bir oyundu demiyorum; sakin yanlış anlaşılması. Aslında Homeworld kendi türü için tam anlaşılmış bir devrim sayılır. Z ekseni real-time strateji oyunlarıyla tanıştırmak ve bu olay bir de muhteşem grafiklerle pekiştirmek gerçekten her baba yiğidin harcı olmasa gerek. Ama sanırım oyunun temposu arada sırada yavaşlamasıydı ve arayüz birazcık daha pratik olabilseydi çok daha iyi olurdu. Tabii arayüzle benim gibi hiçbir sorunu olmayanlar da var (yaşasın Autocad!). Homeworld: Cataclysm, orijinal oyunun eksiklerini gidermekle kalmayıp bir suru yeniliği de beraberinde getirmiş. Cataclysm'in bir ilk oyundan üstüne gelişme kaydedebilen sayılı ikinci oyunlardan biri olduğunu düşünüyorum.

### Virüs Alarmı!

Homeworld: Cataclysm, Homeworld'un bıraktığı yerden devam ediyor. Hiigaran'lar 'evlerine' yerleşmiş ve yavaş yavaş medeniyetlerini tekrar kurmaya çalışmaktadır. Taiidan'lar ise kendi içinde ikiye bölünmüştür. Hiigaran'ları yok ederek genişlemek isteyen savaş yanlısı emperyalistler ve türlerinin geçmiş günahlarını telafi etmek isteyen barış sever cumhuriyetçiler. Hiigaran'lar ve emperyalist Taiidan'lar arasındaki sürtüşmelerin sayısı gün geç

tikçe artmaktadır. Ama Kuun-Lan adındaki bir Hiigaran mayın gemisinin, Beast virüsüne yakalanmış, esrarengiz bir uzay enkazına rastlamasıyla iki taraf arasındaki bu elektriklenme tehlikeli bir noktaya tırmanır. Beast'i tanımlamak gerekirse, Ebola ile Star Trek'in Borg'u arasında kalan bir virüs olduğunu söyleyebiliriz. Beast bir gemiye bulaşınca, hem gemiyi hem de mürettebatını biyomekanik bir köleye dönüştürerek kendi türüne katabiliyor. Ayrıca Beast'e yakalanan bir gemi başka gemilere de bu virüsü bulasırma potansiyeline sahip oluyor. Tabii bu olay galaksideki tüm türleri endişelendirmiştir ve enfeksiyon kontrol dışına çıkmadan bir an önce müdahale edilmeliidir. Evet, hikayenin biraz standart bilim-kurgu filmlerini çağrıştırdığını kabul etmeliyim ama sağlam seslendirme desteğini de arkasına alan Cataclysm elindeki malzemeyi oldukça iyi işlemiştir.

### Ana gemi ve yavruları...

Ana geminiz Kuun-Lan, orijinal Homeworld'deki mothership'in üstlendiği birçok görevi



yerine getirebiliyor. Kuun-Lan ile yeni teknolojiler araştırılabilir, daha gelişmiş gemiler üretilbilir ve tüm savaşçı gemileriniz için bir tersane/hangar görevi görebilirsiniz. Cataclysm, Homeworld'den 15 yıl sonrasında geçtiği için oyunda birçok yeni gemi tasarımı var; hatta bazlarının sizi oldukça şaşırtacağını şimdiden söyleyebilirim. Normalde Sentinel gibi minik gemilerden pek bir şey beklemezsiniz ama bu sefer onlardan on tane yapın ve verdikleri hasara kendi gözlerinizle şahit olun. Bu ufkaklıklar gerçekten çok iyi iş çıkartıyor.

Oyundaki her single-player senaryo sonuna kadar sizi etkisi altına alıyor. Bildiğiniz gibi kaynakları zulalayıp devasa bir ordu kurmak ve daha sonra da saldır-

mak real-time strateji türünün en klîşe taktiğidır. Ama RTS'nin kitabını baştan yazan Cataclysm siz her zaman tetikte tutabilecek bir değişkenliğe sahip. En baslarda ana geminizin uretblidiği gemi sayısı oldukça sınırlı ve tabii teknolojileriniz de minimum düzeyde. Zaman geçtikçe ve deneyim kazandıkça, yapabileceğiniz şeylerin sayısı belirgin bir şekilde artıyor. Orneğin deneyim kazanan gemiler yıldız alıyor ve böylece ateş güçleri ve manevra kabiliyetleri artıyor. Ama Beast'in (ve diğer rakiplerinizin) taktiksel ve teknolojik anlamda her zaman sizin bir adım önenizde olması veya en azından durumun öyle gözükmesi mücadeleyi da da kızıştırıyor.

Oyun boyunca tam 18 yeni



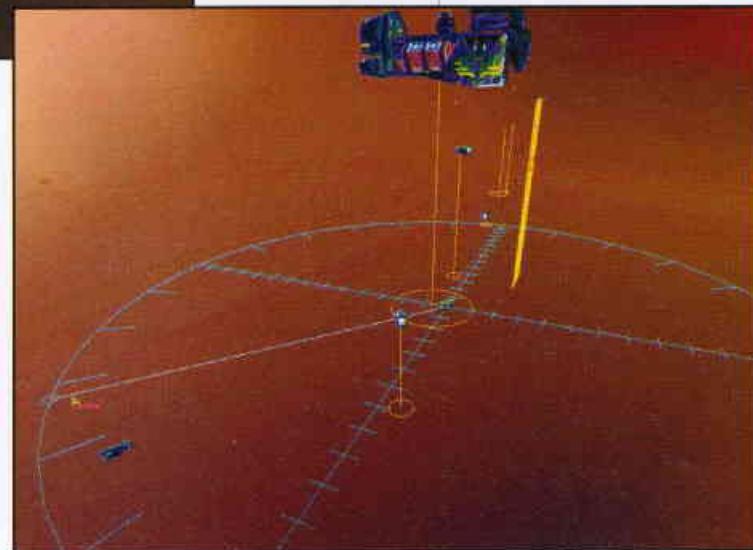


ozen oldukça etkileyici; savaş olmayan zamanlarda bile bir Worker'ın Kuun-Lan'a girmeye hazırlanırken küçük iniş takımlarını açmasını izlemek çok keyifli olabiliyor. Yalnız ben yine de uzay gemilerinin daha sık tasarlanaabileceğini düşünüyorum. Oyundaki şu garip, 'kutu kutu pense' gemilerin daha özgün tasarımlara sahip olması gereklidir. Özellikle Star Trek ve Star Wars ile büyüğen bir

rayabiliyor, örneğin kaynak toplamak zorunda olduğunuz zamanların kışılması.

Cataclysm, Homeworld'ün arından tek başına durabilecek nitelikte bir oyun olarak tasarlanması belki de Sierra'nın verdiği en akılçıl kararlarından birisi. Cataclysm bir ekleni paketi olmaktan çok bir devam oyunu; hem Homeworld hayranlarını hem de yeni oyuncuları tam 12'den vuracak bir oyun. Real-time strateji türünün kitabını adeta baştan yazan Cataclysm, bütün bu övgüler fazlaıyla hakediyor.

**Güven Çatak**



gemi elinizin altında olacak. Normal şartlarda yok edilmesi oldukça zor olan gemilere birkaç 'leech' yollayan ve bırakın onlara yapışıp teslim olana kadar güçlerini emsinler. Ramming Frigate'ların boynuz darbeleri ve hologram teknolojisini kullanarak düşman kuvvetlerinin kılığına bürünen Mimic'ler de etkili olabiliyor. Ayrıca Beast'in organik değişime uğramış birimlerine de kullanabilirsiniz.

Barking Dog yeni birimlerin yanı sıra 25 yeni teknoloji de beraberinde getirmiştir. Ateş gücüne artırmak için gemileri birbirine bağlayabiliyor ve gemilere bir elektro-magnetik lazer silahı ekleyebiliyorsunuz. Kamikaze opsiyonu düşmanı yok etmek için ilginç bir yöntem. Birçok gemi bir araya gelerek diğer gemileri çevreleyen bir kalkan oluşturabiliyor.

### Strateji ve daha ötesi...

Cataclysm klavyeden yeni tuşlar atayarak kontrol arayınızı bir hayli rahatlattırmış. Böylece oynamanıza daha bir pratik hale gelmiş ve kontroller sezgisel bir anlam kazanmış. Örneğin artık gemilerinizin nerede olduğunu bulabilmek için "ekran atlaması" yapmanız gereklidir; artık pratik 'sensor manager'ınızı kullanarak birimlerinizin yerini belirleyebilir ve bir geminin fonksiyonlarının çoğuyla ilgilenebilirsiniz. Bu olay kuvvetlerini kontrol etmenizi ve uygun manevraları yapmanızı bir hayli kolaylaştırıyor. Keşif uçaklarınıza rotası çizmekten (waypoint tekniği) tutun da savaşçılarınıza kimliği belirsiz bir

grup gemiyi engellemesi komutunu vermeye kadar akılınız gelebilecek her türlü kontrolü yapabilirsiniz. Aslına bakarsanız, bütün bir görevi sensor manager'ı kullanarak oynamanız da mümkün; tipki günümüzden kumandanlarının savaşlarını yönettiği gibi (artık kimse köprüde elinde durbunla volta atmıyor). Artık modern alicilar sayesinde neyin nerede olduğunu ve ortada neler döndüğünü anlayabilir ve edindiğiniz bilgilere göre savaş stratejileri geliştirebilirsiniz. Bu modun taktiksel anlamdaki değeri tartışılmaz ama tüm görevi sensor manager'dan oynayınca da oyuncunun muhteşem 3D grafiklerinden fedakarlık etmem zorunda kalıyorsunuz.

### Grafikleri zaten biliyorsunuz...

Zaten hemen başlangıcta bu oyuncunun görsel bir şölen olduğunu anlayabiliyorsunuz. Grafikler gerçekten muhteşem ve savaş sahneleri izlemek ayrı bir keyif. Tüm bu görsel destanın yoğun estetik kaygıları tasarıldığını düşünüyorum. Savaşçılar çeşitli manevralar yaparak it dalaşına girerken büyük gemiler de lazerleri ve füzeleri ile gövde gösterisi yapıyor. Detaylara gösterilen

jenerasyona bu tip hantall gemiler sunmak pek de akılçıl olmasa gerek.

Ama arka plana hiçbir lafım yok. Uretici Barking Dog değişkenliğin dozunu iyi ayarlayarak oyuna sık bir atmosfer kazandırmış. Oyunun bu konuda kendine ait bir tarzı var. Homeworld'de türünüzü ait bir tek gemi kurtulmuştu ve o da sizinkiydi; uzay boşluğunundaki uzun ve yalnız yolculuğunuz boyunca rakiplerinizi kendi başınıza alt etmek zorundayınız. Ama Cataclysm'de diğer Hiçgaranlar ve müttetikleriniz var. Yani oyunda birçok kez saldırları yönetmek için diğer donanmaların birimleriyle bir araya geliyorsunuz ve böylece ortaya seyrine doymayan çok renkli manzaralar çıkarıyor. Ayrıca Cataclysm, Homeworld'e göre çok daha hızlı; Homeworld hiçbir şeyin olmadığı sahnelerle aşırı yüklemeye yapıldığından oyun zaman zaman yavaş kalabiliyordu. Zamanın 8:1 oranında sıkıştırılması çok işe ya-

### Alternatif

#### Homeworld

Sayı/Puan

Kam 90/100

LEVEL KARNESİ

#### Grafikler

Tek kelimeyle muhteşem. Savaşçıların pikeyaplılığını izlemek çok keyifli. Arka planlar adeta birer resim.

#### Ses ve Müzik

Sesiendirme oldukça sağlam ve etkileyici. Müzikler daha bir underground havaya ödürümüş ama bence güzel olmuş.

#### Oynamabilirlik

Homeworld'e göre arayüz ve kontroller konusunda birçok aşırı kaydedilmiş. Sensor manager oldukça pratik ve kullanılır.

#### Atmosfer

Oyunun kendini özgü atmosferi sizi içine çekmeye çok iyi beceriyor. Cataclysm'ın başından itibaren oynanılabiliyor.

**LEVEL Notu** 93  
Homeworld: Cataclysm'ı çok daha büyük ve iyi bir Homeworld olarak düşünülebilirsiniz. Real-time strateji oyuncuları, bu devrimci oyunu kesinlikle kaçırılmamalı.

**Minimum:** Pentium II-266, 32 MB bellek, 4 MB ekran kartı  
**Önerilen:** Pentium III-500, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı  
**Multiplayer:** Internet ve LAN üzerinden maksimum 8 kişi

**Grafik Destegi:** Makimum 1600x1200 ve 16 bit renk derinliği

HIT

# TRICK STYLE

Karizmayı elden bırakmadan, fantastik bir dünyada uçmaya ne dersiniz?

**Yapım:** Criterion Studios

**Dağıtım:** Acclaim

**Tür:** Yarış

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

Havada uçan ... Hey, nereye getirdiniz ben? Işıkları açsana be adam! Çekitsizme kolumu be! Ne istiyorsunuz benden? Neler oluyor anlatsanız, neden getirdiniz beni buraya? Aloo, orada misiniz? Yaw şimdi nereye kayboldunuz? Durun, beni burada bırakın nereye gitdiniz? Hay lanet! Şu fosforlu şekil de neymiş? Oh be, ışığı bulduğum sonunda; ana-aaaaa, nereye gelmişim ben yahu...

Geçenlerde başıma gelen olaydan bir sahneyi canlandırdım size. Aslında bu olayın başlangıcı çok uzun zaman öncesine dayanıyordu. Level' a girdiğim günden beri, kendimi tamamen konsol sayfalarına adamıştim. Çünkü çocukluğumdan beri ailem bana bir türlü bilgisayar almamıştı. Arkadaşlarının evlerine gittiğim zaman bilgisayarlarında oyun oynadıklarını görüyordum. Ben ise harçlıklarından biriktirdiğim paralarla ancak konsolları satın alabiliyordum. Haliyle o bilgisayar sahipleri, ben ve benim gibi konsol oyuncularını aşağıyorlardı. Onların 386 bilgisayalarında bile, bizim "Ateri" lerimizden çok daha güzel oyunlar vardı. İtiraf etmeliyim ki, içimde o zamandan beri bir kin ve eziyet duygusu gelişti. Günler



geçti, Level' a girdim, konsol ile ilgili güzel işler yapmaya çabaladım. Diğer arkadaşlarımın da desteğiyle konsol köşesini genişlettik ve artık dergiye sıçramaz hale getirdik. Bu ay da, dergiden ayrı bir ek haline gelince, bir bilgisayar oyun dergisi olan Level' da hiç sayfam kalmadı. Benim bu kinimden haberini ve şimdiden kadar durumu idare eden bilgisayar oyuncuları mafyasının adamları, bir gece beni evimden aldılar ve yaka paça bir yerlere götürdüler. Etrafı gö-

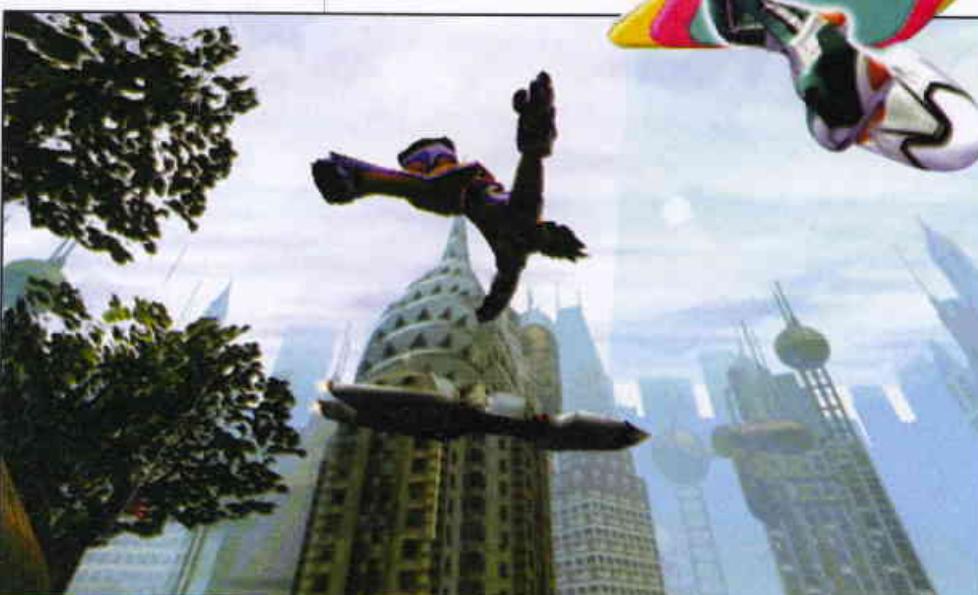
rebildiğimde, Level' in sayfaları arasında bir yerlerde olduğumu fark ettim. Bu bana verilen bir mesaj mıydı yoksa? Ne olduğunu anlamaya çalışırken bir zil sesi duyдум. Yavaşça yandaki kapıya doğru ilerledim. Elim kapının koluna gitmeye çekinmedi, dizlerim titriyordu. Adrenalin seviyesi maksimuma ulaşmıştı. Kapıyı açtım ve

karşında tüm gerçeklığıyle onu gördüm. Bana bir şeyler anlatmak istercesine baktı. Sonunda ağızındaki baklayı çıkardı ve bana söyle soyledi: "Ağbij ekmek lazımmiydi?" Kapıcı bile bir şeylerin farkına varmışken, benim PC oyunlarını incelemem çok yanlış olacaktı. Şimdi ise görevini yapıyorum. Walla doğru söylüyorum ya, neden inanmıyorum siz?

### Karada kaçan

Konsolda, başta Tony Hawk' s Pro Skater olmak üzere bir çok skateboard oyunu varken, PC sahipleri kaliteli bir simülasyon için uzuuuun bir zaman beklemek zorunda kaldılar. Maalesef hala iyi bir skateboard simülasyonu gelmedi. Ama daha iyi geldi; mükemmel bir simülasyon olan TrickStyle Gelecekte geçen, super fantastik mekanlara sahip bir hoverboard yarış oyunu bu.

Dreamcast sahipleri bu oyunu önceden tanıyorlar zaten. TrickStyle' in PC versiyonu da, neredeyse Dreamcast versiyonuya aynı. Yine de, TrickStyle' in PC sürümü, Dreamcast sahiplerinin gördüklerinden daha fazla "tamamlanmış" havasında. E bunun için Criterion Studios' u suçlayamazsınız, oyunu Dreamcast'





in çıkış tarihine yetiştirmek için acele ettiğim Segam iddi. Neyeşki oturup PC versiyonunu tekrar gözden geçirmiştir. Dreamcast versiyonunda da olduğu gibi, grafikler gerçekten çizgi ötesi. Yarışlar üç ana mekanda gerçekleşiyor, bunlar Londra, New York ve Tokyo. Her şehrin, özelliklerine uygun olarak, neredeyse sanat eseri kalitesinde diyeleceğim beş ayrı yolu var. Orneğin, New York'da metro tünellerinde yarışın, Central Park'a gidecek, Tokyo'nun yüksek bulut şehrlerinde dolaşacak ve hatta Londra'da Big Ben'in yanında gezineceksiniz. Çizim takımı, yüksek poligonlu karakterlerde çok iyi iş yapmış. Yarışçılar havayı yararına gelip etkileyici hareketler yaptıklarıda çok gerçekçi görüyorum. Özel hareket dizaynları çok güzel anime edilmiş. Karakterinizin havada kırılgan gibi dans etmesini seyretemek çok zevkli. Umarım bir gün gerçek hayatı bizim de yer çekimine karşı koyan bu board'lar üzerinde break dans yapabilme sansımız olur. TrickStyle'daki en fazla dikkat çeken görsel özellik ise, bugüne kadar PC'de görülmüş en kaliteli ışıklandırma efektlerine sahip oyunlardan birisi olması. Hoverboard'ların havada süzü-



ürken arkalarında bıraktıkları uzun ışık yolları, değişik yollarda değişik şekillerde oluyor ve mükemmel bir renk demetine dönüyor. TrickStyle'da karşılaşma çıkan tek grafiksel problem ise, çok yükseğe zipladığında parkuru runa çıkmadı. Bu gerçekten önemli bir problem ve oyunun kalitesini kötü yönde etkiliyor.

#### Ağaçta pişen

Oyunun görsel olarak bir başyapıt olmasının ve tek başına bu yönyle bile ayakta durabilmesinin yanında, insanın kabiliyetlerini ölçmek gibi bir ozelliği de var. İllerleyebilmek için performans testlerini başarıyla geçebilmeniz gerekiyor. Burada hiç problem yok çünkü TrickStyle bir rüya gibi ilerliyor. Oyundaki parkurlar için verilen hareketleri yapmak gayet kolay. Tamam, daha önce bir



hoverboard sürmediğimi kabul ediyorum fakat TrickStyle gerçekten kullandığım hissini veriyor. Kendinizi çok iyi hissediyorsunuz, Criterion Studios'daki takım, anti-yerkeşimi fizik motorunu çok güzel simüle etmiş gerçekten. Eğer 300Mhz'den fazla bir işlemci ve iyi bir 3D hızlandırıcıya sahipseniz, Dreamcast'te bile bazen görülen yavaşlama problemlerini de kesinlikle yaşamazsınız. Oyun hızlı fakat kontrol edemeceğiniz ya da kimin ne yaptığıni anlayamayacağınız kadar da değil. Dizayn edenler, hareketlilik ile oynanabilirliği çok güzel birleştiler. Gördüğüm en eğlenceli oyular arasında olan TrickStyle'dan maksimum hız alabilmeniz için, bir gamepad ile oynamanızı şiddetle tavsiye ederim. Klavye ile aynı tadı alamıyorsunuz.

#### Ağzıma düşen

Eğer TrickStyle'in büyük bir eksikliği varsa, o da müzikleri ve internet desteğinin olmamasıdır.

Tabii ki bir bilgisayarda ekranı böülüp iki kişi oynayabiliyorsunuz ama, web veya LAN üzerinden altı kişiyle canlı oynayamadıktan sonra, bir PC'nin, konsoldan ne gibi bir üstünlüğü kalmıyor ki? Müziğini ilk beş dakikadan sonra kaçıttım, bir daha da açmadım. İyi ki ses efektleri kalite yapılmış da, onlara konsantr oluyorsunuz.

TrickStyle'i herkese tavsiye ederim. Alın, bana dua edersiniz. Bulunsun bak, gün gelir lazımlı olur. Yaw kur makinende dursun işte fenomen: sikildikça oynarsın. Yükle ofisindeki makineye, patron firçalandıkça açar oynarsın. Hadi ben kaçtım, Bye&Smile...

MegaEmin™

LEVEL KARNESİ

#### Grafikler

Kesimlik göz kamaştırıcı ışıklendirme efektleri, PC'de görülenlerin en iyilerinden.

#### Ses ve Müzik

Defalarca tekrarlanan teknoparçalar, bir müddet sonra rahatsız edici olmaya başlıyor.

#### Oynanabilirlik

Fethetmek için yeterli sayıda parkurumuz, ortaya çıkarmak için yeterince giz, ustalaşmak için kullanacağımız yeterince hataket var.

#### Atmosfer

Oyun kendisini en iyi şekilde sunuyor zaman. Oyunun havasına kaptırısanız birakamıyorsunuz.

#### LEVEL Notu

85

Nereye de olsanız, olsun bu oyunu bu tarz değerlendireceğiz. Koşa koşa atırmak istem. Eğer dışındaki konfigürasyonuza higieniç üzük düşün.

**Minimum:** Pentium 233Mhz, 32 Mb bellek,

200 Mb boş sabit disk alanı, 4. helyi CD-ROM

**Önerilen:** Pentium II-400, 64 Mb bellek, 3D hızlandırıcı

**Multiplayer:** Yok

**Grafik Desteği:** Makinamız i800x1200 32 bit renk derinliği

# DUKE'S OF HAZZARD

Hadi Bob, çiftliğe gidelim, tavukların yumurtlama zamanı. Bas gaza kuzen!

**Yapım:** Stardock Systems

**Dağıtım:** Ubi Soft Entertainment

**Tür:** Strateji

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

İşte bir yarış oyunu daha. Mümkünse ureticilerden en az 6 ay yarış oyunu çırkarmamalarını isteyeceğim. Ya da en azından oynanması zevkli olan veya eziyet çektiğim yarış oyunları olabilir. Duke's of Hazzard'ı ilk elime aldığımda dışarıdan tepkilerle karşılaştım. Ortalıkta oyunun haberinin geçen sene yapıldığı gibi rivayetler dolaşıyordu.

Hele birde bu gibi rivayetleri duyunca ümidiم iyice kirletmişti ki bu ay ilk defa beklediğim olmadı.

### Bir CD dolusu Video

İlk çıkışı Playstation platformunda olan Duke's of Hazzard aslında bir yarış oyunundan çok araba kullandığınız bir arcade oyunu. Bir konu dahilinde arka arkaya verilen görevleri başarı ile yerine getirmek durumundasınız. İki kuzeni taşıyan bir arabayı



zi istiyor ve oyunda ilerleydiğiniz kadar yer bu isim altına sürekli otomatik kaydediliyor. Grafik ayarlarında yüksek çözünürlüğü tercih edin çünkü makinayı çok da zorlamıyor. Grafiklerin kalitesi çok yük-

sek değil. Çünkü sonuca oyun asıl PlayStation platformu için geliştirilmiş ve grafikleri PC'ye düşük geliyor. Fakat yine de çözünürlüğü 1024x768'e çıkarabiliyorsunuz ve bu da oynayabilmek için gayet yeterli bir grafik kalitesine ulaşıyor.



### Alternatif

#### Driver

Sayı/Puan

Kasım 99 90/100

yarlılığı yapıyor. Ayrıca gerekli powerup'ı alınca camdan dışarı sarıp karşısındaki rakibinize ok atıyor. Kuzenlerin konuşmaları ve videodaki dialoglar özenlilikle hazırlanmış. Genel olarak oyun içi ses efektleri tatmin edici. Arka planda çalan müzik de fena değil. Fakat daha geniş bir müzik arşivini olabilirdi.

Bu ay oynadığım ve gördüğüm birçok(I) yarış oyunu arasında gayet iyi sırada sayılabilcek bir oyundan Duke's of Hazzard'ı alıp oynayabilirsiniz. Her açıdan Driver'ı hatırlatan oyun bir de Driver motoruyla yapılsayıdı çok güzel olabilirdi. Araba ile daha fazla hareket ve manevra yapabilmek oyunu oldukça eğlenceli hale getirirdi. Yine de dinamizmiyla ufak rampalar ve uçaçacak nehirler koyarak oldukça sağlamışlar. Kontrollere alıştığınızda Duke's of Hazzard iyi va- kit geçirebilmenizi sağlıyor. Zorluk seviyesi de çok sıkı değilken siz idare edebilecek gibi fırsat bulursanız deneyin.

Arabayı kullanan kuzeni dinlemeniz yararınıza olur. Yolun karışık olduğu yerlerde nereye dönmeyiniz veya ne yapmanız gerektiğini söyleyerek size yol bilgisi-

#### Grafikler

Çok müthiş modellerin beklemesinden grafikler gayet tatmin edici. Tek eksik: fazla efekt çalışmıyor.

#### Ses ve Müzik

Daha geniş bir müzik arşivi böyle narketili bir oyun'a iyi gelebilirdi. Oyun içi ve video diálogları iyi.

#### Oynamabilirlik

Oynamabilirlik oyunun konusuya ve harketli oyun motoryla sağlanmış. Başlangıçta her bir arabanın kontrolü zorlayabilir.

#### Atmosfer

Ses ve müziğin içini grafik kapatıyor. Oyunun konusu da iyi bir atmosferi uygun. Kelajı sıkılıklıysa.

## 71 LEVEL Notu

Araç kullanarak verilen görevleri yerine getirmek eğlenceli bir konu. Gönül rahatlığı içinde alıp oynamak için iyi bir seçenek.

**Minimum:** PII 266 MHz, 32MB RAM, 200MB

**HDD:** 3D Ekran kartı

**Önerilen:** PIII 450 MHz, 64MB RAM, 3D Ekran

**Kart:**

**Grafik:** DxD desteği

**Extra:** Yok



# RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE: CONTRAPTIONS

**Topu tut, timsaha at, mikseri aç, ışığı kapa, lazeri çevir, duvarı devir...**

**Yapım/Dağıtım:** Sierra

**Tür:** Bulmaca

**Bilgi için:** [www.sierra.com](http://www.sierra.com)

**S**izin de farkedeceğiniz gibi son zamanlarda şiddet ögesi içermeyen oyunlara çok nadir rastlamaya başladık. Şiddetin küçük yaştaki çocukların etkilemesi bir yana, sonuça bizerler de ailelerimizin tabiri ile sürekli "vurdulu kirdili" oyunlar oynamaktan bir süre sonra sıkılıyoruz. Bu gibi durumlarda dijital çağın parmakla seçilen oyunları sayılabilecek oyunlar çok seyrek de olsa ortaya çıkarak yardımımıza koşuyor ve bizi bir nebze olsun rahatlatıyor.

### Bu kadar çok topu bir arada gören oldu mu?

Puzzle tarzı zeka oyunları bu çok seyrek rastlanan türlerden biri. Bu turun müptelalarının daha iyi bileceği The Incredible Machine serisi yeni bir oyunla dönüşünu kutluyor. Sierra, Return of The

yerleri bile zor buluyorsunuz. Ayarlar bölümünde sesler, çalan müziği ve grafikle ilgili ufak ayarlamalar yapabilirsiniz. Müzik listede birçok türde parçalar var ve esasında türüne bakmadan hepşini dinlemek çok eğlenceli. Fon müziği puzzle çözerken oldukça değişik bir ortam yaratıyor. Ses menüsünden de hoşunuza giden bir tip ses takımını seçebilirsiniz. Çok fazla grafik ayarı olmamasına rağmen zaten oyun bir puzzle oyunundan beklenemeyecek en iyi grafiklere sahip. Çok fazla vakit kaybetmeyeceğiniz ayarlarından sonra artık oyuna geçelim.

Oyun ilk başladığınızda önce bir kullanıcı ismi girmelisiniz. Çözüldüğünüz puzzle ve ayarlarınızla ilgili bütün bilgiler bu kullanıcı adına kayıtlı tutuluyor. Ailede herkesin şırgınca bu oyunu oynadığını düşünürseniz gayet mantıklı bir

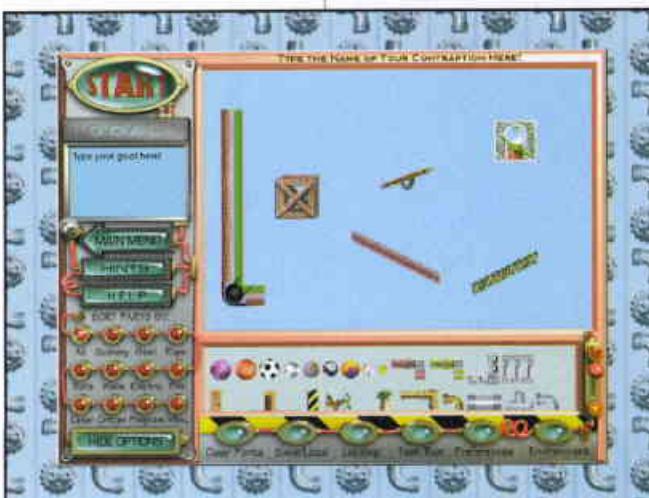


Fakat başlarda sıkıldım daha zor şeyler istiyorum derseniz istediğiniz zorluk seviyesinden istediğiniz bölüm oynayabilirsiniz.

### Timsahla test makinesi!?

Objeler birbirinden çok alakasız, tamamen saçma araçlar yapmaya yaranan eşyalar. Örneğin kafesteki bir farenin üzerine top atarak onu korkutup koşmasını sağlıyorsunuz. Bu sırada onun kostuğu platforma bağlı jeneratör çalışıyor ve prize elektrik sağlıyor. Böylece çalıştırığınız test makinesinden fırlayan ekmekler bir balona çarparak onun uçmasını sağlıyor. Balonun üstüne koyduğunuz raptide de balonu patlatıyor ve görev bitiyor. Dikkat edilmesi gerek noktaları tutorial bölümünde öğrenmelisiniz. Örneğin hangi patlayıcının hangi tip duvarı patlatabildiği veya hangi topun ağırlığının ne kadar olduğu ve nereerde kullanılabileceği gibi.

Oyunun arabirimini oldukça sade ve anlaşılır. Üstte icatları yaptığınız alan, aşağıda ise alet çantanız var. Bazi bölümlerde alet çantanızdaki herşeyi kullanmak zorunda olmayı bekliyorsunuz.



Incredible Machine: Contraptions ile serinin yaratıcısı olan Rube Goldberg'ın kemiklerini sizlere sunuyor. İlk oyunu oynayanlar için yazının ilerisinde de okuyacağınız yeniliklerden, daha iyi grafikler, daha fazla obje, daha çok fikirler ve ayarlanabilir objeler sayılabilir.

Kurulumundan başlayarak oldukça neşeli sesler, müzikler ve canlı grafikler oyunun her yerinde karşınıza çıkacak. Oyunu ilk kurmadan sonra arabirimini birkaç dakika hatırlayınca inceledim. Rengarenk ve karmakarışık arabirimde bazı basmanız gereken

sistem olduğuna siz de hak vereceksiniz. Kullanınızı yarattıktan sonra karşısına bas bas bağırın bir megafon çıkyor ve alıştırma bölümlerinden bahsediyor. Bu bölümleri oyunu bilseniz bile oynamanız iyi olur çünkü zaman kaybettirmiyorlar ve objeleri tanıtmayı nasıl kullanacağınızı gösteriyorlar. 50 adet tutorial bölümünden sonra oyunu giriyorsunuz. Oyunda toplam 250 kadar puzzle var. Ve bunlar farklı zorluk seviyelerine dağılmış durumda. Eğer sırayla giderim diyeysanız kolaydan uzmana kadar yolunuz var.

### Alternatif Worms Armageddon

**Sayı/Puan** Nisan 99 90/100

siniz. Ama alıştıktan sonra oyunun başından kalkmak pek mümkün olmuyor. Giderek zorlaşan puzzle seviyeleri çok iyi ayarlanmış. Böyle bir serinin devamına da böyle bir oyun yakışır. Asla denemeden geçmeyin.

**Onur Bayram**

### Grafikler

3D hızlandırmalı kartınız olmadan da bilgisayarın başında saatlerce kalabileceğiniz ispatlıyor.

### Ses ve Müzik

Puzzle çözerken olabilecek en rahat ve eğlenceli fon müzikleri. Eğlenceli ve abartı olmayan sesler.

### Oynamabilirlik

Oyunun kendine has kuralları biraz da mantıkımız yardımına çözünce başından kalkıtmaz oluyor.

### Atmosfer

Puzzle çözmek için herşey yerde. Bu müzik ve grafikler varken canımız sıkılmaması imkan yok.

### LEVEL Notu

86

Puzzle oyunları bu oynaya dönüsüyor. Bu tür bir oyunda olması gereken herşeye sahip. Oyunun kendine has eğlenceli kuralları eğitim bölümünde öğrenebilirsiniz.

**Minimum:** Pentium 90 MHz, 32 MB RAM

30MB HDD

**Önerilen:** Pentium 166 MHz, 64 MB RAM

**3D Desteği:** Yok

**Multiplayer:** Yok

LEVEL KARNESİ

# SERGEİ BUBKA'S MILLENIUM GAMES

Olimpiyat...

Yapım: Midas

Tür: spor

Web: [www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

**E**yılı ayı olimpiyat ayı. Firmalar güncel olmayı, moda uymayı ne kadar da seviyorlar. Olimpiyatlar mı var, 15 senedir kimse olimpiyat oyunu çıkarmaz, piyasaya hemen iki tane olimpiyat oyunu getirdi. Hayır utanmasak biz bile giyeceğiz formalarımızı olimpiyatlarındayız diye size fotoğraf çektiğeceğiz (yok canım daha neler!)

Oyunumuz Midas diye pek duymadık bir firmadan geliyor. Bir olimpiyat oyununa göre ilginç özelikleri olan ama sanatsal yönden de pek bir ayrıcalık tanınmamış bir oyun. Ne demek şimdî bu demeyin, oynanış bakımından benim beklenenlerimin çok altında olan bir oyun. Oyle ki demolar yok denenek kadar az; grafikler 3D olmasına karşın yetersiz (özellikle şuna kadar yapılmış her spor oyununda olduğu gibi seyirci grafikleri özensiz ve rezalet) ve adamların çiğndığı ses efektleri bir C64

oyununda karşılaşabilecek kadar kötü. Hiç bir üç adım atlayıcı "İh! İh! İh!" diye atlamaz. Ote yandan oyunumuzun güzel yanları da var, hatta Sydney2000'ten bir çok ana öğe bakımından geri de olsa da aslında oradan daha derin bir oyun olduğu kesin. Oncekkile Sydney'e göre daha fazla oynamabileceğiniz çeşit var ve bu oyuna

**Grafikler**

Grafikler daha iyi olabilirdi, olmasa gerekten altında, demolar zayıf ve etkililikten uzak.

**Ses ve Müzik**

Adamların ses efektleri ilginç ve çok kaliteli, hatta komik! Müzik de beklenen altında!

**Oynamabilirlik**

Oynanış teknigi ilginç ve aslında yeterince güzel işlenseydi başarılı olacak bir teknik.

**Atmosfer**

Grafik ve müziğin kötüğu ile efektlerin ilginçliği birleşince ortamda atm gibi bir şeyle çıkıyor. Atmosfer bile demek zor geliyor.

65

**LEVEL Notu**

Hızla Sydney2000 yarışına bükün derim, Sergei Bubka büyük bir sporcu olabilir. Aşında çunu da fena değil ama Sydney 2000 i gorunce fadi kapıyor.

**Minimum:** Pentium II-433, 64 MB bellek, 30 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM

**Önebilin:** Pentium III-500, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 8 hızlı CDROM

**Multiplayer:** split screen 2 kişi, network 8 kişi

**Craftik Desteği:** 3D ekran kartı, 1600x1200

LEVEL KARNESİ

daha iyi. Bilmem anlatabildim mi?

**5 yuvarlak, çabuk burdan uzaklaşık**

Ote yandan oyunun gerçekten ilginç yanları da var. Mesela benzer oyundarda sağ-sol yaparak hızlanıyorduk. Bu oyunda ise sporcumuzuñ altında bir adet devamlı dairesel dairesi ve bir ok var. Daire yeşil ve kırmızı olmak üzere ikiye ayrılmış. Sizin amacınız ise dairesinin yeşil kısmı okun üzerindeken düşmeye basılı tutmak ve kırmızının üzerindeken bırakmak. Eğer kırmızıda basarsanız adamınız bir anda hız kaybediyor ve unutmayın ki hangi alanda yarıştıysanız yarışın her zaman hızlı olmak zorundasınız. Bu tuş player 1 için mouse'un sol tuşu; yani oyunu mouse'la oynayabiliyorsunuz, bir spor oyunu için dikkat çeken bir özellik. Ama daha önemlisü, ki bu oyuna çok büyük bir derinlik katmış: training manager. Bu moda oynarken karakterinizi sıfırdan alacak ve basit bir kulüp teyken, sırasıyla yükseltip üniversite/bölge/sehir şampiyonları yapacak sonra ülke elemelerine katılacak ve en sonunda uluslararası yarışacakınız. Bunları yaparken koçuñuzla beraber antreman progra-

**Alternatif****Sydney 2000**

Sayı/Puan Ekim 2000 82/100

rol edeceksiniz yani. Her karakterin strength (güç), speed (hız), acceleration (hızlanma), jump (sıkrama), endurance (dayanıklılık) ve reaction (tepkisi) olmak üzere 6 tane özelliği olacak ve bunları tabii ki zamanla geliştireceksiniz. Atletinizi ise her biri farklı özelliklerde olan sadece 10 ülke arasından seçebileceksiniz. Bunların haricinde free play (istediğiniz alanda istedığınız kadar oynarsınız ama rekörleriniz sayılmaz), multiplayer (8 kişi network veya iki kişi aynı bilgisayar) ve team arcade (bir dalda bronz veya gümüş madalya alırsanız başka bir dalı, altın madalya alırsanız başka ikinci dalı birden açarsınız, açamadığınız dalları oynayamazsınız) modları da siz bekliyor olacak.

Bubka's genel olarak daha derin ve daha farklı bir kontolü olan oyun; ama daha basit ve daha amelete bir oyun olan Sydney'den de daha zevksiz bir oyun. Özellikle ses efektleri "Millenium Games" adlı bir oyuna yakışacak türden değil. Yoksas oradaki millenium'dan kastettikleri "bin yıllık oyun" mu acep?

Neyse, olimpiyatlarla hoş geldiniz, ama Avustralya Bubka'dan daha yakın gibi...

- Gökhane &amp; Batu



mi yapacak ve uygulayacak, doktorunuzun kontrolünde sakatlıklarınızı tedavi edecek ve menejeriniz sayesinde gireceğiniz yarışmaların tarihlerini belirleyeceksiniz. Aynı bir futbol menejerlik oyununda olduğu gibi oyunu kont-

# SWAMP BUGGY RACING

Artık abartılar! Bataklıkta nasıl yarışacaz?!?!?!

**Yapım/Dağıtım:** Midas

**Tür:** spor

**Web:** [www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

**B**u ay sizin de farkedeceniz gibi dergimizde yarış oyunlarının ezici bir üstünlüğü var. Fakat işin asıl acı yanı bu ay benim 4 adet yarış oyunu incelemiş olmam. Play ekimiz için yazdım yazlığını değerlendirmeye düşünenlerin hangi yarış oyunun daha kötü olduğunu kara vermem oldukça zor oldu. Yine de bu zor seçime rağmen sonunda Oscar'ı alan oyun belli oldu: Swamp Buggy Racing.

Bir oyunu ismiyle incelemek ne kadar doğrudur bilmem ama oyunun içeriğine girmeden önce biraz ismi hakkında yorum yapmak istiyorum. Oyunumuzun ismi 3 kelimedenden oluşuyor. Binalardan ilki swamp kelimesi ki, bu kelimenin türkçe tam anlamı bataklık. Sonuncu kelimemiz racing kelimesi ve bunun anlamı da yarış. İlk kelimemiz olan bataklık kelimesinin sonuncu kelimemiz olan yarış kelimesiyle nasıl bir alakası olduğunu tahmin edemiyorum. Bataklıkta yarışmanın

zor olduğunu düşünürsek bunu görevlilikmemiz için oyunu oynamaktan başka çaremiz kalmıyor.

### Pardon, ana menüye nasıl gidebilirim acaba?

Oyunu açarken karşısına çıkan garip setup ekranına biraz takılısınızdır. Ekrandaki kontrollerin ne anlama geldiğini anlayamadım. Fakat onlara dokunmadan daha sonra oyuna girince oynama müsait tuşlar bulabiliyorsunuz. Buradan grafik ayarlarını da yapmaya bakın. Çünkü oyunun içinde bu ayarları bulamıyorsunuz.

Her yarış oyununda olduğu gibi bu oyunun da başında hareketli müzik eşliğinde yarışan araba görüntülerinden oluşan bir demo bekledim. Fakat bu oyunun konusu gerçekte varolamayacağının karşıma çıkan demoya önce şaşırıp sonra dakikalarca gülerek kendimi avuttum. Oyunun konusu adından da anlaşılacağı gibi bataklıkta geçiyor. Yani araçların yarıştığı parkur, çim veya toprak yerine çamurdan oluşuyor. Çamurun içinden çıkışına araç yavaşlıyor. Yalnız oyundaki tek mantıksızlık bu değil. Fizik motorunda ciddi sorunlar olan oyunda arabanızla bir yere çarpınca gereğinden fazla ucabiliyor ya da olması gereken denilen daha kolay bir şekilde devrilebiliyorsunuz.

Oyunun arabirimini oldukça sade. Hatta gereğinden fazla bile diyebilirim. Gerçeli ayarların hiç birini bu menüde bulabilmek mümkün değil. Zaten bir kere oyuna girdikten sonra ana menüye dönebilmek de mümkün olamıyor. Oyuna girerken parkur seçimi, araba seçimi ve vites seçimi yapılmıyor. Parkur seçiminin çok zor olduğunu söyleyemeyeceğim. Çünkü sadece 2 adet parkur var. Araba seçimi de da-ha zor değil. Oyundaki toplam



araba sayısı 4. Bunlar da zaten farklı sınıflarda olduğu için zorluk seviyesi seçenek gibi bir şey oluyor. Buraya kadar herşeyin çok acı olduğunu biliyorum. Ama aslı gerçeklerle oyuna girince yüzleşiyorsunuz.

Bu da nesli! Bir tabut, yanında 4 adet ince cubuk ve 4 adet parmak kalınılığında yuvarlak. Bunlar araba olamaz! Ama olmuş işte. Uzun uğraşlarından sonra gaz ve fren tuşlarının neler olduğunu buluyorum ve oynamaya başlıyorum. Haritalarda 4 adet viraj var. Bir clipsin etrafında dönüp duruyorsunuz. Zorluk seviyesinin bilgisayarın yapay zekasına hiçbir etkisi yok. Sadece rakiplerin daha hızlı gitmesini sağlıyor. Tabiki bu bir derece zorluk olarak algılanabilir. Oyunun kontrolleri gayet basit. Gaz, fren, sağ, sol.

### Pardon, bu oyundan en çabuk nasıl çıkabilirim acaba?

Başa açılan ve bir daha girme şansınız bulunmayan ayarlar arasında "hava şartlarını aç" gibi bir seçenek var. Bu seçeneği açınca yarışken yağmur yağıyor ve yer yer sis bastırıyor. Fakat yağmurun yağmasına yere düşmesine kadar bütün efektlere Paint ile yapılmış gibi. Sis de indi mi hiçbir şey görmek mümkün oluyor. Sanki bulutlar yere inmiş gibi oluyor. Oyunun bu dediklerimden başka

bir grafik numarası yok. İlk defa 3D bir oyunda 2D bir obje görüyorum. Ağaçlar kartondan yapılmış gibi. Bataklığın bataklık olduğunu sadece renginden tahmin edebiliyorum. Çünkü sıvı efektleri yok denenecek kadar zayıf. Bazı yerlerde lens flare efekti var ama o da hiç gerçekçi değil.

Yarışa ilk girdiğiniz andan itibaren aynı kotu müzik arka plan da calıyor. Tavsiyem aynı anda arkada mp3 çalmalarız olacaktır. Ses efekleri de sadece motor sesi ve seyirci bağışmalarından ibaret. Ama ben etrafta seyirci göremedim. Bu ayki incelediğim en kötü oyun olan Swamp Buggy Racing her açıdan sayısız eksixe sahip bir oyun. Bunu yarış oyunu olarak alıp oynamak için çok sıkılmış olmanız lazım.

Geçen ayki Vietnam incelememden sonra okuyucularıma bu oyunu da alırmamakla çok iyi bir şey yaptığımı düşünüyorum. Kesinlikle uzak durun.

### Onur Bayram



## LEVEL Notu

Bu oyun bir yarış oyunu değil. Hem de tekerleklerini olan araçlar varsa da bir yarış oyunundan beklenen hiçbir şey olmadı: bir oyunu bu tarafta sokamayız.

**Minimum:** P II 266, 64 MB RAM, 50 MB HDD

**Önerilen:** P III 350, 64 MB RAM, 50 MB HDD

**Grafik:** 3D kart

**Multiplayer:** Yok

**Extra:** Yok

# HARLEY DAVIDSON RACE ACROSS AMERICA

İyi güzel de, yani... Offf off!..

**Yapım-Dağıtım:** WizardWorks

**Tür:** Yarış

**Web:** [www.wizardworks.com](http://www.wizardworks.com)

**H**arley-Davidson... Motosiklet dünyasında apayrı bir yeri olan bir isim. Ne teknolojisi çok ileridir, ne de son derece mükemmel, sorunsuz motosikletler üretir. Ama neredeyse yüzüldür sadece Amerika değil, tüm dünya yolalarını çiğnemiş, insanların gönlünde yer etmiş bir markadır. İnsanlar başka hangi motosikletin markasını sırtlarına dövmeye yazdırıyorlar, başka hangi nesnede bu denli büyük bir tutkuyla bağlıyorlar ki? Tabii ki bu kadar çok tutulan bir motosikletin üzerine filmler yapıldı, romanlar yazıldı, şarkılar bestelendi. Hediye eşyalar, tilt makineleri, kahve fincanları, deri ceketler, üzerinde "Harley" yazan herhangi bir şey rahatlıkla müsteri bulabilir, herhangi bir şey! Eh tabii, böyle bir markanın bilgisayar oyunu yapılmaz mı? Tabii ki yapılır, hatta maalesef yapıldı bile... Neden mi "maalesef" dedim? Çünkü piyasada bu kadar güzel motosiklet oyunu varken, yani istenince yapılabılırken, nasıl olur da WizardWorks imzalı bu tuhaf "oyun" ortaya çıkar? Nasıl? NASIL???

## V-Twin Gümbürtüsü Ne Hoştur...

Aslında daha oyun kurulurken "DirectX 6.1 kuruyam mı abey?" diye sorduğu an başıma gelecekleri anladım ben. Bu çok belirgin bir özellikle, bilen bilir, mükemmel 3D grafiklere sahip olduğunu iddia eden bir Windows oyunu kalkıp da eski DirectX sürümlerini kurmayı teklif ediyorsa, o oyundan pek fazla bir şey beklememek gerekir. Zaten birkaç dakika sonra oyuna girince korkularımın gerçeğe dönüştüğünü de gördüm, başım göze erdi. Ben hayatımda bu kadar berbat bir oyun görmedim, aslında ortada bir oyun da yok ama neyse, madem ki yapıcılar bunun oyun olduğunu iddia ediyor, kırmayayım çocuklar. Konu söyle, siz bir motosiklet sürücüsü olarak Amerika'nın çeşitli eyaletlerindeki yollarda



gazlıyorsunuz. Yarışın sonunda kaçını geldiğinizde bağlı olarak biraz para kazanıp, motorunuza daha iyi parçalar takıyorsunuz. Böyle yarışa yarışa sonunda her

madan oluşan dağlar, otomobiller, binalar, ve daha da kotusu iki boyutlu içeren bitmaplerden oluşan ağaçlar, seyirciler, geyikler...

İlk oynadığınızda pistler bir hayatı uzun gibi geliyor, ancak sonrasında aslında öyle olmadığını, gerçekte oyunun bir türlü bitmek bilmediğini fark ediyorsunuz. Çünkü oynadıkça oyunun ne berbat bir tasarıma sahip olduğunu görüporsunuz. Öncelik-



yıllardan önce Harley binicisinin toplanıp şenlik yaptığı efsanevi Sturgis Kasabasına varıyorsunuz. Yarışta ilk üçe girenlere para var, diğerlerine bir şey yok. Ama zaten yarışta dört kişinin bulunduğu düşünürsünüz işin ne denli acıması durumda olduğunu anılsınız. Koca yarışa sadece 4 motorcu katılıyor, tabii Multiplayer olayı da aynı sayıyla kısıtlı.

## Bir Fat Boy Olsa da Düşük Yollara...

HD - RAA (adını her defasında yeniden yazmamı beklemiyorsunuz umarım?) konu olarak içi son derece boş olan bir oyun, ama maalesef bununla kalmıyor. Grafikleri de bugune dek gorduklerimin içinde en kötüsü diyebilirim. Sürücü ve motosikletler mümkün olduğunda az poligon kullanılarak tasarlanmış, haliyle hepsi de süt kutularına benzıyorlar. Çevre ise ondan beter, üç beş çizgiden ve bir çeşit kapla-

le binalara ya da arabalara çarpınca söyle bir sarsılıyorum ama harsızca içlerinden geçiyorsunuz. Ayrıca 1985'ten bu yana hiçbir bilgisayar oyununda virajların yerine köşelerin kullanıldığını görmedim, aslında hâlâ bu şekilde oyun tasarılayacak kadar tembel ve beceriksiz yaratıkların ortalıkta dolaştığını da bilmiyordum.

## Ya da Bir Balyoz Bulup Bu Oyunun CD'sini Kırsam...

Oyunun belki de en berbat yanı oynaması, ya da daha doğrusu oynamaması. Öncelikle tuşları istediğiniz gibi ayarlamamanız mümkün değil, sadece yön tuşlarını kullanabiliyorsunuz. Bu yüzden de motorunuza doğru düzgün kontrol edebilmeyi mümkün olmuyor. Ama tek sorun bu değil zaten, bir başka berbat tasarım unsuru da motorların benzinlerinin bir süre sonra bitmesi. Aslında bu iyi bir detay olabilirdi, ama hiçbir motosiklet bir depo benzinle 300 metre git-

## Alternatif

### Moto Racer 2

Sayı/Puan

Ocak 99 80/100

mez! Üstelik benzini biten bir motoru inip itmeniz gereklidir, ama oyundan atılmayın diye bunu da yapmamışlar. Benzini bitmiş bir motorla saatte ortalama 40 mil surat yaparak ilerlemek mümkün, hatta isterken yarış sonuna dek böyle ilerleyebilirsiniz. Öte yandan rakiplerin her gördükleri benzinciyi girmelerine rağmen, uzun süre benzinci olmayan bölgelerde bile tam gaz gittikleri halde yakıtları tükenmiyor. Yani tamamen saçma ötesi bir tasarım, gerçekçi geçen bir oyun için tam bir felaket. Aslında daha da devam edebilirdim, ama hiç yazısını yok doğrusu. Eğer motosikletlerden ve bilgisayar oyunlarından sonsuza dek tıksınmak istemiyorsanız bu oyundan uzak durun derim.

Mad Dog

## Grafikler

"Geldim, gördüm, fiskindim!" dedi yüce Julius Caesar gözye. Olmaz olsun böyle oyun grafiği.

## Ses ve Müzik

Bir Harley'in motor sesi para eder, bir de CD'yi dolduran vasat müzikler. O da çok bir para etmez hanı.

## Oynamabilirlik

Bir tornavida alıp kendi gözünü oymak, ya da kerpeten kendi sağlam dinınızı çekmeye çalışmak.

## Atmosfer

Ne atmosfer? Dalgı mı geçiyorsunuz, yapmayı neca ederim! Koca adamları ne, yakıp yiyor mu size?

## LEVEL Notu

Kırke buralara gelmem oluyordum. Kırke boynunu görmez oluyordum. Bu ne saçılıktır, ne reziliktir! Patonzi zurna verseniziz gidip bir sandviç felen pişin.

**Minimum:** P-200, 32 MB RAM, 1x CD sürücü,

200 MB sabit disk alanı, hayatı ajan silahsız olmak.

**Önerilen:** Kaçışçının uzaklaşın!

**Multiplayer:** Nuru kim oynat ki?

**Eksik:** İyi ki yok!

LEVEL KARNESİ

10

<http://www.level.com.tr>

EKİM 2000

11

# BUSINESS TYCOON

Monopoly'i unutun ve vahşi bir para kazanma mücadeleşine katılın...

**Yapım:** Stardock Systems

**Dağıtım:** Ubi Soft Entertainment

**Tür:** Strateji

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

**H**emen her kez Monopoly ya da onun bizdeki versiyonu olan Borsa oyununu oynamıştır. Ve oyuncular gayet iyi bilir ki bu ilk bakışta sıkıcı olarak görülebilecek oyunların beklenmedik ve insanı içine çeken bir cazibesi vardır. Nedir bu cazibe? Nereden kaynaklanır? Bize çekici gelen, gerçek hayatı ancak rüyamızda görebileceğimiz zenginlikleri oyunda bile olsa ele geçirmenin zevki midir? Belki de... Yoksa öümüzde durmadan artan para destesini mi istiflemek içimizi gidiyor? Bu da işin bir yolu... Ama bana kalırsa oyunun ana noktası rakiplerini, yo da da iddialı bir kelime gerek, düşmanlarınızı yenmenin, güçlü ve zengin olmanın zevkini sanalda olsa yaşatabilmesi, Dostunuz (yani gerçek hayatı öyle olabilir ama oyun içinde bir düşman o) hoteliniz de mi kaldı, dükkanınızdan alışveriş mi yaptı? İşte o parayı tosladığınız anın cazibesi çok büyütür. Paraya sıkışıktı anda size olan borcunu ödemek zorunda olması ne de eğlencelidir.

#### Grafikler

Orjinal oyna göre çok gelişmiş olsa da günümüzün standartlarının biraz altında ama kötü olduğunu söylemek haklızkıl olur.

#### Ses ve Müzik

Bir sürü sinir bozucu ses kalabalık yaratıyor, sesi kapatmak en iyisi. Seslerin daha güzel olması beklenirdi.

#### Oynamanıllılık

Basit (hatta ari basit) arayüzü ve denge birimleriyle bu oyunu oynamak gerek bir zevk.

#### Atmosfer

Bu tür oyunları sevmeler için son derece tatmin edici bir hava yakalıyor ve hissedip kalmamanızı engelliyor.

## 79 LEVEL Notu

Üzgün zamanlardır bu türde iyi bir oyunun eksiksizliği çekiliyordu ama artık bu eksiksizliği hissetmeyeceğiz.

**Minimum:** Pentium 100, 16 MB RAM, 150 MB hard disk alanı

**Önerilen:** Pentium II-200, 64 MB RAM, 200 MB hard disk alanı

**Multiplayer:** Internet (Stardock.Net)

Üzerinden maksimum 6 kişi

**Grafik Destek:** Maksimum 1280x800 ve 256 bit renk derinliği

Hele kodese tıklaması tam bir neşe patlamasıdır.

#### Sıhalarınızı kuşanmanın vakti geldi...

Aşina bakarsanız Business Tycoon yeni bir oyun değil. Business Tycoon'u yaratan ekip 1998'de Entrepreneur adında bir oyunla iş dünyası oyunlarına ilk adımı atılmış ve Entrepreneur'e büyük bir başarı yakalamıştı. Ne yazık ki Entrepreneur ülkemizde hemen hiç tanınmamış bir oyun. Business Tycoon aslen Entrepreneur'e yapılmış bir devam oyunu ve temel olan her özelliğe onun gelişmiş bir versiyonu ama dediğim gibi Entrepreneur'ü bilen pek kimse olmadığından işleme en baştan başlayalım.

Tahmin edebileceğiniz gibi oyunda bir firmayı yönettiğiniz ve tıpkı gerçek hayatı gibi tek amacınız kar etmek ancak bunu yapmanız hiç de kolay değil çünkü karşınızda zorlu rakipler var ve pazardaki payınızın artması için onların azalması gereklidir. Yapacağınız ilk iş firmanızın hangi endüstri alanında çalışacağını belirlemek. Seçenekler arasında uçak, otomobil ve bilgisayar sektörleri var. Eğer üretici firma sözünü tutarsa bu seçeneklere Stardock'un Internet'teki sitesinden yenilerini ekleyebiliceğiz. Seçiminizi yaptıktan sonra ikinci ama çok önemli olan diğer bir seçim daha yapmalısınız; bu da şirketinizin hangi alanda daha güçlü olacağını belirlemek. Marketing (pazarlama), Research (arastırma) ya da Production (üretim) alanlarından birini seçerek şirketinizin bu alanda daha verimli olmasını sağlıyorsunuz.

Şirketinizi kurup hangi endüstri alanında çalışacağınızı belirledikten sonra yapmanız gereken ilk şey bölgesel avantajları ele geçirmek. Hem ilerleyen saflarda hem de oyunun başında mallarınızın çok sayıda bölgede satılması önemlidir. Bu yüzden ilk olarak her bölgede bir pazar araştırması yapmalısınız böylece o bölgede yaşayan insanların ihtiyaçlarını belirleyebilirsiniz.



**Alternatif**  
**Industry Giant**  
Sayı/Puan Agustos 98 70/100

seçenekler es geçilmiş. Oyundaki sesler ise gayet sınır bozucu; bitmemesine çıkan onaylama soruları ise insanı tam anlamıyla bezdiriyor. Bunun yanında en absurd eksiklik ise seçtiğiniz endüstri dalı ne olursa olsun, pazarlama stratejilerinizin yanı oyun oynamasının hemen hiç değişimmesi. Uçak satışıyla bilgisayar satışının aynı olduğunu düşünmek son derece saçma. Ustelik uçaklar için en son ne zaman pazar araştırması yapıldığını ve radyo ve televizyonlara reklam verildiğini gördünüz, hele bir de savaş uçakları oldukça düşündür. Radyoda "B52 Allenizin Seçimi" sloganını duymak ne tüyler ürpertici olurdu değil mi? Tek düzeltik bununla da sınırlı değil; tüm endüstrilerde araştırmalar yaklaşık aynı hızla ilerliyor. Oysa her dakika yeni bir uçak modeli çıkmadığını hepimiz çok iyi biliriz veya altı ay önce aldığınız bilgisayar ya da ekran kartının modası çoktan geçmişti.

Bunların dışında oyunda birkaç saçma sapan olay da var (örneğin ürünlerin fiyatları); ancak bu kadar kusur kadi kızında değilse bile firmanın kızında da olur deyip oyunu beğendiğimizi belirtelim ve ürün hayranlarına sakın ha kaçırılmalarını salık verip yazımızı bitirelim.

**Güven Çatak**

# HOT CHIX

Oh oh gelsin piliçler, hem de kızarmış. Aman tanrımlı en zevkli oyunum!

**Yapım/Dağıtım:** Midas

**Tür:** Yarış

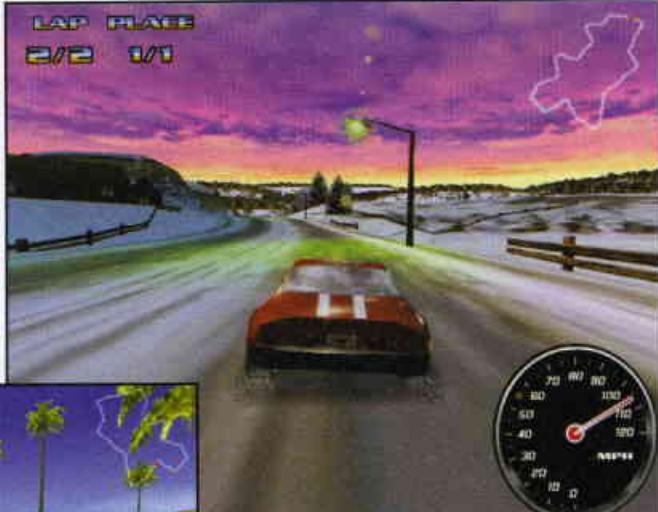
**Bilgi İçin:** [www.hotchix.com](http://www.hotchix.com)

**E**vet, oyunun ismini görürse neler düşündüğünü biliyorum. Çünkü ben de ilk duydugumda aynı şeyleri düşünmüştüm. Kapağında araba resimleri olan ve de ismi böyle olan bir oyunu görürse gayet gönüllü bir şekilde, yazma isteğimi yetkililere bildirdim. Yetkililer yine oyunun ismine bakıp bu oyunu zaten benden iyi kimseyin yazamayacağını söyleyerek oyunu bana teslim ettiler. Oyunu aldıktan sonra yüklemeye koyuldu. Karşındaki ekranda beni bekleyenleri düşünürken biten yükleme işleminden sonra oyunu büyük bir heyecanla açtım. Fakat nedense işler beklediğim gibi gitmemişi...

### Hani kızarmış piliç?

Saat sabahın 4'ünde zaten karnım bu kadar açılmışken tam da görevim tavuklu burgerlerin bir arabalarıyla nasıl başa düşebileceğini düşünüyordum ki, zaten böyle birseyin olmadığını anladım. Oldukça kisa ve kolay bir kurulumdan sonra hemen

oyunun arabirimine giriyorum. Karşınıza çıkan ekranda ayarları yapabilmeniz için birkaç ayar buttonu bulunuyor. Buradan grafik, müzik, yarış tipi gibi ayarları yapabilirsiniz. Oyunda iki adet yarış tipi bulunmaktadır. İki zamana karşı yarış. Bu tipte rakibiniz yok ve kendiniz, seçeğiniz bir parkurda zamana karşı yarışsınız. İkinci tipte ise şampiyonaya katılıyorsunuz. Burada



### Alternatif

**Driver**

**Sayı/Puan** Kasım 99 90/100

meme neredeyse imkansız. Çünkü gaza basarsanız elbet kısa sürede yakalıyorsunuz. Yalnız rakiplerinizde birine arkadan çarparsanız ona kilitlenip kalıyorsunuz. Bu da sanırım bir bug olmalı.

### Kızlar her yerde var :)

Önceden de dediğim gibi oyunun grafik motoru oldukça dinamik. Fazlaca efekt kullanılmamış. Fakat bu görüntü efeklerinin hiç biri gözle hoş gözükmemiyor. Bazı bölümlerdeki lens flare efekti, bir bölümdeki sis, duman efekti gereği gibi yapılamamış. Gölgeleştirmeler memnun edici. Doku kaplamaları sade fakat göz alıcı. Oyun 1280x1024 çözünürlüğe kadar Direct 3D platformunda çalışabiliyor. Oyundaki sesler bildiğimiz yarış oyunlarındaki motor, çarpışma seslerine benzeyen. Müzikler ise ortalamanın üstüne çıkmıyor. Eski arabaların hatırlına 1970'li yılların müzikleri konulmuş.

Sonuç olarak bu oyun para veriliip de alınacak bir oyun değil. Bir çok eksiği var. Ayrıntıdan uzak ve oldukça hata dolu. Bunalımlar düzeltilmiş hali olmadan oyundaki kızlar bile oyunu satıramaz.

**Onur Bayram**

### Grafikler

Modeler ve dokular iyi gözüküyor ama hasar ve gerçeklik sıfır. İlk bakışta canlı grafikler sonra canlısı.

### Ses ve Müzik

Müzikler belki idare eder ama ses efekti çok chiz. Böyle bir oyunu daha fazla beklemek de yanlış olur.

### Oynamabilirlik

İlk başında oturduğumuzda bir süre oynayabilirsiniz bunu dileyedim bir şey yok.

### Atmosfer

Canlı grafikler önce çekici geliyor ama sonra çok sıkılıyorsunuz çünkü hiçbir hara yok. Hava efektleri yok.

LEVEL KARNESİ

51

## LEVEL Notu

Daha fazla harita oluydu, iyi bir müzik olsaydı, ses efekleri iyi olsaydı, grafik motorunda bugiér olmasaydı, dans fazla yansıncağı olsaydı...

**Minimum:** PII 233, 16MB RAM, 60MB HDD

**Onerilen:** PIII 350, 64MB RAM

**Grafik:** 3D destegi

**Extra:** Gerek yok

harita seçme hakkınız yok. Beş adet rakibe karşı farklı parkurlarda yarışıyorsunuz. Oyunun en kötü yanlarından biri burada kendini gösteriyor. Parkurlar farklı ama haritalar sadece 3 tane. Aynı harita üzerinde bir düzden bir de tersten oynayabiliyorsunuz. Böylece çok da çeşitlilik sağlanmamış oluyor. Haritalar değişik mekanlarda fakat hepsi açık alan. Haritalardan birinde sis içinde de yerlerde kar var. Fakat ne sis görüşü kısıtlıyor ne de kar kayganlık sağlıyor. Ayrıca bazı yerlerde yoluñ dışından giden kestirme patikaları kullanmak karlı olabiliyor. Tabi rakipleriniz de aynı yolları kullanabiliyor.

### Ben de yemek var sandım

Oyunun ismiyle alaklı kısmı ise sadece seçeğiniz arabayı kullanan bayanların oldukça seksi gözükümleri. Fakat görünüşlerinin oyunca çok etkisi ne yazık ki yok. Oyunca jirdikten sonra gördüklerim pek de iç açıcı şeyler değil. Öncelikle ilk yarışımı yaparken grafikler hoşuma gitti. Ol-

dukça anlaşılabılır şekilde yapılmış. Süre, hız göstergesi, rakip ve tur sayısını ekranda görebilmek mümkün. Fakat bunlara rağmen oyunun fiziksel motorda bir gariplik var. Yarıştırınız arabalar çok zor sağa ve sola dönüyor. Dönüşler ve savrulmaları gerçekçi yapılmamış. Bu da oyuna alışmayı zorlaştırıyor. Kontroller oldukça basit. Zaten değiştirmek de mümkün değil. Yalnız bir yerde yazsaydı bulmak için bütün tuşları denememe gerek kalmazdı. Oldukça basit kontrollere rağmen oyuna bir fren eklenmiş. Bu da dönüşlerde arabanın biraz daha dışa savrulmasını sağlayarak gösteriş sağlıyor.

Sağla sola istediğiniz şiddette çarpabilirsiniz. Arabalarımız lastik top gibi bir yere çarپınca aynı hızla ters tarafa sekiyor. Hem de hiçbir hasar almadan. Yalnız bir kere çok çok ugraşınca arkası stoplardan birini kırabildim nasıl başardıysam. Yapay zeka ve zorluk seviyesi hakkında söylenecek çok bir şey yok. Rakiplere yetiş-

# KISA KISA

Kısa KISA'da görev değişimi. Artık bu izdirap oyunları oynamak Burak'ın işi.

## Action Man

Firma: Öğrenmeyin Üzülsünüz Tür: Yok böyle bir tür Saçmalık Derecesi: 80

**B**u oyunda en güldüğüm şey oyunun başından bizimle konuşan adamın söyle bir tanımda bulunmasıydı. "Haydi Action Man dunayı kurtaracak tek adam sensin!" İyide neden ki? O kadar vergi veriyoruz, başımızda o kadar takım elbiseli adam var, onların maaşları bizim vergilerimizden ödeniyor onlar kurtarsın bana ne. O kadar şey becerebilseydim adım Bill Gates ya da Ma-

cak vitrine bakıp camına ekmeğin banabiliyoruz. Geçen gün kız arkadaşımı annemlere tanıştırmak için goturdum kadıncağız korkudan avizeye tırmandı. Kendime araba bile alamadım. Daha ev kirasını zor ödüyorum. Birak elbiselerim iç çamaşırımları bile abimden kalma. Bak kardeşim çok güzel manti yapanım aynısında çok güzel adam döverim. Eğer bunlardan birisini istersen söyle. Ama bana kalkıp dünyayı kurtaran deme. Hadi diyelim ben bir super kahramanım, iyide benimde bir özel hayatım olamaz mı yanı. Ne öyle kalk her dakika dünyayı kurtar bakalım. Fazla mesai parası yok, e



hatma Ghandi falan olurdu. Ne işim olacak ki benim dünyayı kurtarmakla falan? O kadar karizmamız var, odun gibi boğum boğum kaslarımız var ama senin kadar para kazanamıyoruz biz. Sizde tip desen yok, boy pos desen o da yok ama ruya gibi çeşitli kızlar yanınızda. Bizde an-

bir tarafım kırılsa çizilse sigorta yok, öyle sırtımı okşayıp aferin demekle olmaz bu işler. Sen en iyisi al şu silahı eline bakayım, giy şu köşede duran kostümü de. Hah tamam hadi şimdilik madem o kadar iyi biliyorsun git sen kurtar bakalım dünyayı da gör kaç bucak olduğunu..



## Sprint Car Racing

Firma: Julio Iglesias Tür: L'amour Saçmalık Derecesi: 85

**C**em ile konuştuğumuzda kısa kisa bölümümüzde gerçekten oyun tanıtımı yapmamız gerektiğini söylemişti. Bende seçim yaptım ve dört birbirinden başarısız oyun arasından bunun seçtim. Sprint Car Racing diğer üç oyun arasında gerçekten öne çıkan özelliklere sahip. Bu özelliklerin ne olduğunu tam olarak belirleyemedim. Çünkü sınıflamaya bile girmeyecek zeka derecesine sahip (dikkat edin geri zekâ bile demedim). Amerikan çoban takımının eğlencelerinden biri olan salak saçma dizaynlı araba yarışlarından birini konu alan oyunda yaptığınız tek şey pistte deli danalar gibi dönmek o kadar. Bu noktada bir dikkat çekici özellik daha var ki o da sürücülerin grafikleri. Hepsi et kafalı! Evet evet abartmıyorum. Grafikleri kim yapmışsa her halde bunu etrafındakiere bakarak

yapmış çünkü sürücüler tamamen et renginde ve kafalarındaki kask benzeri şeylerle hepsi koca et kafalar olarak görünüyor. Bunu yaparak bu oyunu oynayanlara ne demek istemişler bilmem artık. Birde bu oyuna kalkıp zorluk dereceleri koymuşlar ki en zorunda bile bir yaşındaki bir çocuk klayveyi ayak parmaklarıyla kullanarak birinci olabilir. Oyunda kullanabileceğiniz çeşit çeşit yarış arabası var. Yalnız programcıların hakkını yemeyelim. Bu arabaları dizayn ederken çok zorlandıkları belli oluyor. Tek bir modeli alıp onu çeşitli renklere boyayarak "yeni model" diye sunmak gerçekten çok yaratıcılık isteyen bir şey. Zaten bu oyunu düşünüp yapan insanlardan da başka bir şey beklenemez. Bu oyun Amerika'nın geri kalmış yerlerinde belki iş yapar ama Türkiye'de asla



# THE CRYSTAL KEY

Firma : Ne gerek var

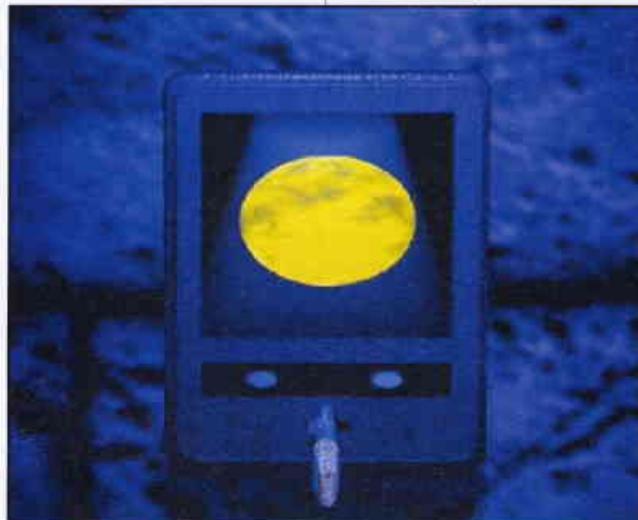
Tür: Gereksiz evin

Sacmali Derecesi 99

**B**u defada Dünyayı kurtarmak için uzaya gidiyoruz. Gene son umit bizmişiz. Güzelim bir sorun lütfen acaba dünyayı kurtarmak istersiniz diye. İstemiştim, hiçbir yeri kurtarmak istemiyorum. Kız arkadaşım bekliyor birazdan onunla buluşacağım hadi beni mesgul etmeyein. Uzay mekiği falan anlamam ben beklesin. O kadar otobüs minibüs kuyruğunda bekliyoruz biz bir defa da mekkik beni beklesin. Hem sen hiç Sevda'yı tanımadın galiba. Hayır canım aştan falan olmuşuyorum öyle sevda değil. Kız arkadaşım adı Sevda. Bir dakika geç kal tum gününü rezil eder. Ama o seni beklettikçe bekletir, artık elindeki çiçeklerin solar beklemekten, gelince de bir surat yapar ki sorma. Mutlaka bir sebebi vardır geç kalışının. Sebep bulamazsa zaten qene de her şeyin



Ya duyundunuz  
sesi bu ses Sev-  
da'nın sesi. Ha-  
yır canım Ka-  
simpaşa'ya gel-  
medi Tak-  
sim'den bağırı-  
yor. Benim he-  
men çıkmam la-  
zım. Dünya  
bekler Sevda as-  
la Sevelim sevi-  
lelim bu Dünya  
hepmizim



Virtual U

**Firma : Artık batmışlardır herhalde ne olabilir simülasyonu.**

**Tür: Yaşamaktan daha sıkıcı  
Saçmalık Derecesi: 100**

sorumlusu sensindir. Sözü evirir çevirir getirip gene suçu sende bulur. Neymiş efendim buluştuğumuz sokağın taşları paket taşmış ondan ayakkabısının topuğu kırılmış ve oda eve gidip yeni ayakkabı giymek dorunda kalmış. Ya belediyenin nereye nasıl taş döşediğine de karışamam ki sevgili okur bu tip olaylar kadınların tipik davranışlarındandır. Aaa benim kız arkadaşımda bana böyle davranıyor derseniz merak etmeyein o yalnızca sizin kız arkadaşınızın mahsus bir davranış değildir! İşte böyle bir kadını Sevda o yuzden bırakın beni gitmem lazımdır. Hem eğer dünyayı kurtaracak birisini anyorsanız o da Hamdi abidir. Kendisi Galatasaray Hamamı'nda kesecilik yapan gayet battal yapıtı söyle iki metreye iki metre bir adamıdır. Salın onu uzaya görün bâkalım temizlenmedik bir tek koloni kalıyorum.

müp denize atarım. Hayır hayır  
denizin en derin yerine atarım.  
Ufalyip tavuk yemi yaparım.  
Üzerinde sigara söndürürüm.  
Ana yolun üzerinden geçen her-  
hangi bir üst geçide gecenin saat  
uçundے çıkış CD'yi yolun ortasın  
attıktan sonra yüzümde sapık bir  
gülümsemeyle oradan kaçarım.  
Ama ne olursa olsun bu oyuna il-  
gili size tek bir kelime yazmam.  
Ne gerek var ki? Nasıla Üniversi-  
teye girince neden yazmadığımı  
sizde anlayacaksınız. Giremeye-  
ler ise kesinlikle kurtarılmış bölgel-  
de yaşıyorlar. Onlar bu cülden  
uzak hayatlarını sürdürüler.  
Sizde gidin deliller gibi dans edin,  
kurbanlar kesin ne bileyim halay  
çekin sizi rahatlatıp huzura erdire-  
cek ne varsa onu yapın ama böy-  
le ucubük fikirli, sıfırın altında oy-  
nanaşa sahip özürlü oyunlarda  
uzak durun. Mutlu olsun.



# VAMPIRE : REDEMPTION

Kan emme sanatının inceliklerini öğretmeye devam ediyoruz.

**S**onunda Vampire: Redemption çözümünün son bölümune geldik. Bu ay açıklamama başlamadan önce size çok sevindirici bir haber vermek istiyorum. Benim gibi vampir severlerin yanı sıra, bu konu hakkında hiç bilgisi olmasa da, bu oyunu oynadıktan sonra vampirlere ilgi duymaya başlamış olan arkadaşlar için de sevindirici bir haber.

Geçen ay Gökhan'la Batu'nun "Vampire: Masquerade" vampirleri üzerine yazdıkları oldukça açıklayıcı yazıtı okumuşsunuzdur. Whitewolf'in Vampire setting'inin dışında ciddi biçimde vampirlerin yer aldığı diğer bir setting de TSR'in Ravenlof setting'idir. Bunun hakkında fazla ayrıntıya girmek istemiyorum, eminim ki bir ara bu da Gökhan'la Batu'nun sayfalarından gececektir. Bunun yerine size güzel haberimi vereyim. Ankara Yayıncılık, Ravenloft serisinin kitaplarını Türkçe olarak piyasaya sunmaya hazırlanıyor. Hatta siz bu satırları okurken büyük bir ihtimalle kitaplar kitapçılarındaki yerlerini almış olacaklar. Serinin çıkacak olan ilk kitabı Vampire of the

Mists (Sislerin Vampiri). Bu kitabı ne yapıp edin, mutlaka alıp okuyun. Kesinlikle pişman olmayaçak ve Ravenloft'un diğer kitaplarını da bir an önce okumak için can atacaksınız. Seriden çıkışacak diğer kitaplar ise sırasıyla şöyledir: Ben, Strahd - Bir Vampirin Anıları; Ben, Strahd – Azalin'e Savaş; Kara Güll Şövalyesi (özellikle bu sonuncusu Dragonlance hayranlarını da ilgilendiriyor (ben şahsen Lord Soth'u çok severim)).

Evet en sonunda muhteşem Dragonlance setting'inden sonra Ravenloft da Türkiye'deki okuyucularla buluşuyor. Umarım yine geçmişte olduğu gibi çevirilerle ilgili ciddi sorunlar yaşanmamıştır, çünkü bu tarz şeyler sizi anında kitaptan soğutabiliyor (en azından ben İngilizcelerinden aldığım zevki alamamışım). Neysse okuyup göreceğiz. Sizi hemen kitaptan ufak bir alıntıyla baş başa bırakıyorum, sonra da kaldığımız yerden Vampire'ın çözümüne devam edelim:

"Ne istediginize dikkat edin - Ravenloft'un kötü güçleri sizi duyarılsın"

Jander Sunstar, Unutulmuş Diyarlar'ın büyülü Evermeet'inin

yerlisi olan iyi bir elftir.

Öfke ve kederle çığına dönen Jander kendini Ravenloft dünyasının kabuslarla dolu ortamında bulur ve buranın hakimi Kont Strahd Von Zarovich'in dikkatini çeker. Ancak, acaba Jander, asıl vampir dostunun geçmişinin kendi intikam arzularıyla bağlantılı olduğunu öğrenince ona güvenebilecek midir?

## Tower of London

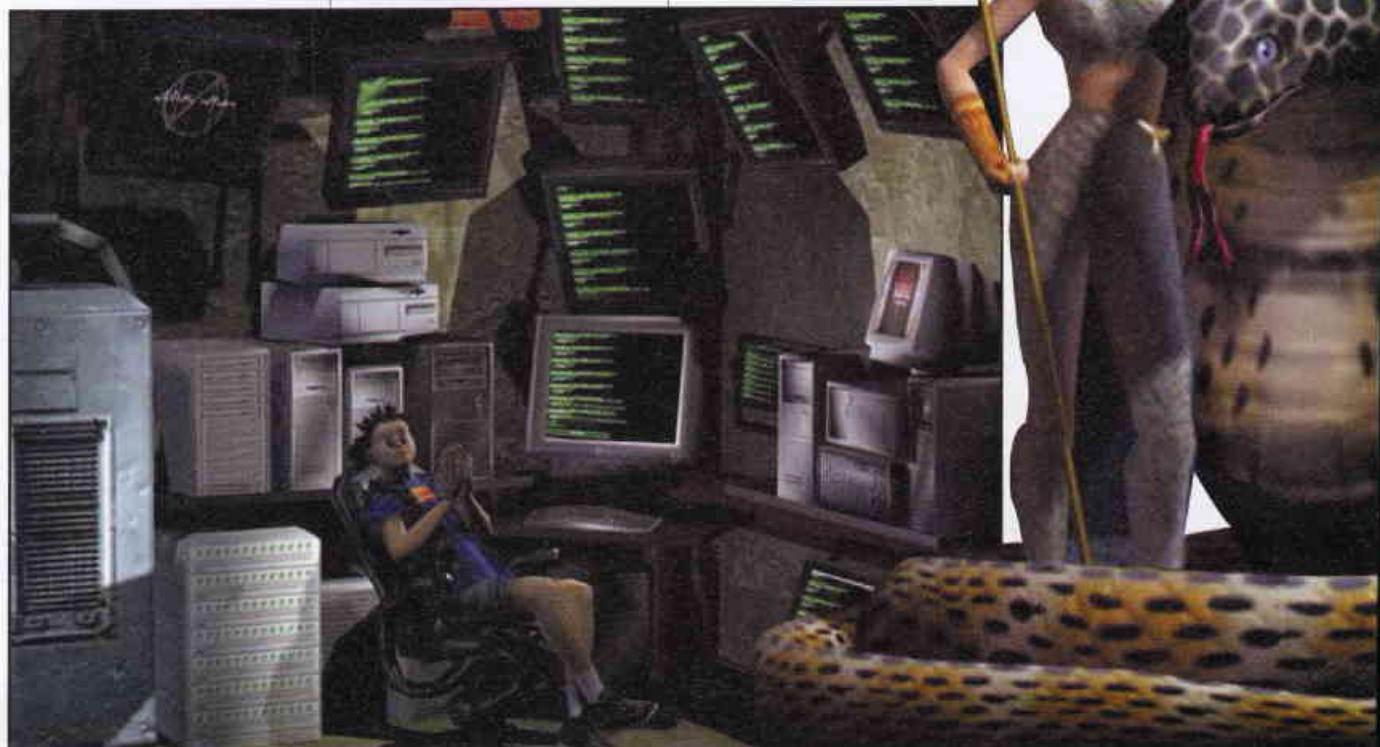
Hayırlarız en son Setite Temple'de Lucretia'yı öldürmüştük ama aslında onu öldürmek için kalbini yok etmemiz gerektiğini öğrenmişik. İşte, Lucretia'nın kalbinin bulunduğu yer Londra Kulesi. Buraya ulaşmadan önce yoldaki karavandan silah tedariki yapsanız iyi olur.

Ozellikle Christof için bir adet Crossbow ve yeterince bolt satın alın. İçeride ihtiyacınız olacak, neden olduğunu az sonra anlatacağım. Ayrıca sizi bilmem ama ben tüm karakterlerimi yakın dövüş silahlarıyla donattım (kılıçlar ve feral claws eldivenleri gi-

bil), içeride özellikle örümceklere karşı yakın dövüş çok daha etkili oluyor.

Neyse karavandan çıkış köşeyi dönün ve ilerleyerek kuleye ulaşın. Kulenin içinde sizi zorlayacak büyük bir yaratık yok. Burada karşılaşacağınız yaratıklar temel olarak örümcekler ve üst katlardan itibaren de wraith'ler. Burada sizi en fazla rahatsız edecek şey örümcek yumurtaları olacak. Onlara açık yaklaştığınızda yumurtalar kırılarak 6-7 tane ufak örümcek çıkarıyor ve size saldırıyorlar. Bu özellikle içinde 2-3 tane büyük örümcek ve yumurtanın olduğu odalarda ciddi sorunlar yaratıyor. O yüzden öncelikle bir odaya adım attığınızda eğer bir örümcek size doğru geliyorsa odadan geri çekin ve onu tek başına halledin. Sonra odaya girin, Christof'un eline crossbow'u verin ve yumurtaları uzaktan vu-

run. Genelde iki atısta yumurtalar oluyor. Ayrıca hem aklına gelmişken söyleye-





yim, bundan sonra karakter geliştirme ekranları çıktığında özellikle strength ve dexterity özelliklerini artırmaya bakın. Ben oyunu bitirdiğimde bu iki özellik de (stamina da dahil) 100'dü. Dexterity'niz yüksek olursa shift+tıkla şeklinde yaptığınız özel vuruşlar da dahil olmak üzere isabet yüzden oldukça artıyor.

Kulenin ikinci ve dördüncü katları arasında örümceklerin yanında bir de wraith'lerle uğraşmanız lazım. Onlar üzerinde de kılıçlar oldukça etkili oldu gördüğüm kadarıyla. Ve tabii yine her bir yaratığı öldürdükten sonra oyunu kaydetmeye sıkın üşenmeyin.

Dördüncü kata çıktığınızda aradığınız kalbi bulacaksınız. Onu alın ve kuleden dışarı çıkış. İşte burası müthiş zor bir yer. Kuleden çıktığınızda oyunu kaydedin. Tüm grup üyelerine kuvvetlendirici disiplinler (potency, celebrity, feral claws gibi) uygulayın ve tahta parmaklıklara doğru bir adım atın. Bir kurt adam tahtaları parçalayacak ve size saldıracak. Alevden biraz daha fazla etkileniyor ama ben oyundaki tüm yaratıklara karşı yakın dövüş taktğini uyguladım. Yaptığınız her sıkı vuruştan sonra hemen oyunu kaydedin ve ciddi biçimde zarar gördüğünüz an bu kaydı yükleyin. Biraz uğraştıktan sonra bu yaratıktan kurtulacaksınız.

Dövüşten sonra Temple of Set'e geri döndüğünüzde hemen Lucretia ile karşılaşacaksınız. Bu sefer sizi dev bir yılan şeklinde karşılaşacak. Bu yılan da aleve karşı oldukça zayıf ama kurt adımı oldurmış biri olarak bunda pek fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Lucretiyi yeteneğinize zayıflığınızda karşısına iki seçenek çıkacak. Şimdiye kadar yaptığımız her şey iyiliksever-

ce olduğundan burada da şu seçeneği seçiyoruz:

"I shall destroy this heart, and forever end the wickedness of this foul priestess!"

Şimdi zindandan çıkış ve limana giderek oradaki gemiye binin. İçeride bir

iki Nosferatu ile karşılaşıncaktan sonra ara demo girecek ve New York'a varacaksınız.

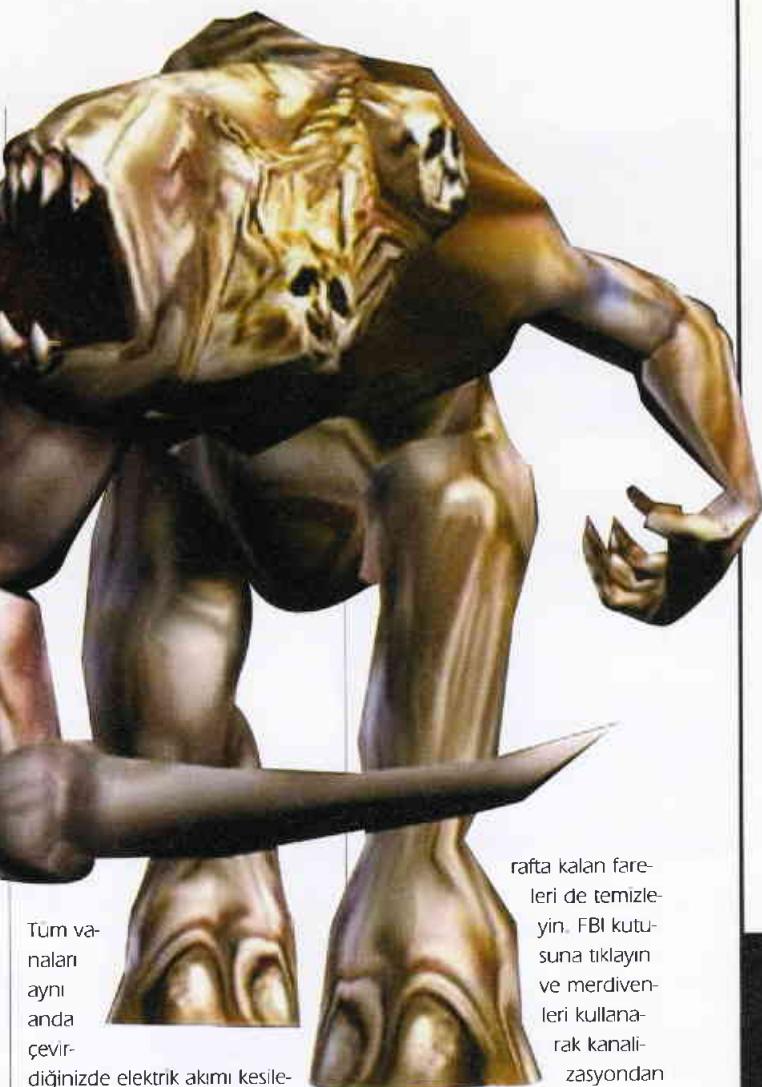
### New York Sewers

New York'a vardığınızda karşılaşacağınız federaler size Giovanni hakkında bilgi verecekler. Yapmanız gereken depolarına girmek, ama bunun için öncelikle giriş kodlarını bulmalısınız. Caddede biraz yürüdüğünüzde üç Nosferatu'nun bir diğerini köşeye sıkıştırduğunu göreceksiniz. Saldırıları öldürünce Samuel grubunuza katılacak. Azıcık daha ilerleyin ve Dev/Null'in apartmanına giden yangın merdivenini bulun.

Dev/Null size gerekli olan giriş kodlarını elde etmek için kanalizasyondaki FBI bilgisayar kutusuna bir verici yerleştirmeniz gerektiğini söyleyecek. Apartmandan ayrılmak ve öncelikle karşısındaki Gun Shop'a giderek ihtiyacınız olabilecek silahları ve cephaneyi alın. Şimdi yerdeki kapağı kullanarak Sewers'a girebilirsiniz.

Sewers'ta genel olarak Nosferatularla karşılaşacaksınız. Burada karşılaşacağınız Nosferatular, Prag'daki kuzenlereinden biraz daha zorlular ama yine de bunlara karşı da aynı taktikleri işe yarıyor. Özellikle de eğer biraz önce söylediğim gibi karakterlerinizin dexterity'si yüksekle ve elleinde kesici bir silah varsa, çoğu zaten ilk vuruşta kafalarını keserek öldürebileceksiniz. Nosferatuların en zorlu tarafları ise bildiğiniz gibi Bringing out the Beast disiplini ile siz Frenzy durumuna sokmaları. O yüzden bunları bir an önce hâklamaya bakın.

Sewers'ta ilerlediğinizde yerde elektrik akımı olan bir bölgeye geleceksiniz. Bu odalardan birinde iki tane vana, bir diğerinde ise üçüncü vana bulunuyor.



Tüm vanaları aynı anda çevirin. diğinizde elektrik akımı kesilecek. Önünüzde geleni katetmeye devam edin.

Üçüncü kata ulaşığınızda bir su kısmını geçmek için sala binin. Sala tıkladığınızda grubunuzun dört üyesi de sala çıkacak ve suda hareket etmeye başlayacaklar. Yolun yarısına ulaşığınızda ise dev bir timsah ile dövüşmek zorunda kalacaksınız. Bu yaratıklar hem oldukça güçlüler, hem de yakından size oldukça fazla zarar verebiliyorlar. Karşı kiyiya çıktığınızda yine timsahlarla uğraşacaksınız. Timsahları tek tek üzerinize çekerseniz çok fazla sorun yaratamayacaklardır. Ama bunların ikisiyle birlikte uğraşmak çok zor.

Dördüncü kata indiğinizde Nosferat Underprince ile karşılaşacaksınız. Konuşma sırası size geldiğinde şu seçeneği seçin:

"We have no need to war with thee. We merely wish to pass through."

Böyle kibarca konuşmanızrağmen Underprince size saldıracak. Etrafindaki farelere hiç alırdımadan tüm saldırınızı Underprince üzerinde yoğunlaştırin. Onu öldürdükten sonra et-

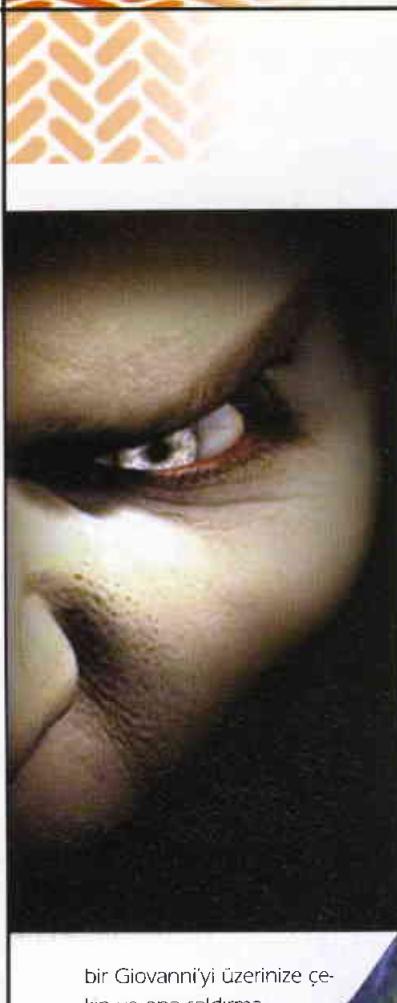
rafta kalan fareleri de temizleyin. FBI kutusuna tıklayın ve merdivenleri kullanarak kanalizasyondan çıkarak Dev/Null'un apartmanına gidez.

### Giovanni Warehouse

Dev/Null'un apartmanına döndüğünüzde size Giovanni Warehouse'a girmeniz için gerekli olan giriş kodlarını verecek. Warehouse'da oldukça güçlü bir direnişle karşılaşacaksınız, o yüzden buraya gitmeden önce yine Gun Shop'a bir uğrayıp silah ve cephaneyi gözden geçirin. Bu arada şimdiden soy Leyem, bulduğunuz bütün değerli eşyaları (özellikle de diamond cinsinden olanları) ve özellikle alev silahlarını toplayın ve satın. Oyunun sonunda alacağınız silahlar için oldukça para ihtiyacımız olacak çünkü.

Apartmandan çıkış ve New York'a ilk ayak bastığınız yerin yakınındaki warehouse'a gelin. İçeri girdiğinizde Giovanni'ler size saldırılacaklar. Giovanni'lerin en iyi tarafları çok rahat şekilde Feed yapılabilmeleri. Bu şekilde hiçbir zaman kan sorununuzu olacağını sanmiyorum. Genelde her iki deneyişten birinde isırmayı başarabiliyorsunuz. O yuzden





bir Giovanni'yi üzerinize çekin ve ona saldırmadan önce üzerinde Feed disiplinini kullanın. Son-

diğer grup üyelerine dağıtin. Az sonra bir ihanet videosu izleyeceğiz çünkü. İçeri girip Alessandro Giovanni ile konuşmaya başlayın. Konuşma sırası size geldiğinde şu seçeneklerin seçin:

**"I thank thee.  
We shall go now."**

Konuşmanızın bu bölümünden birden bire Pink Alessandro'ya saldıracak ve onu öldürrek. Bu sırada eski dostumuz Wilhem gelecek ve Pink'in gerçek kimliğini açıklayacak. Neyse yine de buraya gelene kadar arkadaş bize

yardımcı oldu. Pink kaçtıktan sonra Wil-

Orsi's Factory'e doğru yola çıkmadan önce ilk olarak Gun Haven'a girip Wilhem'i güzelce donatın. Yine size tavsiyem Wilhem'i mümkün olduğunda sıkı giydirmeniz ve eline de bir kesici silah vermeniz. Donanımınız tamamlandıktan sonra Orsi's Factory'e doğru yola çıkabilirsiniz ama Orsi's Factory'e girebilmek için biraz görev tamamlamamız gerekiyor. New York Docks'tan taksiye binerek Uptown New York'a ulaşın ve etrafta biraz dolasarak Barclay Hotel'in yerini bulun. İçeri girin ve Fred Varney ile konuşun. Asansörü kullanarak en üst kata çıkarın. Yerde bir kan paleti göreceksiniz, Lily onun arkadaşı Alexandra'ya ait olduğunu söyleyecik ve dolayısıyla onu bulmanız gerekecek. Aş-

ağıının, Barclay'den dışarı çıkış, Simdi sağa

dönüp ilerleyin, binanın arkasında bir yerde Barclay South Storage Room isimli bir kapı bulacaksınız. İçeri girin ve Alexandra Ruthven ile konuşun. Siz onunla konuşurken Ventrue saldırısıyla karşılaşacaksınız. Onları haliattikten sonra Alexandra ile olan konuşmanıza devam edin. Oradan ayrılmadan önce tabloyu almayı unutmayın.

Şimdi haritanın kuzeyine doğru ilerleyin. Yolda issız bir kilise göreceksiniz. Burası oyunun en son durağı olan Cathedral of Flesh, ama henüz buraya gitmemiz mümkün değil. Kilisenin yanından ilerlediğinizde iki nöbetçi tarafından korunan bir kapı göreceksiniz. Elinizde tablo olduğu için nöbetçilerle konuşmuşunuzda içeri girebileceksiniz.

Orsi's International da şimdije kadar alışığınız zindanlardan farklı değil. Yine en alttan başlayacak ve yavaş yavaş yukarı doğru çıkacaksınız. İlk olarak rampadan yukarı çıkıp factory level 1 kapısına ulaşın ve içeri girin.

Soldaki Ventrue'yi öldürün, burada karşılaşacağınız Ventrue'ler pek de zorlu değiller. Dread Gaze ve Awe disiplinlerini sık

sık kullanıyorlar. Neyse, merdivenlerden yukarı çıkarın. Aşağıdaki odalarda bir çok Ventrue var, hepsini öldürüp toplayabildiğiniz kadar hazine toplamaya çalışın. Dediğim gibi para çok önemli olacak birazdan. İlerlemeye devam edin, merdivenlerden inin ve bir War Ghoul ve Tzimisce'lerle karşılaşın. Odayı temizleyin ve köşeden dönerek başka bir War Ghoul ve Ventrue ile karşılaşın. İlerleyin ve factory sub-level 2'ye giden kapidan geçin. Bu sub-level'lere bir kez daha ulaşacaksınız, burası fabrikaya girdiğiniz yerin aynısı ama bir üst rampadan başlayani. Rampayı takip edin ve factory level 2'ye ulaşın.

Odanın içindeki hazineyi toplayın ve Ventrue'leri öldürün. Koridor takip edin ve merdivenlerden yukarı çıkarak sola dönün. Bir War Ghoul ve onun minyonlarıyla karşılaşacaksınız. Artık War Ghoul'lar da size pek fazla sorun çıkaramıyor olmaları. Eğer bunlarda bile zorlanırsanız, karakterlerinizi son bölümde götürmeden önce tekrar bir gözden geçirseniz çok iyi olur. Oda-daki Tome of Dominate'i alın ve Dominate disiplini olmayan bir elemanınızda kullanın. Koridor dan ilerleyin ve sağdaki odadaki Ventrue'yi ve Ghoul'ları öldürün. Koridor yine takip edin, içerisinde iki tane War Ghoul bulunan kalabalık bir odaya ulaşacaksınız. Oncelikle War Ghoul'ları halletmeye çalışın ve mümkünse dikitateleri birer birer çekin. Çünkü bunların ikisi birden saldırdığında çok şanslı değilseniz grup elemanlarınızı birer ikişer öleceklərdir. Butün yaratıkları hallettiğinizde ilerleyin ve kapidan çıkışarak factory sub-level 3'e ulaşın. Yine aynı şekilde rampadan yukarı çıkarın ve factory level 3 kapısından içeri girin.

Bu katta siz fazla zorlayacak bir seyler bulunmuyor. Yine sürekli olarak ilerleyin ve factory sub-level 4'e giden kapının yerini bulun. Buradaki rampadan çıkış kapidan girdiğinizde factory office'ye ulaşırsınız. Burası sevgili Orsi amcamızın bulunduğu yer.

Orsi ile bir süre konuştuktan sonra onunla savaşa başlayacaksınız. Orsi sizin için en ufak bir tehlke bile yaratmayacaktır sanırım. Artık oyunun sonrasında in-

ra öldürürsünüz. İkinci kata ulaştığınızda Giovanni'ların yanı sıra yine wraith'ler de başınıza bela olmak üzere ortaya çıkacaklar. Ama oyunun başlarındaki durumun aksine, artık bu yaratıklar güçlü grup üyeleriniz karşısında pek problem yaratamıyorlar. Onunuze gelenlerle savaşın warehouse'da ilerleyin.

İkinci kata ulaştığınızda Giovanni'ların yanı sıra yine wraith'ler de başınıza bela olmak üzere ortaya çıkacaklar. Ama oyunun başlarındaki durumun aksine, artık bu yaratıklar güçlü grup üyeleriniz karşısında pek problem yaratamıyorlar. Onunuze gelenlerle savaşın warehouse'da ilerleyin.

Eninde sonunda Alessandro Giovanni'nın odasına ulaşacaksınız. Oyunu burada kaydedin ve Pink'in üzerindeki değerli eşyaları

hem grubumuza katılacak, hem de eskisinden çok daha güçlü olarak. Oyunun sonuna kadar Christof ve Wilhem yaratıklarını çoğunu rahatça katledebilecekler artık, şahsen ben Samuel'i yalnızca gerektiği zaman destek elemanı olarak kullandım. Zaten geri kalan zamanın çoğunda Samuel torpor vaziyetindeydi. Çok da önemli bir karakter değil yan-

Şimdi masayı araştırın ve yeni questinizi öğrenin.

san daha zorlu rakipler bekliyor halbuki. Sonuç olarak Christof Orsi'yi pencereden aşağı atacak ve Orsi aşağıdaki kaynar demirin içine düşerek buharlaşacak.

Odadan dışarı çıkmak ve merdivenlerden aşağı inmek. Burada Orsi'nin üç güzel kızıyla bir kez daha karşılaşacağınız (tüm vampirler böyle güzel olsun, gelsinler emsinler kanımızı valla, ben razıyım şahsen). Onlarla konuşurken şu seçenekleri seçin:

#### "(Threaten them)"

Bu konuşmadan sonra gelecek olan videoda Vukodlak'ın dırılışına şahit oluyoruz. Artık nihai amacımız belli olmuş oldu, bu pişisi dünya üzerinden temizlemek.

#### The Cathedral of Flesh

Evet en sonunda Anezka'ya ulaşabileceğiz. Aslında tüm bir oyunun arkasında bir aşk hikayesinin olması, hele de bir vampirler bir rahibe arasındaki aşk hikayesinin ana konu olması çok ilginç değil mi? Sonunda bu aşk hikayesini tatlıya bağlayabileceğiz. Daha doğrusu bu çözümü takip ettiyiniz tatlıya bağlayacağınız,

çünkü eğer konuşmalarda seçtiğiniz cevaplar sonucunda insanlığınızdan çok fazla kaybettiyorsanz, kötü sonlara da karşılaşabilirsiniz.

Katedrale girdiğinizde karşılaşacağınız yaratıkların bir sayım isterse: Szlachta, Tzimisce, War Ghoul, Demon Hound ve (herhalde hala kötü biçimde anlığınız) Vozhad. Neyse ki artık eskisi kadar güçsüz değilsiniz ve bu yaratıklardan sizi oyundanegotutacak güçte olanı yok. Karışlaştığınız ile Vozhad tek başına olacak, her intimalle karşı onunla savaşırken bol bol save yapmayı unutmayın. Karışlaştığınız ikinci ve üçüncü Vozhad'lar ise aynı odada beraber bulunuyorlar. Hem de diğer başka yaratıklarla beraber. Bunların ikisini de Üzerinize çekerseniz hayatı kalmışsınız pek yüksek değil. O yüzden teker teker sizi izlemelerini sağlayın, geri çekilin ve öldürün.

Vukodlak'ın bulunduğu kısma geldiğiniz zaman hemen bir Walk the Abyss disiplini kullanın. Silah dükkanına gidin, elinizdeki gereksiz her şeyi satın. Bolca para ranızın olması gerekiyor çünkü.

Üzerinizdeki diamond, gold gibi şeyler bile satın. Bir karakterinize tercihen

Wilhem' roketatar alın ve inventory'ı baştan aşağı füze ile doldurun.

Christo'a magnesium crossbow alın ve onun da inventory'sine bolca bolt alın. Tabii bu sırada

kullanacağınız ana yakın savas silahlarını sakın satmayın. Mermileriniz bitince ihtiyacınız olacak çünkü. Aynı şekilde Samuel ve Lily'e de menzilli silah ve mermiler alın. Sonra taksiye binip Upper Town'a gidin ve oradaki dükkandan tüm karakterlerin inventory'lerini kan torbalıyla doldurun. Emin olun çok daha fazlasına gerek duyacaksınız. Haven'e dönün ve Abyss'den geçerek tekrar katedrale dönün.

Vukodlak ile konuşmaya başladığınızda eğer bu rehberi sonuna kadar takip ettiyorsanız insanlığınız yüksek olduğundan size bir seçenek verilmeyecek ve doğru-



dan savaşmak zorunda kalacaksınız. Eğer insanlığınız düşükse seçeceğiniz konuşma seçenekleriyile kötü sonlara ulaşabilirsiniz.

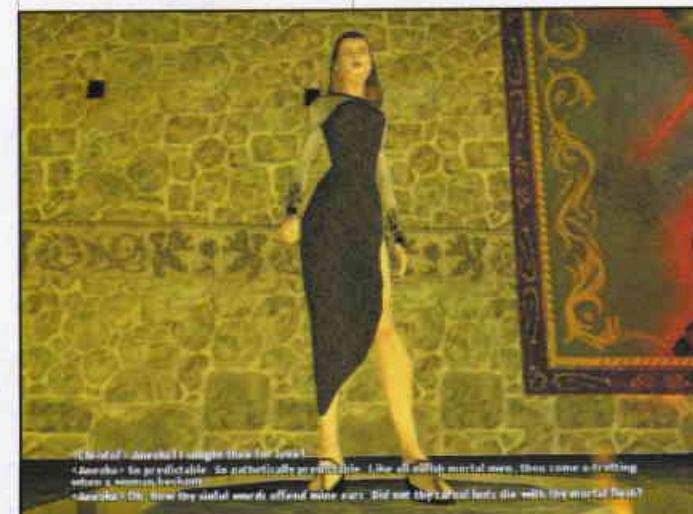
Vukodlak'la savaşa başladığınızda tüm fuzelerinizi ve oklarınıza üzerine boşaltın. Eğer iyi zarar verirseniz hemen kaydedin (ben yaklaşık 20 kere save kullandım) bu son savaşta. Vukodlak size yaklaşırsa hemen bir önceki odaya koşun ve saldırılara bu odadan devam edin. Gerektiğinde Pause tuşuna basarak oyunu durdurmaktan çekinmeyin sakın. Sağlığınız düşerse hemen Blood Healing kullanın. Çünkü Vukodlak bir iki vrousta adamınızı öldürbilecek kadar zorlu. Eğer menzilli silahlarınız tükenirse oyunu durdurun, karakterlerinize disiplin uygulayın ve kılıçlarınızı kuşanın. Bol bol save yaparak Vukodlak'a saldırın. Ona yeterince zarar verdığınızda sizi katedralin alt katına atacak.

İllerleyin ve Anezka'nın yüzüne

sahip olan yılana benzer günlüklerin hepsiyle konuşun. Tümyle konuştuğunuzda, önungüzdeki kapı açılacak. İçeri girin ve Libusa ile konuşun. Ondan yardım isteyin ve açılan portaldan geçip Vukodlak ile son savaşınıza başlayın. Abyss hala açık olduğundan isterseniz şehre dönüp mail takviyesi yapabilirsiniz.

Vukodlak'ın şimdiki hali büyük kanatlı bir ejderha cinsi yaratık şeklinde, vuruşları çok kuwerti ve kendisi de oldukça dayanıklı. Alev haricindeki tüm saldırı çeşitleri etkili oluyor. Yine az önceki taktiği kullanabilirsiniz bunda da. Onunla ilk başlarda mümkün olduğunda uzaktan savaşmaya çalışın. Özellikle de Samuel torpor durumuna geçerse pek fazla önemsemeyin. Eninde sonunda onu öldürceksiniz, ama öldürüğünne dair bir animasyon göremeyeceksiniz. Doğrudan oyunun son demosu başlayacak.

#### Eser Güven



# ICEWIND DALE Bölüm 2

Geçen ay Chapter 2'yi bitirmeye çok az kala yazıyı bırakmıştık. Hadi kaldığımız yerden devam edelim.

## CHAPTER TWO

**T**emple'i tamamen temizlediğimize göre en son kata gidebiliriz artık. Haritanın en güneydoğu köşesinden bir sonraki haritaya geçin. Bu bölümde şimdiden kadar oyunda karşılaştığımız en zor yaratık olan Yxunomei ile karşılaşacaksınız. Ama ona ulaşana kadar geçeceğini yerlerde yine birkaç zorlu dövüş sizi bekliyor. Özellikle de yuan-tı okçuları çok bela çırıyorlar, çünkü hem toplu halde bulunuyorlar, hem de yanlarına yaklaştıracak kadar çok zarar alıyorsunuz. Okçuları teker teker ekrana alarak, uzaktan ok ile öldürürseniz iyi olur. Haritanın kuzey doğusundaki geniş odaya geldiğinizde kapıyı açmadan önce biraz hazırlık yapın. Oncelikle uyarılar: Yxunomei büyüğe karşı dayanıklı ve yalnızca +2 ve üstü silahlardan etkileniyor. Elinizde +2 arrow'lar bulunuyorsa bir nebeze rahat edeceksiniz. Şimdi taktığınız şu: Kapıyi açmadan önce thief haricindeki grup elemanlarını bir önceki kordora yerleştirin. Thief ile içeri girin, Yxunomei saldırdığı anda hemen geriye, arkadaşlarınızın yanına dönün. Büyülerinize mümkün olduğunda summon büyüleri kullanın, onu oyalamaya çalışacağınız. Size yaklaşıkça savasmayı bırakıp geri çekilin ve eğer yapabiliyorsanız sizinle aynı odadayken kapıyi kapatın ki diğerleriyle de uğrashmak zorunda kalmayalım. Yxunomei bir grup elemanına saldırıldığından ise işimiz biraz daha kolaylaşıyor. Burada oyunu sık sık durdurmalısınız. Yxunomei'nin saldırduğu elemanı gruptan uzağa gönderin, Yxunomei onu takip edecektir. Diğer elemanlarınızla diğer yaratıkları öldürmeye çalışırken, takip edilen elemanınızla Yxunomei'nin etrafında çember çizin. Böylece size vuramayacak ve takip etmeye devam edecektir. Diğer yaratıklardan kurtulduğunuzda takip edilen elemanınızı diğerlerinin yanına götürün. Di-

ğerleri Yxunomei'ye vururken etraflarında çember çizmeye devam edin. Eğer başka birine saldırırsa çember taktığını onuna uygulayın. Eninde sonunda bu içeren yaratıktan kurtulacaksınız (benim bayağı bir zamanımı aldı açıkçası). Üzerinden Heartstone Gem'i alın. Onuna ilk karşılaşlığınız odaya dönün ve tuzakları etkisiz hale getirip içeride bulacağınız malları alın. Artık Kuldahar'a dönebilirsiniz.

### Kuldahar

Kuldahar'a döndüğünüzde etraftaki karmaşayı göreceksiniz. Gördüğünüz tüm neo-oroglari öldürün. Arundelle konuşmaya gitince ilginç bir diyalogda bulunacaksınız. Merdivenlerden çıkışın ve ölmekte olan gerçek Arundel ile konuşun. Artık haritanızda Severed Hand isimli yer var. Oraya doğru yola çıkmadan önce üzemindeki gereksiz eşyaları satın, gerekli olanları alın ve dinlenin.

### CHAPTER THREE

#### Severed Hand

Severed Hand'de ilk bilmeniz gereken şey yavaş hareket etmeniz gerekiyor. Sakın sağa sola

koşturup, yaratıkları kovalamayın. Etrafta birçok görünmeyen düşman var ve belli yerler girdiğinizde buntar hep birlikte görünür olup siz pusuya düşürebiliyorlar. Amacınız bulduğunuz her türlü çıkış kullanarak üst kata ulaşmak. Hangi yollar takip edeceğini tahmin edemediğimden söyle yapalım. Bulduğunuz merdivenlerden yukarı çıkin. En sonunda kulenin en üst katına ulaşacaksınız. Burası yuvarlak bir kat ve etrafta diğer katların aksine konuşabileceğiniz birileri bulunuyor.

Şimdi Severed Hand'deki temel amacınız makine parçaları bulmak. Artık yerimizi tam olarak bildiğimize göre yapmanız gerekenleri söyleyebilirim. Bir alt kata indiğimde sağ tarafta bir yerde kayığa benzer bir asansör olduğunu göreceksiniz (imleci üzerine goturdığınızda çarka dönüyor). Bu asansör kullanarak farklı bir bölgeye ulaşın. Bu bölgeye geldiğiniz anda saldırya uğrayacaksınız, dikkatli olun. İlk saldırdan kurtuluktan sonra merdivenlerdeninin ve thief'inizle stealth yaparak etrafta dolaşın. Araştırılabilcek bir yer bulduğun-



nuzda oyunu kaydedin ve eğer makine parçasını bulamazsanız geri yükleyin. Bildiğiniz gibi bir yeri araştırdığınızda stealth özelliğiniz gidiyor ve yaratıklar size saldırıyorlar. Parçayı bulduğunuz gibi geri koşun ve asansörünü kullanarak geri dönün. Şimdi tekrar merdivenden yukarı çıkıp kulenin en üst katına ulaşın.

Kulenin bu en üst katından, diğer beş kuleye giden yollar bulunuyor. Ama yolların hepsi kulelere ulaşmıyor, iki tanesi yıkılmış halde. İlk olarak etrafta dolaşın ve tüm odaları açıp içerilerindeki insanlarla konuşun.

Kulelere haritada da görebileceğiniz gibi soldan başlayarak saat yönünün tersine numaralar verdim. Böylece nereye gitmeniz gerektiğini daha rahat anlayabileceğim.



İlk olarak 2 no'lu yola girin. Burada Denaini ile karşılaşacaksınız, sizden kuledeki arkadaşlarınıн ruhlarını huzura kavuşturmalarını isteyecek. Bunu da kuledeki tüm hayaletleri öldürerek yapacaksınız. Ikinci kata çıkış ve tüm hayaletleri öldürün. Üçüncü katta makine parçası bulacaksınız. Dördüncü katta ise bir oda da Barrel of Holy Water var, onu alın. Şimdi ilk kata inin ve Denaini'ye kuleyi temizlediğinizi söyleyin (24000 xp). Onunla tekrar konusunca Shrine'ı eski haline getirmek için kutsal su gerektiğini öğreniyoruz. Dördüncü katta bulduğunuz Holy Water'ı verin (52500 xp).

Şimdi 4 no'lu yola girin. Bu kulelerde karşılaşığınız tüm yaratıkları temizleyin. İkinci katta makine parçası bulacaksınız. Üçüncü katta bir şey yok. Dördüncü kattaki Valestis ile konuşun. Sizden burayı tekrar canlandırmak için bir şeyler isteyecek ama istediklerini şimdilik bulamayacaksınız.

Ana kuleye geri dönün ve 3 no'lu yola girin. Kaylessa'da sizden arkadaşlarını öldürmenizi isteyecek. Tüm katıla çıkip karşılaşığınız insanları öldürün. En üst katta örümcekler falan bulunuyor ve quest için gerekli değil Herkesi temizledikten sonra Kaylessa ile konuşun (52500 xp) Son olarak Kaylessa onu da öldürmenizi isteyecek. Ölünce üzerrinden makine parçasını alın.

Şimdi yine bu kulenin üst katında solda bulunan köprüden geçerek diğer bir kuleye ulaşın. Bu köprü oldukça sıkı korunuyor fark etmişsinizdir. Düşmanların dikkatini teker teker çekip temizleyin ve son kuleye ulaşın. Burada kimseye bulaşmadan hemen merdivenleri kullanarak üst katlara gizlen. Kütüphane katına gelin ve ondan Book of Myths'ı isteyin. Üst kata çıktığınızda Gelarith ile konuşarak ona gereken parçaları verin. Dört parçayı de verince toplam olarak 118000 xp kazanacaksınız. Şimdi Larrel ile konuşun. Sizi Kuldahar'a ışınmasını söyleyin.

Kuldahar

Yine karakterlerinizi son bir bakımdan geçirin. Gereksiz eşyalarlardan kurtulun, dinlenin. Cust-

hantos'tan almış olduğunuz Book of Myths'ı Orrick'e götürün (24000 xp). Kuldahar'dan çıkışın ve Dorn's Deep'e doğru yola çıkan.

CHAPTER FOUR

Dorn's Deep

Dorn's Deep'e girmeden önce ufak bir mağaradan geçmeniz gerekiyor. Ulaşmaya çalıştığımız yer haritanın sağındaki kapıdan gireceğimiz kışla. Bu mağarada mantarımızı yaratıklarla ve Ettin'lerle (3000 xp) karşılaşacağınız Size tüm haritayı temizledikten sonra kışlaya geçmenizi öneririm. Böylece iyi exp sahibi olabilirsiniz. Güneydeki mağaradan razorvine extract'i alın, ileride lazym olabilir.

Not: Haritanın girişinin hem yanında pek de belki olmayan bir yol var. Bu yolu takip ederseniz haritanın kuzey doğusundaki binaya girebileceksiniz (başka yolu yok). Bu binada Bandoth yaşıyor ve onunla konuşurken hemen ticaret yapmak istedığınızı söyleyin. Bandoth müthiş Summon büyüleri (Summon Shadow, Summon Fire Elemental, Summon Water Elemental, Summon Earth Elemental) satıyor ve bunlar ilerde çok işinize yarayacak.

Kışla haritasına geçtiğinizde siz çok zorlu savaşlar bekliyor. Zaten gececeğiniz ilk köprüün arısında düşman mükemmel bir şekilde mevzileriniş. Sağda ve solda balkonlarda okçular var, yer de büyüğü ve savaşçılar. Bu ilk savaşı geçtikten sonra yavaş yavaş ilerlemeye başlayın. İlk olağan gideceğiniz yer haritanın kuzye batısındaki mavi ışıklı oda. Bu odadan bir diğer mağaraya giriş olduğunu göreceksiniz.

Mağarada karşılaşığınız ilk umberhulk ile konuşabiliyorsunuz, sizden orog lieutenant'i öldürmenizi isteyecek. Haritanın guneyindeki orog'ları öldürün ve liderin üzerinden Badge'i alın. Bu, oyundaki ana düşmanımızın emrindeki adamlardan biriydi, ana düşmanımızla karşılaşmak için onun altı adamının da Badge'lerini almamız gerekiyor.

Şimdi mağaradan tekrar kışla-  
ya dönün. Yukarıdaki odada yu-  
varlak bir masa göreceksiniz.  
Masadaki sekillere dikkat edin.  
Yuvarlaqlın içinde iç içe üç cem-

ber var ve her bir çemberin üzerinde bir sembol var. Diştan içe doğru bu semboller örs ve çekici, iki çapraz kılıç ve kesişen çemberler. Şimdi dwarf heykellerinin yanında yürüdüğunuzde elinde tanımı bir çekicilik olanın sol tarafindaki heykelin gizli bir kapı olduğunu göreceksiniz. Kapıyi açın ve içeri girin. Yerde büyük bir bulmaca duruyor. Az önceki masadaki şökkellere uygun olarak yerdeki sembollere basmanız lazımdır. Öncelikle bir adamınızı kenardan dolastırın üzerinde örs

ve çekici simbolü bulunan karo-ya basın. Bir klik sesi duyacaksınız ve en dış çemberdeki tuzaklar kapanmış olacak. Buradaki tuzaklara bastığınız anda oluyorsunuz, aklınızda olsun. Şimdi o adamı yerinden oynatmadan başka iriyle ortadaki çembere gi- din ve üzerinde kılıçlar simbolü olan karoya basın. Yine klik duy-dunuz. Son olarak da üçüncü bir adamlı en içteki çemberdeki

Bir adanmaçı içeren çemberdeki kesisen çemberler sembolüne basın. Şimdi bu odadan geri şıkın ve kapının yanındaki heykelin elindeki çekici çekin (56000 xp). Bulmaca salonunda ortada bir merdiven açılacak. O merdivenden aşağı inin. Simdiki ufak haritalarda ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkararak beyaz ha-yalet Norlinor ile konuşun. Bize Terikan'ı nasıl öldürebileceğimizi anlatacak.

İçeri girin ve sakin şimdilik  
merdivenlerden yukarı çıkmayın.  
Once tuzaklara dikkat ederek sol  
tarafa gidev ve mezarları yağma-  
layın. Şimdi merdivenlerden yu-  
kari çıkış ve summon ettiği yara-  
tıklara alırdımadan Lichi'yi ölü-  
rün. Odadaki mezarlardan biri

nin içinden Terikan's Key'i alın ve hemen yukarıdaki kapıyı açın. Yine tüm grubunuzla bu uzun odanın sonuna doğru ilerleyin ve tekrar dirilmiş olan Lich'i bir kez daha öldürün. Sol tarafta sonda ikinci odaya girin ve Terikan's Phylactery'yi alın. Sağ tarafta baştan ikinci odaya girdiğinizde ruh kabı kırılacak ve Terikan tamamen olecek. Şimdi rahatça tüm odaları dolayabilirisiniz, odalardan birinde Greater Mummy var (8000 xp). Sağ tarafta üstten ikinci odadan Evayne'in güntüğünü alın.

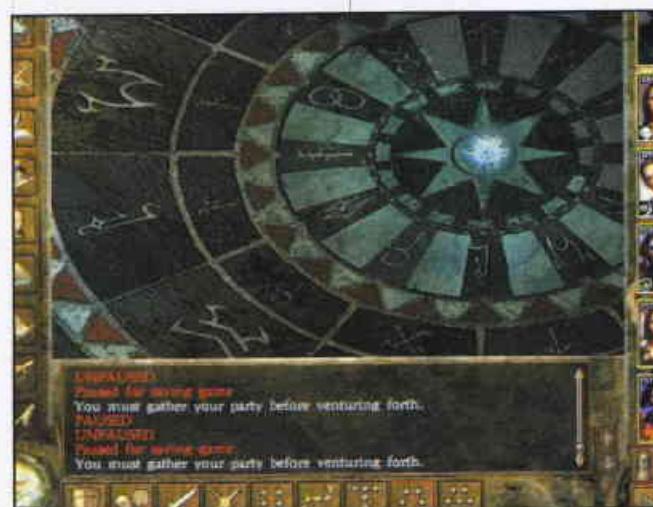
Aşağı inin ve Norlinor ile konusun (84000 xp). Arkadaki kazana tıklayın ve anahtarları alın.

Not: İsterseniz burada opsiyonel bir quest yapabilirsiniz. Ama uyarayım bayağı bir yol kat edeceksiniz. Eğer Evayne'in gününlüğünü Severed Hand'e dönüp Larrel'e verirseniz 56000 xp. kazanıyorsunuz. Sonra sizi tekrar Dorn's Deep'e göndermesini istebebilirsiniz.

Tekrar yukarı çıkışın ve mezar odasının sonundaki kapıyı açıp chapter'ı bitirin.

CHAPTER FIVE

Bu geniş karlı haritada ilk olarak haritanın sol altındaki asma koprüye gidin ve geçmeyi deneşin. Köprünün tamire ihtiyacı olduğunu öğreneceksiniz. Şimdi haritanın sağ alt tarafındaki mervenlerden inerek alt kısımdaki tapınağa girin. Burada ortadaki kapıyı henüz açamayacaksınız. Yandaki kapılardan birinden girin ve içerisinde once Soth ile konuşun. Köprü hakkında soru sorduğunuzda size köprüyü tamir edebilmeniz için bir kitap verecek (112500 xp). Gareth ile





konusarak onları serbest bırakmaya yardım edeceğini söyleyin. Gerith ile tüm konular hakkında konuşca kaçırmalarına yardım eden Vera isimli bir kadından bahsedecik, ama onun olduğunu sanıyor. Şimdi dışarı çıkmak ve yukarıdaki tapınağa girin. Buradaki Frost Salamander'lere liderlerini görmek istediginizi söyleyinizde sizi Kerish'e götürecekler. Kerish sizi patronunun gönderdiğini sanıyor. Kerish'ten kölelerin anahtarını isteyin. Sizi düşman sanmadığından anahtar verecek (60000 xp). Burada dikkat etmeniz gereken şey Frost Salamander'lerin etrafındaki soğuk auranın size zarar verdiği. Onların çok yakınında dumamaya çalışın. Bu haritanın en kuzey batısındaki bir aralıkta Vera ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve esirlere yardım edeceğini söyleyin.

Tekrar Gareth'in olduğu yere donun. Once Gareth'e Vera'nın sağ olduğunu söyleyin (60000 xp). Sonra da ona anahtar verin (60000 xp). Böylece köleler kurtulmuş olacaklar. Onların çıktıktan sonra kapıdan çıkışınız zorlu bir dövüş sizi bekliyor. O yüzden bunun yerine spiral merdivenleri kullanarak doğrudan Kerish'in tapınağına çıkmak. Artık buradaki yaratıklar size düşman. Size saldırılan ilk yaratıkları öldürdükten

sonra Thief ile stealth yapın ve kimseye bulşmadan Vera'nın yanına gidin. Ona esirleri kurtardığınızı söyleyin (80000 xp).

Hemen buranın ana kapısına doğru gidin, böylece minimum sayıda savaşarak çöküleceksiniz. Dışarı çıktıığınızda az önce geçmediğiniz asma köprüye gidin. Artık elinizde kitap olduğundan köprüyü onarıp geçebileceksiniz (60000 xp). Mağara girin.

Bu mağara Jorin'in ve dolayısıyla almamız gereken ikinci Badge'nin bulunduğu yer. Buradaki özellikle White Wolf'lar sizi gördükleri anda soğuk saldırısı yapıyorlar. O yuzden onlara saldırdığınızda grubunuzun birbirine yakın durmadığından emin olun. Böylece en az sayıda adamınız zarar görecektir. Yukarıdaki mağaranın geçmemen çoktan orada bir suru yaratıktan başka önemli bir şey yok (eğer yine de oynayayıp diyeysanız oradaki Barrel of Pure Water'ı almayı unutmayın. Severed Hand'deki Valestis'e götürüp exp kazanabilirsiniz).

Sola doğru ilerlediğinizde bir oyuk ve içinde Wurm göreceksizez. Önce onları konuşun, sonra da hepsini öldürün. Biraz daha sola gitince oyundaki en büyük yaratıklardan biri olan Frost Giant ile karşılaşacaksınız. Eğer grubunuz yakın dövüşte iyiyse

pek sorun çıkaramayacaklardır. Bu iki Frost Giant'tan sonra içerde Jorin ve Jorin'in korumaları var. Neyse ki hiçbiri büyü yapmamılar ama özellikle Jorin sizi rahatlıkla öldürbilecek kadar güçlü. Odaya girmeden önce summon buyulerini kullanırsanız rahat edersiniz. Jorin'i öldürunce üzerindeki Badge'i alın.

Eğer isterseniz bu haritadaki esirleri de serbest bırakabilirsiniz. Jorin'i öldürdükten sonra sola ve yukarı doğru devam edin. Birçok Frost Giant ve White Wolf ile karşılaşacaksınız. Sağda doğru yolda onu takip edin ve esirlerle ulaşın. Davin ile konuşun. Wyrm'leri öldürdüğünüz için ona artık onları öldürmeyeceklerini söyleyin (120000 xp). Sonra Davin ile tekrar konuşun ve Jorin'i öldürdüğünüzü, artık serbest olduklarını söyleyin (180000 xp). Artık bu mağaradaki ve bu chapter'daki işimiz bitti.

Mağaradan dışarı çıkmak ve haritanın en kuzeydoğusundaki mağaradan geçin. Eğer şimdiki haritada yukarı giderseniz, Gareth'in bulunduğu tapınaktaki açılmayan kapıdan içeri giderseniz ki bunu yapmaya gerek yok. Kuzey doğuya giderseniz dünya haritasına çıkarsınız. Gitmemiz gereken yön güney doğu. Böylece bir sonraki chapter'a geçeceksiniz.

## CHAPTER SIX

Artık son chapter'dayız, Yeriniz oldukça daraldığından bu chapter'da tam açıklama yerine soru cevap şeklinde açıklama yapacağım. Oyunun bitmesin çok az kaldı, o yüzden takıldığınız sürece sorulara bakmayı yin.:)

**S.** Bu bölgenin güneydoğusundaki kuleye nasıl girilir?

**C.** Bölgenin üst sağındaki köprüden geçin ve oradaki Fengla isimli kızla konuşun. Size anhtar verecek. İçeri girdiğinizde tüm okcuları temizleyin, Fengla tekrar belirecek ve size teşekkür edecek.

**S.** Bu bolgede yapılacak şeyler neler?

**C.** Haritanın en üstündeki kapıdan girin (üzerinde Mavi Şey olan kapı), buradan Boarded Up City'e ulaşacaksınız. Buradan kuzeye gidip yeşil binaya ulaşmalısınız. İçeri girin ve sağa gidip Malavon'u bulun. Burada oyundaki en zorlu savaşlardan birine gireceksiniz, o yüzden dikkatli olun. Malavon'u öldürdüğünüzde üzerinden üçüncü Badge'i alın.

**S.** Yerdeki GÖZ işaretleri ne?

**C.** Yerdeki göz işaretlerine basmayın, çünkü onlar tuzak.

**S.** Malavon'un odasındaki Se-ed'ler bir işe yarıyor mu?

**C.** Bunları da Severed Hand'deki Valestis'e götürebilirsiniz.

**S.** Bahçe odasındaki yaratıklar devamlı gelmeye devam ediyorlar, neden?

**C.** Yeni yaratıkların gelmesini önlemek için sabit duran mantarları (screamers) öldürmeniz gerekiyor.

**S.** Malavon öldükten sonra ne yapacağım?

**C.** Boarded City'den güneye doğru gidip bahçeye ulaşın. Bahçeden güney doğu pasajını kullanarak madrenin içine girin. Ister sen buradaki Salamander'leri öldürüp Gnome'lara yardımcı olabilirsiniz. Şimdi sağa doğru tüm yolu kat edip Fire Giant bölgümüne ulaşın (sağ tarafta iki tane pasaj var, en uzaktakine gitmeniz gerekiyor). Nöbetçi geçin ve lava gölüne doğru güneye gidin, sonra doğuya gittiğinizde Ilmadia'yi bulacaksınız. Ilmadia oldukça güçlü çünkü emrinde Fire Giant'lar bulunuyor. Bu yüzden onunla konuşmadan önce biraz

hazırlık yapsanız hiç fena olmaz, mesela birkaç Water Elemental summon edin. Ilmadia ölüceğinden dördüncü Badge'i alın.

**S.** Beşinci Badge kimde?

**C.** Bahçeden üst soldaki pasaja girin (ana Salamander mağarasından bahçeye ulaşmanın en kolay yolu Fengla'nın olduğu sağ Üstteki binadan geçmek). Merdivenlerden çıkış ve Marketh'i bulun. Onu isterseniz öldürbilir, isterseniz canını bağıslayabilirsiniz. Her iki halde de beşinci Badge'i alın.

**S.** Drow Ginafae ile ne yapacağım?

**C.** Ginafae rızası dışında Marketh'in yerinde tutuluyor. Oncekkile Marketh'i halletmeniz lazım (oldurmeyin), sonra da Malavon'dan alıdığına Potion of Null Effect'i kullanarak Ginafae ile konuşun. Böylece ona yardım edebilirsiniz.

**S.** En son Badge nerede?

**C.** Bahçeden yukarı ve sağa gitmen yolu takip ederek tapınağa ulaşmalısınız.

**S.** Tapınakta surekli ölüyorum,

ne yapmaliyim?

**C.** Buraya girmeden önce özellikle koruyucu büyülerini yapın (chaotic command ve haste en çok işe yarayanlar). Burada yapmanız gereken tek şey puttan kurtulmak. Perdiem'in hemen kuzyeyindeki puta bütün gücünüzle saldırın, putu hallettiğinizde tüm undead'ler olecekler ve büyütücler de zihin kontrolü altından çıkmış olacaklar. Altıncı ve son Badge'i Perdiem'den alabilirsiniz.

**S.** Idol'ün kuzyeyindeki merdivenlerden nasıl çıkabilirim?

**C.** Bunun için altı Badge'e de sahip olmanız gerekiyor. Merdivenlerin hemen altındaki altı kababı da tıklayarak tüm Badge'leri yerleştirin. Merdivenlerden çıkmadan önce bahçeye dönüp dinlenin. Merdivenlere dönün ve elinizdeki tüm koruyucu büyülerini kullanın. Şimdi yukarı çıkış ve tüm gücünüzle Poquelin'e (veya onu Belhifet diye de çağrılabılır) saldırın. Yeterince yaraalandığında kendini ve grubunuza Easthaven'e işinlayacak...

### Easthaven

**S.** Nerede dinlenebilirim?

**C.** Easthaven'e döndüğünüz yemin hemen kuzyeyindeki tavernada.

**S.** Burada ne yapacağım?

**C.** Oncelikle ekranın sol alt köşesindeki göleinin ve oradaki köylüyle konuşun. Kamptan esirleri kurtarmamanız söyleyerek siz bir kılıç verecek. Köyün doğu tarafına gidin, güneydeki köprüden geçip kampa ulaşın. Everard ile konuşarak kuleye nasıl gireceğinizi öğrenin. Kuleye girince Everard ile tekrar konuşabiliyorsunuz ve 2. katta dinlenme imkanınız var.

**S.** Pomab'ı bir türlü öldürmemiyorum, neden?

**C.** Pomab hemen kendisine mirror image buyusu uyguluyor, o yüzden gerçek Pomab'ı bulana kadar bu imajlara saldırın. Yanlış bir imaja saldırıldığınızda hiçbir şey olmuyor, onun yerine gerçek Pomab'a vurduğunuzda yanlış imajlardan biri kayboluyor. Bizim mirror image büyümüzden değişik yanı, Pomab'ın nobetçileriyle uğraşmanız gerek yok, çünkü Pomab'ı öldürmediğiniz

sürece onları da öldürmeniz mümkün değil. Şimdi bir önceki bölümde geri dönün ve tamamen dinlenin, buyulerinizi ezberleyin ve son savaşa hazırlanan.

### Son Savaş

Tekrar yukarı çıkış ve havada uçan kristalın solundaki aynaya girin. Bu bir portal ve sizi oyunun son savaşına götürecek. Boşu boşuna kendinize koruyucu büyü yapmayın, çünkü odaya girdiğiniz anda Belhifet tüm büyülerinizi dispel yapacak.

Burada size tavsiyem Belhifet'ten önce Golem'leri öldürmeniz olacaktır. Ayrıca fark etmeyecekler için söyleyeyim, Belhifet sadece +3 ve Üstü silahlardan zarar görür. Onunla savaşmadan önce uygun silahları kuşanmayı unutmayın. Belhifet öldüğü anda oyunuzu kaydedilecek ve Icewind Dale bitecek. Son kaydınızı saklayın, kim bilir belki günün birinde kullanacağımız bir oyun çıkar. (Baldr's Gate kaydını sildiğim için pişmanım mesela)

### Eser Güven



# DEUS EX

Yarı makine kahramanımızı kullanma rehberi...

**N**ot: Yalnızca 4 sayfamızı olduğundan ve Deus Ex manyak derecede ayrıntılı bir oyun olduğundan, bu yazıda hakkında en çok soru aldığım iki görevin tam çözümlerini bulacaksınız. Oyunun başı olmasına rağmen bu bölümlerde takılan birçok arkadaş olmuş, Tabii bu bölümleri geçmemeyenler varken, kalkıp da 10. görevi anlatmanın bir esprisi yok zaten :)

## Görev 2: Battery Park

Limanından ilerleyin ve Josh adındaki çocukla karşılaşın. Sizden yemek istediğiinde inventoryinizden bir yiyecek seçip ona verin. Karşılığında size bölümün başlangıcı için, oradaki makineye gerekli olan şifreyi verecek. Makinenin hemen sağında kilitli bir panel var. Onu açın (mesela maymuncukla) ve içerdeki keypadı kullanarak Josh'un verdiği şifreyi girin. Makine açılacak ve Castle Clinton'a giriş yolu açılacak.

Makine olmadan da Castle'a girebilirsiniz. Kalenin etrafında dolaşın. Burada NSF teröristleriyle UNATCO askerleri arasında çatışmaya sahne olan metro girişini göreceksiniz. Askerlere yardım edin ve NSF cesetlerini ve girişin yanındaki ufak kulübeleri araştırın.

Castle Clinton'ın ön girişini bulun, burası Anna ve askerler tarafından korunuyor. Kale girişindeki NSF teröristlerini tespit edin ve uzun menzilli silahlı oldurun. Ortadaki kulubeye girdiğinizde Alex'den mesaj alacaksınız. Raflardan birindeki anahtarları alın ve bitişik odadaki çocukla konuşarak ona yemek verin, size NSF etkinliği hakkında bilgi verecek.

Kulübenin içindeki kilitli sandığı açın, içinden Castle Clinton'ın kalbine gitmek için gerekli şifre çıkaracak. Kulübenin içindeki keypadı kullanın, yerdeki panel açılacak ve aşağı inebileceksiniz.

İki kapıya ulaşacaksınız – soldaki kapı açık, sağdaki ise kilitli. Sol kapıyı açın ve hole girin. Oradaki NSF ajanını uzaktan oldurun. Cedinden kontrol odasındaki ka-

sanın anahtarını alın.

Depo odasına ilerleyin ama sol duvardaki güvenlik kamerasına dikkat edin. Depo odasının sağ bitişindeki küçük odada ambrosia şişesi bulacaksınız. Odaya girdiğinizde yeni bir görev verecek: Ajan Navarre'ye rapor ver

Castle Clinton'ın girişine gidip Anna ile buluşun. Onunla konuşken "I'm learning as I go" seçenekini seçin. Size diğer göreviniz hakkında bilgi verecek. Metro

merdivene gidin ve Paul ile buluşun. Size bir prod charge ve dairesinin anahtarını verecek. Metro istasyonu merdivenlerinden çıkarken Alex size yeni bir görev verecek.

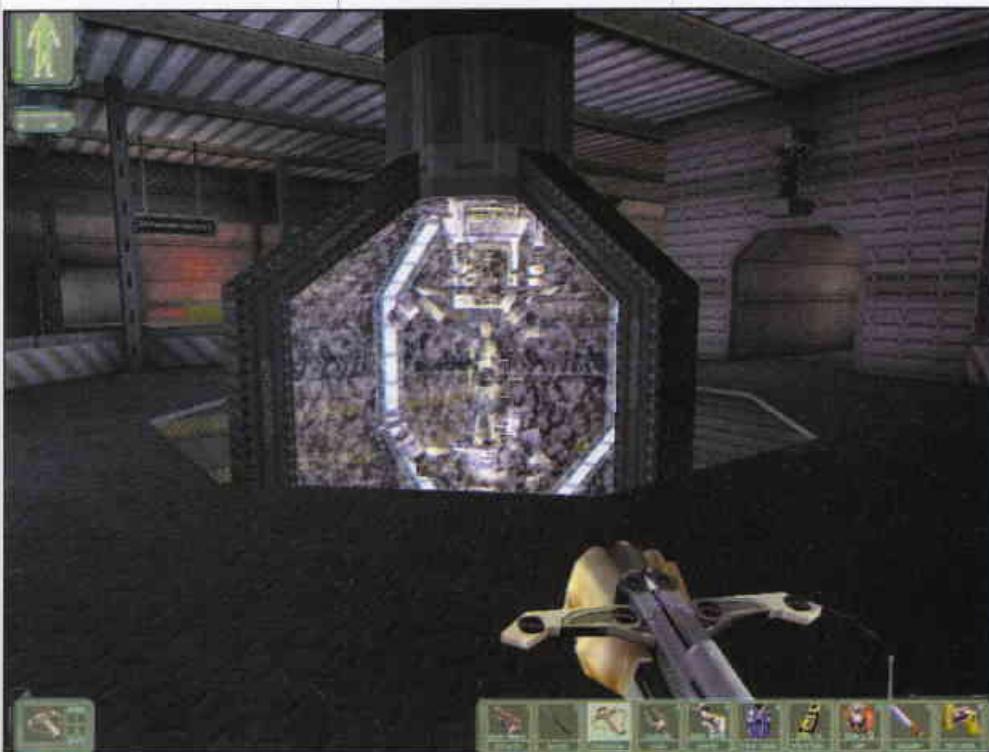
Hell's Kitchen sokaklarında dolayın. UNATCO ajanlarına yardımcı olun ve bulduğunuz cesetleri arastırın.

Ton Hotel'in girişini bulun. Nöbetçiyle konuşun ve otele girin. Sola gidip lobiye ulaşın ve merdi-

şifresini öğrenin: 4321. Tabloyu kenara çekip keypade şifreyi girin. Solda gizli bir oda açılacak. Yerdeki datakübüünden Paul'ün kullanıcı adını (pdenton) ve şifresini (chameleon) öğreneceksiniz. İsterseniz buradaki kişisel bilgisi yari kullanabilirsiniz.

\* \* \*

Ton Hotel'den çıkış ve Underworld Tavern'ın girişini bulun. İçeri girin ve oradakilerle konu-



stasyonundaki rehineleri kurtaracaksınız.

\* \* \*

Metro istasyonuna yaklaşın. Ana girişten girip merdivenin altındaki NSF ajanlarını temizleyin ve elektrik alanını EMP bombasıyla etkisiz hale getirin.

Metronun içindeki LAM bubi tuzaqlarına dikkat edin. İçerdeki NSF tehdidini etkisiz hale getirip rehinelerle konuşun ve metroya binin.

Hell's Kitchen istasyonunda metrodan inin. Metrodakilerle konuşun, özellikle de Sally isimli kadın size önemli bilgiler veriyor.

İstasyonun diğer ucundaki

venlerden inerek Gilbert Renton'a yaklaşın. Arkasındaki NSF ajanını öldürün. Gilbert size ikinci kata daha fazla NSF ajanı olduğunu söyleyecek. Gilbert'in ofisine girin ve posta kutularının içindeki anahtarları alın. Bununla ikinci kat kilitli kapıyı açabileceksiniz.

İkinci kata çıkmak için ana merdiveni veya asansör boşluğunu kullanabilirsiniz. Asansörle NSF ajanlarının arkasına çıkyorsunuz. NSF ajanlarını temizleyin ve rehinelerle konuşun. Asansörün yanındaki kilitli kapı Paul'ün dairesine giriyor. Anahtarınızı kullanın ve içeri girin. Masanın üzerindeki datakübü okuyun ve Paul'ün odasındaki gizli tablo panelinin

şun: Burada önemli olan kişiler Jack ve Janey. Tavern'den çıkış ve bir adam ve kadının konuşmakta olduğu ara sokağı bulun. Yanlarına gidince bu konuşmanın pek arkadaşça olmadığını göreceksiniz. Adamla konuşun ve onu konuşma seçeneklerinden "10 seconds" ile tehdit edin. Kadınla konuşun. Bu kadın Sandra Renton ve onunla iki kez konuştuğunuzda Smuggler's hideout'un şifresini öğreneceksiniz: bloodshot.

Şimdi Smuggler'a gidebilirsiniz. Metro istasyonunun yakınındaki giriş bulun, bir kapıya inen merdivenler şeklinde. Diyafonu kullanın, JC şifreyi söyleyecektir. İçeri girin ve asansörü kullanarak aşa-



gi inin.

Alex sizi bubi tuzakları hakkında uyaracak. Önümüzde bir mavi lazer bölgesi bulunuyor. Bu bölgeyi soldaki kontrol paneli üzerinde multitool kullanarak etkisiz hale getirin. Merdivenlerden aşağı inin ve Smuggler'in odasına girin. Onunla konuşunca size yeraltı NSF laboratuvarlarına anahtar verecek ve arkadaşı Ford Schick'e yardım etmenizi isteyecek.

Yeraltı laboratuvarına metro istasyonunun yakınındaki kanal-zasyon kapağı ile veya otelden girebilirsiniz. Kapağın yerini bulun, Smuggler'in verdiği anahtarla kapağı açın ve merdivenlerden aşağı inin. Tünelin sonunda bir kırmızı lazer alanı ve savunma tari etreveceksiniz. Lazer alanlarını EMP bombalarıyla, kontrol panelerini kullanarak veya koşarak geçebilirsiniz.

Koridoru takip edin ve lazer alanını takmadan hemen merdivenden çıkışın. Buradaki datakübünden giriş şifresi olan 2167'yi öğrenin.

Tarietin yanındaki kapağı patlayıcılarla veya maymuncukla açın

ve keypade şifreyi girin. Açılan izgaradan içeri girin ve yeni bir tünele ulaşın. Buradaki kırmızı lazerlerden eğilerek ve sürünerek geçin. Koridorun sonundaki keypadı kullanın ve yine 2167 şifresini girin. Bir sonraki holdeki kameralaya dikkat ederek merdivenden yukarı çıkm. Geniş, yuvarlak bir odaya ulaşacaksınız.

Bu bölgede devriye gezen birçok nöbetçi var. Merdivenden indiğiniz gibi sola bakın ve yakındaki nöbetçiyi prod kulanarak sessizce etkisiz hale getirin. Sol duvardaki kapıyı bulun ve içeri girerek oradaki nöbetçide de prod kullanın.

Datakübüny okuyup güvenlik terminali şifresini (MJ12/coupdetat) öğrenin. Odadan çıkm ve sağ duvar boyunca ilerleyip güvenlik terminalini bulun. Kullanıcı adı ve şifreyi girerek tüm kameraları devre dışı bırakın ve kapıları açın. Ayrıca bir sonraki tünele ulaşmak için köprüyü de döndürün.

Köprüden geçin ve holü izleyin. Buradaki MJ12 ajanlarını etkisiz hele getirin ve keypadde

2167 şifresini kullanın.

İçinde iki MJ12 ajanının beklediği su sajaltum kısmına girin. Nöbetçilerden kurtulduğunuzda Alex sizinle temas kuracak. Bu bölgedeki kapılardan soldaki bir güvenlik padi ile korunuyor, ilerdeki kapıda Ford Schick bulunuyor, sağdaki odada birkaç sandık var, sağda ilerdeki iki kapının arkasındaki odada MJ12 ajanları var. Soldaki güvenlik kapısından girip malzeme alın ve MJ12 ajanlarının bulunduğu odaya girip datakübünden MJ12 bilgisayar şifresini öğrenin.

Kimya laboratuvarında Ford Schick'i bulun, onunla konuşun ve dışarı çıkışmasına yardım önerisi sunun. Bölgeyi MJ12 ajanlarından temizlediyseniz Ford'a onu korurken ilerlemesini söyleyin. Ford'u sonuna kadar takip edin ve yeterince gittiğinizi söylediğinde onszu ilerleyin. Labdan çıkış ve sokaklara geri dönün.

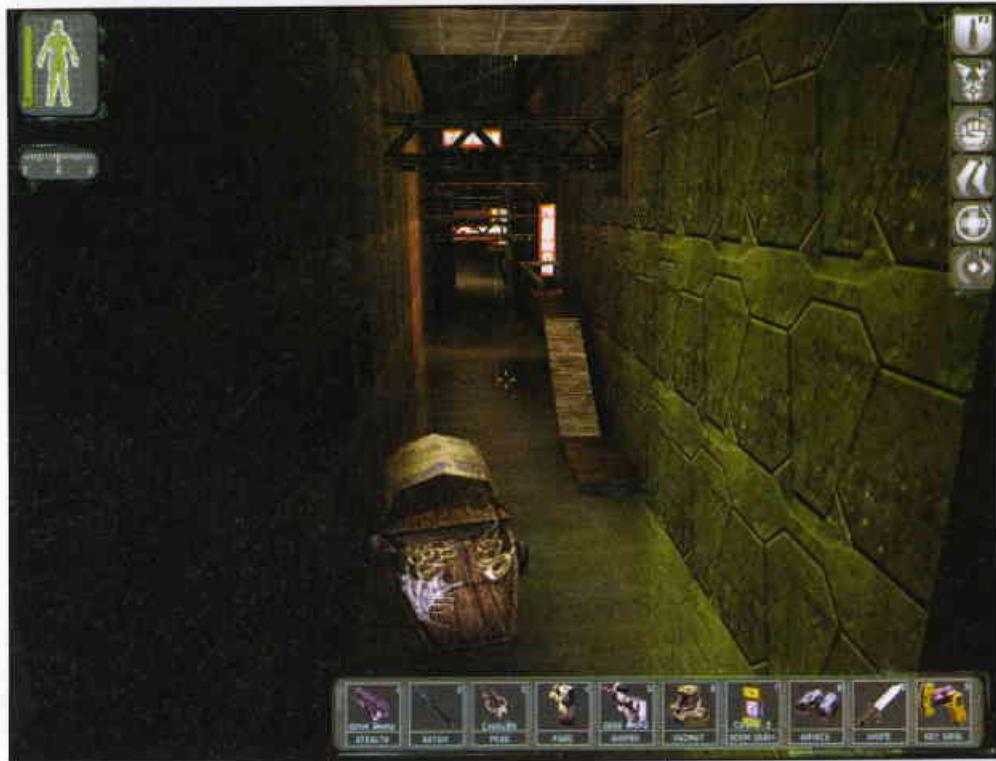
\*\*\*

Şimdilik sırada jeneratörü bulmak var. Osgood binasının yerini tespit edin ve ister on kapıdan, ister

sağdaki pencereyi kirarak içeri girin. İçerideki yollardan ikisi çatıya çıkarken, bir tanesi sizi tünelere ulaşır. Bu yolların hepsinde çeşitli tehlikeler var, taretler ve NSF ajanları gibi. Yavaş yavaş ilerleyin ve NSF ajanlarını uzaktan sessizce öldürün. Çatıda dolaşın ve diğer binalara girerek mal toplamaya çalışın. Ulaşmak istediğiniz bina üzerinde antenler olabilir. Ona ulaşığınızda NSF tarafından görülmemeceye çalışın. Ya onlardan sakının, ya da sessizce öldürün.

Jeneratör binasının da birçok katı bulunuyor. Çatıdan başlayarak aşağı inmelisiniz. Yavaş harekete edin ve NSF teröristlerinden kurtulun. İsterseniz sandıkları ve diğer objeleri kullanarak göründeden teröristlerin geçebilirsiniz. Her bir merdivenden aşağı inin.

Jeneratörü LAM kullanarak veya odanın çevresindeki patlayıcı varillere ateş ederek yok edin. Jeneratör patlamadan önce bir yere saklanmayı unutmayın çünkü patlama oldukça güçlü oluyor. Jeneratör havaya uçurulca Alex şe çatıya geri dönenmenizi ve



Gunther'le buluşmanızı söyleyecek. Çatıya çıkmak, Gunther ile konuşmak ve helikoptere binerek görev tamamlayın.

### Görev 3: Locate Airfield

Bu bölümde UNATCO HQ'nun hemen dışında başlıyorsunuz. Bodyguardlarla konuşun. Alex'ten emir aldıktan sonra HQ'nun 2. katına gidin ve buradaki Anna Navarre ile konuşun. Manderley'in ofis kapısına yaklaşın ve içerisinde gizemli biriyle olan konuşmasını dinleyin. Adam ofisten çıktıktan sonra içeri girin ve görev amaçlarınızı öğrenin.

Üçüncü kata inin ve Sam Carter'a konuşun. Medlab'a gidin ve Jaime Reyes ile konuşun. Anna'nın ofisinden geçerek hapse ulaşın. Burada az önceki gizemli adamın bir NSF teröristini sorguya çektiğini görüyoruz. Gizli kalın, adam sizin göremesin. Dışarı çıkmak ve helikoptere binerek Battery Park'a dönün.

Battery Park'ta dolaşarak metro istasyonuna inin ve istasyonda dolaşmakta olan Harley Filben'i bulun. Harley'le konuşun. Size telefon kulübelerindeki keypadden bahsedeecek, ona para vererek bilgi alabilirsiniz. Eğer para verirseniz size Shantytown'da Curly'i bulmanız söyleyecek ve şifreyi verecek: underworld.

Metro istasyonundan Shanty-

town'a çıkmak, Curly'yi bulana kadar küçük kulubeleri arayın. Curly ile konuşarak şifreyi söyleyin. Curly size telefon kulübelerindeki şifreyi söyleyecek ve yeraltına vardığınızda orada Charlie'yi bulmanız önerilecektir.

Tekrar metro istasyonuna döndürün ve telefon kulübelerindeki keypadi kullanın. Şifreyi [6653] girin, aslında bir asansör olan telefon kulübesi yeraltına ineciktir. Brooklyn Bridge metro istasyonundan çıkışınız. Tüneli izleyin ve sondaki merdivenlere çıkmak. Sağa dönün ve Charlie Finn ile konuşun. Size bir iyi karşılığında yardım edeceğini söyleyecek. Eğer elinizde LAM yoksa metrodaki bırrinden (bir alt paragrafa bakın) almanız gereklidir.

Merdivenlerden çıkışın ve Rooks ile konuşun. Katın karanlık kısmındaki El Rey'i bulun ve onunla cephe satmak hakkında konuşun. Eğer onun için bir iş yaparsanız size LAM verecek. Yapmanız istediği iş uyuşturucu satıcı Rock'ı öldürmek. Metro istasyonun ilk katına döndürün ve köşedeki uyuşturucu satıcısını prod veya sniper rifle gibi bir silahla temiz şekilde öldürün. El Rey'e dönün ve LAM'ı alın.

Mağara girişini havaya uçurun, içeri girip iki vanayı da çevirin. Charlie'ye döndüğünce size kadınlar tuvaletindeki keypad için gerekli

olan şifreyi verecek: 5482. Tuvalette girin ve lavabonun altındaki keypade şifreyi girip açılan bölgeye girin.

İlerleyin ve merdivenlerden aşağı inin. Bu bölgede bir çok NSF ajanı var, o yüzden oldukça dikkatli olmalısınız. Mümkün olduğunda çok sayıda NSF'yi temizlemeye bakın. Kevin Bradley'i bulun, NSF liderini görmeniz gerektiğini söyleyecektir.

Bölgelenin güney tarafına gidin. Güneydeki bir odada etraftaki kütüpleri ve çöpleri yok edin veya yerlerinden oynatın ve yere yakın bir tuğlayı görün. Tuğlayı oynattığınızda açılan odaya girin. NSF lideri ona yaklaştığınız anda teslim olacak. Onunla konuşarak bilgi alın, sonra da masanın üstündeki mole tuvalet anahtarını alıp dışarı çıkmak.

Bölgelenin diğer tarafındaki tuvalette girin. Sağdaki tuvalet kapısında anahtarınızı kullanıp içeri girin. Alex size nerede olduğunu bildiren bir mesaj gönderecek.

\*\*\*

İlerlemeye devam edin, bir yol ayrimına ulaşacaksınız. Sağdaki ve soldaki yollar aynı yere çıkıyorlar, ama iki yolda da farklı engellerle karşılaşacaksınız. Sol yolda lazer alanıyla, sağdakinden de buharlarla uğraşmanız gerekiyor.

İstediğiniz yola girip diğer tarafa ulaşın.

Bir sonraki koridorda bir kamera ve alarmın yanında bir NSF teröristi var. Dikkatli hareket edin ve kameranın görüş alanının dışından hareket edin. NSF ajanından kurtulun ve cesedinden kanalizasyon kapısı anahtarını alın. Kapı açın ve içeri girin. Bir sonraki kısmı da iki şekilde geçebilirisiniz. İsterseniz ilerleyip, lazer alanını ve ardından zıplayarak diğer tarafta geçersiniz. Ya da isterseniz kapının solundaki deliğe girersiniz, içerde sürünerken ve biraz da yukarıda diğer tarafta ulaşırınsınız.

Tünelin sonunda iki tane güvenlik robottuyla karşılaşacaksınız. Onlardan kurtulmak için EMP bombası kullanabilir, ya da arkalarını dönmelerini bekleyip tünelde ilerleyebilirisiniz. Sağdaki boşluklarda saklanarak tespit edilmekten kurtulabilirsiniz. Yolun sonundaki odaya girin.

Boruların altındaki multitoollı ve datakübüne alın. Küpten bir kişisel bilgisayar için şifre (etodd/saintmary) çıkaracak. İlerlemeye devam edince Alex'ten helikopter üssünün yakınında olduğunuza dair bir mesaj alacaksınız. Pencere bir kapıya ulaşınca kadar devam edin ve içerdeki NSF teröristini görün. İçerdeki tek terörist o değil, o yüzden odaya hemen girmeyin. Ayrıca kapının üzerindeki kamera da teröristlere haber verebilir. Kapıya açın ve NSF ajanını uzaktan öldürün. Sağıdan ve soldan gelen diğer teröristlerin kapıya kadar gelmelerine izin verin ve onları ya bir yakın menzil silahıyla, ya da prod veya pepper spray ile etkisiz hale getirin. Bedenlerini arastırığınızda bir tanesinden güvenlik kapılan için bir anahtar çıkaracak.

Odanın ortasındaki ambrosia şişesine yaklaşın. Alex size kayıp olan üç tane şşe olduğunu söyleyecek, geriye bulmanız gereken iki şşe kaldı.

İkinci kata çıkmak ve tuvaletteki NSF teröristini öldürüp üzerindeki anahtarları alın. İkinci kattaki kilitli kapıları anahtarlarınızla açın. Ofislerden birindeki saksiyi kenara çekin ve düğmeye basarak gizli panelli açın. İçindeki silahları ve eşyaları alın.

Asıl hedefiniz olan helikopter alanına ambrosia varlığının ötesin-

deki kapılardan çıkacaksınız. Dışarıdaki teröristleri öldürün. Helikopterin doğru tarafındaki asansörü kullanarak havaalanına ulaşın. Alex'ten bir sonraki göreviniz hakkında bilgi alacaksınız.

\*\*

Havaalanı güvenlik robotlarıyla doldur. Büyük bir ihtimalle hepsińi öldürerek kadar cepheye ve silaha sahip olamayacağınızda, en iyi mümkün olduğunda onlardan kaçınmaya çalışın. Dürbününuz kullanarak sizden olan uzaklıklarını ve yönlerini tespit edin, sonra da arkalarından hareket etmeye veya görüş menzillerinin dışında olmaya çalışın. (Yakınlardaki varilleri kullanarak robotları yok etmek için yardım alabilirsiniz).

Alex size gönderdiği en son mesajda bir de harita sağlamıştı. Haritayı kullanarak boathouse'un yerini tespit edin. Havaalanının ortasına dağılmış olan sandıkları kullanarak robotlardan saklanın ve karşılaşığınız NSF ajanlarını öldürün. Havaalanının köşelerine gitmemeye özen gösterin, çünkü buralardaki kameralar ve taretler, varlığınız ortaya çıkarıp daha da fazla NSF teröristiyle uğraşmanızı neden oluyorlar.

Boathouse'a dikkatlice ulaşın ve ya ön kapıyı kullanıp, ya da

yan taraftaki pencereden içeri girin. Burada limanda devriye gezen bir NSF teröristi goreceksiniz, bu terörist elinde bir alev silahı taşıyor. Ondan kurtulmak için uzun menzilli bir silah kullanın. Üzerini arastırıp doğu kapısı anahtarını bulun.

Doğuya doğru ilerleyip doğu kapısına ulaşın. Burada devriye gezen NSF teröristini etkisiz hale getirdikten sonra kilitli kontrol panelini anahtarınızı kullanarak açın ve içerdeki düğmeyi kullanarak doğu kapısını açın. Kişiyanın içine girdiğinizde içerde bekleyen iki NSF teröristi goreceksiniz. Eğer kişiye girerken onların dikkatini çekmediyorsanız, şimdi onları çok rahat biçimdeTUREBİLECEKSİNİZ.

Kişiye araştırın ama merdivene özel ilgi gösterin. Merdivenin arkasına doğru yürüdüğunuzde duvarın alt kısmında bir tuyla fark edeceksizez. Tuylaya dokunduğunuzda depo odasına giden pasaj açılacak. İçerdeki eşyaları toplayın ve kişiye yurduru anahtarını alın.

Kişiyanın ikinci katına çıkışın ve kilitli olan kapıya açmak için anahtarınızı kullanın. Buradaki dört dolaptan bir tanesi kilitli değil. Bu dolabın içinde hangar keypadının şifresini verecek bir datakübü bulunuyor. 5914.

Diğer dolaplarda da çeşitli cepaneler ve araçlar bulabilirsiniz.

\*\*\*

Koridorun sonundaki keypadde yaklaşın ve şifreyi girin. Hangara girdiğinizde artık NSF için çalışmaya başlayan Paul'den bir mesaj alacaksınız. 747'nin önünden Paul ile konuşun. Sizi UNATCO'nun isteklerini uymamaya ikna etmeye çalışacak. Konuşmanız bittiğinde 747'ye yaklaşın ve merdivenleri kullanın.

Kontrol odasına çıkan merdivenleri bulun ve özel bölümelerin anahtarlarını alın. Uçağın arka tarafına yürüyen ve kapıya açmak için anahtarınızı kullanın. İçerde Juan Ivanovich Lebedev ile karşılaşacaksınız. Anna size katılacak. Şimdi burada vermeniz gereken önemli bir karar var. Ya UNESCO'nun isteklerine uyarsınız ve Juan'ı öldürürsünüz, ya da Paul ile (yani kardeşinizle) birlik olup Juan'ın hayatını bağışlaysınız. Eğer Juan'ı öldürürseniz Anna siz tebrik ediyor. Eğer yaşamasına izin verirseniz Anna yine de onu öldürüyor.

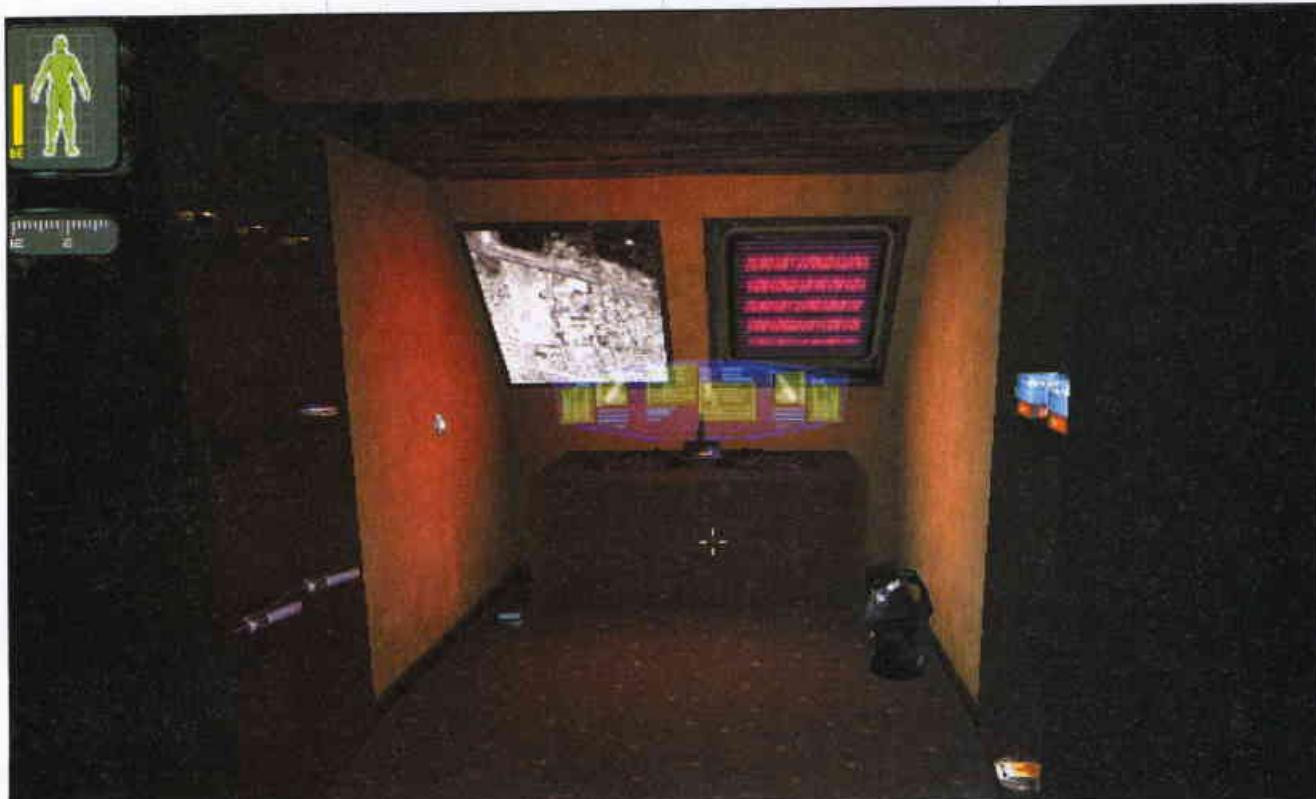
Juan öldükten sonra uçağın geriye dönün ve kargo kısma inen merdivenleri bulun. İçerde son ambrosia fışısını bulacaksınız. Yanına yaklaştığınızda görev amacı tamamlanmış olacak.

Buradaki tamir robotunu kullanarak bioelektrik enerjinizi şarj edin. Kargo kısmındaki eşyaları inceleyin, içeriye işinize yarayacak şeyler bulacaksınız. Juan'ın odasındaki datakübünden aldigınız şifre ile (9905) kargo kısmının sonundaki suspension crate'ı açın ve içersinden augmentation canister'i alın.

Bu bölüm bitirmeniz için yapmanız gereken tek bir şey kaldı: Havaalanındaki helikoptere gitmek. Havaalanında sizi Gunther ve Jock bekliyor. 747'den aşağı inin, hangardan çıkış ve havaalanına geri dönün. Haritadan da yardım alarak helikopter platformuna gidin ve Gunther ile konuşun. Helikoptere bindiğinizde üçüncü görevi tamamlamış olacaksınız.

Bu iki bölüm bitirdikten sonra oyunun mantığını yavaş yavaş anlamışsınızdır sanırım. Bir yerde takıldığınız zaman yapmanız gereken etrafı araştırıp kapıları falan açan keypadları bulmak ve bunlar için de insanların konuşup, dataküpleri bularak şifreleri elde etmek. Eğer hacking beceriniz yüksekse bu işi kendiniz de yapabileceksiniz. Dediğim gibi Deus Ex çok serbest ve komplike bir oyun cüntü.

### Eser Güven



# FALLOUT 2 Bölüm 2

Nükleer savaş sonrası RPG ve Strateji

## NAVARRO

**A**rryo koyune döndüğünüzde yeni bir sorunla karşı karşıya kalacağınız, çünkü köydekiler artık köyde değiller. Başta en büyük quest olarak gördüğünüz G E C K'ı bulmak, artık yerini daha büyük bir queste bırakı: kabinetizi bulmak. Navarro'da bulmanız gereken iki önemli şey var: San Francisco Bay'deki gemide kullanacağınız Key Fob ve en son model bir Power Armor. Ancak burada bulacağınız bir şey daha var ki size büyük fayda sağlayacak: Verti-Bird planları. San Francisco'da buna çok büyük ödemeler yapabilecek biri bulunuyor çünkü.

Ne kadar sıkı donanmış olursanız olun, Navarro'da karşılaşacağınız kişiler hiç de kolay olmacalar. Ne zaman savaşacağınızda çok iyi karar vermelisiniz. Çoğu zaman konuşmak, savaşmaktan çok daha fazla experience kazandıracak.

Buraya vardığınızda karşılaşacağınız ilk kişi Chris olacak. Onun bahsettiği askeri üsse zaten gittiğinizden, yalan söylediğini biliyorsunuz. Ona yeni asker olduğunuzu söyleyin. Size inanması lazım, eğer inanmazsa onu yardım çağırımadan öldürün. Arkasındaki kulübenin içindeki kapağı kullanarak üsse girebilirsiniz.

Üsteyken Commanding Officer'in ofisine gidin. Buradaki amacınız Key Fob'u almak. Eğer girdiğinizde Key Fob ortaliktaysa sorun yok, hemen onu alın ve üssü terk edin. Eğer bu işe yaramazsa nöbetçiye ofisi temizlemeye geldiğinizi söyleyin. İçeri girin, Commanding Officer'i öldürün, dolabını havaya uçurun ve Fob'u çalın. Şimdi üstten çıkmak için karşınıza çıkan askerlerle savaşmanız gerekiyor. Hemen üssü terk edin ve San Francisco'ya doğru yola çıkin.

### Yan Questler

- Güneydoğu binasındaki tek-

nisenlerle konuşun.

- Uşsun güney tarafındaki binaya girin. Burada Cookie the Cook ile karşılaşacaksınız, onunla konuşun ve devam edin.

- Quincy'i bulana kadar etrafı dolaşın. Verti-Bird hangarından iki bina uzakta çalışıyor. Eğer Teknisyenlerle konuşuyorsanız size Verti-Bird planlarının bir kopyasını verecek.

- Verti-Bird hangarındaki Raul ile konuşun ve Quincy'nin onun hakkında söylediği kötü şeyler anlatın. Quincy'e gidince dolaplarını araştırın. Dr. Schreber'in ofisindeki mekanik köpek K-9 için parçalar bulacaksınız.

- İlk kata gidin, Ana bilgisayara girin ve şifre olarak "Snooky" kelimesini kullanın.

- Dr. Schreber'i görmeye gidin. Ofisi ses geçirmez olduğundan ona istedığınızı yapabilirsiniz, kimsenin onu öldürdüğünden haber olmayacak nasıl olsa. Verti-Bird hangarından aldığı parçalarla K-9'u çalıştırabilirsiniz.

- Xorn the Deathclaw'ı serbest bırakın. Bunu yaptığınızda büyük bir ihtimalle gizli kimliğiniz

ortaya çıkacağında önce Fob'u almış olduğunuzdan emin olun, tabii gizlilik umurumda değil diyen kötü çocuklardan biri değilseniz.

### NEW RENO

New Reno oyundaki en büyük yan quest diyebiliriz. Buraya hiç gelmemeniz de Fallout 2'yi bitirebilirsiniz, ama bence burayı görmeyen size kazandıracığı çok şey var.

### Yan Questler

- Hiçbir ailenin en son questini, diğer ailelerin son questlerinden önceki questlerini tamamlamadan tamamlamayın. Bir ailenin adamı olduktan sonra diğer ailelerin yanına gidemezsiniz. Ailelerin en büyük kişilerini ateş etmeden de öldürmeniz mümkün, mesela Wright çocukların silah vererek veya Salvatore'nin oksijen tuplerini alarak.

- Desperado Casino'ya girin. İçeride Little Jesus Mordinoyu arayın. Ona saygıyla davranışınız sizi babası Big Jesus Mordinoy ile tanıştıracak.

- Big Jesus Mordinoy eger siz-

den hoşlanırsa, size üç tane iş verecek:

- Bir karton kutuyu Mordinoy'un uyuyucu test merkezi olan Stables'a getirin. Stables laboratuarında bilim adamı Myron ile tanışacaksınız. Eğer NPC sınırları dolmadıysa Myron grubunu katılacak.

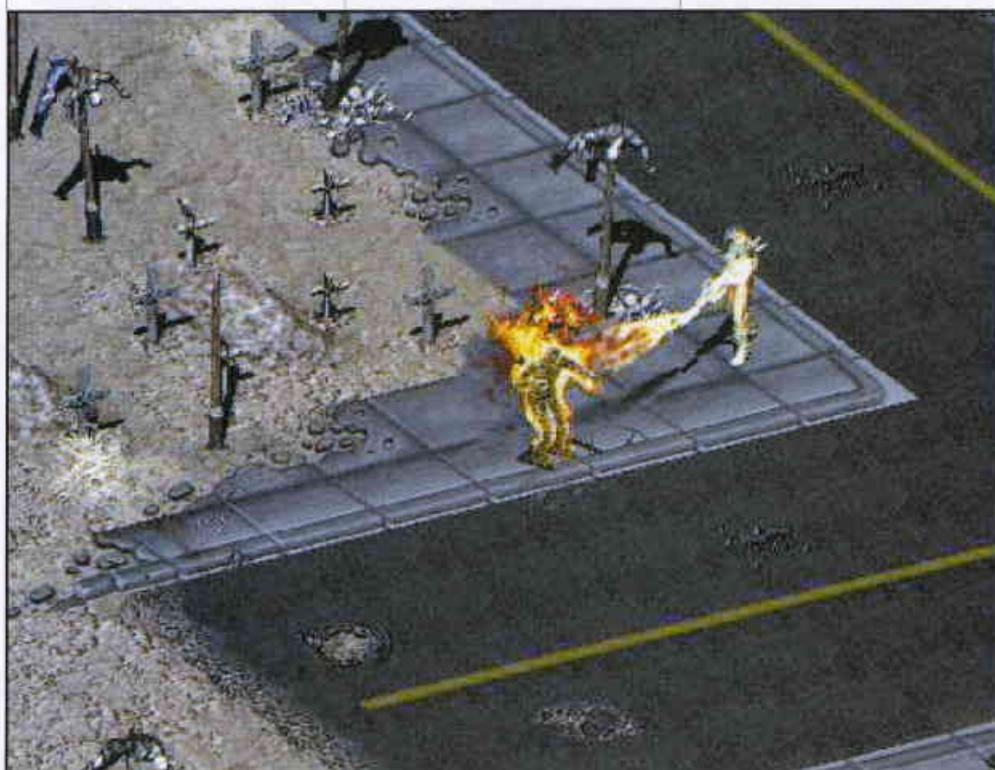
- Golden Globe porno film şirketinden sigorta parasını alın. Bu şirketi Ark Club'ın güneydoğusunda bulabilirsiniz.

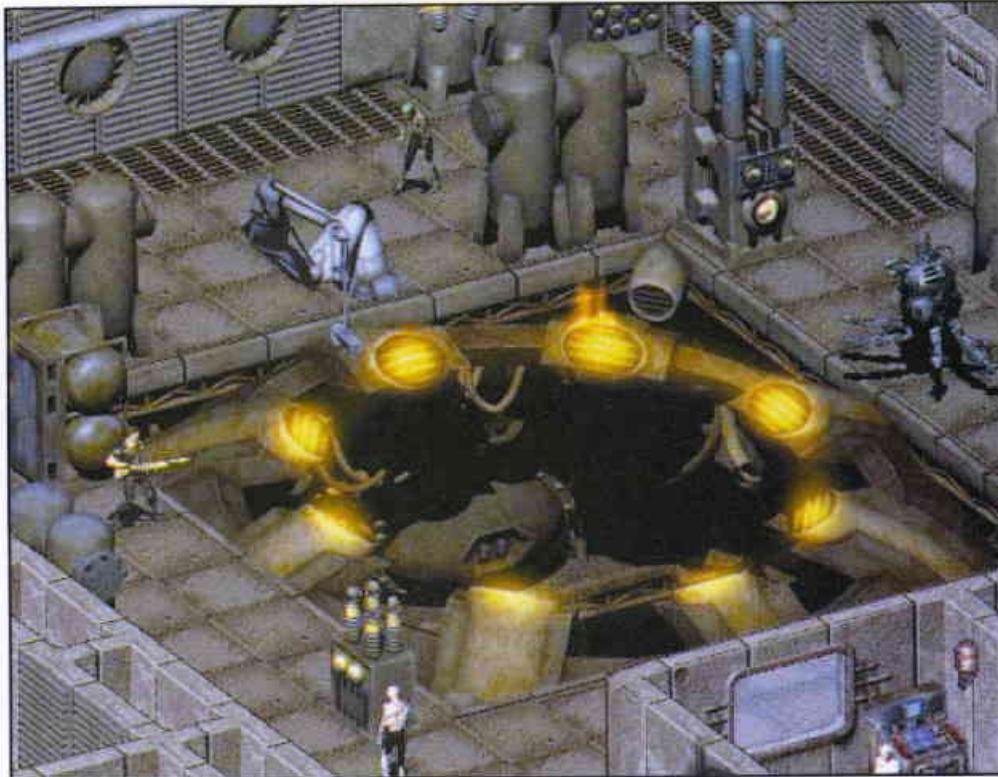
- Son olarak Mordinoy sizden Salvatore ailesinin başı olan Louis Salvatore'yi temizlemenizi isteyecək. Onu Salvatore barının üst katında bulabilirsiniz.

- New Reno'daki bir diğer büyük aile Bishop'lar. Onları Shark Club'ta bulabilirsiniz. Ama Mr. Bishop ile konuşmak için öncelikle Vault City'deki Thomas Moore ile konuşmuş olmanız gerekiyor. Aksi halde Mr. Bishop ile konuşamazsınız. Bishop'ın güvenini kazandığınızda size şu işleri teklif edecek:

- New California Republic'teki Roger Westlin ile kibarca ilgilenin.

- NCR'nin başkanı Carlson'u





oldurun. Onu NCR'deki evinde bulabilirsiniz. Girmek için Gunt-har'dan alacağınız giriş iznini kullanın. Eğer NCR'deki Merk ile arkadaş olursanız, Carlson'un bodyguard'ı sorun olmayacağından emin olun.

▪ Buradaki üçüncü büyük aile olan Salvatore'lerden şu işleri alacaksınız:

▪ Pretty Boy Lloyd'u bul ve Mr. Salvatore'ye olan borcunun tahsil et. Lloyd'u Desperado Casino'nun bodrumunda bulabilirsiniz.

▪ Diğer göreviniz Mr. Salvatore için bir işte nöbetçi olarak çalışmak.

▪ New Reno Arms Shop'taki Eldridge'i ziyaret ederek bazı çok iyi silahlar veya Vault 13'teki Gruthar'ın istediği Voice Activation Chip'i satın alabilirsiniz. Alt katta oldukça iyi mallar var. Algenon ile konuşup silah geliştirmeye alabilirsiniz.

▪ Şehrin doğu tarafında Wright mansyonunu bulacaksınız. Bunlar, New Reno'da hükmü süren ailelerin dördüncüsü. Bu aileyle ilgili olan görevler ise şöyle:

▪ Mr. Wright'in oğlu Richard aşırı dozda uyuşturucudan ölmüş ama Mr. Wright bunun arkasında başka bir şey olduğunu inanıyor. Richard'ın odasını aratırın ve Jet kutusunu Renesco'ya götürün. Renesco size Jet'in ze-

hire bulandığını söyleyecek. Buradan da Mr. Salvatore'nin bu cinayetin ardından isim olduğunu bulmak çok basit.

▪ Mr. Wright oğlunun nasıl öldürülüğünü öğrendiğinde sizden onun içen Sierra Army Depot'u kontrol etmenizi isteyecek. Buradaki taretler oldukça zorlu, o yüzden bir Sniper Gun edinin ve onları menzillerinin dışından halletmeye çalışın. Ayrıca çabuk onların yanlarına kadar girecek de taretleri etkisiz hale getirmeniz mümkün.

▪ Eğer New Reno'ya arabanızla gelirseniz T-Ray onu çalacak. Arabanızı T-Ray's Chop Shop'ta bulabilirsiniz. Herkesi öldürüp arabanızı geri alabilir veya bunun için T-Ray'e blof yapabilirsiniz.

▪ Hiçbir ailenin en son questini, diğer ailelerin son questlerinden önceki questlerini tamamlamadan tamamlamayı. Bir ailenin adamı olsakta sonra diğer ailelerin yanına gidemezsiniz. Ailelerin en büyük kişilerini ateş etmeden de öldürmeniz mümkün, mesela Wright çocuklarına silah vererek veya Salvatore'nin oksijen tüplerini alarak.

▪ Bu şehirdeki yarışmaya katılarak boks şampiyonu olabilirsiniz. Bunun için hand to hand becerinizin yüksek olması gereklidir. Mr. Bishop's Casino'nun bodrum-

munda size yardımcı olacak levha eldivenler bulabilirsiniz.

#### THE SIERRA ARMY DEPOT

Yine aynı durum söz konusu burada da. Tamamen bir yan quest bölgesi, yani oyunu bitirmeniz için gelmenize gerek yok. Yine aynı şeyleri tekrarlayamamı: bir yan quest bölgesi demek çok daha fazla experience ve çok daha gelişmiş bir karakter demek. Özellikle bu bölgede bazı güçlü silahlar ve yeni bir grup üyesi edinebilirsiniz. New Reno'daki Mr. Wright size yapmanızı istediği şeyleri söylemiş olmalı. Eğer öyleyse üssü onun söylediğinde terk ettiğinizde sizi oldukça cömert biçimde ödüllendireceğinden emin olabilirsiniz. Bu bölgede hiçbir yan quest olmadığını, bölümün tam çözümünü yazalmış.

Ana kapıdaki cesetlerin üzerlerini araştırın ve nöbetçi taretleri yok edin. Nöbetçi kulübündeki mermiyi alın, onu ana kapının doğusundaki havan topuna yerleştirin ve ana kapıya doğru atesleyin. Biraz gürültülü bir maymuncuk oldu gördüğünüz gibi. Usse girmeden önce jeneratörlerin arasına girin ve enerji düğmesini açın. Böylece üssün büyük bir kısmı acil durum enerjisine geçecek ve etrafta daha rahat dolasabileceksiniz. Şimdi ana

kapıdan girin ve masayı araştırın. Burada bulduğunuz şifreyi kullanarak ana terminale girin ve bölümdeki güç kalkanlarını kapatın. Eğer bu kalkanları kendiniz kapatmak isterseniz, repair beceriniz kullanabilirsiniz.

Katin batı tarafındaki sağlık dolaplarına gidin ve Dixon'ın göz yuvarlığını alın. Bunu ikinci ve üçüncü kata çıkan asansörlerere erişmek için kullanın. Burada bir sürü müthiş donanım bulacaksınız, istediklerinizi toplayın. Üçüncü katın ortasında Skynet bulunuyor. Onun beyğini, katin kuzeydoğu odasında bulunan beyniz Robobrain'e nakledebilirsiniz. Bu hayali gerçeğe çevirmek için gerekli malzeme dördüncü katta bulunuyor. Üçüncü katın kuzeydoğu köşesinde Gen. Clinton'ın göz yuvarlığını bulacaksınız. Onu kullanarak asansör dördüncü kata çıkarın.

Yeni yol arkadaşınızı çalıştırıtan ve yüksek teknoloji silahlarını cephehanenize ekledikten sonra artık dışarı çıkip questinize devam edebilirsiniz.

#### THE NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Eğer Vault 15'te bulunduysanız ve Vault 13'ün yerini öğrendiyorsanız aslında buraya gelmenize de gerek yok. Arma yine de burada da yapılacak bir sürü iş ve oldurulucek bir sürü insan var. Eğer Vault 15'e gitmediyorsanız burada Vault 13'ü bulmanın üç yolu var: NCR başkanı Tandırının görevini yaparak, Doc Jubilee'in ofisindeki Velvet Elvis'in yardımıyla, Deathclaw'ları takip ederek.

#### Yan Questler

▪ Şehre girerken yolda Vortis the Slaver ile konuşun. Eğer Slave's Guild'in üyesiyseniz onun adımı olabilirsiniz. Sizden NCR Rangers'ın içine sizmanızı isteyecek. Rangers bir kötelere özgürlük grubu. Onların gizli üssünü şehir sektörünün doğu tarafında bulabilirsiniz. Eğer yüksek Karma derecesine sahipseniz üssün gerçek amacını ortaya çıkarılabilir ve Elise ile iş hakkında konuşabilirisiniz. Eğer iyiliksever bir oyuncusanzı Vortis'e geri dönüp koleleri serbest bırakabilirsiniz. Elise sizi Rangers'a üyelik ödülendire-



cektir:

- NCR'de yeraltinin başında Merk bulunuyor. Onu pazar kısmının batı kenarındaki binada bulabilirsiniz. Size teklif edeceğin birkaç iş var:

- NCR şehrinin merkezinde vaaz veren Enlightened One'ı öldürün.

- Dr. Henry'den bazı kağıtlar almanız gerekiyor. İyi doktorumuza NCR şehrinin batı kısmında bulabilirsiniz. Onu öldürmeyein, sonuçta evi polis merkeziyle yan yana duruyor. Onu biraç tehdit ettiğinizde istedigin kağıtları size verecektir.

- Rawhide salonunda Lenny the Super Mutant'ı ziyaret edin. Onunla yumruk yumruğa dövüşün ama bu sırada grup arkadaşlarını dövüşten uzakta tutun ki onu öldürmesinler. Ölmeye yaklaştığında pes edecektir.

- Westin'in çiftliğine gidip pek de sıradan olmayan bir sığır koruma operasyonuna katılın. Bu işin gerçek yüzünü şehrin kuzeybatı köşesindeki Duppero'nun genel mağazasında bulunan Duppero'dan veya Sheriff Dumont'tan öğrenebilirsiniz. Oraya vardığınızda Felix sizi otlağa götürürecek. Burada size bir çift Deathc-

law yaklaşacak. Bir sure bekleyin, onların konuştuşunu göreceksiniz. Eğer yeterince Boy Scout Handbook okudusunuz onları Vault 13'e kadar takip edebileceksiniz.

- Şehir sektörünün güneybatısında Dr. Jubilee bulunuyor. Ondaki Elvis resmini 10.000 papele alırsanız resmin arkasında Vault 13'ün yerini gösteren bir harita bulacaksınız.

- Eğer Vault 13'ün yerini bulmanın daha ucuz bir yolunu arıyorsanız polis merkezine gidip Oswald'dan Vault 15'in yerini öğrenebilirsiniz. Tabii yine de Vault 15 görevlerini tamamlamanız gerekiyor Vault 13'ün yerini öğrenmek için. Ama yine de 10.000 papel bayılmaktan iyidir.

- Başkan Tandi ile konuşun. Tandi'nin iki sorunu var: Öncelikle Vault 15'te bulabileceğiniz bilgisayar parçalarını istiyor. İkinci olarak da Vault 15 Raiders ile ilgili sorunlar yaşıyor. Eğer ona yardım etmeyi kabul ederseniz size Vault 15'in yerini söyleyecek, bildiğiniz gibi Vault 15'in yerini bulmak demek Vault 13'ün yerini bulmak demek, bu da Endclave'in yerini bulmak demek.

- Carlson buranın genel baş-

kani, New Reno kısmının açıklamasında onun hakkında bilgi bulabilirsiniz. Kurşunlarınızı denemeniz için iyi bir hedef oluşturuyor :)

### SAN FRANCISCO

Evet iste en sonunda mutlaka uğramanız gereken bir yere geldik. Bu yer sayesinde Enclave'e ulaşmak için tek şansınız olan gemiye bineceksiniz. Ama gemiyle yola çıkabilmek için öncelikle gerçekleştirmeniz gereken üç şey bulunuyor İlk olarak Navarro Military Base'deki Commanding Officer'in ofisinden Key Fob'u almış olmalısınız, ikinci olarak Vault

13'ten topladığınız parçalar söyleşinde geminin Nav-Computer'ını (Yön Bulma Bilgisayar) tamir etmelisiniz, son olarak da tankere yakıt doldurmalısınız. Eğer açıklamayı takip ediyorsanız zaten Navarro ve Vault 13'e gitmişinizdir ve elinizde Key Fob ve Nav-Computer parçası vardır. Eğer bu parçalara sahip değilseniz ilgili kısımları okuyun ve bu parçaları temin edin. Şimdi yapmanız gereken tankere yakıt bulmak. Bunu yapmanın da iki ana yolu bulunuyor (ayrıca yan questlerde okuyabileceğiniz başka yollar da var, hep-

sini okumadan hangisini seçeceğiniz karar vermeyin):

- 1) Emperor of Shi'nin sağ kolu olan Ken Lee ile konuşun. Eğer Hubologist'lerin liderini öldürürseniz ve Verti-Bird planlarını (Navarro üssünden bulduğunuz) verirseniz sizi Emperor ile görüşürecek. Şimdi Emperor'dan yakıt alabilirsiniz

- 2) Uzay gemisinin yanındaki Dave Handy ile konuşun. Bu zavallı adamcağız bir hubologsst olan Vicki Goldman'a aşık olmuş. Onun için Vicki ile konuşun ve geri dönüp iyi haberleri Dave'e verin. Geminize yakıt dolduracaktır.

Elbette geminin yakıtını doldurmak San Francisco gibi bir yerde yapabileceğiniz tek şey değil.

### Yan Questler

- Biraz Kung Fu müsabakasına ne dersiniz. Arenaya gidip ister Lao Chou tarafından yönetilen iyiliğin kuvvetlerine, ister Lo Pan tarafından yönetilen kötüluğun kuvvetlerine kaydınızı yapın.

- Shi-Town'un batı tarafında bir Brotherhood of Steel üssü bulunuyor. Onlar da Verti-Bird planları istiyorlar ve bunun karşılığını

oldukça cömert biçimde veriyorlar.

- Hubologist'lerin yöneticisi AHS-7'yi Hubologist üssünün batı odasında bulabilirsiniz. Sizin için birkaç temizlik görevi var. Listenin ilk sırasında gemide çalışan Badger isimli bir çocuk yer alıyor, ikinci sırada Emperor'un kendisi var. Eğer Emperor'u çok zorlu bulursanız, onun baş adamı Ken Lee'yi de öldürbilirsiniz.

- Hubologist üssündeyken güneydoğu odasındaki Crocket'in Mark II Power Armor'unuzu sertleştirmesini isteyin. Enclave'de mümkün olan en iyi zırha ihtiyaç duyacaksınız çünkü.

- Emperor'un sarayında Dr. Jing ile konuşun. Sertleştirilmiş Power Armor karşılığında, size Enclave'e gidebilmeniz için gerekli olan yakıt bulabileceğini söylüyor.

- Gemide Badger ve Chip ile tanışacaksınız. Chip dalağını istiyor. Dr. Wong 1000 dolar karşılığında bunu Chip'e geri takıyor. Badger sizden kız arkadaşı Suze Randall'ı istiyor. Onu kargo kısmında saklanırken bulabilirsiniz. Kargo kısmındaki tüm yaratıkları öldürün ve Suze'yu alıp Badger'a geri dönün. Ana bilgisayara sizacak ve gemi için yakıt çalacaktır. Punk's Squat'tan Kontrol Odası'na giden merdivenleri göreceksiniz. Bunları kulanarak Captain Meyers'e ulaşın, onunla konuşun, bilgisayarına girin ve Enclave'e doğru olan yolculuğunuza gönül rahatlığıyla başlayın.

### THE ENCLAVE

İşte burası, tüm oyun boyunca ulaşmaya çalışığınız ama bunu çok geç öğrendiniz yer. Kaynar plazmaların, soğuk ve sert çelikle birleştiği yer: Enclave. Şimdi de söyleyeyim, yalnızca Gizli Ajan Horrigan'ı öldürerek Enclave'i tamamlamanız mümkün. Bu bölümde sadece güççe değil, aynı zamanda karizma ve görünmezliği de çok ihtiyaç duyacaksınız. İşte size bu zorlu bölümü bitirmenin yolu:

Gemiye limana yaklaşın. Mark II Power Armor'u giyin ve grubunuzun diğer elemanlarını burada bırakın. Üssün büyük bir kısmını bu Mark II Armor'u giymeniz sayesinde fark edilmeden gezebilirsiniz, ama eğer yanınızda bir de normal görünümü bir arkadaş taşırsanız etrafınız bir anda birbirinden sınırlı düşmanlarla çevrilecektir. Her ihtimale karşı arkadaşlarınızı mümkün olduğunda uzakta bırakın. Giriş koridorundan geçen, Güneydoğu köşesinde Turret Control Terminal bulunuyor, bu bilgisayara erişerek buradan çıkmadan önce güvenlik taretlerini Horrigan'a çevireceksiniz. Yanından geçerken Sergeant Granite'e merhaba deyin. Buradan çıkışken onun yardımını isteyecəksiniz (her ne kadar çok da gereklili olmasa da).

Bu ilk katın güneybatı köşesinde oldukça iyi mallar bulunuyor. Ama onlara ulaşmak için Mecha Bot'ların yanlarından gizlice geç-

meniz gereklidir. Yeterince silah ve cephepe depoladıktan sonra esir tutma katına inin. Burada Kabilenin Elder kişisini ve Vault 13'ün sözcüsü Martin Frobisher'i bulacaksınız. Elder'in odasının bitişindeki kapıdan çıkararak bir sonraki kata inin.

Burada dokuz karelük bir güvenlik bariyeri bulacaksınız. Nöbetçilerin çoğu güneydoğuda ve güneybatıda bulunuyorlar. Güneye doğru çıkararak Enclave'in içeriğine doğru ilerlemeye devam edin. Bir sonraki kar araştırma ve yönetici katı. Sağınızdaki ilk kapı Lt. Col. Curling'in ofisi. Eğer karizması yüksek bir karaktere sahipseniz Curling ile konuşarak onu Enclave'de yaşananları öldürmek konusunda ikna edebilirsiniz, aksi halde Curling'ı öldürmeniz gerekiyor.

Bu katın güneydoğu kısmında Başbakan Bird'ün, hemen bitişinde de Cumhurbaşkanı Richardson'ın ofisleri bulunuyor. Çok oyuncu burada güvenlik kart anahtarlarını almak için cumhurbaşkanı Richardson'ı öldürüp zorunlu kalacak. Bunu yaptığınızda üssün giriş holündeki nöbetçi taretler Gizli Ajan Horrigan'a karşı denecekler.

Reaktör katına inin. Enclave'in enerji santralini kontrol eden bilgisayar havaya uçurun. Bunu yaptığınız zaman nükleer sızıntı başlayacak ve Enclave'de nükleer reaksiyon zinciri başlayacak.

Bilgisayarı havaya uçurduktan sonra geminize ulaşıp buradan

tümeniz için tam dokuz dakikayı var. Girişe geri dönün. Giriş koridoruna girmeden önce Sgt. Granite ile konuşun. Eğer inandırıcı olursanız onu size Horrigan'ı yenmenizde yardımcı olmaya ikna edeceksiniz. Oyle yada böyle, giriş koridoruna gizlice girin ve Turret Control Terminal'e yanaşın. Cumhurbaşkanının kart anahtarını kullanarak taretleri Horrigan üzerinde kullanın (öncelikle yardım seçeneğini seçip, sonra da isyan karşıtı (counter insurgency) seçeneğini seçin). Gemiye binin ve üstten uzaklaşın.

Ben oyunu ilk oynadığımda güvenlik taretlerini kullanmayı akıl edememiştim. O ufak oda da hem taretlerle, hem de Horrigan ile uğraşmış ve bu müthiş savaşı yaklaşık 2.5 saatte (save-load dahil) kazanmıştım. Eğer kendinize güveniyorsanız ve zorluklardan hoşlanıyorsanız oyunu bitirdikten sonra önceki bir kaydınızı yükleyip bu zor savaşı kazanmayı siz de bunu deneyin. Simiden uyarıyorum, yanlış hazırlamı yorsam Horrigan maksimum HP'ye (yanılmıyorum 999'du) sahip olan bir düşman, işiniz çok zor yanlı.

Neyse böylece Fallout 2 de sona ermiş oldu. Eminim ki tadı damağınızda kalmıştır. Aslında oyun devam ettiğinden yapmadığınız questleri geri dönüp tamamlayabilirsiniz artık. İyi eğlenceler.

**Eser Güven**



# ALONE IN THE DARK 3

Vahşi Batı'da zombilerden kurtulma rehberi...

**H**atırlar misiniz, eskiden adventure oyularının çözümleri değişik bir teknikle veriliirdi. Çözümü hikaye gibi anlatmak yerine, sırayla yapmanız gereken şeyler adım adım yazılır, böylece herkes anlamadığı bir yer kalmadan oyunu bitirebilirdi. Benim genelde (daha doğrusu şimdide kadar hiç) böyle bir çözüm yazmadığımı biliyorsunuz, ama bu sefer prensiplerimi değiştiriyorum ve size Alone in the Dark 3'ün adım adım çözümünü veriyorum. Böylece sanırım şurada ne yapılacağını bulamadım tarzı bir sorunuz olmayacak. Ayrıca yalnızca takıldığınız yerin cevabını alıp, oyuna kendiniz devam edebileceksiniz. Hep söylediğim bir şey var asılonda, kaliteli oyular (kaliteli oyundan kaçınım gerçekteki üzerinde zaman harcarnaktan pişman olmayacağınız tarzda oyular bu sırada çok sık gelmiyor ve böyle bir oyun yakaladığınızda da takıldığınız en ufak bir yerde hemen çözüme bilmek veya gelecek ayki dergiyi beklemeden sormak yerine açızık daha uğraşsanız, oyundan daha fazla zevk alacağınız eminim. Ama bunun yanı sıra elbette biliyorsunuz ki yazdığım tüm oyunlarla ilgili tüm sorularınızı en kısa sürede cevaplamaya çalışıyorum ve de bundan şikayetçi değilim. Tabii bazen geçen ay Diablo 2 yazısının içinden 100. level olma israrına cevap verdığım bir arkadaşın yazdığı gibi hem bana, hem de Cem'e hakaretler yağdırın mailer de geliyor ama (aslında mailer demek yanlış, çünkü şimdide kadar aldığım tek olumsuz maildi bu) bilirsiniz, doğru söyleyen dokuz köyden kovarlarımı. Bundan sonra bu tarzdaki maillere hiç bir şekilde cevap yazmayaçağımı da buradan belirtiyim. Sonra "haha bisürü küfür yazdım, cevap yazmak yemedi" şeklinde düşünceler olmasın (çoğul yazıyorum ama tekrar belirtiyim bu yalnızca bir kişi için geçerli). Neyse yaaa, amma doluyumuşum baksanız. Artık bu kadar muhabbet yeter sanırım, getelim zamanının cana-

var oyunlarından Alone in the Dark 3'ün eksiksiz tam çözümüne. Öncelikle Winamp'i açıp Testament – Alone in the Dark'ı açın da bari tam oyun ortamı yaratmış olayım. Let's begin!

## 2. THE BEGINNING

Slaughter Gulch'a girin. Salонun sağındaki Gas Can'i alın. Salona girin. Ortadaki masadan Key'i alın. Sahneneden Maraca'yı alın. Salonun köşesinden Oil Can'i alın. Projektör üzerinde Gas Can'i kulanın. Barın yanındaki küçük odadan Box of Matches'i alın. Barın arkasına yürüyün ve elinde silah olan adamın size ateş etmesine izin verin. (Merak etmeyein size zarar veremiyor) Barın arkasındaki dolabı arayın. Wood Alcohol'u alın. Bottle'i alın. Flask'i alın. Bottle'i fırlatın. Token'i alın. Token'i piyanonun sol tarafında kulanın.

Oil Lamp'i alın. Barın arkasındaki soldaki boynuzu itin.

Orada durun ve elinde silah olan adamın tüm kurşunlarını harcamasını bekleyin, sonra da onunla dövüşün (silahlı veya silahsız fark etmez) Ace of Diamonds'i alın. Gold Bullet'i alın. Yerdeki kapaktan aşağı düşün. (Eğer token'i piyanoda kullanmadıysanız) Oil Lamp'i alın. (Oil, matches ve lamp'i kullanarak) Oil Lamp'i yakın. Duvardan Cane'i alın. Posteri okuyun.

Soldaki fiçı kapısı üzerinde "Open/Search" (Aç/Ara) kullanın. Yılanlardan korunmak için Maraca kulanın. Merdivenden tımanın ve hücreye girin.

## CHAPTER 1

Silahşoru öldürün. Stone'u alın. Hücre kapısında Cane'i kulanın. Cell Key'i alın. Silahşörü tekrar öldürün. Stone'u fırlatın. Amulet'i alın.

Sarhosun önüne Wood Alcohol'u koyun.

Flask'i alın. Desk üzerinde "Open/Search" yapın.

Sheriff's Badge'i alın. Bullets for a Winchester'i alın. Silah dolabında Key'i kullanın. Winchester'i arayın ve alın. Posterleri okuyun. Diğer odadaki odun ocağını açın ve büyük elemanı öldürün. Çift kapının önüne büyük dolabı itin. Dolabı açın. Shotgun'u alın. İp merdiveninden tımanın.

## CHAPTER 2

Whip'i alın. Kırmızı ışığın altından koşun (yanık olmadığı zaman) Voodoo Hangman's Rope'u alın. Cast Iron Plate'i alın. Cartridge Belt'i alın. Cast Iron Plate'i kullanın. Silah kullanan adam üzerinde Whip'i kullanarak Bag Full of Gold Coins'i alın. Gold Bullet'i Winchester üzerinde kullanın.





Kötü adamı vurmak için Winchester'i kullanın.  
Sack Full of Scorpions'i alın.  
İstediğiniz bir silahla çelik kapıya ateş edin.  
İçeri girdiğinizde Oil Lamp'i kullanın.  
Nefes almadığınızda Voodoo Hangman's Rope'u kullanın.  
Yerdeki kapakta Sack Full of Scorpions'i kullanın.  
Kolu itin.  
Kapağın arkasında "Open/Search" yapın.  
A Stick of Dynamite'i alın.  
A Piece of Dried Meat'i alın.  
Köşeden geri dönün ve iki silahşörü öldürün.  
Küçük odaya girin ve Gatling Gun'ı alın.  
Flask'ı alın.  
Fiçinin arkasından Short Fuse'u alın.  
Short Fuse'u kullanın.  
Kapayı kapatılan silahşörün kurşunlarından sakının.  
Kapayı tekrar açın.  
Fiçinin arkasındaki duvardaki çatlaklıca Stick of Dynamite'i kullanın.  
Dinamiti yerleştirdiğiniz yerde Box of Matches'i kullanın.  
Odadan çıkış ve duvarın patmasını bekleyin.  
Geri dönün, duvara açılmış olan delikten geçerek üzerinde ok resmi olan taşın üzerinde durun.  
Kapidan geçin ve pasajdan aşağı doğru ilerleyin.

Diğer bir silahşörle karşılaşacaksınız, onu da öldürün.  
**CHAPTER 3**  
Makinede Sheriff's Badge'i kullanın.  
Makinenin yanında Whip'i kullanarak makineyi çalıştırın (kirbacınızı kaybedeceksiniz)  
Yeni açılan kapıdan geçin.  
Flask'ı alın.  
Kalasının sonundan Bullets for Winchester'i alın.  
İyi bir koşma mesafesinden başlayarak kalasın üzerinde koşun ve diğer binaya atlayın.  
Tüm lambalarda Matches'i kullanın.  
Duvardaki harmayı okuyun.  
Sheet from Newspaper'i alın.  
Saat üzerinde Dried Meat'i kullanın.  
Token'i alın.  
Köşedeki Night Valet'i alın.

Resmin yanındaki Flask'ı alın.  
Kid resmin içinden atlayınca, siz de aynıını yaparak resimden geçin.

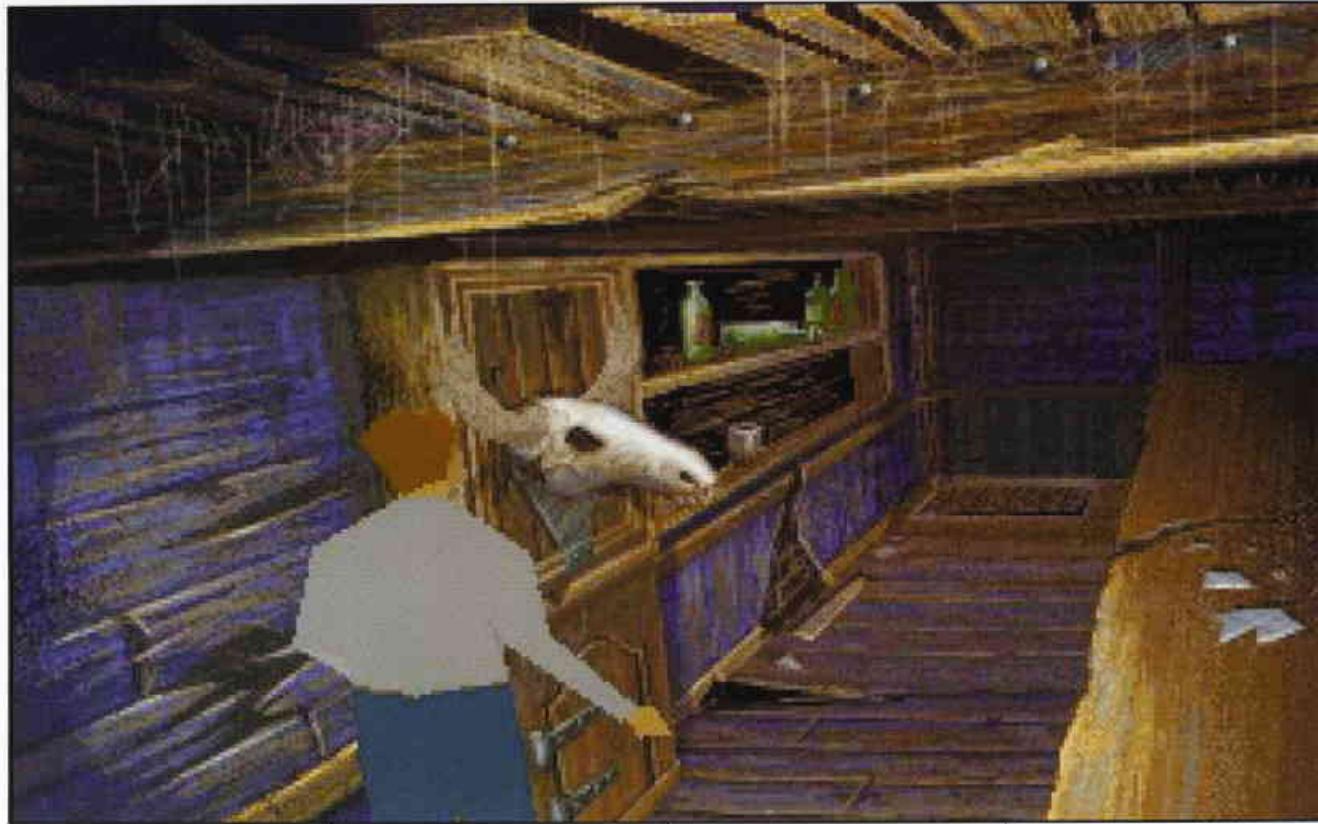
**CHAPTER 4**  
Yatağın kenarında "Open/Search" yapın.  
Arrow'u alın.  
Cupid üzerinde Arrow'u kullanın.  
Giysi dolabı üzerinde "Open/Search" yapın.  
30/30 Bullet'i alın.  
Bulb'ı alın.  
Pearl'u alın.  
Aynayı itin.  
Key'i alın.  
Resimden geri dönün ve hole girin.  
Costume Jewelry Ring'i alın.  
Kapıda Key'i kullanın ve odaya girin.  
Diamond Ring'i kullanın.

Ejderha figürü üzerinde Diamond'ı kullanın.  
Bullets for Winchester'i alın.  
Flask'ı alın.  
Instruction Sheet'i alın.  
Diary'i alın.  
Arkasındaki balkonda bir silahşörün olduğu kapının önüne yürüyün.  
Night Valet'i yere koyn ve silahşörün ölümünü seyredin.  
Panjuru indirerek aradaki boşlukta bir köprü oluşturun.  
Odaya girin ve masayı araştırın.  
Key'i alın.  
Shutter Release'i alın.  
Instruction Sheet'i alın.  
Flash'ı alın.  
Lavabonun arkasındaki duvardaki resimlere bakın.  
Koridor'a geri dönün.  
Bulb'ı kullanın.  
Shutter Release'i kullanarak flaşı hazırlayın.  
Kalan kapıda Key'i kullanın.  
Yerdeki çember şeklinin oraya yuruyun.

İki kafalı yaratıktan sakınırken Flash'ı kullanın, böylece yaratık olacak.  
Piyanoda Token kullanın.  
Dolabın üzerindeki darta vurun.  
Dolabı araştırın.  
Flask'ı alın.  
War Stick'ı alın.  
Oil Lamp'i hazırlayın (oil ve matches kullanarak)  
Delikten aşağı düşün.

**CHAPTER 5**  
Lit Oil Lamp'i kullanın.  
Uçan yarasalarдан sakınmak için mağaradan dışarı koşun.  
Yerileyle karşılaşıcaya kadar sütunların üzerinden ziplayın.  
Yerli üzerinde War Stick'ı kullanın ve kenara çekilmesini sağlayın.  
Box of Cartridges'i alın.  
Small Key'i alın.  
Sütunlardan zıplamaya devam edin.  
Kapalı olan sona geldiğinizde Indian Amulet'i kullanın.  
Size yıldız fırlatan elemanı öldürün.  
Flask'ı alın.  
Silahsoru öldürün.  
Top Hat'ı alın.  
Key'i alın.  
Soldaki çift kapıarda Key'i kullanın.  
Kitaplık raflarını araştırın.  
White Book'u alın.  
Watch Maker's Manual'ı alın.  
Locked Book'u alın.  
Small Key'i kullanarak Locked





Book'u açın.  
Book on Navajo Traditions'ı okuyun.  
Duvarın oradaki heykeli araştırın.  
Pocket Watch'ı alın.  
Masayı araştırın ve Printing Plate'ı alın.  
Masadaki mumu yakın.  
Mumun yanında dururken White Book'u okuyun.  
Masanın yanındaki aynada Printing Plate'ı kullanın.  
Odadan çıkin.  
Diğer çift kapılar üzerinde Pocket Watch'ı kullanın.  
Elemana doğru gidin ve Story Board'ı alın.  
Abe Lincoln'ün heykeli üzerinde Top Hat'ı kullanın.  
İki tane Boxes of Cartridges'ı alın.  
Garip yeşil elemanı öldürün.  
Camları boyalı pencerenin önünden durun ve Winchester ile ateş edin.  
Merdivenlerden yukarı çıkin.  
Mezarlığın ortasındaki platformda War Stick'ı kullanın.  
O.E.J.'nin mezarı üstünde Ace of Spades'i kullanın.  
Message'ı alın.

**CHAPTER 6**

Masayı araştırın ve Oil Can'ı alın.  
Yerden Roll of Film'i alın.  
Kafesi araştırın ve Bag of Pemmican'ı alın.

Sömine üzerinde Oil Can'ı kullanın ve dans salonuna girin.  
Sisman adamı araştırın ve Hammer'i alın.  
Kadını araştırın ve Box of Cartridges'i alın.  
Keman çalan kişinin ateşlerinden sakınarak sahneye yürüyün.  
Gramofonu araştırın.  
Guitar String'i alın.  
Musical Score'u alın.  
Key to a Safe'ı alın.  
Elinde çiçekler ve silah olan adamı öldürün.  
Dans salonundan çıkin ve mutfağa girin.  
Kafesin arkasından yürüyün ve koridora girin.  
Kapıdaki kilit üzerinde 30/30 Bullet'ı kullanın.  
Kapıda Hammer'i kullanarak kırşunu patlatın.  
Tren istasyonu maketini araştırın.  
Blasting Cap'ı alın.  
Map'ı alın.  
Light Bulb'ı alın.  
Masa üzerinde Guitar String'i kullanın.  
Light Bulb'ı kullanın.  
Musical Score'u kullanın.  
Musical Score'dan üç haneli kombinasyonu (806) alın.  
Projektörde Roll of Film'i kullanın.  
Diğer odadaki masayı araştırın.  
Astronomy Book'u alın.  
Resmi araştırın.

Şifre giriş aygıtı, 3 haneli kombinasyonla aynı oluncaya kadar üzerinde "Open/Search" kullanın.  
Banka odasına girin.  
Kasada Pearl'ü kullanın.  
Kasada Key to a Safe'ı kullanın.  
Zombiyi öldürün ve Indian Amulet'i geri alın.  
Kasadan Box of Cartridges'i alın.  
Hill Century's Money'ı alın.  
Pencereyi açın.

**CHAPTER 7**

McCarthy'den McCarthy's Message'ı alın.  
Eyeri araştırın ve Flask'ı alın.  
Maden arabasını araştırın.  
Detonator Box'ı ve Box of Cartridges'i alın.  
İstasyona girin.  
"Station" levhasını itin.  
Key'ı alın.  
Rayları araştırın ve Eye-Bolt'u alın.  
Çan üzerinde üç kez Eye-Bolt'u kullanın (kapıyı açmak için).  
Dışarı koşun.  
Çitin yanında hemen Blasting Cap'ı kullanın.  
Raylardan karşıya geçin, karşı taraftaki duvarın orada Detonator Box'ı kullanın.  
Su kulesinin orada yere Hill Century's Money'ı ve Key'ı bırakın.  
OLUN }

**CHAPTER 8**

Mezarlıktan çıkin ve salona girin.  
Kirik merdivenden yukarı çıkin ve yerdeki deliğin üzerinden atllayın.  
Pencereden dışarı koşun ve duvardaki çatlağa doğru koşup atllayın ve Jed'in heykelinin üzerine inin.  
Golden Eagle'ı alın.  
Binaların arasından koşarak McCarthy'nin dükkanına gelin.  
Zift fışısının yanına gelin ve pent Yan kapıdan binaya girin ve Cask of Silver Salts içine pencereni batırın.  
Dişaridaki kurtadami öldürün.  
Mezarlığa koşun ve diğer kurtadami öldürün.  
Pantere dönüştüğünüz tünele geri koşun.  
Golden Eagle'ı ateşe yerleştirin.  
TEKRAR HAYATA DÖNÜN :)  
Mezar taşının arkasındaki Soap'ı alın.  
Colt Gun'ı alın.  
Su kulesine geri gidin.  
Colt Gun'ınızı bırakın.  
İkizinize doğru yürüüp ona dokunun, böylece tekrar bir kişi olaçaksınız.  
Colt Gun'ı tekrar alın.  
Merdivene yürüün.  
Kalastan aşağı düşün.  
Kirli adamın üzerinde Soap'u kullanın.



Metallic Brush'ı alın.  
Flask'ı alın.  
Metallic Brush'ı su kulesinden çıkış做的 olan kanca (peg) üzerinde kullanın.  
Açılan kapıtan aşağı inin.  
Engineer's Notebook'ı alın.  
Dead Leaf'ı alın.  
Yerli heykelinde Dead Leaf'ı kullanın.  
Duvardaki haritayı okuyun.  
Merdivenlerden yukarı çıkmak ve her iki kötü adamı da öldürün (silahınızı kullanmayın).  
Duvardaki deliği araştırın ve Flask'ı alın.  
Duvardaki diğer deliği araştırın ve Pick-axe'ı alın.  
Diğer odaya girin.

**CHAPTER 9**

Sheets of Paper'ı alın.  
Üçurumdan karşıya geçin (burada oyuna sık sık kaydetseniz fena olmaz).

Pick-axe'lı adamı Colt Gun ile öldürün.  
Sonraki odaya girin ve baltalı adamı Pick-axe ile öldürün.  
Sutundan Candlestick'ı alın.  
Water Pitcher'ı alın.  
Jed Stone's Scratch Book'ı alın.  
Yanan mumun yanındaki Scorched Book'ı alın.  
Needle'ı alın.  
Koridordaki tüfekli adam üzerinde Water Pitcher'ı kullanın.  
Asansöre girin.  
China Piggy Bank'ı alın.  
China Piggy Bank'ı fırlatın.  
Microscope Glass Plate'ı alın.  
Kolu itin.  
Mikroskop üzerinde Glass Plate'ı kullanın.  
Duvardaki renkli taşlara mikroskopta gördüğünüz sırayla basın: Beyaz, Yeşil, Mavi ve Kırmızı

Laboratuara girin.  
**275. FINAL CHAPTER**  
Odanın sonuna ilerleyin ve masayı araştırın.

with a Potion'ı kullanın.  
Bucket of Glue'yu alın (örümcek ağına takılmayın).  
Örümceğin üzerine basın.  
Bucket of Glue'yu kullanın.  
Yukarı tırmanın.  
Çabucak Hammer's Head'ı alın.  
Yakındaki delije gidin ve Hammer's Head'ı delikten aşağı atın.  
Lead Ingot'u alın.  
Orsü yoldan itin.  
Flask'ı alın.  
Winchester'ı alın.  
Orsü delije itin.  
Sonraki odaya girin ve Mr. Cobrayı öldürün.  
Cobra's Wig'ı alın.  
Silver Dollar'ı alın.  
Flask'ı alın.  
Silver Dollar'ı poster üzerinde kullanın.  
Diğer odaya girin.  
Maden eritme kabında Box of Matches'ı kullanın.  
Maden eritme kabında Lead Ingot'u kullanın.  
Scorched Paper'ı alın.

Evil Wand with a Mineral Tip'ı alın.  
Aztec Legend Parchment'ı alın.  
Ammunition'u alın.  
Tunelde girin ve büyük elemanı öldürün.  
Knife'ı alın.  
Kapiya Bottle of Ammonia'yi fırlatıp Emily'i uydurın.  
Kapının üzerindeki kancada Cobra's Wig'ı kullanın ve kapıyı



Vial of Poison'ı alın.  
Köseden dönün.  
Vial of Poison'ı Needle üzerinde kullanın.  
Vial of Poison'ı arıtılmış su üzerinde kullanın.  
Küçüldüğünüzde hücreye girin.  
Yaşı eleman üzerinde Poisoned Needle'ı kullanın.  
Piece of Straw'ı alın.  
Key to the Goal'ı alın.  
Bottle of Ammonia'yı alın.  
Key to the Goal'ı hücre kapısı üzerinde kullanın.  
Arıtılmış su üzerinde tekrar Vial of Poison'ı kullanın.  
Masanın bacığının arkasına geçin ve duvardaki ufak delije girin.  
Straw'ı kullanın ve yarılığın üzerinde atlayın (sırıkla atlar gibi).  
Vial with a Potion'ı alın.  
Sonraki odaya girin ve çabucak parlayan yemeğin üzerinde Vial

açın.  
İçinde kartal heykelini olan diğer odaya koşun.  
Hemen kartal heykelini üzerinde Evil Wand with a Mineral Tip kullanın.  
Flask'ı alın.  
Diğer odaya koşun.  
Rubber Glove'u alın.  
Rubber Glove'u kullanın.  
Elektrik telleri üzerinde Knife'ı kullanın.  
Su müslüğünü kullanın.  
Diğer odaya geri koşun.  
Sack of Coal'ı alın.  
Trene binin.  
Sack of Coal'ı kullanın.  
Box of Matches'ı kullanın.  
Kolu itin.  
Arkanıza yaşıyanın :)  
Bitiş demosunu seyredin ve bir oyunu daha bitirmenin verdiği o hazzı yaşıyın.



# MDK 2

Dünya'yı kurtarma rehberi

**I**lk oyundan kalan hazzi ikinci oyuna da atamadım. Bir solukta bitiriverdi oyun. Değisen çok şey var. Oncelikle belli mem gereken bir şeyler var. Eğer yazının bir yerinde "Şunu vurun" ya da "Buna ziplayın" şeklinde bir şey yazmışsam ve bunu yapamayorsanız sabredin ve denemeyin devam edin. Buna benzer çok yerle karşılaşabilirsiniz. Eğer gerçekten yanlış olduğuna inandığınız bışiyler varsa mailleriniz cevaplamaya her zaman açığım. İşte başlıyoruz.

### Birkaç taktik

Oncelikle verilmesi gereken birkaç takik var. Bunları unutmadıysanız oyun boyunca uygulamanız oyunumuzu kolaylaştıracaktır. Oynarken hızlanmanıza rağmen geçmediğiniz bir yer olursa buraya geri dönün ve maddelerden yapmadığınız var mı diye bakın. Elbet geçeceksiniz.

- Sürekli öldürün. Fakat öldürülmesi gereken kişileri öldürün. Bazı Checkpoint'leri geçebilmek için bazı yaratıkları öldürmeniz gereklidir. Ama bazen gelen yarattığın haddi hesabı olmuyabiliyor.

Boyle durumlarda ortamdan en temiz şekilde kaçabilmek en iyi.

- İlk MDK'dan da hatırlayabileceğiniz bir taktik sürekli hareket etmek. Rakiplerini izleyerek atlayın ziplayın hoplayın ama durmayın. Sol elinizde ileri, geri, sağa ve sola yan adım tuşlarını koyun. Bu arada özel tuşları da yine sol elinize yakın bir yerde bulundurun. Sağ elinizde ise mouse ile sadece bakınma, ateş ve diğer bir önemli tuş bulunsun (örneğin: ziplama).

- Ihtiyacınız olan her şeyi toplayın. Enerjileri hiçbir zaman atlamayın, ama boş da harcamayı. Unutmayın ki karakterler maksimum enerjilerinden fazlasını alamıyorlar. Kurşun tarzı şeyler için hayatınızı tehlkiye atmayın. Elbet ilerlerde bulursunuz. Ama mümkün olduğunda toplamaya çalışın.

- Elinizi ateş tuşundan hiç çekmeyin. Comert olun. Eninde sonunda elinizde kurşunu bitmeyen bir silahınız var. Nişanlanmanın yarısını kendiniz yarısını oyun otomatik yaptığı için kaçarken sürekli ateş ederek de birilerini indirebilirsiniz.
- Çok fazla ölməniz mümkün-

dür. Yılmayın. Save'i iyi kullanın. Eğer bir yeri gücsüz geçerseniz ve bir sonraki yerde başarılı olmanız buna bağlıysa save'linize dönüp orayı daha iyi durumda geçmeye bakın.

### Mission 1: Kurt - Edmonton, 09:05 AM

İlk MDK'dan da hatırlayacağınız gibi her bölümün başında bir ufak giriş bulunuyor. Bu bölümde girişte Kurt şehri silip süpüren Minecrawler'a bir dalış yapıyor. Aşağıdan gelen lazerlerden ve roketlerden kaçmaya bakın. Kısa bir süre sonra aşağıya inecəksiniz.

### Checkpoint 1 - A

Devasa Minecrawler'ın içinde sizin. İlk önce Dr. Hawkins size kisa bir süre kontrollerden bahsedeecek. İstesiniz kontrolleri öğrenebilir istesiniz kapıdaki kilit topunu sniper moduna geçerek snipe edip görevye başlayabilirsiniz. İlk koridorun sonunda karşınıza kırmızı camın arkasında bir yaratık çıkacak. Camdaki ufak delikten yarattığın elindeki hedefi snipe edin. Burayı geçtikten sonra bir sonraki odada havada

uçan platformlardan birine ziplayın. İstesiniz tepeden bütün yaratıkları ve onları çreten yerin yakıp aşağı inebilir. İstesiniz iyi kaçarak hiç birini öldürmeden ve fazla yara almadan burayı geçebilirsiniz. Geldiğiniz kapının altında bir adet kilit topu ve onun arkasında da bir delik göreceksiniz. Deligin içindeki kutularda kursun ve eşyalar var. Bunları yaptıktan sonra kilit topunu vurup onun üstündeki kapıdan odayı terk edin. Burada veya daha ilerli bölgelerde ihtiyacınız olunca paraşütle siz yukarı çıkarabilecek fanları kullanmayı unutmayın. Koridorda karşınıza çıkacak beyaz Sphere of Death'lere dikkat edin.

### Checkpoint 1 - B

Yeni geldığınız odadaki iki Dogan Boy bir Sphere of Death'ı sürekli hareket ederek indirin. Daha sonra odadaki eşyaları aldıktan sonra kapıdaki kilit topunu snipe edin ve koridora çıkış. Koridorun sonunda iki tane güvenlik silahı siz bekliyor. Bunu sniper modunda koşelerinden bir yerlerinden vurabilirsiniz. Burada aşağıya atlarken sağa sola dikkat edin. Yeni geldığınız hafif sola virajlı odada iki adet Bif var. Biflerin ateş ettileri beyaz enerji toplarının gündemli olduğunu sakın unutmayın. Cloak ve elinde uygun ne varsa kullanabilirsiniz. Sniper moda geçip ateş etmek daha çok enerjilerini götürür. Çok hareket etmemi unutmayın. Biflerde ilgili bir ipucu: Kemerlerinde arada sırada açılan gözü snipe edersiniz bir kerede olurlar. İkinci Bif de hakaştıktan sonra onun yanında rampadan çıkış ve yolun sonundaki +50 enerjisi alın. Geri dönerken duvardaki deligin içindeki kilit topunu snipe edin ki odanın kapısı açılın. Koridorda karşınıza çıkanlara dikkat edip yeni odaya gelin. Yeni odada aşağıya doğru inen yoldan inip aşağıdakileri yaratıkları vurun. Daha sonra odadaki death sphere'leri vurun sonra da odada tam 6 tane kilit topu bulmalısınız. Saşa sola iyi bakın.





ve bu altı topu sniper edin. Buların kırınca ortadaki dev fan açılacak. Üzerine gelip paraşütünüzü açın. Sizi uzun bir uçuş bekliyor.

#### **Checkpoint 1 - C**

Tepeye geldiğinizde paraşütünü kapatıp inin. Ortadaki +25 enerjiyi ve Sniper Mortar'ı alın ve odanın ortasına geçin. Sniper moda geçin sniper mortarı seçip önnünüzdeki cam platformun tepesine ateşleyin. Sonra Sniper modunuzun sağ üst köşesindeki kameradan attığınız mortarı izleyin. Eğer cam fanusun tepeşindeki delikten içeriye isabet etti medyisenez buna göre yerinizi değiştirip bir daha deneyin. İkinci platformdan sonra durmanız gereken yer platformların en ucşan. Yani yandaki çıkışlıkların da üstü. Platformlar arasında geçen fanları kullanmayı ve platforma atlamanadan evvel platformda Dogan Boyları haklamayı unutmayın. Mortarınız biterse o an üzerinde bulunduğunuz platforma yeni gelecek. Son platformdaki fanı biraz dikkatli kullanın ve fanın sizi çıkarabileceği en yüksek yere gelmeden kendinizi ileri atın. Platformlar arasında sa ve kullanmak uygun olabilir. En son platformun içine girince yukarı bir rampa çıktığını göreceksiniz. Etraftaki enerji ve eşyaları toplayıp ve de rampanın üstündeki laser silahlarını temizleyip fana gelin. Paraşütünüzü açın ve

bölüm sonu yaratığına ulaşın

#### **Checkpoint 1 - D**

Sniper moda geçip karşınıza çıkan büyük makinenin kollarının ortasına zum yapın, 4 tane kilit topunu vurun. Makinenin bir parçası düşecek. Sonra yine aynı yerdeki tek kilit topunu vurun. Bu sefer makineyi kullanan asıl bölüm sonu yaratığı Mr. Frog karşısına çıkacak. Etraftaki enerjileri ve kurşunu toplamayı unutmayın. Bu arada sniper moddayken etraftaki yaratıklara dikkat etmeyi unutmayın. Mr. Frog'a sniper moda elinizden geldiğince saydırın. Birkaç atıştan sonra yere inecik. O zaman da teke tek dövüseksiniz. Bu dövüşü de başarıyla bitirirseniz bölüm bitiyor.

#### **Mission 2: Max - Alien Orbiter, Earth Orbit 10:10 AM**

Giriş bölümünde Max ile bir roket kullanıyzsunuz. Roketi meteolarla çarpmadan gezegene indirin.

#### **Checkpoint 2 - A**

İndiğinizde ilk yapacağınız şey Max'ın kontrollerini Dr. Hawkins'den öğrenmek. Unutmayın 4 kolumnuz var ve bunları yükleyip boşaltma tuşlarını iyi kullanmalısınız. Bir ipucu: Kurşunu az kalan silahı boşaltıp atın ki diğerlerine yer açılsın.

çıkacak. Bu olayı 3 kez tekrarlaştıktan sonra karşınıza çıkan kapıdan yeni koridora girin ve koridorun sonundaki büyük geniş mekana gelin. Burada yerde 3 tane oyuk ve bu oyukların içinde Dogan'ları üreten makineler var. Bu makinelerin her birini vurunca en uzaktaki çıkış kapısının üzerindeki ışıklardan biri yanıyor. 3 ışığı da yakınca odayı terk edebilrsiniz.

#### **Checkpoint 2 - C**

Koridordan sonra tam karşınızda jetpack var. Jetpackin arkasındaki yeşil kürenin yakınına gidince çıkan dumanla jetpackinizi doldurursunuz. Sağ alta enerjinizin üstünde duran ibre de jetpackinizin ne kadar dolu olduğunu gösterir. Jetpack kullanırken dikkatli olun ve çok fazla harcamadan idareli kullanmaya çalışın. Doldurma istasyonları size yetecek kadar konulmuş ama gereğinden fazla kullanırsanız yarı yolda boş bir jetpackle kalabilirsiniz.

Jetpack alındıktan sonra odada ki diğer iki kapıya gidip birinden magnumunuza diğerinden de AA pilinizi alın ve jetpackinizle yukarı doğru yükselmeye başlayın. Bu bölümde çok kullanacağınız bir taktiği bir kereliğine yazıyorum. Yukselirken yeni geldiğiniz her bölümdeki laser silahlarını temizlemeden bir üst bölgeye geçemezsiniz. Bunun için jetpackinizle bir bölgeye gelip duvar dibine yapışın sonra jetpacki bırakıp duvar dibinden sürekli bulunłużun bölümün işini koşturmayla başlayın. Bi yandan da atese basın ki silahları vurasınız. Silahlar birince yine jetpackinizle bir üst bölgeye geçip yine duvar



kenranda durarak burayı da geçin. Bu taktiği 3 kez yaptıktan sonra 3 bölümün olduğu bir odaya geliyorsunuz. Bu odanın ortasındaki yüksek platformda 2 tane Bif var. Sürekli hareket etmezseniz sizi avırlarlar. Diğer platformlarda da Doganlar ve onları üreten makinalar var. Dikkatinizden kaçmasın, platformlarda silah ve bir adet jetpack istasyonu var. Mممكün olduğu kadar az zararla odadaki herşeyi ve yukarıdaki Bifleri temizleyin ve jetpackınızı tam doldurup yukarı doğru tekrar yola koyulun. Bu arada jetpackiniz biterse aşağıya dönüp tekrar doldurmaktan başka çareniz yok. Jetpackinizde iki sonraki oda için en azından 15 civarında gaz bırakmanız tavsiye ederim. Yoksa zorlanmanız mümkün. Aynı taktikle yine 3 bölmeden sonra tekrar 3 platformlu bir odaya geleceksiniz. Buradaki kapılardan iki tanesinden magnum çıkıyor. Diğer çıkışınız.

Bu çıkışın ardından gelen lazer silahı dolu kordordan sonra power alabileceğiniz bir yola geliyorsunuz. Dikkat edin powerular Doganlar ve bir adet Bif tarafından korunuyor. Bu yolun sonundaki kapıdan sonra bir sonraki odaya doğru ilerliyorsunuz.

#### Checkpoint 2 - D

Karşınıza çıkan bu odada ortada birkaç ADoganı taşıyan bir araçla yukarıda doğru birkaç tane platform göreceksiniz. Doganlardan korkmayın çünkü size hiçbir şey yapmıyorlar. Platformlara doğru sıradan atlayın. Jetpackinizde kalan gazı burada çok az az kullanın en yukarıda havada bir jetpack istasyonu göreceksiniz. Onun yakınına zıplayıp bir yandan jetpackinizle havada kalıp bir yandan da onu doldurmalarınız. HAvada kalırken harcadığı dolmasından yavaş olduğu için sorun olmayacağı. Jetpackinizde yine lazer silahlının olduğu 3 bölmeden geçin ve yoldaki istasyonları kullanmayı unutmayın. Yine en yukarıda 3 platformdan oluşan bir oda var.

Bu platformlardan iki tanesinden powerup çıkıyor. Diğer çıkış kapınız.

#### Checkpoint 2 - E

Bölüm sonu nihayet geldi. Ortada dönen küreye sürekli ateş edin. Arada odayı dolaşip powerupları tazeleyin. Olduğunuz yerden sürekli küreye ateş edince bölüm kendiliğinden bitecek. En kolay bölüm sonlarından biri. Siz ateş ettikçe önce kurenin üzerindeki camları patlayacak. Sonra kurenin yüzeyi. Sonra kurenin içi. Ve en son bir işiye ateş edip enerjisini bitirince bitecek. Kure sürekli dönüğü için oldugunuz yerden enerjinizi kontrol ederek ateş etmeniz yeterli.

Salonun kapısından çıkışa kordordan sonra 4 kapının olduğu bir meydana geleceksiniz. Burada ilk önce mavi merdivenden çıkış geminin köprüsünden bandı alın. Sonra meydana geri dönüp beyaz merdivenlerin olduğu kapıdan girin. İki taraftaki tezgahların üstünden iki adet havlu alın. Ünlü en başta aldığı soslarla kombine ederseniz ve ileride bulacağınız çakmakla yakarsanız molotof hazırlamış oluyorsunuz. Daha sonra tuvalete ilerleyin. Dr. Tuvaletini yaparken büyük bir patlama olacak ve dışarı çıkarken boru, dışında kabının hemen yanında da el kurutma makinesini alacaksınız. Şimdi yine meydana çıkış son kapıdan da geçin kordorda bi-

nabileceksiniz.

#### Checkpoint 3 - B

Hemen etobur bitkinin karşısındaki kapıdan girip asansörle aşağı inin. Karşınıza büyük boruların olduğu bir oda gelecek. Söylediklerimi tam olarak yaparsanız odada kolay hareket edersiniz. Böyle yerlerde save edin ki aşağı düşerseniz hemen baştan başlayabilin. Önce düz yürüyen ve ince demir çıktıının üzerinde ortadaki büyük boruya kadar gitin. Sonra orta borunun yanındaki çok ufak çıktıyı kullanarak biraz sola kayın. Soldaki ince demire gelince aşağı bakın. Aşağıya çaprazlamasına inen kalın bir boru göreceksiniz. Onun üzerine atlayın. Onun üzerindeyken sağa



#### Mission 3: Dr. Hawkins – The Jim Dandy, Earth Orbit 10:42 AM

Bu bölümün giriş bölümü yok. Mutfakta Dr. ile oyuna başlıyorsunuz. Önce bilgisayarını dinleyip tuşları nasıl kullanacağınızı öğrenin. Daha sonra dolaptaki iki adet Mr Fizzy'yi, tost makinesini ve tost ekmeğini alın. Sonra salona geçip barın üstündeki toplayabileceğiniz herşeyi toplayın. 3 şşe sos ve bir havlu almış olmanız lazımdır.

#### Checkpoint 3 - A

raza icat yapalım. Elinizdeki boru parçalarını ve el kurutma makinesini kombine edin. Dr. elinizdeki önceden aldığından bandı da kullanarak bir makine yapacak. Leaf Blower ateşlediğinizde hava üfleyen bir alet. Bunu giyip yeni salona girin ve 4 adet Dogan Boy'u bununla odanın en sonundaki etobur bitkinin önune itin. Sabırı olun ve bitki onları yine kadar onları orada tutun. Bitki Dogan'ları yiyince teşekkür için tost makinenizi atomic tost makinesine çevirecek ve sizde onu artık yaratıklara karşı kullan-

nızda ince kısa bir demir parçası ve bir çatlak göreceksiniz. Çatlığın yanına inin. Sol elinize bandı alın. Yine bandı elinize aldığından tuşu kullanarak, bandı çatlakta kullanın. Sular çekiliince yerdeki kabloyu alın ve boruya kombine ederek merdiven yapın. Merdivenizi yerde kırmızı yanıp sönen çarşı işaretinin olduğu yerlerde kullanabilirsiniz. Yine duvara yakın kısa bir demir parçasının üzerinde çıkışınca bu işaretli yerden gireceksiniz. Buraya gelip merdiveni elinize alıp yine elinize alma tuşuna basınca onu kullanın



ve çıktığınız yerdeki kapıdan geçin. Sık sık save etmeye unutmayın. Karşınıza çıkan demirin karşısına atlayın. Sağıda merdiveni kullanın. Yine atlayıp sol tarafa devam edin ve kapıdan geçin. Yeni geldiğiniz odada önce tost makinenizla Dogan'ları temizleyin. Çok enerji kaybetmeyin. Sonra ortadaki en alçak çıkışına çıkışın ve onun sağındaki demire atlayın. Sonra bunun sağ karşısına. Sonra bunun sağ yanındakine. Sonra karşısında orta kalan çıkışına. Ve uzun demire ziplayın. Yukarı çıkışınca dikkatlice aşağı düşmeden kapayı bulun. Kapıdan geçince yine bir demirin üzerine çıkacaksınız. Hemen solda aşağıda uzak demire ziplayın. Dündüz yürüyüş sağdaki kapıdan girin.

#### Checkpoint 3 - C

Yine çıkışlardan oluşan bir odadasınız. Burada önce duvar kenarında yüksektan sağa doğru gidin. Önünüze çıkan çıkışının üstüne, sonra karşıya, sonra onun çaprazına, yanına ve en son yine yana ziplerin ve asansörün dibine gelin. Asansör sizin seviyenize gelince üstüne ziplayın. Asansörün üzerinde odanın ortasına bakacak gibi dururken biraz yukarıda solunuzda yarınlı bir boru göreceksiniz. Bu borunun üzerine ziplayıp borunun

sonundaki kapıdan geçin. Yine bir ara geçiş bölümü. Burada dikkatlice önce uzun demire ziplayın sağa gidip merdiveni kullanın ve karşıya geçin. Sonra hemen sağ yukarıya çıkmak için merdiveni bir daha kullanın. Böyle yürüyüp dikkatlice altınızda kalan kapıya girmek için aşağıdakı demirin üzerine düşün ve kapıdan geçin. Karşınıza yine boru dolu bir oda geliyor ama burası akrobatic hareket gerektirmiyor. Önce ortadaki kalın boruya kadar yürüyün. Onun etrafındaki ufak çıkışında dönün ve kapıyı gorunce de kapıdan geçip asansöre binin

#### Checkpoint 3 - D

Geniş bir odaya geldiniz. Sol duvari izleyip kapıdan geçin ve rampadan yukarı çıkin. Yukanda bir akvaryum ve içinde bir balıkla bir çakmak bulacaksınız. Çakmak size ilerde yardımcı olacak. Ayrıca molotofları yakmak içinde kullanabilirsiniz. Rampadan tekrar inip geniş odaya geri dönün ve odanın ortasındaki kırık mazgalın yanına gelin. Orada balyınızı çkarıp kullanın. Dr. balyı bir düğmeye basması için kullanacak. Şimdi balyı yönettiğiniz. Bir tuşa bastığınızda bir atak yapar. Chuckleberry Fin adlı balyımızı bekleyen tehlikeler büyük balıklar ve mayınlardır. Mayınlara çarpma-

yin. Büyük balıkları da atlatmak için geçmelerini bekleyin. Veya arkalarından gidin. Başlangıçta save edin. Ve sonra sürekli sağa saparak düğmeye ulaşın. Düğmeye basınca Dr. nin bulunduğu odanın bir duvarı açılacak ve karşınıza Dogan dolu bir oda çıkacak. Onlarla hiç uğraşmayıp aralarından mümkün olduğunda az enerji kaybederek hemen yine açılan odanın sağ dibine gidin. Oradaki asansöre binip yukarı çıkin. Sağda dönün ve platformun sonundaki kapıdan geçin.

#### Checkpoint 3 - E

Yeni geldiğiniz odada sağda kutuların arkasında bir Bif duruyor. Tost makinenizle fazla enerji kaybetmeden onu hala ve odanın sol dibindeki büyük kolun altına girin. Zipladığınızda bir kapı açılacak ve sizi uzay boşluğunca doğru çekecek. Yanda çıkan saniye sayacı ne kadar saniye havasız kababileceğinizi gösteriyor. Bu sırada kayarken elinize iki büyük mıknatıs alacaksınız. Vakit kaybetmeden banlıla bu mıknatısları kombine edin. Dr. Ayağına bu mıknatısları bağlayacak ve böylece dişarı uçmayıacak. Yine vakit kaybetmeden başınızda balyınızdan arda kalan akvaryumu geçirin ve havasızlıkta kurtulun. Daha sonra açılan kapıdan dışarı doğru yürüyün. Uzak-

tan bir gemi size fazla enerjinizi goturecek ataklar yapacak. Size sürekli ileri fakat hep çapraz çapraz giderek bunların korunun. Yerdeki metal harflerin üzerinden yürüseniz daha fazla enerji kaybedersiniz. Karşı kapıdan odanın sağındaki asansöre binin ve bölüm sonu yaratığına gelin.

#### Checkpoint 3 - F

Bu bölümde BFB'yi haklamalısınız. Bunun için kullanmanız gereken mantığı basit bir yöntem var. BFB'nin tepesinde uchuğu büyük odanın iki duvarında büyük kollar var. Bunların ikisini de açıp bir tanesinin yanındaki kırmızı düğmeye basınca BFB'nin uchuğu yerde bir enerji köprüsü oluşuyor ve BFB'ye zarar veriyor.

Siz önce odaya girdiğiniz yerin hemen solundaki kolu açıp teleporterden geçin. Diğer kolu da açıp kırmızı düğmeye basın. İlk atıştan sonra BFB'nin etrafında bir zırh oluşacak. Bu zırhi deminiği işlemi birkaç kez tekrarlayınca yok edebilir ve BFB ye vurmaya devam edebilirsiniz. Her kırmızı düğmeye basmanızdan sonra diğer tarafa koşmalısınız çünkü kollar tekrar aşağı iniyor. Bu sırada odanın kenarlarından koşarsanız Mr. Fizzy bulup bunları içebilirsiniz. Tabi bu sırada BFB size sürekli saldıracaktır. Bu saldırılardan ilk bomba bırakma şeklinde. Zipline bombalarдан kaçmanız çok zor değil fakat yine de dikkatli olun. İkinci saldırısı şekli sağ beyin atağı. Bunda da birkaç ufak yeşil beyin parçası size enerji kaybettiriyor. Bunlardan kaçabilmek için deli gibi sağa sola koşarak sürekli ziplamalısınız. Son saldırısı şekli de sol beyin atağı. Bunda da bir enerji dalgası bütün odanın yüzeyini taryor. Bunden kaçmak için ise tam size geldiğinde ziplamanız gerekiyor.

Fakat bu saldırılardan çoğuyla kaçamayacaksınız. Mr. Fizzy'lerinize güvenmekten başka çareniz yok. BFB'nin kalkanı üzerinde deejiken tost makinanızı kullanmayı unutmayın. Kalkan kalktıktan sonra yine tüm gücünüzle deejiken BFB'ye saldırın. Enerjisi bittiğinde bölüm geçtiniz. Hayırlı olsun. Diğer bölmelere önmüzdeki ay görüşmek üzere.

**Onur Bayram**

# PC HİLELERİ

## Star Trek: New Worlds

Tüm görevlere girmek için Oyunun bulunduğu dizine gidin game ini dosyasını bulun ev şu satırları değiştirin.

FedLevel=1	FedLevel=100
KliLevel=2	KliLevel=200
RomLevel=3	RomLevel=300
TauLevel=4	TauLevel=400
MetLevel=5	MetLevel=500
HubLevel=6	HubLevel=600
<b>Satırlarını</b>	
Satırlarıyla değiştirin.	

Şimdi üç ırktan istediğiniz herhangi bir görevi oynayabilirsiniz.



## You Dont Know Jack

### Demo Mode

Oyunun başında, "For additional options press Escape," yazısı çıktığında D'ye basarsanız demo moduna geçersiniz.

### Komik İsimler

Sunucu sizden isminizi girmenizi istediginde, girmeyin. 10-15 saniye sonra size bağıracak, yine beklemeye devam edin. Bir 10-15 saniye sonra isminizi girmemekte israr ederseniz, size "komik" bir isim verecektir.

### Küfür Etmek

Sunucuya biraz dalga geçmek istiyorsanız (ve oyunu kaybetmeyi de göze alıysanız "FUCK YOU" yazın. Bir oyunda bunu üç kere yapabilirsınız ve her yazdığınızda daha değişik "ilginçlikler" olduğunu göreceksiniz.

### FiberOptic Field Trip Sorusu

Oyunda normalde bulunmayan bu soru türne geçebilmek için, üçüncü veya dördüncü sorunuzun "Gibberish Question" olması gerekiyor. Eğer üçüncü sorunuz Gibberish Question olursa yedinci, dördüncü sorunuz Gibberish Question olursa sekizinci sorunuz FiberOptic Field Trip sorusu olacaktır.



## Age of Empires II: The Conquerors

Diyalog kutusunu ekrana getirmek için enter tuşuna basın

### HİLE KODU

ROCK ON  
LUMBERJACK  
ROBIN HOOD  
CHEESE STEAK JIMMY'S  
MARCO  
POLO  
AEGIS  
RESIGN  
WIMPYWIMPYWIMPYS  
WOOF WOOF  
TORPEDO\*

TO SMITHREENS  
BLACK DEATH  
I R WINNER

### SONUÇ

1000 Stone  
1000 Wood  
1000 Gold  
1000 Food  
Haritayı açar  
Gölgeyi Kaldırır  
Hızlı İnşa  
Kaybedersiniz  
Kendinizi yok edersiniz  
Uçan köpekler  
# işaretini yerine öldürmek  
istedığınız düşman sayısını yazın  
Bir sabotajçı verir  
Tüm düşmanlarınızı yok eder  
Kazanırsınız



## Deus Ex

Hile modunu açmak için konsola "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" yazın. Artık alttaki kodları girebilirsiniz

### HİLE KODU SONUÇ

god	God Modu
players only	Düşmanlarınızı dondurur
invisible true/false	Görünmezliği açar /kapar
behindview 1/0	Üçüncü kişi bakış açısını açar/kapar
fly	Uçma Modu
walk	Uçma Modunu kapatır
iamwarren	EMP Field'i açar
allskillpoints	Skill Points'leri verir
allweapons	Tüm silahları verir
allammo	Cephaneyi doldurur
tantalus	Hedefi öldürür
opensesame	Hedefdek ikapayı açar
legend	Gizli Menüyü açar
allhealth	Full sağlık
allenergy	Full enerji
allcredits	10000 Credit
allimages	Tüm imajlar
summon X	Eşya üretme X (X yerine aşağıdaki listeden bir eşya koyn)
AugAdd X	Augmentation Ekler X (X yerine aşağıdaki liste den bir eşya koyn)
spawnmass X #	# sayıda X eşyasından verir
slomo #	# yerine herhangi bir sayı koydugunuzda oyunu o kadar hızlandırır

Energy'i yükseltme: Konsola "set deusex.jcdentonmale energy 10000" yazın

### OBJE LİSTESİ

Lockpick	WeaponHideAGun	Binoculars
Basketball	WeaponAssaultGun	BallisticArmor
MultiTool	WeaponLAW	LiquorBottle
AcousticSensor	WeaponPepperGun	Credits
Ammotomm	WeaponMiniCrossbow	WineBottle
AmmoDart	WeaponSword	Cigarettes
AmmoDartPoison	WeaponBaton	MedKit
AmmoDartFlare	WeaponNaoSword	VialCrack
AmmoNapalm	WeaponEMPGrenade	Flare
AmmoPlasma	WeaponNanoVirusGrenade	FireExtinguisher
Ammo3006	WeaponPeglegun	Cat
AmmoRockets	Weaponmodreload	Rat
AmmoRocketWP	Terrorist	Mutt
Ammozomm	JCDentonMale	mjz1troop
AmmoSabot	PaulDenton	mjz1commando
WeaponPistol	Greasel	unatco troop
WeaponRifle	Gray	militarybot
WeaponStealthPistol	TiffanySavage	bummale
WeaponShuriken	NicoletteDuClare	bumfemale
WeaponSawedOffShotgun	JoeGreene	doctor
WeaponProd	WaltonSimons	nurse
WeaponPlasmaRifle	JojoFine	cop
WeaponAssaultShotgun	AlexJacobson	riotcop
WeaponFlameThrower	JaimeReyes	doberman
WeaponGasGrenade	BobPage	Securitybot2
WeaponLAM	RepairBot	Securitybot3
Weaponmodaccuracy	MedicalBot	Securitybot4
Weaponmodclip	HazMatSuit	Spiderbot
Weaponmodlaser	Sodacan	bioelectriccell
Weaponmodrange	Candybar	soldier
Weaponmodrecoil	Liquor400z	sailor
Weaponmodscope	SoyFood	chef
Weaponmodsilencer	VialAmbrosia	maggiechow
WeaponCombatKnife	Rebreather	Seagull
WeaponCrowbar	AdaptiveArmor	

### AUGMENTATION LİSTESİ

AugCombat - Combat Strength	Open 03_NYC_Airfield	Open 08_NYC_Street
AugMuscle - Microfibril Muscle	Open 03_NYC_AirfieldHeliBase	Open 08_NYC_Underground
AugBallistic - Ballistic Shield	Open 03_NYC_BatteryPark	Open 09_NYC_Dockyard
AugShield - Energy Shield	Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation	Open 09_NYC_Graveyard
AugCloak - Cloak	Open 03_NYC_Hangar	Open 09_NYC_Ship
AugRadarTrans - Radar Transparency	Open 03_NYC_MolePeople	Open 09_NYC_ShipBelow
AugPower - Power Recirculator	Open 03_NYC_UNATCOHQ	Open 09_NYC_ShipFan
AugAqualung - Daha iyi yüzersiniz	Open 03_NYC_UNATCOIsland	Open 10_Paris_Catacombs
AugHealing - İyleşme hızınız artar	Open 04_NYC_Bar	Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
AugEMP - EMP Shield	Open 04_NYC_BatteryPark	Open 10_Paris_Chateau
AugTarget - Targeting	Open 04_NYC_Hotel	Open 10_Paris_Club
AugVision - Vision Enhancement	Open 04_NYC_NSFHQ	Open 10_Paris_Metro
AugDefense - Aggresive Defense System	Open 04_NYC_Smug	Open 11_Paris_Cathedral
AugDrone - Spy Drone	Open 04_NYC_Street	Open 11_Paris_Everett
AugStealth - Player can run silently	Open 04_NYC_UNATCOHQ	Open 11_Paris_Underground
AugSpeed - Player can run faster	Open 04_NYC_UNATCOIsland	Open 12_Vandenberg_Cmd
Level Atlama	Open 04_NYC_Underground	Open 12_Vandenberg_Computer
Konsol açık tan sonra istediginiz level'a geçebilirsiniz.	Open 05_NYC_UNATCOHQ	Open 12_Vandenberg_Gas
Open oo_Training	Open 05_NYC_UNATCOIsland	Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open oo_TrainingCombat	Open 05_NYC_UNATCOMrlab	Open 14_OceanLab_Lab
Open oo_TrainingFinal	Open 06_HongKong_Helibase	Open 14_Oceanlab_Silo
Open oo_NYC_UNATCOHQ	Open 06_HongKong_Mrlab	Open 14_Oceanlab_UC
Open oo_NYC_UNATCOIsland	Open 06_HongKong_Storage	Open 14_Vandenberg_Sub
Open oo_NYC_Bar	Open 06_HongKong_TongBase	Open 15_Area51_Bunker
Open oo_NYC_BatteryPark	Open 06_HongKong_VersaLife	Open 15_Area51_Entrance
Open oo_NYC_FreeClinic	Open 06_HongKong_Wanchai_Canal	Open 15_Area51_Final
Open oo_NYC_Hotel	Open 06_HongKong_Wanchai_Garage	Open 15_Area51_Page
Open oo_NYC_Smug	Open 06_HongKong_Wanchai_Market	Ara demolari açmak için
Open oo_NYC_Street	Open 06_HongKong_Wanchai_Street	Konsol açık tan sonra istediginiz level'a geçebilirsiniz. Open oo_Intro
Open oo_NYC_Underground	Open 06_HongKong_Wanchai_Underworld	Open 99_Endgame1
Open oo_NYC_Warehouse	Open 08_NYC_Bar	Open 99_Endgame2
Open oo_NYC_747	Open 08_NYC_FreeClinic	Open 99_Endgame3
	Open 08_NYC_Hotel	Open 99_Endgame4
	Open 08_NYC_Smug	



# Ultima Online'a devam

En popüler online oyun

**G**eçen ay ki Ultima Online'ne yazımıza bu ay kaldığımız yerden devam ediyoruz (eski püskü TRT 1 programlarının sunuşunu da böyle yaparlardı. Yazılara giriş bulmaktan nefret ediyorum). Bu kadar geniş bir evrende nasıl oyun oynandığını size çok ayrıntısına girmeden anlatmaya çalışacağım. Eh 28 meslek ve bir sürü skill'in bulunduğu, içinde bir çok sosyal grup barındıran ve devamlı gelişen bir oyun nasıl ayrıntıya girmeden anlatılabilir birazdan sahit olacaksınız.

Öncelikle oyundaki genel dünden bahsedelim. Oyun Trammel ve onun uydusu Felucca olmak üzere birbirinin aynısı iki dünyada geçiyor. Felucca'da Trammel'a göre fazladan bir kita daha var. Her iki dünyada farklı kurallar söz konusu çünkü her iki dünya farklı Lord'lar tarafından yönetiliyor. Trammel kotuluk Lordu Blackthorn tarafından yönetilirken Felucca ise Ultima serilerinin ünlü karakteri Lord British tarafından yönetiliyor.

Ultima Online'da bilgisayar tarafından kurulan guild'lar dışında bir çok oyuncu guild'i da bulunmaktadır. Guild bizim eski zamanlardaki lona sistemimize benzer topluluklardır. Temelde bir Guildmaster yani guild'in lideri vardır. Onun altında guild tipki bir askeri grup gibi rütbe ve görev dağılımlına sahiptir. Örneğin bir oyuncunun görevi guild elemanlarına si-

lah yapmak iken bir diğerininki ise yeni gelenleri eğitmektir vs. Kalabalık ve iyi organize olmuş bir guild ile beraber savaşa girmek oyunda en çok zevk alacağınız etkinliklerden biri olacaktır. Siz savaşırken başka bir arkadaşınız sizi iyileştirebilir ya da savaşın bir kenara bırakıp kendi aranızda turnuvalar düzenleyebilirsiniz. Hatta daha da ileriye gidip başka guild'lere karşı savaş ilan edebilir ve oyuna daha çok heyecan katabilirsiniz.

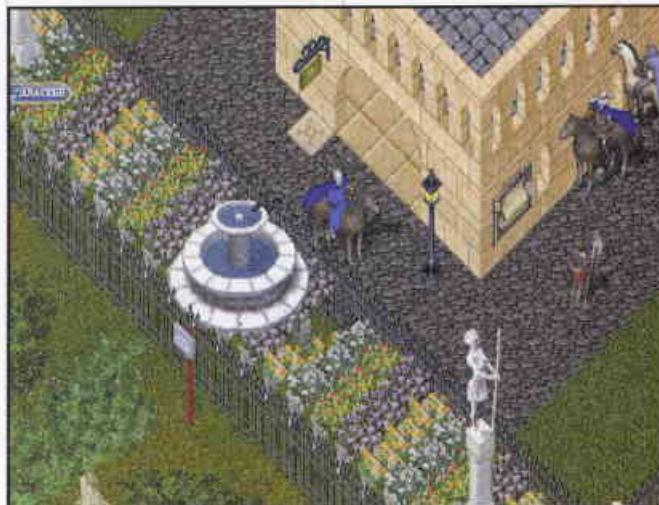
Ultima toprakları üzerinde bir çok şehir ve yaratıkların kaynadığı dungeon'lar, kaleler, mezarlıklar vs. bulunuyor. Her şehrin kendine ait özellikleri var. Bir çok şehirde suç işlendiği anda eğer şehrin duvarları içindeyseñiz ve bir NPC yakınındaysa muhafizler otomatik olarak belirliyor ve suçluyu öldürürler. Eğer duvarların dışında fakat genelde korunma sınırı içindeyseñiz o zamanda "guards" yazarınız muhafizler size bu otomatik hizmetlerinden sunuyorlar. Ayrıca siz izlenen yaratıklardan ya da PK'lerden kurtulmak için şehir sınırları içine kaçtığınızda tamamen güven içerisinde oluyorsunuz. Ama bu her şehir için geçerli değil, bunu sakin akılınızdan çıkartmayın.

Diğer oyuncular size dört renkte gorunebilir (kiyafetlerinin renkinden bahsetmem) mavi, yeşil gri ve kırmızı. Mavi renktekiler konum olarak notr karakterlerdir yani sıradan vatandaş durumundadırlar, yeşil renktekiler sizin-

aynı guild'de bulunan arkadaşlarınıñdır. Gri renktekiler size saldıran karakteri gösterir. Kırmızı renktekiler ise suçlu durumundaki karakterlerdir. Bu renktekile isteyen herkes saldırabilir ama genelde bu renkte olanlar güçlü karakterler olacaklarından saldırmak çok risklidir. Kırmızı renk geçicidir. Yalnız bu süre içerisinde herkes size saldırabileceğinden saklanmanız sağlığını açışından yararlı olacaktır.

Oyunda yaratıkların bulunduğu bölgelere ise "spawn area" deniyor. Bu bölgelerde değişen sıklıklarda belirli cinslerden yaratık-

memiş Guildmaster'lar diğer guild'lere savaş ilan edemezler. Bunun yanında oyunda rastladığınız diğer karakterlerin karmalarına bakarak onların skilleri hakkında bir fikir sahibi olabilirsiniz. Karmalı eger suç işlemeseniz ya da sık sık olmezseniz kolay kolay düşmez. Bunun yanında skillerinizin yükseliğine göre usta olduğunuz alanda belli bir unvan kazanırınız. En yüksek unvan GM yanı Grandmaster'dır (büyük ustat). Zaten oyun süresince elde edebileceğiniz en yüksən derece 7 ana skillinizi GM yapmaktır. Bu sizi hemen hemen yenilmez yapar ama



lar belirliyor. Örneğin Moonglow şehrinin yakınlarında bulunan mezarlıkta bir çok undead yaratık (zombiler, iskeletler, lich'ler ve ghoul'lar) belirli ve buradaki belirme sıklığı orta derecededir. Hangi yaratığın nerede ve hangi sıklıkta belirdiğini bilmek oyuna eğer yeni başladığınız nerelerde doğaşmanız gereki hakkında bir fikir sağlayacaktır. Eğer karakterinizi geliştirmiş ve iyi ekipmanlar edinmisiniz bu defada nerelerde daha yüksek dereceli yaratık olduğunu kısa zamanda para toplayabileceğiniz hakkında bilginiz olacaktır.

Oyunda yaratık öldürdüğününde yalnızca skill geliştirimiyoñsunuz. Öldürüdüğünüz yaratıklar size karma yani ün kazandırır. Bu da NPC karakterlerin size yaklaşmasını belirler ve belii bir derecede gel-

genede üzerindeki ekipmanlarında önemlidir tabii ki. Hemen hedeflesmeneyin 7 GM olmak için 12 den daha çok ay harcayacağınız. Tabii günde 12 saat oyun oynamazsanız.

Karakteriniz biraz gelişip iki GM elde ettikten sonra yapabileceğiniz en zevkli şey kendinize bir ev almak olacaktır. Kendinize gemicide alabilirsiniz ama ev çok daha zevkli. Hele birde bu evi söyle ayak altı bir yerde alırsanız içine koyacağınız NPC vendor'lar ile daha çok kazanabilirsiniz. Bilgisayarın yönetimindeki bu satıcıları urettığınız ya da topladığınız malları koyup bir fiyat belirliyorsunuz. Daha sonra müşterilerinizin gelmesini bekliyorsunuz. Gelen oyuncular beğendikleri mallarınızı siz yokken bile bu satıcıdan alabilirler. Siz bir ara gelip yeni mal-





olarak başlangıçta seçebileceğiniz bir karakterden daha bahsetmek istiyorum. Her zaman iyi karakterlerle oynayacağınız diye bir şart yok. Bir thief 'de olmak isteyebilirsiniz. İşte bunun için ihtiyacınız olacak skill'ler.

Bir thief yanı hırsız olmak çok heyecanlı bir iştir ve sinsilik ister. Hırsızlar için gerekli skill'ler ise tabii ki en başta stealing'dır, eh çalacağınız malları önceden görmek isterseniz herhalde bunun içinde kurbanınızın mallarına bakmanız sağlayacak snooping skill'ine ihtiyacınız olacaktır. Kurbanlarınızın sizin gemesini engellemek için hiding ve bu şekilde ilerleyebilmek içinde stealth özelliklerine sahip olmalısınız. Eğer evlere dalıp sandıkları açmak isterken bunun içinde lockpicking özelliğine sahip olmanız gerekecek. Son olarak insanları soyup onların

lar ekleyerek satıcılarınızda biriken paraları toplayorsunuz. Fiyatlarınıza ayarlarken piyasayı takip etmelişiniz çünkü eğer oyunda yeni deejile müşterileriniz fiyatların genellikte bir fikri olacaktır ve hikimse kazık yemeyi sevmez. Müşterilerinizin devamlılığını sağlamalısınız. İşte sizde gerçek hayatın ticaretin aynısı. Üstelik malları-

nizin çalınma riskinde yok.

Bu kadar büyük bir oyunda dolaşmak için büyük kapıları kullanımlı ya da kendi büyünüz kendiniz yapmalsınız. Eğer hiç birisini yapacak durumda değilseniz biraz para biriktirip kendinize bir binek hayvanı alabilir ve onunla seyahat edebilirsiniz. Fakat unutmayın ki hayvanınızda sizin gibi

acababilir.

Gördüğünüz gibi ayrıntıya gitmeden bu oyundan ancak bu kadar anlatılabilir. Açılabilecek olan internet sitelerinde bu konuya çok daha ayrıntılı girmeyi planlıyorum. O zaman kadar eğer bu dünyaya girmeyi düşünüyorsanız geçen ay anlattığım popüler sınıflardan Mage ve Warrior'a alternatif



sizi yakalamasını beklemeyeceksiniz tabii ki. Hiding dışında Magery ile recall büyüsünü kullanarak kaçabilirsınız. Eğer iltaki sandık açacağım derseniz tuzakları etkisiz hale getirebilmeniz için remove trap skill'i size çok yardımcı olacaktır.

Bağlantı hizına rağmen bu oyunu Türkiye'de oynayan bir çok insan var ve bu sayı hızla artıyor. Bu yazıyı okuyup henüz oyuna başlamamış daha bir çok insan olduğunu da biliyorum ve Ultima Online ile ilgilenmeye başladıkları sonra bir çok sorununuz ve doğal olarak sorunuz olacağına eminim. Bahçe dergideki mail adresimden ulaşabilirsiniz. Önümüzdeki ay başka bir engin online evreninde buluşmak üzere.



# İyi, Kötü ve Çirkin

## Ayın Ürünleri



**sf 116**  
**MICROSOFT**  
SideWinder  
Game Voice



**sf 118**  
**MICROSOFT**  
IntelliMouse Optical vs  
Wheel Mouse Optical



**sf 119**  
**MICROSOFT**  
Sidewinder  
Strategic Commander



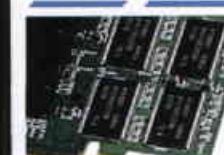
**sf 120**  
**PLEXTOR**  
12/10/32A



**sf 121**  
**ABIT**  
Home Theater  
System



**sf 122**  
**TEAC**  
MP-3000



**sf 122**  
**ABIT**  
SiIuro GeForce2 MX



**sf 123**  
**ABIT**  
KT7-RAID

**Ace's Zone**

**sf 124**

**Haberler**

**sf 114**

**Donanım Pazarı**

**sf 125**

**Teknik Servis**

**sf 126**

**I**nsan duygularıyla vardır. Ve duygular bizi sevmeye veya sevmemeye iter. Bazen mantık dışında bir şeyleri beğenir, sever onlara sempati duyarız. Bazense anlamsız yere sırtımızı döneriz asılnda güzel olan şeylere. Bu doğanın getirdiği bir şey. Ama doğal olan her şey iyi olmak zorunda değil. Çünkü mantık denen ikiinci bir güç yeri gelince duyguları bastırıp doğru kararları almak zorundadır.

Hele konumuz donanım ve ona yön veren sektör olunca durum daha da ciddi. Sevdığımız bir firmamızın kötü bir ürününü bile bile almak veya antipati duyduğumuz bir firmamızın yaptığı iyi bir şey göz ardı etmek, karalamaya çalışmak saçmalıkta başka bir şey değil.

Aylardır sektörün kötü yönlerini ve buna karşı kullanıcıların bir şeyler yapmasının gerektiğini anlatıp duruyorum. Bu sefer de kullanıcıların kötü bir yönünü işleyelim istedim. Bizde ne yazık ki pek çok kullanıcı için geçerli olan bir hastalık var; donanımlar konusunda duygusal davranışın. Bunun en büyük örneğini geçtiğimiz iki sene içinde yaşadık. Ekran kartları konusunda getirdikleri devrimci yeniliklerin ardından herkes 3dfx'ye hayrandı. Ardından 3dfx'in yıldızı sönüp NVIDIA'nın grafik teknolojisine yon verdiği bir dönem geldi. Bir kısmı insan NVIDIA'ya bağlanırken bir kısmı 3dfx'e bağlı kaldı. Sonunda öyle bir döneme geldik ki, sokaklarda, otobüste, okullarda ve en çok da Internetteki haber gruplarında 3dfx mi iyi, NVIDIA mı tartışmaları aldı başını yürüdü. Aynı tuttukları takımın savunmasını yapan fanatikler gibi..

Burada acı olan şey, ürünlerin değil firmaların yarıştırılmasıydı. Karanlıklar imparatorluğu 3dfx'e karşı savaşan beyaz şövalye NVIDIA gibi gülünç benzetmeler pek çok kişi için gerecti. Ama bu dünyada her şey ekonomi üzerine kurulu ve firmalar sadece para kazanmaya çalışıyorlar. Kimi zaman hileye, haksız rekabete karışanlar oluyor elbette, ama sonuca hiçbir firma da sizin sevdigi veya kara kaşınız kara gözünüzü tutkun olduğunu içi yapmıyor.

Mesela her fırsatın yerin dibine batırılan Microsoft'u ele alalım. Bu ay piyasaya sürüdükleri iki yeni ürün açıklası beni hayran bıraktı. Çünkü ikisi de yenilikçi, kaliteli ve kullanıcı memnuniyeti ön planda tutularak hazırlanmış ürünler. Bu ürünlerin incelenken Microsoft'a duydugum saygı daha da arttı. Ama bu, yeni kurduğum Windows Me her çökütuğunde onları hoş karşılayacağım anlamına gelmiyor.

Diğer bir güzel örnek de Intel. Her konuda tek isim haline gelebilmek için her şeyi göze alabilen ve rekabet adına aldığı yanlış kararlarla pek çok insanı mağdur eden bir firma Intel. Bu yüzden sık sık onlara kızıyorum. Ama yıllar önce aldığım BX çipsetine sahip anakartım hala taş gibi çalışıyor ve beni uzun süre daha yarı yolda bırakmayacağını biliyorum. Ayrıca web siteleri içinde hazırladıkları basın odası benim için en hayatı bilgi kaynaklarından biri. Ve Intel, PC'lerin bugüne gelmesinin arkasında en büyük paya sahip olan isim.

Kısacası her firma iyi ya da kötü yönlere sahip olabilir. Her firmamın yükselseme veya düşme dönemleri olabilir. Ama biz objektif ve mantıklı olmak zorundayız. Bizim için iyi ya da kötü firmalar yoktur. Sadece iyi ürün ve teknolojilerle, bu klasmana giremeyecekler vardır. Her firmaya yaptıkları işler üzerinden bakın ve her dalda onu ayrı ayrı yargılayın. Unutmayın ki bütün firmalar sadece sizin mallarınızı satın almanızı ve böylece para kazanmayı hedefliyor. Onları sevmeyin veya nefret etmeyin. Siz sadece sizin için yararlı olanı düşünün.

Bir ürünün Teknoloji ödülüne alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

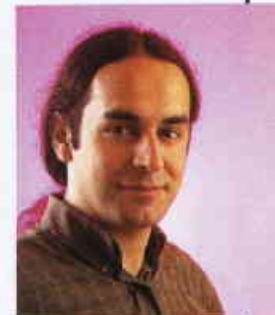
**LEVEL  
Teknoloji**

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü alımıha hak kazanacak. Teknoloji ve jiyi ne olsun olsun performansı ödülsüz bırakmayacağız.

**LEVEL  
Performans**

Ekonominin büyük çoğunluğunu rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlerde gideceğiz.

**LEVEL  
Ekonomi**



**Tuğbek Ölek**  
tugbek@level.com.tr

## Creative Aureal'ı Satın Aldı

Mayıs ayında Aureal'ın girdiği dar boğaz sonucu tüm üst düzey yöneticilerinin ayrıldığını ve şirketin tüm operasyonunun mahkeme kararıyla durdurulduğunu söylemistik. O zaman da belirttiğim gibi şirketin ifası değil ancak satılması bekleniyordu. Ama kimse zor durumda Aureal'a talip olmak istemişti. Ancak geçen ayların ar-



dindan Creative oldukça yüksek bir fiyat operasyonu dörmüş olan bu şirketi aldığı açıkladı. Creative'in bu noktadaki amacı Aureal ile arasındaki davalar sonuçlandırmak. Çünkü mevcut davalar Creative'in işini aksatıyordu. Creative'in başkanı Craig McHugh davalanın sonuçlanması sayesinde kullanıcı taleplerine daha fazla yoğunlaşabileceklerini söylese de insan davalanın kaybedilme sansının da bu noktada etkili olduğunu düşünmeden edemiyor.

## NVIDIA'dan İkinci Xbox Anlaşması.

Microsoft ile Xbox'da kullanılacak olan grafik çipi konusunda çok iyi bir anlaşma sağlayan NVIDIA şimdi de konsol için bir MCP (Media Communication processor) çipi üreteceğini açıkladı. MCPX adı verilen bu çip Xbox'da veri giriş çıkışları ve sürücüler, dijital ses ve Internet bağlantısını kontrol edecek. Ustalık bu çip sadece Xbox ile sınırlı kalımayacak ve benzerleri de PC'lerde boy gösterecek. Zaten NVIDIA'nın bu tip çalışmalar içinde olduğunu geçen haber almıştık. NVIDIA MCP'nin pek çok farklı kullanım alanı olabileceğini ve özellikle ev içi her türlü dijital eğlence cihazında kullanılabileceğini düşünüyor.



XBOX'ın resmi logosu nihayet belli oldu.

## Bilişim Fuarı 5 Gün Sürdü

### Sesimin Düzelmesi Bir Hafta!

**S**adece Türkiye'nin değil, tüm Orta Doğu'nun, Orta Asya'nın, Doğu Avrupa'nın, Akdeniz Bölgesi'nin ve hatta Karaipler'in en büyük bilişim fuarı olan Bilişim 2000 A CeBIT Event (E sebit İvent okunur) geçen ay içinde gerçekleşti. Yeni bir şeyler öğrenmek ve özellikle de doğrudan üreticilerle sağlıklı kontaklar kurabilmek için dünyanın dört bir yanındaki fuarları koşturup durken, ayağımıza kadar gelen bu büyük organizasyonu kaçırılamadım.

#### Trafik

Deli gibi bir trafik ve bilmeyen bir yolculuğun sonunda fuar alanına vardığımda açıkçası oldukça heyecanlıydım. Hiçbir düzeni olmayan ve çamur içindeki otoparkta, arabaların arasında Resident Evil gerilimindeki kısa bir yürüyüşün ardından fuarin kapısından girebildim. Hemen basın kartımı alıp basın odasında verilen hizmetlere bir göz atıyorum dedim. 4 koltuk, 3 bilgisayar ve 1 printer'dan oluşan basın odasında ılığımı ceken tek şey sehpaya üzerindeki 3-4 kuru pasta oldu. Benim ardımızdan gelenler ne yazık ki onları da bulamadı. Zira yol uzundu ve zıkmıştım.

Daha sonra heyecanla bizim dergimizin stantını aramaya başladım. 2-3 saatlik arayışın sonunda en ucra cadınnı dibinde Türk bilişim basınına reva görülen alanına gelince açıkçası hayal kırıklığına uğradım.

#### Kalabalık

Ama bunlar moralimi bozamadı, burada görev için bulunuyordum ve bu her şeyden önce gelirdi. İlgi çekici yeni teknoloji ve ürünlerin arayışına girdim hemen. Ama daha iki salon öteye gidebilmisti ki yol kitlen-di. Büyük bir güruh çevremi sardı ve hiçbir yana kipirdayamaz oldum. Daha ne oldu diye meden guru "A. Hagi, bak Hagi'yi gör-dün mü?" diye bağıra çağırı beni bir o yana bir bu yana savurmaya başladı. Birbir zorlukla kalabalığı yararak nefes alabileceğim bir alana gitince kendimi Doom'da bir bölüm daha bitirmişçesine rahatlamış buldum. Asıl önemli donanım ürünlerinin bulunduğu 5. salona doğru yolu-ma devam ettim.

Ama o da ne? Gülb-en Ergen'den imza almaya çalışan guru yolumu kesmez mi? Hemen 180 derece dönüş yapıp tam gaz geri ilerledim ve ilk sola sapdım. Ama sap-maz olaydım. Az kalsın Teoman se-verler beni ezip ge-cecekti. Kırk bir

manevrayla ilk boşluğa daldım ve orada bulduğum bir aradan, hayran kalabalıkları içinde zar zor ilerleyerek 2. salona kadar gelebildim. Ama en korkunca beni burada bekliyordu. Bir Internet portalının jungle formundaki stantının sarımsık kapılı kalasları arasında saatlerce yol bulmaya çalışırken, bir yandan da bu işin Indy serilerinde veya Tomb Raider'da ne kadar da kolay olduğunu düşündüyordum.

#### Gürültü

Gunun sonuna doğru 5. salona ulaşabildim. Diğerlerine göre hem daha doyurucu, hem daha ağırlıklı olan bu salonda Pentium 4, Creative JukeBox, Pioneer DVD yazıcı gibi oldukça çarpıcı ürünler vardı. Gerçi bu ürünler 3-4 aydır dünyanın dört bir yanındaki fuarlarda boy gösteriyordu ve hiç de yeni değildi ama en azından kullanıcıların bu ürünleri yakından inceleme ola-nağı bulması hoştu. Zaten bu salondaki hemen her stantta küçük tanıtım ve ürün sunumları yapıyordu. Ve en hoşu, Microsoft stantında Microsoft'un yeni oyunlarının ve oyun kontrol cihazlarının dev ekranдан uygulanmış olarak anlatılmışydı.

Ama fuarın en akı başında salonu olmasına rağmen anlaşılması zor gürültü yüzünden bu salonda yaptığım görüşmeler sesimin kısılmamasına ve ses tellerimin hasar görmesine yol açtı. Fuar çıkışına eczaneye girip "Pehrdo-hun booz pastili vahhmi" dediğimde eczacı hiç bir şey anlamamıştı söylemeklerimden. Ama neye ihtiyacım olduğunu açıkça görebiliyordu.



Microsoft'dan uygulamalı oyun dersleri

## Intel Pentium III 1.13GHz'i Geri Çekiyor

Talihsizlik Intel'in Yakasını Bırakmıyor

**G**eçen ay bilgisayar dünyasında dönen son de-dikodularla ilgili yazılımda Intel'in 1.13GHz'lık işlemcisi ile AMD'den daha hızlı davranışını ve üstelik 1.1GHz'lık Athlon'a göre daha yüksek saat hızında çalıştığı için Intel'e önemli bir avantaj sağladığını söylemiş-tim.

Ama Intel için oldukça hoş gögüzen bu gelişme, işlemcide sorun olduğunu ortaya çıkması üzere hayal kırıklığı yarattı. Piyasaya sürülmüş olan işlemciler geri toplanmaya başlandı. Ama işin en ilginç yanı bu sorunun donanım web sitelerinden üçünün iş birliği ile ortaya çıkması.

Her şey Tom Pabst'in Toms Hardware Guide sitesinde test için geçen işlemcide sorun bulduklarını ve bunun piyasadaki tüm işlemcilerde olabileceğini ifade eden bir yazı-

nın yayınalanmasıyla başladı. Bu yazının hemen ardından Tom Pabst ile araları çok kötü olmasına rağmen HardOCP sitesinin kurucusu Kyle Bennett kendisinde bulunan işlemcisinin de sorunu olduğunu açıklayarak Tom Pabst'a destek çıktı. Ve bu ikiliye test için geçen işlemcisinde hiç sorun ile karşılaşmayan AnandTech'in meşhur Anand Lal Shimpi'si katıldı. Her üç siteye yollanan işlemciler Kyle'da toplandı ve bir Intel mühendisinin refakatinde test edildi. Daha önce sorunu olduğunu bilinen iki işlemci pek çok denemede sorun çıkarırken AnandTech'e yollanan gayet iyi çalışıyordu. Ancak iş Linux üzerinden çalışan bir stress test programına gelince işler

değişti ve her üç işlemci de normal bir CPU'nun kolayca geçtiği bu testi aşamadı. Elbette tüm gelişmeler her üç web sitesinden de yayınlanyordu.

Bu gelişmeden kısa bir sürede sonra Intel, işlemcide bir sorun olduğunu kabul etti ve işlemcileri toplamaya başladı. Sorunun tam olarak ne olduğu açıklanmasa da genel kani Intel'in hız yarısında AMD'yi alt edebilmek için işlemcilerini olması gereken daha yüksek hızlara ayarladığı veya 1.13GHz PIII'ün henüz hazır değilken piyasaya verildiği yönünde.



## Yeni GLSetup Yayınlansı

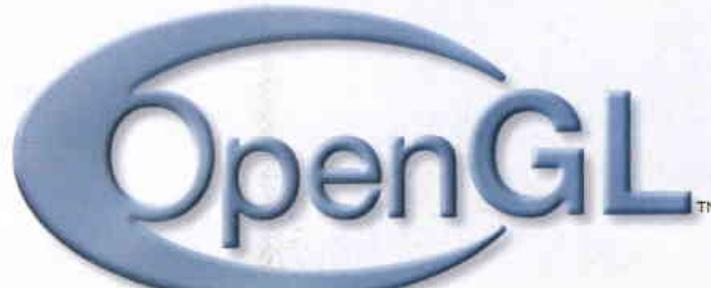
OpenGL Sorunları Yaşayanların Dikkatine

**O**yunların en çok kullanılan 3D API'lerinden biri olan OpenGL için yeni sürücüler çıktı. [www.glesetup.com/where.htm](http://www.glesetup.com/where.htm) adresinden çekebileceğiniz yeni sürücüler beta olmasına karşın OpenGL konusunda sorun yaşayanlar için faydalı olabilir.

Aslında yeni versiyon 1.0.0.117'den bir hafta kadar önce 1.0.0.116 versiyonu yayınlanmış. Ancak daha sonradan bu versiyonun Voodoo 3 kartı ile sorun çıktıktı anlaşılmışa düzelttilmiş olan 1.0.0.117 versiyonu yayalandı.

Ancak sürücüyü çekmek isteyenler için önemli bir uyarım var. Yeni sürücüler tüm ekran kartlarını desteklediği için 77MB gibi çok büyük bir ebata sahip. Bu yüzden benim tavsiyem aynı sayfadaki Web GLSetup'i çekmeniz. Bu küçük program ekran kartınızın modelini belirleyip sizin için sadece ekran kartınızı destekleyen çok daha küçük bir dosyayı download ediyor. Çok daha pratik ve kolay bir çözüm.

Bu arada şu anki sürücüler ile problemleri olmayanların acele etmesine gerek yok. Çünkü bir süre sonra bu yeni sürücü Beta aşamasını geçince ekran kartı sürücülerine eklenecek. Bu yüzden düzenli olarak ekran kartınızın sürücüsünü güncellemek pek çok kişi için yeterli olacaktır.



## Matrox'dan All-In-One

Matrox, G450 modelini baz alan bir All-In-One kart üreteceğini açıkladı. Marvel G450 eTV olarak adlandırılan bu yeni kart 32MB DDR-RAM'e ek olarak TV giriş çıkışlarına sahip olacak. Kartla birlikte gelecek olan PCA/CR isimli yazılım sayesinde bilgisayarınızda TV izlerken istediğiniz an pause etme veya geri sarma şansınız olacak. Bundan da güzeli, bu kart Marox'un Dual head teknolojisine sahip olacak. Yani bir yandan monitorde Word çalıştırırken başka bir TV-Out

sayesinde televizyondan DVD veya TV izleyebileceksiniz.

Kartın benzer Ti-VO uygulamalarından tek eksik bir kanaldaki yayın izlerken bir diğerini hard-disk'e kaydedemiyor olmanız. Bu yıl sonuna doğru okuması beklenen kartın fiyatının 250\$ ile 280\$ arası olması bekleniyor.



## LEVEL Test Merkezi Yenilendi

Türkucken en çok satan rakipsiz oyun dergisi LEVEL, gelişen teknolojiye ayak uydurmak için test sistemini yenilediğini açıkladı. Yeni test sisteminde Pentium III 800EB ve Athlon Thunderbird 800 işlemcileri kullanılacak. Halen Türkiye'deki dergiler içinde hem Intel hem de AMD tabanlı test sistemine sahip tek dergi olan LEVEL'in Donanım'dan sorumlu editörü Tuğbek Olek, yeni test sisteminin özellikle ekran kartlarının testinde daha sağlam sonuçlar almalanını sağlayacağını söyledi.

Ayrıca en kısa sürede, yıl içinde test ettileri ekran kartlarının yeni test sisteminden alınmış yeni benchmark sonuçları yayımlayı planladıkları da ekledi. Test sistemindeki diğer değişiklikler kullanılan anakartların Asus CLUSL2 ve Abit KT7'ye dönmesi, 235 Watt'lık Elan Vital güç kaynağı yerine 300 Watt'lık SPI güç kaynağı kullanılacak olması ve 3DMark2000'in 1.1 versiyonuna geçilmiş olması.



Yeni test sisteminizi bu dev Alpha Fan soğutacak.

# Microsoft Game Voice

Bilgi İçin

İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyatı: 48\$

**Multiplayer oyunlarda birbirinizle konuşmak, tek bir ses komutuyla bir sürü emir vermek ve (maalesef) hep kazanmak artık mümkün!!!**

**LEVEL**  
**Teknoloji**

**I**şte Nihayet! Game Voice piyasaya çıktı. Burada fazla vurgulanmış olan "nihayet!" aslında iki anlamda birden geliyor. Birincisi E3'te görüp denediğim ve açıkçası etkilendiğim Game Voice'un nihayet piyasaya çıkmış olması. Ikincisi ise nihayet birilerinin multiplayer oyunlarda konuşabilmemizi sağlayan sağlam bir sistem üretmiş olması.

Aşında daha önceden piyasaya çıkan Roger Wilco gibi yazılımlar bu işi yapmayı denemiş ve pek çok kişi tarafından oldukça kullanışlı bulunmuşlardı. Ama şimdi Microsoft donanım ile detaylılmış, kullanım ve kurulumu çok kolay bir sistemle geliyor. Üstelik Game Voice, ses komutları gibi pek çok ekstra özelliğe de sahip.

### Oyun Sesleri

Game Voice bir kulaklık, küçük bir kumanda modülü ve bir yazılımdan oluşuyor. Ancak bu üç parça içinde en önemli yazılım. Çünkü işin büyük kısmını yazılım tarafı oluşturuyor. Bu yüzden bu incelemeye bir yandan da bir yazılım incelemesi gibi bakmalyız. Yazılımların, donanımlardan önemli bir farkı yamalarla düzeltilebilmesi. Ayrıca yazılımlar çok daha hızlı yeni versiyon çıkarabilirler. Bu yüzden Game Voice'un mevcut dezantajları giderilebilir, yeni özellikler eklenebilir. Bu tip gelişmelerden sizi haberdar etmeye çalışacağım.

Şimdi Game Voice'un nasıl çalıştığını bir bakalım. Öncelikle kısa ve kolay bir kurulum aşa-

masını geçmelisiniz. Microsoft'un yeni Donanım Kurulum Şirketini, olabilecek en kolay kurulumu sağlıyor ve bundan sonra tüm Microsoft Donanımlarında kullanılması kurulum işlemlerini oldukça kolaylaştıracak. Daha sonra kulaklıktır ve kumanda birimin kurmalısınız. Bu da oldukça dertsiz. Önce kulaklıktır, daha sonra da hoparlörlerinizi kumanda modülüne taktığınız. Daha sonra da kumanda modülünü ses kartınızda mikrofon giriş ve hoparlör çıkışına takarken USB yoluyla bilgisayarınıza bağlıyorsunuz.

### Kurulum

Game Voice yazılımı kurulurken Microsoft'un MSN Messenger'ını da kuruyor. Bundaki amaç oyuna başlamadan önce oyuncuların birbirlerini bulabilmeleri. Başta buna tepki göstermişim açıkçası. Çünkü Internette haberleşmek için kullandığım ICQ'dan fazlasıyla mutluyum ve MSN Messenger'a hiç ihtiyacım yok. Gerçek kurulum sırasında isterseniz MSN Messenger kurmayı seçebiliyorsunuz ama sonuça MSN Messenger'sız da tek başına oynamak veya telefonla sağa sola IP adresi geçmek dışında bir yolunuz kalmıyor. Bunun yerine ICQ üzerinden haberleşebilme yeteneğinin eklenmemiş olmamasına kızdım. Ama cihazı kullanıkça bunun daha iyi olduğunu gördüm. Birincisi Game Voice, MSN Messenger listenizi olduğu gibi kendi kontak listesine alıyor. Eğer aynı şeyi ICQ'ya yapsa hiç biri Game Voice'a sahip olmayan yüzlerce insan Game Voice listesini dolduracaktı anımsızca ve ICQ açık kaldığından ara sıra gelen mesajlar oyuncunun kilitlenmesi gibi tehlikeler doğurabilecekti. Ama

MSN Messenger'ı Game Voice dışında kullanmadığım için sadece ofiste Game Voice'u olan diğer üç kişi Burak, Ecevit ve Şahin'den olu-

şan bir liste yaptım. Bu oldukça kullanışlı oldu. Ne zaman oyun oynamak istesem Game Voice'u açıp diğerlerinin Game Voice'unun açık olup olmadığını, o an birbire konuşup konuşmadıklarını görebiliyorum. Bu arada benim MSN hesabım dietto@hotmail.com.

Game Voice alanlarınız beni de eklesin, belki bir ara buluşup toplu bir Counter atabiliyoruz.

Aslına bakarsanız Game Voice sadece oyunlar için yapılmış bir cihaz değil. Daha çok bir Internet telefonu gibi çalışıyor. Yani oyundan bağımsız olarak IP üzerinden ses iletişimini sağlıyor. Onu oyular için özel yapansa aynı anda pek çok kişinin ortak konuşabilmesi ve elbette oyun hızını aksatmamak için ayarlanmış mümkün olan en düşük veri aktarım hızı ile en kaliteli sesi yakalamayı hedeflemesi. Ayrıca kumanda modülü sayesinde, aynı chat odasındaki insanları grup ve takımlara ayırlabilir, böylece oyun içinde sadece istediğiniz kişilerle konuşabilirisiniz.

### Sesli Komutlar

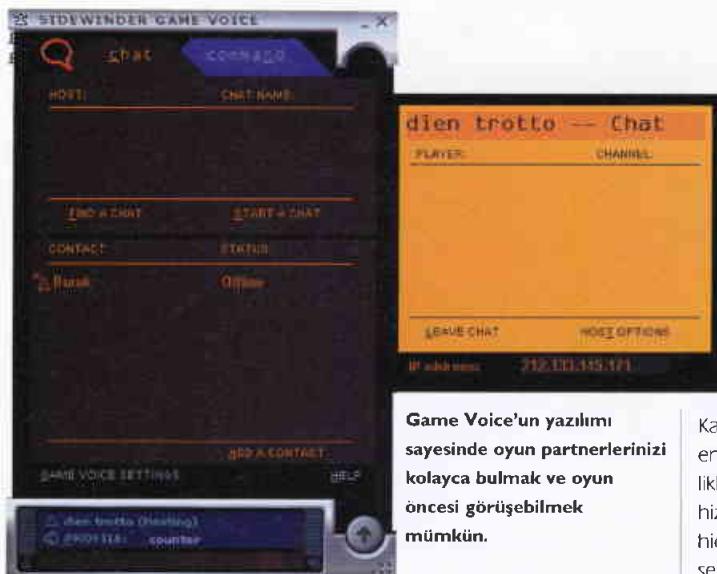
Game Voice'un diğer yönü ise sesli komutları tanıma. Geliştirilen özel yeteneği sayesinde Game Voice önceden belirlenmiş sesli komutları klavye tuşlarına çevirebiliyor. Mesela önceden ayarladıkten sonra CounterStrike oyarken "AVP" dediğinizde Game Voice sisteme B+4+6+B+7+B+8+2 tuşlarının bir kombinasyonunu yolluyor. Böylece siz tek bir ses komutuyla hem güzel bir sniper'a kavuşmuş oluyorsunuz hem de ekstra zahmet harcamadan silahınızı doldurup zırhınızı kuşanıyorsunuz. Buradaki tek sorun Game Voice'un henüz Türkçe desteği olmaması. Yani komut olarak "AVP"yi girdiğinizde bunu "Eyvi-



"pi" olarak okunalisiniz. Ingilizce yazılışı Türkçe komutlar girmek de pek yararlı değil. Bu yüzden Türkçe desteği çıkanın kadar (Bilişimde yapılan tanıtımında çıkacağı belirtildi) cihazla İngilizce konuşmakta fayda var. Ama sakın karıştırmayın, bu sadece komut desteği için. Oyun içindeki diğer insanlarınla istediğiniz dilde konuşabilirsiniz.

### Mertlik Bozulacak Mı?

Şimdilik gelelim işin en önemli kısmına. Yani "İşe yarıyor mu citteden?", "Ses kalitesi nasıl?", "Oyunu yavaşlatır mı?" gibi merakınızı çeken performans sorunlarına. Evet işe yarıyor. Oyun sırasında konuşuyorsunuz. Mesela Unreal Tournament'da Burak'ı Redemer'in ucuna alıp "Burak arkana baksana" diyeceksiniz. O arkasına döndüğünde üzerine gelen koca füzeyle goruyor ve sonra kamera delicesine dönmeye başlıyor. Burak parçaları uzay boşluğununa dağılırken "Hayvaaannnn! İntikamım acı olacak!" diye bağıyor. Burada önemli olan nokta, fark etmiş olabileceğiniz üzere Burak'ın ölmesine rağmen konuşabilmesi. Bu doğa üstü olayın sebebi Game Voice'un oyundan tamamen bağımsız çalışıyor olması. Elbette bu aynı zamanda Counter'da öldükten sonra takım arkadaşlarınıza düşmanın yerini söyleyebileceğiniz anlamına geliyor ki hiç hoş değil. Bence Microsoft buna bir çözüm bulmalı. En azından po-



püler olan oyunlar için yapılabilecek bir patch sayesinde oyun Game Voice'a mute komutu verebilir. Yoksa mertlik çok ciddi bir tehlike altında.

Ses kalitesi konusunda pek bir beklentiniz olmasın. Daha önce de dediğim gibi oyunu yavaşlatmaması için ses kalitesi sınırlanmış. Eğer bağlantıda bir sorun yoksa ve herkes aynı anda konuşmazsa konuşulanlar çok ra-

hat anlaşılıyor. Ama sesler daha çok kotu bir telsiz gibi. Sakın bunun oyunun karizmasına faydalı olabileceğini düşünmeyin, çünkü Game Voice aynı zamanda sesini inceliyor ve karşısılere seniniz 7-8 yaşındaymışsınız gibi geliyor. Oyun heyecanlandıkça birbirine bağınp çağırın bir bıçıklar korosunu dinlediğiniz duşunuyorsunuz.

#### Peki Ya Hız?

Hiza gelince: öncelikle eğer bağlantı hızınız zaten oyunları oynamaya bile yetmiyorsa Game Voice'un geliş de hızlandırmasını beklemeyin, tam tersine yavaşlatacaktır. Benim denemelerime göre hız kaybı %10 ile %30 arasında oluyor. Network üzerinden oynarken tamamen sorunsuz. ISDN veya

Kablonet kullanıcılarının da pek endişelenmesine gerek yok. Özellikle sizin bağlantı hızınız server'in hizmet hızından yüksekse arada hiçbir fark hissetmeyeceksiniz. Mesele 128K ISDN'i tek başınıza kullanırken Sanane Inc serverlarına girdiğinizde. Çünkü server yavaş olduğu için hali hazırda kullanılmayan bir bant genişliği olacak. Ama modem kullanıcılarının Internet alt yapımız adam olana dek Game Voice'u gece

geç saatlerde kullanmaları sağlıklı olacaktır.

#### Donanım

Game Voice'un donanımsal kısmı yazılım kısmından çok daha iyi. Mikrofon ve kulaklık seti hem rahat hem de çok iyi performans veriyor. Mikrofonun kaliteli olması Game Voice'un sesli komutlarını daha iyi yakalamasını sağlıyor. Kumanda modülü ise ihtiyacınız olan tüm özellikler sunuyor. Oyundaki kişileri 4 ayrı gruba bölebiliyorsunuz. Ayrıca konuşurken sizi sadece kendi takımınızın veya tüm oyuncuların duymasını seçebiliyorsunuz. Yine kontrol pedidinden ses seviyesini ayarlamak veya sesi kapatmak mümkün. En hoşuma giden şey ise kontrol pedi üzerindeki küçük bir switch ile hoparlör ve kulaklık arasında geçiş yapabilmeniz. Buradaki tek handikap Game Voice'a hoparlörünüzün sadece front girişini bağlayabilmeniz. Eğer çift stereo girişli bir hoparlörünüz varsa onu direkt ses kartına giriyorsunuz ve siz kulaklık kullanırken dahi arka hoparlörler çalışıyor.

## Benchmark Sonuçları

Mekan: cs\_assault

Karakterler: Donanım testini fırsat bilip ayıldır ilk kez counter oynayan Tuğbek, zaten işi on-line oyun oynamak olan Burak, beş düşmanları ve geç kalan Şahin ile Ecevit.

Not: Bu konuşmalar Game Voice üzerinden yapılmıştır. Hmm... en azından bir kısmı. Yani sonunda bıçak ve el bombası yeteneğim bir parça ortabılımiş olabilir ama olsun. Test testtir.

Oyun henüz yeni başlamıştır.

B: Tamam bu sefer canlarına okuyacağız onları.

T: Aman dikkatli ol adamlar 5 kişisel.

B: Tamam iki el dayanalım bu arada Şahin Ecevit aleti kursurlar. Zaten o zaman gör eğlenceliyi.

T: Tamam ben rımpadayım, ön kapıyla çatı tutuyorum sende arka kapiya bak.

B: Arka kapı sessiz buradan ön kapımı da görüyorum. Biri gelirse haberin olur.

T: Tamam ben de arka kapıya bir parça vakıfım. Sorun olursa kendini create'lerin önüne at arkandan gelenleri tavuk gibi avlarım buradan.

B: Tamam

T: Roger

B: Affirmative

T: Go go go!

B: Dalga geçme be oğlum adamların sesini duyamıyorum.

T: Tamam tamam.

B: Aha on kapıda biri var!!

T: Gel bakalım bebi... he he..

B: Ben kafayı çıkarmıyorum elinde Steyr var galiba.

T: Tamam.

Rakip beşinin ilk üyesi bir AVP mermisiyle yıkılır.

T: Bu tamam. Arka kapıdan gelen var mı?

B: Hayır çok sessiz.

T: Çatı da öyle. Bu kekler hep birden ön kapıdan girecek herhalde.

B: Biz de hep birden öldürürüz he he.. İki Dakika kadar süren bir sessizliğin ardından

T: Pusuya mu yattı bunlar ya?

B: Bilmen ki belki dört kişi kalınca King'e oturmuşlardır.

T: Ne biçim bunlar!

B: Dur bir ses duydu galiba.

T: Ordular mı?

B: Dur bir dur.

B: Ahhh!!!

T: Alo! Burak n'oldu buruldu mu?

T: Burak ses versene.

T: Olum nerden geliyorlar burada ortakta kaldım!!

T: Burak çatlatma adamı konuşsana!!!

Rehine odasına giden havalandırmanın kapığının kırılış sesine arka kapının açılış sesi kahılar ve ön kapıdan iki kişi aynı anda dalarlar.

T: Aaaaa!!! Her yandan geliyorlar. Ah Burak oh!!!

Tuğbek süratle havalandırmaya dalıp yoğun ateşle rağmen çatıya çıkmayı başarır.

B: Ne oldu be oğlum ben ölmüşüm.

T: Ölüsun tabii. Nerdesin sen?

B: Ya o ses annemmi. Çay getirmiş. Ben birden yerinden fırlayınca tepsiyle birlikte devrildik biraz. Üstümü falan değiştirdim.

T: Aferin vallü biz burada can derdindeyiz sen çay banyosu keyfi yap.

B: Dalga geçme be o... Arkanda! Delikten gelir!!

Tuğbek süratle dönüp delikten çıkmaya çalışan counter'a 30 santim mesafeden AVP'nin neler yapabileceğini gösterir.

T: Diğerleri nerde? Üt tane kaldı.

B: Dur bakam.

B: İkişi ön kapının yanındaki kırmızı konteynlere tırmanıyorlar... biri arkadan çatıda okiyor.

T: OK!

Bir el bombası kırmızı konteynlere doğru uçağın arka merdivenden çıkan sahis yukarıda sadece bir büçük derin izlerini bulabilecektir. Daha sonra "Terrorists Win" sesi duyulur.

B: Ho ho!!! Süper be. Combo'ya bek.

T: Eee.. hocam olacak o kadar.

B: Tamam şuruma hemen.

Şahin: Naber millet olay ne? Ne yapıyoruz?

T: Beş arkadaş var burda bi ellişer kere ölmek istiyorlarmış.

Ecevit: Tamam siz gidin ben onları patlaklarım.

#### Test Sonucu:

Konuşmaksızın 5 kişinin organize bir atak hazırlaması dakikalar alır ve bu içerdekilerin canını fazla siler.

Konuşmak hayat kurtarır.

Counter'da ölümcül konuşulmasını engellemenin bir yolu mutlaka bulunmalıdır.

Annenize oyun oynarken çay içmeyeceğinizi baştan söylemeliiniz.

Ecevit'ten korkmaksızın.

Not: Testime katılanlardan dolayı Burak ve Chip'ten Ecevit ile Şahin'e teşekkürler.

#### Teknik Özellikler

Sesli komut verebilme ve her oyun için ayrı profil hazırlayabilme.

TCP/IP üzerinden ses iletişim.

USB Bağlantı.

6 gruptan biri, 1 komut,

1 Mute tuşu ve hoparlör/kulaklık

geçiş switch'i.

#### LEVEL KARNESI

**Teknoloji** 10

**Performans** 8

**Üretim Kalitesi** 9

**Fiyat/Performans** 8

**Yazılım Desteği** 8

**GENEL** 9/10

# Microsoft Optical Mouse

## Bilgi İçin

İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyatı: 42\$ (Intelli Mouse Optical), 25\$ (WheelMouse)

## Microsoft'un parlak fareleri yenilendi

**B**u ay Microsoft bizi fazla-sıyla mutlu etti. Game Voice ve Strategic Commander gibi bugüne dek benzerini görmemişiz iki harika ürünü piyasaya sunmaları bizim için yeterliydi. Ama bununla yetinmemeyip optik mouse'larına iki yenişini daha ekledi.

İlk olarak bu senenin başlarında tanıttığımız optik mouse'lar hareketi algılamak için klasik mouse topu yerine özel olarak geliştirilen IntelliEye teknolojisini kullanıyorlar. Bu sistemde mouse'un altına yerleştirilen bir kamera surekli olarak yüzeyi tarayarak mouse'un hareketini takip ediyor. Bu kamerasının yüzeyi tarama frekansı saniyede 1500 kez olduğu için çok net bir sonuç alınıyor. Kameranın yüzeyi görebilmesi için altına yerleştirilen kırmızı led yüzünden bu mouse'lar halk arasında ışıklı mouse veya laserli mouse olarak da anılıyor.

### IntelliEye'in Faydalari

Birinci optik bir mouse hemen her yüzeyde çalışır. Düzgün çalışması için mouse pad'e ihtiyacınız yoktur. Bu oyuncular için büyük bir kazanım çünkü oyundarda doğal olarak mouse sürekli ve hızla hareket eder. Elbette böyle yüksek bir performansa 3M'in özel mouse pad'ları bile dayanamaz ve elimizin altından kayıp durur. Ve oyuncunun ortasında sürekli olarak onu düzeltmek dikdikatımızı dağıtır. Bence bu araba sürükeren ayakkabı bağlamak kadar tehlikeli bir durum. Bir anlık dalgınlık size RAID'lerin arasında kalmış Observer'siz bir Battle Cruiser filosu veya karşı çatıldan gelen bir sniper mermisi olarak donebilir.

Diğer önemli bir sebep elbette optik mouse'ların daha hassas olması. Ama piyasada bu konuda çok iyi ürünler bulunuyor zaten

Eğer kullandığınız mouse piyasada sıkça bulunan 2\$'lık adsız sansız mouse'lardan biriyse elbette oyun performansınızda çok ciddi bir artış olacaktır. Ama zaten çok kaliteli bir mouse'u olanlar iki kat performans artışı beklemesinler. Optik mouse'ların en hoş özelliklerinden biri de kirleme-memesi. Klasik mouse'lar Hoover'in o ilk elektrikli süpürgeğini hatırlatmasına ortalığı süpürür ve bütün toz mouse topunun hareketini algılayan millere dolar. Optik mouse'larda sadece masa yüzeyi temiz dejilse mouse'un altı kirleniyor.

Sizin en seveceğiniz optik mouse özelliklerinden biri de uzun omurlu olmaları. IntelliMouse with IntelliEye modelini tam 8 aydır kullanıyorum ve henüz hiçbir sorun yaşamadım. Zaten Microsoft IntelliEye mouse'lara 3 yıl garanti veriyor.

Kıracası optik mouse'lar sıradan bir mouse'da bulamayacağınız çok önemli avantajlara sahipler ve bence su sıralar başka bir mouse almanın pek bir mazereti olamaz.

### Yeni IntelliEye'lar

Yeni modellerin ismi IntelliMouse Optical ve WheelMouse Optical. Optical ilk çıkan iki model Explorer ve IntelliMouse'un ortasında bir model. Explorer'in en büyük hadikapı olan çok büyük olması ve ergonomisinin iyi olması Optical ile düzeltildi. Optical da Explorer gibi fazladan iki tuşa sahip. Bu tuşlara istediğiniz herhangi bir özelliği atayabiliyorsunuz.

IntelliMouse ele çok iyi oturuyor ve sorunsuz bir kullanım sağlıyor. Ek tuşlar oldukça geniş bir alanı kapladıklarından rahat ve hızlı kullanılabilir. Ayrıca bu tuşları kullanan baş ve küçük parmağınız için ek tuşların hemen altında konforlu iki mekan düşünüldüğü

İçin ek tuşlara yanlışlıkla basma tehlikesi pek yok.

Optical'da önemli bir kısmı ilgilendiren bir güvenlik de geometrik olarak simetrik olması. Yani sağ ve sol elle kullanım fark etmiyor. Böylece solak arkadaşlar da Microsoft'a sitem edip optik mouse kullanamamanın acısıyla bir kena-ra itilmeyecekler

Bu ay çıkan ikinci mouse'umuz WheelMouse Optical. Yine simetrik olan WheelMouse tam anlayımla Optical'ın sadeleştirilmiş bir versiyonu. Geometri olarak Optical'dan çok az daha alçak. Belki bu yüzden bir parça daha küçük ellilere ve bayanlara daha ergonomik gelebilir ama bence Optical kadar rahat değil. Ama aradaki fark gerçekten çok küçük.

WheelMouse'un Optical'dan eksik yönleri fazladan iki tuşa sahip olmaması, ve alt yüzeyinin Optical gibi kırmızı şeffaf cyber bir görüntü sergilememesi. Her iki mouse da elbette hem PS/2 hem USB arabirimine sahipler ve IntelliPoint 3.2 yazılımı ile birlikte gelirler. IntelliPoint, mouse'unuzun ayarlarını geliştirmek.

### Daha Hızlı?

Son olarak dejinmek istediğim nokta WheelMouse Optical'ın üzerine yapıtırlmış olan küçük bir etiket. Her haliyle kutuya sondan yapıtırlmış olduğu belli olan etikette "şimdiden %33 daha hızlı optik teknoloji" yazıyor. Bu



konuda ne Intel-iMouse web sitesinde herhangi bir bilgi var ne de Microsoft bir açıklama yapmış değil. Ancak bana öyle geliyor ki burada bahsedilen gelişme hareketi algılanan Kameranın yüzeyi tarama hızının saniyede 2000 kereye olmuş olması. Ama bu gelişme her ne ise tüm optik mouse'lar için geçerli olduğu açık.

### LEVEL'in Yorumu

Bence her iki yeni model de IntelliEye ailesi için hoş gelişmelere sahip ve önceki iki modelden daha iyi. Özellikle IntelliMouse Optical'ın varlığı bence Explorer'in sonu anlamına gelmeli. Ancak IntelliMouse with IntelliEye'in klasik IntelliMouse ergonomisi ve parlak ve pürüzsüz yüzeyi onun bir alternatif olarak kalmasına yetiyor. Her durumda benim favorim IntelliMouse Optical. Bence yeni bir mouse almayı düşünüyorsanız ilk tercih. Ama 42\$ çok yüksek diyorsanız WheelMouse Optical sadece 25\$'lık fiyatı ile çok iyi bir fırsat ve sonuçta Optical'dan temel farkı daha sade olması. Ama aynı performans ve oldukça yakın bir ergonomiye sahip.

### Teknik Özellikler

#### İntelli Mouse Optical

Scrolling Wheel  
Intelli Eye Teknolojisi  
2 Tuş  
USB ve PS/2 Bağlantı

#### WheelMouse Optical

Scrolling Wheel  
Intelli Eye Teknolojisi  
4 Tuş  
USB ve PS/2 Bağlantı

### LEVEL'İN İNCELEMESİ

<b>Teknoloji</b>	9	<b>Teknoloji</b>	9
<b>Performans</b>	9	<b>Performans</b>	9
<b>Üretim Kalitesi</b>	8	<b>Üretim Kalitesi</b>	7
<b>Fiyat/Performans</b>	7	<b>Fiyat/Performans</b>	9
<b>Yazılım Desteği</b>	8	<b>Yazılım Desteği</b>	8
<b>GENEL</b>	9/10	<b>GENEL</b>	9/10

# Microsoft Strategic Commander

## Bilgi İçin

İthalat: Microsoft Telefon: (216) 258 59 98 Fiyatı: 56\$

Masaüstü Generalleri için yeni, son teknoloji bir kumanda odası.

**M**icrosoft'un son incelemeceğimiz ürününü geldik nihayet. Herhalde bir iki yeni ürün daha çıksalar bu ayın Donanımı Microsoft özel sayısına dönecekti. Her neyeşikayetçi değiliz. Sonuçta oyun oynamayı keyifli hale getirecek her yeniliğe açıktır.

Strategic Commander isminden de anlaşılacağı üzere strateji oyunları için düşünülmüş bir cihaz. Ama onu sadece strateji oyunlarıyla sınırlamanın anlamı yok. Pek çok FRP ve Adventure oyundan da işe yarayabilir. İlk bakışta on iki tuşa sahip bir mouse gibi görünse de Strategic Commander aslen klavyeye alternatif bir cihaz.

Strategic Commander'ı aynı bir mouse gibi kavırırsınız. Üst kısmı alt eksen üzerinde ileri-geri ve sağa-sola hareket edebiliyor. Bu hareket oyundarda harita üzerinde hareket etmeye yarar. Aynı şekilde üst parçayı alt parça eksemine kıvrarak da 3D oyundarda kameranın bakış açısını değiştirebiliyorsunuz. Eğer oyun bu özelliğe sahip değilse gönülünüzün istediği herhangi bir başka özelliği atayabilirsiniz.

### Tuş Bolluğu

Strategic Commander'ın öne-kişimındaki 6 tuşa istediğiniz fonksiyonları atıyorsunuz. Sadece altı tuş yetmeyeceğini bildiğinden Microsoft yan tarafa üç de shift tuşu koymuş. Bu altı tuş üç shift tuşıyla kombine ederek 24 ayrı tuşa sahip oluyorsunuz. Strategic Commander aynı Ga-

me Voice gibi farklı oyular için farklı profiller hazırlamanıza izin veriyor. Ancak ondan farklı olarak aynı anda üç profil birden kullanabiliyorsunuz. En alt taraflıda bulunan üçlü bir switch sayesinde mevcut üç profil arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Elbette bunun diğer bir kullanımı da bir oyun için farklı üç profil hazırlamak. Mesela bir profil oyunun başındaki gelişme evresi için, bir profil oyunun normal seyri için ve bir profil de savaş ve çarpışmalar için. Böylece 3 profiline her biri için 18 tuşa sahip olduğumuzdan toplam tuş sayımız 72 oluyor. Bunun yanı sıra 6 ana tuşun yanında zoom yapabilemenizi sağlayan iki ekstra tuş var. Ancak bunlara shift kombinasyonuyla farklı bir fonksiyon atayamayorsunuz. Sonuçta Strategic Commander 74 tuşa sahip bir canavar.

Elbette bu tuşların akılda tutulması ve ezberlenmesi kolay değil. Aslına bakarsanız Strategic Commander'ın geneline alısmak oldukça zor. Çünkü mouse'a benzer yapısına karşı diğer elinde de bir mouse bulunduruyorsunuz. Aynı anda iki mouse kullanmak gibi garip bir duyguya veriyor. Başta klavyeye oranla çok daha yavaş veriyorsunuz komutları. Ama zamanla alışyorsunuz. En önemli hangi tuşa hangi fonksiyonu atayacağınızı iyi bilmek.

### Profiller

Elbette oyunla birlikte hazır bazı profiller geliyor. Ama benim



Tavsiye

yem oturup tek tek bütün profilleri kendiniz hazırlamanız. Birincisi kendi hazırladığınız profili akılda tutmanız çok daha kolay. İkinci Microsoft profil hazırlama konusunda diğer mühendislik alanlarında olduğu kadar başarılı değil.

Strategic Commander'ın hoş bir özelliği oyunun ortasında bir tuşa fonksiyon atayabilmeniz veya mevcut olanı değiştirebilmeniz. Bunun için bir record tuşu eklenmiş. Önce bu tuşa ve daha sonra fonksiyonu kaydetmek istedığınız tuşa basıyorsunuz. Kaydın yapılağı tuş yanıp sönmeye başlayınca o hareketi bir defa yapıyorsunuz (Elbette klavye komutlarıyla). Daha sonra tekrar Record'a basıp kaydı bitiriyorsunuz. Son an değişiklikleri için çok iyi bir yöntem. Bu arada Strategic Commander'ın hoş bir detayı bir fonksiyon atanın her tuşun turuncu tatlı bir ışıkla yanması. Fonksiyon atanmayan tuşlar ışısız olduğu için hangisine fonksiyon atanmış hangisine atanmış görebiliyorsunuz.

### Basit Kurulum

Strategic Commander'ın kurulumu aynı Game Voice'daki gibi basit. Programı yükleyin, daha sonra USB bağlantınızı yapın, hepsi bu. Profilleri yöneten program oldukça iyi yapılmış. Tuşları kolayca atayabilmenizin yanında size gerekli pek çok bilgi de sunuyor. Programla birlikte pek çok profil geliyor ama söylediğim gibi bunları pek başarılı bulmadım. Ayrıca eklenen hoş bir özellik her profil için tuş kombinasyonlarını gösteren şematik bir yazıcı çıktıları alabilmeniz. Böylece oyun sırasında bir fonksiyonu atadığınız yerini unutursanız tek tek her şeyi de-

nemeye gerekmiyor.

Tuşların yerleşimi ve genel ergonomi olarak da Strategic Commander bütünüyle dertsiz. Çok ağır olmasına rağmen geniş yüzeyi ve plastik ayaklıklar sayesinde kesinlikle kaymıyor.

### LEVEL'in Yorumu

Micosoft daha önceki de klavye/mouse ikilisini bozmaya çalışmış ama başarılı olamamıştı. FPS oyuları için çarkırdı Dual Strike alışıması çok zor olduğu için yeterli ligi görmemişti. Ama bu sefer Microsoft daha sağlam gelmiş gözüküyor ve en azından klavyenin ayağını strateji oyularından kesmekte kararlı gözüküyor. Bana sorarsanız strateji oyunlarının müptelaları için vazgeçilmezler arasına girebilecek bir cihaz. Ama kullanımının ne kadar başarılı olup olmayacağı elbette size de bağlı. Bu yüzden strateji seven herkes gidip alsın demiyorum. Ama strateji oyularını seviyorsanız bence ona bir şans verin. Belki kısa sürede sağ kollarınız olabilir.

### Ürün Özellikleri

- 6 Komut tuşu, 3 Shift Tuşu,
- 2 Zoom Tuşu,
- 1 Record Tuşu,
- 1 Profil Switch'i
- USB bağlantı

### LEVEL KARİNESİ:

Teknoloji	9
Performans	7
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	9
GENEL	8/10



Aynı anda üç profili birden ayarlayabilebilir. Strategic Commander'in yazılımı, ayarları yaparken tuşları da görmenizi sağladığından oldukça kullanışlı

# Plextor 12/10/32A

## Bilgi İçin

İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 290\$

**Plextor'un BURN-Proof teknolojisi ile altı tutan üstü kararan CD'lere son.**  
**BURN-Proof ile hem daha hızlı pişirin hem de altı üstü bir kızarsın!**

Şte uzun süredir incelemeyi planladığım bir ürün. Son zamanların en gözde CD yazıcı üreticilerinden Plextor'un hız rekortmeni CD yazıcısı Plextor 12x10x32A. 12X CD yazma ve 10X yeniden yazma hızlarıyla şu an için Plextor 12x10x32A rakipsiz gözükmüyor. Ama benim bu ürune ilgi duymamın sebebi hız değil. Çünkü nasıl olsa kısa süre içinde diğer üreticilerde aynı hızda modelini piyasaya sunacak. Belki sundular bile.

Peki Plextor'u özel kılan ne? Patenti Sanyo'ya ait olan BURN-Proof teknolojisi. Plextor'un iddiası bu teknoloji sayesinde artık CD yakmayıcağız. Bu iddianın doğruluğuna geçmeden önce CD'lerin neden yandığını ve BURN-Proof'un nasıl çalıştığını bakalım.

### CD'ler Neden Yanar?

CD yakma dediğimiz olay genelde CD yazma işlemi sırasında duraklama olması yüzünden olur. Çünkü işlem durdu mu bir daha başlayamaz ve CD yanmış olur. İşlemi durmaması için CD yazıcılarında buffer adını verdigimiz tampon bölgede vardır. Bilgiler önceki buffer'dan geçer ve yazım işlemine başlamadan önce burada biriktirilir. Daha sonra CD'ye yazdığımız kaynak verisinin okunmasında bir sorun olursa veya sistemdeki bir sorundan dolayı veri aktarımı fazlaıyla yavaşlar veya durursa buffer'da depolanmış

olan veriler yazılmaya devam eder. Böylece kısa süreli veri kesimlerinde CD yanmaktan korunmuş olur. Ama bilgi akış-

disket sürücülerini paylaşımı açıp onların içine de tamamen dolu disketter yerleştirdim ve layout'a dahil ettim. Bu kadar bölüm pörçük dokumanın buffer'i ayakta tutması mümkün de-

ğildi. Ama ne olur ne olmaz diyeye sistemi yorup sistemden kaynaklanacak buffer tuzakları da hazırladım. Birkac Word ve Excell dokümanı açtım, oldukça yüklü bir iki flash'la yapılmış site, Photoshop'da açılmış büyükçe bir resim. Bu testten herhangi bir CD yazıcının kurtulma şansı yok gibi gözükyordu. 12X hızında CD yazım işlemini başlattıktan sonra üzerine bir de Diablo II açıp oynamaya başladım. Sistem ortadan çatlayarak kırılmışına kasilirken duraklıya duraklıya da olsa Diablo II'yi oynamaya devam ettim. Ta ki Plextor üzerindeki ışık sonene kadar Diablo'yu kapatıp Win-On-CD'ye döndüğümde karşılıkta küçük bir pencerede içinde "CD's Written Correctly" yazıyordu. Açıkçası gözümle görmemiş olsam inanmadım.

daki kesime uzun sürece bir süre sonra buffer da tükenir ve CD kaçınılmaz olarak bozulur.

BURN-Proof teknolojisinin man童u buffer'in azaldığı ve tükenmeye yaklaştığı, mesela %10'unun kaldığı anda CD yazımını durdurmak. BURN-Proof devreye burada giriyor. Buffer azalmaya başlayınca kendisine güvenli bir nokta bulup yazmayı durduruyor. Daha sonra buffer dolunca kaldığı yerden devam ediyor. Böylece veri akışı çok uzun bir süre için bile kesilmiş olsa CD yanmıyor. Açıkçası bu kulağa biraz fazla cesur geliyor ve iddianın doğruluğunu test etmek için çok özel bir test hazırladım.

### İşkence Testi

İlk önce WinOnCD'de bir CD Layout'u oluştururdum. İçinde ofisin dört bir yanındaki bilgisayarlarından seçilmiş 3-4MB'lık dosyalar bulunuyordu. Network üzerinden erişim her zaman sağılıklı olmadığı için kesimlerin ve dolayısıyla buffer tükenmelerinin oluşması kaçınılmazdı. Bununla da yetinmemip kendi harddisklerimden ve CD-ROM'larımından da dosyalar ekledim. Sonra tamamen dolu bir disketteki 1.4MB'lık veriyi de ekledim. Daha sonra ofisteki 3 ayrı PC'nin

başılıcaları CD yazıcınız hakkında bilgi vermek, disk okuma hızı ayarı, BURN-Proof'u açıp kapatma, ses çıkışını çift kanal olarak ayı ayı ayarlama, yazıcının içindeki CD hakkında bilgi verme, multimedya dosyalarını çalışma, müzik CD'lerini wav'a çevirme, Audio CD yapma, CD'den CD'ye kopyalama ve CD-RW için packet writing.

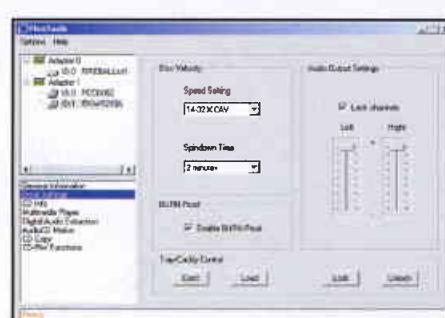
### LEVEL'in Yorumu

Plextor 12/10/32A hemen her açıdan piyasadaki en iyi CD yazıcı. Oncelikle 12X CD-R, 10X CD-RW yazım hızıyla tüm rakiplerinden daha hızlı. BURN-Proof sayesinde ise en güvenli. Yanında gelen yazılımlar WinOnCD ve PlexTools da oldukça iyiler ve bu konuda da Plextor 12/10/32A'nın önüne geçebilen bir program yok. Belki söylenebilicek tek şey piyasada ondan daha ucuz CD yazıcılarının bulunduğu. Ama bizim için önemli olan kriter fiyat değil fiyat/performans oranı ise bu konuda da Plextor 12/10/32A en tepede yer alıyor. Eğer CD yazıcı almayı düşünüyorsanız ve fiyat konusunda kesin bir sınırınız yoksa bence tek bir seçenekiniz var. Eğer hali hazırda bir CD yazıcınız varsa da eminim onu satmanın bir yolunu bulabilirsiniz. Bu arada, akınıza bulunsun eski CD yazıcıyı isteyene çok uygun fiyata bırakılabilir...

### Teknik Özellikler

**ÜRÜN ÖZELLİKLERİ**  
 12X yazma, 10X yeniden yazma,  
 32X okuma  
 BURN-Proof teknolojisi, IDE Veriyolu  
 ZMB Buffer, CD Text Uyumlulu  
 150 Ms erişim süresi

<b>TEKNOLOJİ</b>	<b>10</b>
<b>PERFORMANS</b>	<b>10</b>
<b>ÜRETİM KALİTESİ</b>	<b>9</b>
<b>FİYAT/PERFORMANS</b>	<b>9</b>
<b>YAZILIM DÖSTEĞİ</b>	<b>9</b>
<b>GENEL</b>	<b>10/10</b>



Plex Tools ile 12/10/32A'nın pek çok özelliğine kolayca ulaşabileceksiniz.

# Abit SP-50 Home Theater

## Bilgi İçin

İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50

Fiyatı: 138\$

**Yumurta biçimli hoarlörler, dev bir subwoofer ve gerçek bir center!**

Bugüne dek pek çok anakart üreticisinin ekran kartı piyasasına girdiğini gördük ancak ilk defa hoparlör piyasasına giren bir anakart üreticisi ile karşılaşıyoruz. Bugüne dek anakart üreticilerinin hoparlör üretiminden uzak durmasının sebebi hem ürünün yapısı hem de üretiminin oldukça farklı olması.

Abit'in yeni hoparlörü olan SP-50'yi inceleyince bu gerçeği çok daha açık görebiliyoruz. Üründeki bazı eksikler bu konunun Abit için henüz yeni olduğunu gösteriyor. Ancak alışışlagelen Abit'in "yapıysam iyi yapmalıyım" mantığı sayesinde karşımızda duran hoparlör yıllardır hoparlör piyasasında olan pek çok üreticiyi geride bırakmalarını sağlıyor.

### Home Theater Mi Değil Mi?

SP-50, 4 yan hoparlör, bir center ve bir subwoofer ile tam bir 5.1 hoparlör çözümü. Ancak bu tam anlamıyla Home Theater sistemi olduğu anlamına gelmiyor. Çünkü Dolby Digital sinyalleri çözünen receiver birimine sahip değil. Yani tek başına kullanıldığında Dolby Digital ses sinyali alamıyorsunuz. Eğer hoparlör setini DVD izlerken Dolby Digital olarak kullanmak istiyorsanız ya ekstra bir receiver modülü almalısınız ya da Dolby Digital sesleri çözerek receiver işlevi gören bir ses kartı.

Abit'in bu konuda sunduğu çözüm ise Abit AU-10 ismindeki ses kartı. Hoparlörden ayrı olarak 40\$'a satılan kart 5.1 ses çıkışına sahip. Benzer bir çözümü Jazz'in Elan 5.1 isimli hoparlöründe de görmüştük. Zaten her ikisi sistemde de kullanılan ses kartları hemen hemen aynı. Hoparlörle receiver eklenmeden Dolby Digital çözümünü direkt ses kartından çözmek oldukça mantıklı bir çözüm. Çünkü maliyeti çok düşürüyor. Ancak buradaki sorun Dolby Digital çözümlen ses kartlarının diğer özelliklerle SB Live! Player gibi kaliteli ses kartlarının gerisinde kalması.

Bu yüzden Dolby Digital çözümlen bir ses kartına sahipseniz

Dolby Digital dışındaki tüm uygulamalarda kullanmak için ikinci bir ses kartına da ihtiyacınız olacak. Elbette bu olmazsa olmaz bir zorunluluk değil. Ancak ara sıra izlenecek bir DVD film için oyun oynamak veya müzik dinlemek gibi çok daha fazla yaptığımız işleri göz ardı etmek anlamsız olur. Bu noktada en önemli konu iki ses kartının aynı anda sorunsuz olarak çalışabilmesi. Daha önce Elan 5.1 ile gelen Dolby Digital çözümüne sahip ses kartını SB Live! Player ile çalışma konusunda sorunlar yaşamıştım. Ancak Abit'in AU-10'u bu konuda sorunsuz. Her ne kadar sadece SB Live! Player ile birlikte denediysem de hiçbir sorunla karşılaşmadım.

### Dökme Demir Hoparlörler

Abit SP-50'yi diğerlerinden ayıran en çarpıcı özelliği yan hoparlör ve center'in kasasının metal oluşu. Oldukça sağlam bir metalden yapılan ve fırın boyası ile kaplanan bu siyah kasalar piyasadaki adı plastikten kasalara göre çok daha iyi sonuç veriyor. Hoparlörden çıkan sesin bir anlamda kasa için yankılanarak geldiğini düşünürseniz kasanın ses kalitesindeki etkisi oldukça büyük. Metal bir kasa aynı zamanda hoparlörün çok daha sağlam olmasını sağlıyor. Elbette bunun bir anlamı da ayağınıza düşürmenin hoş olmayan sonuçlar doğurmaktır.

SP-50 genelde ses kalitesi olarak oldukça başarılı ancak bu konuda center'in daha ön planda olduğunu söyleyebiliriz. Piyasada ki diğer pek çok 5.1 hoparlörün aksine SP-50'de center ve yan hoparlörler aynı değil. Yan hoparlörler 2" çapındayken center 2.4"x5" ebabında elips bir forma sahip. Yani center'in yüzey alanı iki yan hoparlörden daha fazla. Bu da orta frekans seslerin çok daha kaliteli olmasını sağlıyor. Dolby Digital hoparlörlerde orta frekans sesler ve dolayısıyla center çok önemlidir çünkü insan sesi bu frekanslara denk geliyor. Film izlerken insan konuşma ve seslerinin ne kadar

bol olduğunu düşünürseniz bu konuda bana hak vereceksiniz.

SP-50'nin ilginç bir yanı beraberinde bir de uzaktan kumanda gelmesi. Elbette bugüne kadar kumandaya sahip pek çok hoparlör gördük ama ilk defa kumanda hoparlörün kendisine değil beraberinde gelen WinDVD yazılımına aitt. Aslına bakarsanız DVD izlerken elinizde uzaktan kumanda olması hoş. Ama müzik dinlerken veya TV izlerken kumandanın çalışmaması anlamsız olmuş. Hazır bir kumanda yapılmışken çok daha genel fonksiyonlar eklenebilirdi.

SP-50'nin hoşuma giden bir yanı da metal ayakları oldu.

Creative'in plastik ayaklarıyla karşılaştırıldığında hem dekoratif hem çok daha sağlam. Üstelik iki ayrı model arasında seçim yapma şansınız var. Elbette ayakların ekstra ücretle tabii olduğunu ve bir çift ön ayağın 20\$ ve bir çift arka ayağın 40\$ olduğunu duyunca kaçınızın ayak alacağından şüpheliyim.

### Aksayan Yönler

Şimdilik SP-50'nin başta da belirttiğim ilk hoparlör olmasından kaynaklanan hatalarına. Birincisi anlamsızca büyük bir subwoofer. Bir subwoofer'in içinde neler olabileceğini bilmiyoruz. O yüzden bu kadar büyük olmasına anlamlı olmadığını da. Geçen aylarda incelediğim Altec Lansing ACS 56'nın yaklaşık 1/3 oranında daha küçük olan subwoofer'i daha bile güclüydü.

Ikincisi ses kontrollerinin subwoofer üzerinde olması. Diyelim ki ben o koca subwoofer'i koyacak bir yer bulamayınca masanın arkasına bir yere sıkıştırdım. Ses ayarlarını yapmak için her seferinde masanın etrafında dolanmak zorunda mıyım? Bugu dek herhalde en az bir on hoparlör üreticisini subwoofer üzerindeki ses ayarları yüzünden azarlamışım. Ama görülen o ki Abit'i azarlamak bugüne kismetmiş.



### LEVEL'in Yorumu

Sonucta SP-50'ları eksilerine oranla daha fazla olan bir hoparlör. Farklı ve güzel bir tasarım var. Center'i konusunda bugüne kadar incelediğim tüm hoparlörleri kolayca eziyor. Ama onun şu ana kadar bahsetmediğim bir özelliği var ki hepsinden öte onu ön plana çıkarıyor: Fiyatı. Sadece 138\$'a böylesine kaliteli bir 5.1 hoparlör seti alabilmek akıl alır gibi değil. Jazz'in her yönünden daha kalitesiz olan Elan 5.1'i ile aynı fiyat ve Creative'in receiver'i dışında çok fazla bir üstünlük sağlayamayan DTT2500'ünün yarı fiyatına. Eğer bilgisayarınız için bir 5.1 hoparlör arıyorsanız bence ilk önce Abit Home Theater System'e bakın.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	Subwoofer 6.5" çap, 40Watt güç Yan hoparlörler 2" çap, 10Watt güç Subwoofer 2.4"x5" çap, 17Watt güç 5.1 ses giriş Metal ayaklar
LEVEL KARNESSI	Teknoloji 7 Performans 8 Üretim Kalitesi 8 Fiyat/Performans 10 Yazılım Desteği 7 GENEL 8/10

# Teac MP-3000

**Bilgi İçin** İthalat: SKY Telefon: (216) 349 33 51 Fiyatı: 30\$

**G**eçen sene ilk MP3 Player'in çıktıği zamanı hatırlıyorum da... nasıl was... heyecanlanmıştık. Şimdi aradan bir sene geçti ve piyasada ondan fazla MP3 player var. Neredeyse her firma bir MP3 player çıkardı. Bu kervanın son üyesi ise CD sürücü ve CD yazıcılarından ve elbette ki başarılı hoparlörlerinden tanıdığımız TEAC.

Aslına bakılırsa TEAC'ın MP3 player'i diğerlerinden oldukça farklı. Öncelikle daha zarif ve ağırbaşlı bir tasarım var. MP3 player'ları daha spor görünüşlerde görmeye alışmıştık. Ama TEAC söylediğim gibi daha ağırbaşlı ve sanki daha orta yaş kuşağa göre. Görünümü daha çok bir kartvizitliği andırıyor. Elbette bu aynı zamanda çok da ince olduğunu anlamanı geliyor. Şöyle demek daha doğru "en ince ve hafif". MP-3000'in kalınlığı sadece 9mm ve ağırlığı 56gr.

MP-3000'in 64MB'lık RAM'i

yaklaşık olarak 1 saatlik müzik ya... ni 20 şarkı barındırıyor. Ancak bütün kapasiteniz bununla kısıtlı. Çünkü external Flash-RAM takamıyorsunuz. Gerçi external bir Flash RAM okuyucu bağlanabildiğini duydum ama fazladan bir okuyucu ve RAM'e para vermek pek mantıklı görünmüyordur.

### Kaliteli Ses Kaydı

MP-3000'in tek manifeti MP3 çalmak değil. Aynı zamanda ses de kaydedebiliyor. Üstelik bu konuda diğerlerinden başarılı. 64MB'lık alana 3 6 saatlik ses kaydı yapabiliyorsunuz. Igne deliği kadar küçük bir mikrofon ağız olmasına rağmen ortamda her türlü sesi gayet net alıyor. MP-3000'i kolaylıkla röportaj, ders kaydetme veya sesli not alma için kullanabilirsiniz.

MP-3000'in en büyük eksikliği ise bilgisayarınıza paralel port yoluyla bağlanması. Piyasadaki yeni modellerin pek çoğu çok daha

hızlı olan USB veriyolunu kullanıyor. Paralel port üzerinden 64MB'lık MP3'ün kop-yalanmasını beklemek gerçekten çok can sıkıcı.

Bundan sonra gelen ikinci eksik puan ise ekranının çok küçük olması ve şarkı isimlerini gösterememesi. Ayrıca benim görüşüm her MP3 player'in aynı zamanda radyo çalması gerekiyor.

### LEVEL'in Yorumu

MP-3000 pek çok özellik olarak zayıf kılıyor. Belki USB'den bağlanabilme ve daha büyük bir ekran onu çok daha cazip hale getirebilirdi. Buna karşın çok belirgin bir kendi çizgisi olan özgün bir cihaz. Özellikle görünü-



mü, küçük ebatları ve güçlü ses kaydıyla çalışan insanlar için tercih sebebi olabilir. Ama hemen hemen aynı fiyat taktaki Nomad II karşısında oldukça zayıf kaldığı açık.

### Teknik Özellikler

- 64MB Flash RAM
- Internal Li-Ion Pil
- 3.6 Saat ses kaydı
- Paralel Port Bağlantı

### Teknoloji:

7

### Performans:

7

### Üretim Kalitesi:

9

### Fiyat/Performans:

5

### Ergonomi:

5

### GENEL

6/10

# Abit Siluro GF2 MX

**Bilgi İçin** İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50 Fiyatı: 169\$

**I**ki aydır size karşılaşmamı GeForce2 MX testi yapacağı söyleyip duruyorum. İşte nihayet karşılaşmamı testimiz karşısındır. Maalesef testimizde sadece bir kart var. Çünkü diğer markaların MX versiyonları israrla piyasaya çıkmıyor. Üstelik sadece onlar değil, Matrox G450 ve ATI Radeon da kayıp. Bunun iki önemli sebebi var. Birincisi diğer ülkelerde çok yoğun talep olduğu için mal yükleme sırasında bir türkül Türkiye'ye gelmiyor. Ikincisi ise pek çok distribütör ve satıcının elinde bu sene korkunç derecede durgun geçen yaz döneminde satmadıkları ekran kartları var ve elerindeki ürünler bitmeden yeni ürün almaya çekiniyorlar.

Her sene olduğu gibi bu sene de Eylül ayının gelmesiyle işler tekrar yoluna girdi ve umarım mevcut ekran kartı stokları eriyor. Böylece en azından Kasım ayında yeni modelleri göreceğiz. Belki o zaman şu bir türlü ger-

çekleşmeyen meşhur karşılaşmali test de olur.

Neyse biz sektörel sorunları bırakıp Abit'in GeForce MX kartına bakalım. Her zaman görmeye alıştığımız gibi NVIDIA'nın referans tasarımını ve referans sürücülerine göre kurulan Siluro GF2 MX tam anlamıyla sıradan bir kart. Ondan istenen performansı veriyor, her şeyi düzgün çalışıyor ve hiçbir eksiksiz yok. Zaten piyasada ki tüm ekran kartları birbirine o kadar benzeyen ki artık hep si için aynı incelemeyi yazıp sadece ürün isimlerini değiştiresek hiç fark etmeyecek. Bu yuzden Siluro GF2 MX ile ilgili daha detaylı bilgi için Ağustos sayısında ki WinFast MX ve GeForce2 MX çipi üzerine yazdığım yazıları okuyun. Okurken isimleri değiştirmeniz yeterli. Aslına bakarsanız ABIT'in anakartlarındaki öncü ve yaratıcı özelliğini ekran kartlarında gösteriyor olmasını isterdim. Ama bu konuda henuz yeni oluklarını göz önünde tutarsak

belki bu tip bir şeyi gelecekte beklemek daha mantıklı.

Peki Siluro GF2 MX'in hiç mi özgün yanı yok. Aslına bakarsanı bir iki detay var. Birincisi TV-Out'a sahip olması ki bu önemli bir aradı. İkinci özelliği uzun süredir pek rastlayamadığımız kartla birlikte gelen iki tam sürüm oyun. Gerçi oyunlar Shogo ve Test Drive 5 gibi oldukça eski oyunlar ama en azından kendi zamanlarında başarılı olmuşlardır.

### LEVEL'in Yorumu

Siluro GF2 MX'in piyasada iki rakibi var şu an. Hemen hemen aynı olan bu üç karttan en pahalı olan ASUS fiyat farkı yüksek olduğu için pek mantıklı değil. WinFast ile Siluro arasındaki fiyat farkı ise 5\$. Abit'in bu \$5 karşılığı fazladan iki eski oyun sunuyor.



Bence burada karar verilmesi gereken nokta bu \$5 bu iki oyunu alır misiniz yoksa almadır misiniz?

### Teknik Özellikler

- NV11 grafik çipi
- 175MHz çekirdek hızı
- Saatte 350 milyon pixel işleme
- 32MB 6ns SDR-RAM

### Teknoloji:

8

### Performans:

7

### Üretim Kalitesi:

7

### Fiyat/Performans:

10

### Ergonomi:

6

### GENEL

9/10

**LEVEL**  
Teknoloji

**LEVEL**  
Performans

# ABIT KT7-RAID

## Bilgi İçin

İthalat: Datagate, Genpacom Telefon: (216) 288 53 11, (216) 320 10 50 Fiyatı: 148\$

**KT7'nin kardeşi KT7 nihayet geldi. Üstelik gelirken yanında RAID'de getirmiştir.**

**B**u ayın Microsoft ile birlikte ikinci flaş markası kuşkusuz ABIT oldu. Hem yeni ekran kartları hem de yeni hoparlörleri ile gayet iyi giyorlar. Ama elbette ABIT'in asıl işi bu değil. Biz onları yaptıkları üst seviye anakartları ile tanıyoruz. Özellikle ilk Jumper'sız anakartı çıkardıkları günlerde ABIT yenilikçi, kaliteden ödüne vermez tavrıyla kısa sürede kendini kabul ettiymişti. Ancak zaman içinde ABIT bu özelliğinden bir parça zayıfladı. Bunun sebebi daha çok diğer anakart üreticilerinin de benzer uygulamalara gitmesi oldu. Mesela ilk BE6-II çıktılarında ağızımız açık kalmıştı. Ancak zamanla hemen hemen tüm anakart üreticileri benzer modelleri çıkardılar ve ara kapandı.

Ama ABIT tekrar öncü rolünü ön plana koymaya niyetli gözükmektedir. Son zamanlarda oldukça ciddi bir atak içindeler. Bunun en güzel örneği geçen ay incelediğimiz BX-133 modeli. Ömrü çoktan dolmuş bir chipseti alıp Solano'larla boy ölçülecek seviyede bir anakart üretmek herkesin harcı olmasa gerek.

### KT-133 ile KX-133'ün Farkı

Bu ay incelediğimiz KT7'de ABIT'in son zamanlarda yakaladığı bu tırmanış çizgisini sürdürmeye başlıyor. Ama önce bir parça anakartın kullandığı VIA'nın KT-133 çipinden bahsedelim. KT-133 Mayıs ayında çıkan KX-133 chipseti ile bir istisna dışında aynı KX-133 slot formundaki eski Athlon işlemcileri desteklerken KT-133 soket formundaki yeni Athlon'lar olan Thunderbird'leri ve Duron'ları destekliyor. Her nedense AMD'nin yeni işlemcileri beklenenin aksine KX-133 chipsetyle çalışmıyorlar ve VIA KX-133'u modifiye ederek Thunderbird ve Duron destegine sahip KT-133'ü yattı. Her iki çipsetin de diğer teknik özellikleri aynı ve bu konuda daha detaylı bilgi için Mayıs

ayında ki ABIT KA7 incelemesi ne bir göz atmanızı tavsiye ederim.

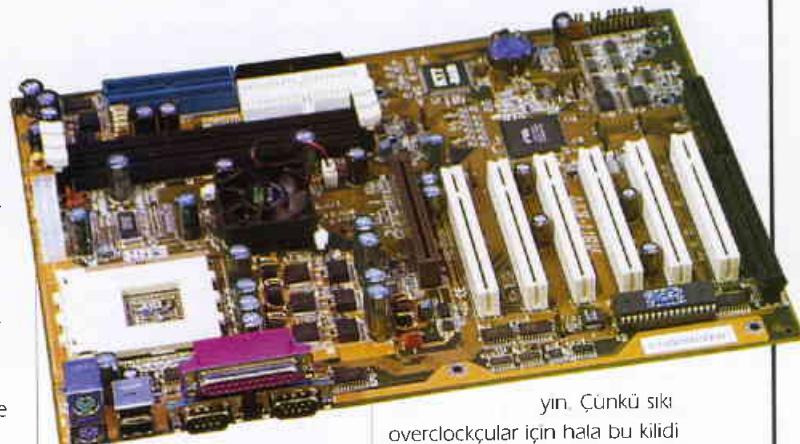
KT7-RAID'e gelince. Her şeyden önce ilk dikkat çeken elbette KT7-RAID isminin sonundaki RAID ibaresi. ABIT'in yeni anakartlarının pek çoğu koymayı adet edindiği Highpoint'in ATA-100 destegine sahip IDE RAID kontrol çipinden kaynaklanıyor KT7'nin RAID özelliği. Bu sayede KT7-RAID, KT-133 chipsetinin, i815E'ye karşı en büyük eksiksliği olan ATA-100 destegine sahip olmasını sağlıyor. Bence bu çok yerinde bir uygulama. Ayrıca fazladan 4 IDE sürücü bağlayabileceğiniz gibi RAID kullanma şansınız da var. RAID iki hard-diski daha güvenli veya daha hızlı çalışmalara için birleştirilen bir teknoloji.

KT7-RAID'de RAID 1 ve 2 modları destekleniyor. RAID ile ilgili daha fazla bilgi için geçen ayki Anakart Arenası yazımı bir bakmanızda fayda var.

Bu arada ATA-100 için klasik hatırlatmamızı yapalım. Şu an için piyasadaki hard-disk'lerin hiçbiri zaten ATA-66'nın sunduğuandan daha fazla bir veriyoluna ihtiyaç duymuyor. Yani pratikte ATA-100 bir anakartla ATA-66 arasında bir fark yok. Zaten piyasada ki çok az hard-disk ATA-100 destegine sahip. Ancak KT7-RAID gibi iyi bir anakart almışken onu uzun süre kullanmak isteyebilirsiniz. Bu yüzden gelecekte alacağınız bir hard-diskin bu özelliği kullanabilmesi için şimdiden ATA-100'e yatırım yapmak bence en iyisi.

### Kartın Genel Yapısı

KT7-RAID'in KA7'den tek eksik kısmı KA7'de kullanılan Data Buffer'lar ile ulaşılan maksimum 2GB'lık RAM desteginin KT7-RAID'de bulunmamasıdır. Ama zaten anakart 1.5GB RAM destegine sahip olduğundan, bu ciddi bir kayıp değil. Mevcut 3 RAM slotu var. KT7-RAID'de hiç AMR slotuna yer verilmemiş ve tek ISA slotu da



yin. Çünkü sıkı overclockçular için hala bu kilidi aşmanın bir yolu var. Bu işlemci üzerindeki birkaç anahtarın özel bir yöntemle birleştirilmesine dayanıyor. Ancak bu metodu açıklamanın yeri burası değil. Daha sonra bu konuya Ace's Zone'da daha ayrıntılı işlemeyi planlıyoruz.

KT7-RAID'de ki ilginç bir nokta chipset üzerinde fan yerleştirilmiş olması. İlk defa bir anakart üzerinde fan görmemizin heyecanıyla "vay be!" şeklinde bir nadiraya karşılaşduğumuz bu olay aslında bir parça süsleme gibi. Sonuçta anakartın üzerine yerleştirilen gerçekten iyi bir ısı giderci yeterli olabilir. Ama fazladan bir fana da kimse hayır demez.

### Overclock

Elbette normal kullanıcılar için olmasa da overclock yapmayı severler için bu ekstra fan özel bir anlam taşıyor. Zaten KT7-RAID'de alışageldiğimiz üzere tüm overclock yetenekleri mevcut. BUS, FSBUS ve çarpan hızlarını gönlündüzce ayarlayabiliyorsunuz. Ayrıca işlemci hızına fazla MHz eklemek, CPU/AGP hız oranlarını ayarlamak gibi şansları da mevcut. Ancak yeni Athlon ve Duron işlemcilerde çarpan kısıtlı olarak geliyor. Yani siz anakart üzerinden hangi değeri verirseniz verin işlemci hep aynı hızda çalışıyor. Thunderbird ve Duron'lar ilk çıktığında bu ayarlar kısıtlı değil ve gönlündüzce overclock edebiliyorونuz. Ama sonrasında AMD fikrini değiştirip bu kısıtları koydu. Bu durumda KT7-RAID'in tüm overclock yeteneğini boş gittiğini düşünmem-

### Teknik Özellikler

Ürün Özellikleri
Subwoofer 6.5" çap, 40Watt güç
Yan hoparlörler 2" çap, 10Watt güç
Subwoofer 2.41"x5" çap, 17Watt güç
5.1 ses girişi
Metal ayaklar

### Teknoloji

**10**

### Performans

**10**

### Üretim Kalitesi

**9**

### Fiyat/Performans

**8**

### Yazılım Desteği

**7**

### GENEL

**9/10**

## Benchmark Nasıl Yapılır?

Sisteminizin performansını ölçmek ve yaptığıınız ayarların sonuçlarını görebilmek için mutlaka benchmark yapmayı bilmelisiniz. İşte tüm detayları ile benchmark sanatı.

**B**enchmark yapabilmek gelişmiş kullanıcılar için çok önemlidir. Cünkü aksi takdirde sisteminiz üzerinde yaptığıınız ayarlamaların sonuçlarını göremezsiniz. Bu yüzden amaca uygun olan benchmarklar içinde en iyisini seçmeliiniz. Bir benchmarkin en iyi olup olmadığını belirleyen üç etmen vardır. Birincisi gerçek yaşama yakın sonuçlar vermesi yani değerlerin yapay olmaması. İkincisi benchmarkin güvenilir olması. Yani iki

fayda var. Oldukça anlaşılır menüleri olduğu için kullanımını anlatmıyorum.

Genel olarak sisteme ve işlemciye yapılabilecek diğer bir test de onu uzun süre yorarak stabilitesini ölçmeye yarayan stress testler. Bu konuda en güzel program Prime95. Bu program aslen matematiksel bir araştırmayı bir parçası. Kesinlikle işlemciyi ve RAM'i sonuna kadar sövmemesi ve sürekli olarak durmadan çalışması onu stress test için ideal kılmıştır.

Kullanımı da oldukça basit. Kurup çalıştırdıktan sonra karşınıza bir menü gelecek. Orda RAM miktarları dışında her şey aynı kalır. RAM miktarına ise sahip olduğunuz RAM'in yarısı kadar bir değer girin. Sonra kendiliğinden başlayacak zaten.



HD Tach harddiskinininizi performansını detaylı grafiklerle veriyor.

kere üst üste yapınca aynı skoru verebilmesi. Ve son olarak da kullanım kolaylığı.

Şimdi tek her konuda benchmarklara ve kullanımlarına bir bakalım.

### Sürücüler

Hard-Disk, CD ve DVD'ler için mevcut tek güvenilir benchmark, Tach serisi. Bu seriden CD-Tach ve DVD-Tach onlar için özel olarak ayarlanmış medyalar gereklidir. Muhtemelen kullanmanız mümkün değil. Ancak hard-disk testinde kullanılan HD Tach son baktığında hala ücretsiz olarak çekilebiliyor. Ücretsiz versiyonun tek eksiği sadece okuma testi yapabilmesi ve yazma testi yapamamasıdır.

HD Tach'ın kullanımı çok basittir. Sadece çalıştırın. Sonunda size veri transfer hızı, rastgele erişim süresi gibi zaten kulağa tanıdık değerler verecek.

### Genel Sistem

Ben genel sistem testlerinde SysMark 2000 kullanıyorum. Şu an için bu konudaki en iyi test bu. Ancak SysMark ücretli olduğu için sizin SiSoft Sandra veya benzeri bir program kullanmanızda

te yaptığıınız skorların gittikçe yükseldiğini göreceksiniz. Bunun sebebi demo'nun RAM'e ilk seferinde tam olarak yüklenmemesi. Bu yüzden her testi üst üste en az 5 kere yapın.

Quake III testi için hemen hemen aynı seyler geçerli. Aradaki fark komutlar ve renk derinliğinin oyun içinde ayarlanabilmesi. Ayrıca Quake III'de skorlar daha netti. Burada testleri 3 kez yapmak genelde yetkilidir. Sadece düşük çözünürlüklerde 5 kez yapın her ihtiymale karşı. Testi yapmak için konsola gireceğiniz komutlar [timedemo 1] ve [demo demo001].

3DMark 2000 her zaman için benim favori benchmark'ım olmuştur. Ayrıntılı test imkanları ve kolay menüleri ile sizin için daha kolay uygulanabilir bir benchmark. Ücretsiz olarak madonion.com adresinden çekerilirsiniz. Ama bu ücretsiz versiyon batch run ve result browser'a sahip değil. Yani benim gibi çok sık test yapmadığınız sürece ücretsiz versiyonun herhangi bir eksiği yok. Benim tavsiyem tüm testleri uygulamanız. Çünkü ilk iki test olan oyun testleri genel 3DMark skorunu verirken, diğer testler sayesinde kartınızın hangi özelliklere sahip olduğunu ve

bu özelliklerdeki performansını görebiliyorsunuz. Sadece son test olan Image Quality'yi atlayabilirsiniz. Çünkü çok fazla alan kaplayan gereksiz resimler oluşturuyor ve sonuçta sizin kartınızın resim kalitesini bir başkasıyla karşılaştırma imkanınız muhtemelen ol-



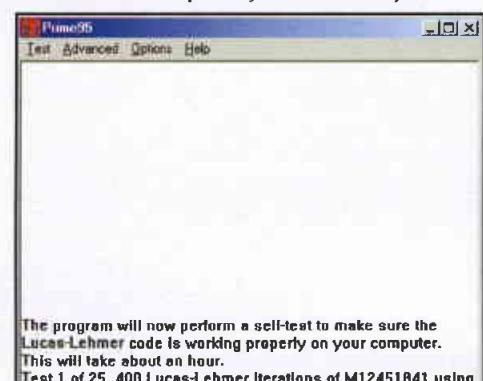
Quake 3, OpenGL performansını ölçmek için kullanabileceğiniz en iyi benchmark.

mayacaktır. Ama böyle bir imkanınız varsa onu da yapın.

### Video Testi

Son testimiz sistemin ve özellikle ekran kartının genel DVD oynatma performansını veren VideoMark 2000. Benim de test sisteme yeni eklediğim bu test diğerlerinden farklı olarak sizin yardımınızı istiyor. Testin kimi bölgelerinde sizden birbirine benzeyen resimleri secmeniz, görülebilir çizgileri işaretlemeniz veya oynatılan bir videodaki görüntülerin hatalarını tespit etmeniz istenecektir. Bu tip testleri yapmadan önce size verilen açıklamayı dikkatlice okuyun. Eğer tam olarak emin olamazsanız veya ne yapmanız gerektiğini tam olarak anlamamışsanız Back tuşuna basarak o testi bir daha yapın. VideoMark 2000'in tüm testlerini yapabilmek için sisteminize WinDVD veya PowerDVD gibi bir soft mpeg yazılımı yüklenmiş olmalı.

Prime 95 basit bir program gibi gözüke de karmaşık matematiksel hesaplarla işlemcinizi terletiyor.



The program will now perform a self-test to make sure the Lucas-Lehmer code is working properly on your computer. This will take about an hour. Test 1 of 25, 400 Lucas-Lehmer Iterations of M12451841 using

# DONANIM PAZARI

Bu ay meyve sebze pazarlarında durum neydi bilemiyorum ama Donanım Pazarı için oldukça durgun bir ay oldu. Ne fiyatlarında ne de ürünlerde önemli bir değişiklik yok. Ufak tefek değişikliklerden en önemlisi İdeal Sistemin işlemcisinin 750Mhz'e çıkışması. Ayrıca her üç sistemimizdeki anakartlar da bu ay inceleyerek pek beğendiğimiz ABIT KT-7'ye değiştirildi. Yine bu ay incelediğim Plextor 12/10/32A da İdeal ve Süper Sistemlerin CD yazıcıları oldu. Bunlar dışında geriye kalan hemen her şey aynı.

## Sistem | Ekonomik | İdeal | Süper

### Ana Bileşenler

<b>İşlemci</b>	<b>AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Cizgi/Ufotek: 81\$</b>	<b>AMD Duron 700MHz 4K/Arena/Cizgi/Ufotek: 145\$</b>	<b>AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Cizgi/Ufotek: 599\$</b>
<b>Anakart</b>	<b>ABIT KT7 Defogate/Genpacom Fiyatı: 130\$</b>	<b>ABIT KT7-RAID Defogate/Genpacom Fiyatı: 148\$</b>	<b>ABIT KT7-RAID Defogate/Genpacom Fiyatı: 148\$</b>
<b>Bellek</b>	<b>64MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 70\$</b>	<b>128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 128\$</b>	<b>256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 330\$</b>
<b>Hard-disk</b>	<b>15GB Quantum Fireball LM Emea/Karma Fiyatı: 107\$</b>	<b>30GB Quantum Fireball LM Emea/Karma Fiyatı: 168\$</b>	<b>30GB Quantum Fireball LM Emea/Karma Fiyatı: 168\$</b>
<b>Ekran Kartı</b>	<b>Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 140\$</b>	<b>Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 165\$</b>	<b>ELSA Gladiac TET Fiyatı: 320\$</b>
<b>Monitör</b>	<b>15" Hyundai S570 Emea/Multimedya Fiyatı: 130\$</b>	<b>17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 290\$</b>	<b>19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759\$</b>
<b>CD ve DVD-ROM</b>	<b>Sony 48X Emea/Karma/Pampa Fiyatı: 40\$</b>	<b>Pioneer 16X DVD Tray Multimedya Fiyatı: 128\$</b>	<b>Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 140\$</b>
<b>Ses kartı</b>	<b>Aztech PCI 288-Q3DII Albit Fiyatı: 30\$</b>	<b>Creative SB Live Player Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 75\$</b>	<b>Creative SB Live Platinum Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185\$</b>
<b>Modem</b>	<b>Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 40\$</b>	<b>Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63\$</b>	<b>Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101\$</b>
<b>Kasa</b>	<b>Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 75\$</b>	<b>Elan Vital T-5 Cizgi Elektronik Fiyatı: 66\$</b>	<b>Elan Vital T-10 Cizgi Elektronik Fiyatı: 95\$</b>
<b>Klavye ve Mouse</b>	<b>Genius Venus'e dahil</b>	<b>Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 30\$</b>	<b>Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80\$</b>
<b>Hoparlör</b>	<b>Genius Venus'e dahil</b>	<b>Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı: 149\$</b>	<b>Creative DTT2500 Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 280\$</b>
<b>Floppy</b>	<b>Fiyatı: 10\$</b>	<b>Fiyatı: 10\$</b>	<b>Fiyatı: 10\$</b>
<b><i>Toplam Fiyat</i></b>	<b>849\$</b>	<b>1582\$</b>	<b>3105\$</b>

### Yan Ürünler

<b>TV kartı</b>	<b>Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$</b>	<b>Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 80\$</b>	<b>Hauppauge TV Bilgites Fiyatı: 110\$</b>
<b>Yazıcı</b>	<b>HP 840C HP Fiyatı: 130\$</b>	<b>HP 970cxı HP Fiyatı: 320\$</b>	<b>Epson Stylus Photo 1270 Romar Fiyatı: 442\$</b>
<b>Tarayıcı</b>	<b>Mustek I200CU Multimedya, Moscom, Ufotek Fiyatı: 87\$</b>	<b>Mustek I200CU Multimedya, Moscom, Ufotek Fiyatı: 87\$</b>	<b>HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı: 150\$</b>
<b>CDRW</b>	<b>Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı: 200\$</b>	<b>Plextor I2x10x32 SKY Fiyatı: 290\$</b>	<b>Plextor I2x10x32 SKY Fiyatı: 290\$</b>
<b>Web Kamerasi</b>	<b>Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$</b>	<b>Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 85\$</b>	<b>Creative Webcam GO Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$</b>

### Firma Telefonları

<b>4K</b>	<b>(0212) 259 38 00</b>	<b>Empa</b>	<b>(0212) 599 30 50</b>	<b>Multimedya</b>	<b>(0212) 216 45 68</b>
<b>Bilgıtas</b>	<b>(0212) 275 10 70</b>	<b>Genpacom</b>	<b>(0212) 320 10 50</b>	<b>Romar</b>	<b>(0212) 252 08 09</b>
<b>Boğaziçi</b>	<b>(0212) 217 29 29</b>	<b>HP</b>	<b>(0212) 224 59 25</b>	<b>SKY</b>	<b>(0212) 225 68 08</b>
<b>Datagate</b>	<b>(0212) 288 53 11</b>	<b>Karma</b>	<b>(0212) 239 32 00</b>	<b>TET</b>	<b>(0212) 256 35 32</b>
		<b>Leadtek Türkiye</b>	<b>(212) 366 05 74</b>	<b>Ufotek</b>	<b>(0212) 336 61 23</b>

# Teknik Servis

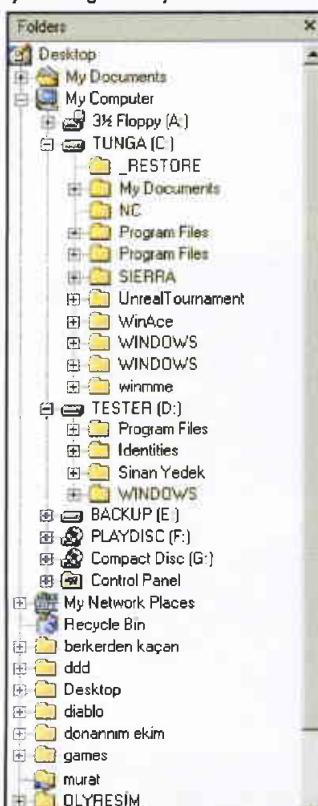
Tüm... nasıl söylemem şimdii... Ya hiç bahsetmesem böyle bir şey yokmuş gibi davransam... Ne yazınca mıyız! Himm.. Himm.. Sayın ve sevgili okurlar. Kısa süre önce yapılan bir araştırmaya göre bu ay donanım mektuplarının adrese cevaplanma oranı %50'lere kadar düşmüştür. Büyük tepkisini alan bu düşüşün sebebi bu ay sizin için fazladan sunduğumuz ek Playstation dergisi Play eki Onuru oraya kaptırdık bu aylığına gelecek ay döner. Homeworld ve AoE II'nin ek paketleri ve okulların açılmasından dolayı trafikte genel bir yoğunluk oluşmasıdır. Durumla ilgili açıklama yapan Teknik Direktörümüz Tuğbek "Ne var yani GS'da Sturm graz'a yenildi işte. Demek ki insan her zaman aynı formda gidemişmiş." dedi. Ayrıca dergi içindeki güvenilir kaynaklardan aldığı bilgiye göre geçen ay ki küçük oyuncumuza katılan herkesin cevabı üç gün içinde cevaplandı. Ve aynı gizli kaynaklar bu ay mail subject'ine "Ne olacak Fener'in bu hali" yazanların mektuplarının öncelikli olarak cevaplanacağını açıkladı.

## Merhaba

Derginizi severek okuyorum. Hemen soruma geçeyim (Türkçe karakter kullandım hehe).

Sorum çok saçma ve gülünç olabilir ama kafayı yemek üzereyim. Monitörüm yeni aldım ve 2 hafta sonra cam-sille sildim. Daha sonra arkadaşım cam-sil zarar verir, alındığın yere geri götürür dedi. Sizce de cam-sille silersem bir şey olur mu? Götüreyim mi? Ayrıca anti-glare tabakası nedir? Silinince yok olur mu? Yanlış anlamayın, aslında bilgisayar konusunda bilgiliyim ama çok huzursuz oldum. Mektubumu derginizde yayınlamasın da cevabını bana lütfen postaların ve beni izdiriptan kurtarı. Bu mektubu okurken bütün derginin güldüğünü görebiliyorum. Neye umarım en kısa zamanda cevap alırım. Yayın hayatı

## Bir bilgisayara birden fazla Windows kurmak ciddi bir yeteneğe gerektiriyor.



nizda başarılar dilerim.

### Çağdaş Ünver

**LEVEL** Anti-glare tabakası monitörün yüzeyini kaplayarak gerekli yansımaların olmasını engelleyen özel bir tabakadır. Dolayısıyla normal monitör camına göre daha hassastır ve cam-sil gibi güçlü temizleyicilerle temizlenmemelidir. Gerçi çok da panik olunmaya değercek kadar hassas değildir ve öyle bir anda yok olmaz. Yine de ıslak bir bez veya özel temizleyicilerle temizlenmesi tercih edilir.

Monitörüne hasar verip vermediğini anlamak için monitör kapaklıken parmağınla monitörün üzerine şekiller çizmeye çalış. Eğer tabaka yerindeyse elinin çok fazla iz bıraklığını göreceksin. Eğer tabaka yoksa iz de zayıf olacaktır. İkinci bir yöntem de monitörün yüzeyine yansyan beyaz bir ışığın renkini kontrol etmek. Mesela normal bir florasının monitör yüzeyindeki yansımısi renkliye bu anti-glare tabakasının var olduğunu işaretidir.

### Sayın ve çok sevgili Tuğbek Bey;

Dergiyi 2 senedir alıyorum ve şu ana kadar tek mailleştigim ve tanışığım kişi Emin Barış. Dergiyi ilk aldığım zamanlarda bir PSX sahibiydim. Allah'a şükür, şu bir aydır bir de PC'm var. Bilgisayarı ele geçirildikten sonra daha ilk günü explorer hatası nedeniyle format atmak zorunda kaldım ve daha nasıl yapılacağını dahi bilmiyordum. Günler böyle format ata ata geçiyordu. Tabii sıkılmamış diye arada bir gidip dayının ve arkadaşımın bilgisayarına da format attığım oluyordu. Sonra ben bu format atma olayından sıkıldığımı hissetmeye başladım ve hard-diskimi ikiye bölmeye karar verdim ve böldüm de. Ama bu da yetmedi ve iki tane Windows kuruyam da rahatlayayım dedim. E tabii onu da yaptım ama bir sorun vardı. Sistem dosyaları diğer Win-

dows'la paylaşılıyordu. Ben de tekrar kurdum ama yine bir sorun oldu. Bilgisayar hep C:\deki Windows'u kullanıyordu (tabii C:\ bir kere daha kurmuştum). Ben de bir diske hazırlamaya karar verdim ve hazırladım da. Disket cold boot yapabilen bir disketti, yanı bilgisayara takip da bilgisayarı onla başlatınca D:\deki Windows açılıyordu ve sonuç olarak ben sistemimde hiçbir sistem dosyası veya başlangıç dosyası hatası bulamadım. Yani bilgisayarı hazırladığım disketle başlatınca D:\deki Windows, disksiz başlatınca C:\deki Windows açılıyor ve iki Windows birbirinden tamamen ayrı. Şimdi sorum şu: Ilerde bana bir problem çıkar mı?

### Gökhan Muharremoğlu

**LEVEL** Valla ne desem bilmiyorum. Pek de anları olmayan işlere bulaşmışsin. Aslında kısa sürede başarlıkların gerçekten süper. Yani bilgisayar alalı bir ay olmuş birinin sisteme çift Windows kurmayı başarması takdir edilmesi gereken bir şey. Ama iki Windows'un sana bir yararı yok. Kaldı ki bir Windows yeterince dert oluyor, iki tanesinden Allah korusun. Bence sen formatı basıp tek bir Windows'u kurma üzerine yoğunlaş. En sağlamlık bu. Bu arada kullandığın Win98'in ikinci sürüm olduğundan emin olmak ve Windows update sitesinden mevcut güncellemeleri yapmak daima en mantıklısdır.

### Selam Tuğbek;

Sana bir kaç soru sormak istiyorum.

Oncelikle Level'in Ağustos sayısının Ace's Zone bölümünde bilgisayarın nasıl kurulacağını ya da nasıl kurulacağının anlatılmışın. Sorum, bu bölümde Virtual CD diye bir programdan bahsetmişsin. Ve bu programı akabinde Internet'ten arastırdım ve buldum. Fakat uğraşlarına rağmen bir türlü çözemedim. Senden ricam özellikle "Norton Virtual CD Rom" "

programını nerden bulduğumu bana bir zahmet lütfetmendir. Ayrıca bu yakınlarda 128MB veya 256 MB RAM almayı düşünüyorum fakat Anakartımda 2 adet slot var ve 1 tanesi dolu. Acaba bu slotun bir tanesine RAM Bank veya Bridge dedikleri komponentten takip bu şekilde bir yuva genişletmesi mi yoksa elimdeki 64MB'lık Ramı çıkarıp yerine 2x128 mi yapayım?

### Serdar Mumcu

**LEVEL** Norton'un bütün ürünleri gibi Virtual CD de Internet'ten si-parişe alınabiliyor. Aslında Türkiye'de Norton'un distribütörü de var ama kim olduğunu tam bilmiyorum. Ayrıca bu program Scyo ana kartlar ile ücretsiz geliyor. Ben oradan buldum. Programın kullanımı çok kolay. Create Virtual CD komutunu verip CD içeriğinin kopyalanacağı yeri ve CD-ROM'u gösteriyorsun. Daha sonra Virtual CD hazırlandıktan sonra Insert Disk diyerek aktif hale getirebiliyorsun.

RAM Bank veya Bridge diye anılan bir parça daha önce kullanmadım. Ama RAM'lerin hali hizarda sorun çıkarmaya meilli olduğunu düşününce araya birde sorun katalizörü sokmanın bir anlama yok. Bence sen 64'ü elinden çıkarıp iki 128 yap.

### Selam Tuğbek,

Bilgisayarında 32MB PC-100 SDRAM taktılıydi, daha sonra 64MB PC-100 SDRAM satın aldim. O günden beri Windows sorun çıkarıyor

1. Bazen Windows açılır açılmaz: "Windows Sistem Kaydına Ulaşıken Bir Hata ile Karşılaştı Bilgisayar Yeniden Başlatılacak" diye bir hata mesajı alıyorum daha sonra yeniden başlatıyor ve eski registry yedeklerimi yükliyor. Daha önce kurduğum programları tekrar kurmak sorunda kalıyorum.

2. StarCraft oynarken aniden oyundan çıkışıyor (single oynarken de oluyor, multiplayer oynarken



#### Norton Virtual Drive CDROM'larınızı harddiskinize kolayca yedekleyebilmenizi sağlıyor.

de. Bu arada sürüm 1.07). Bu nedendir?

3. Bazen herhangi bir programın aynısına "Explorer: Bu program geçersiz bir işlem yürütüttü ve sonlandırılarak" diyor. Bazen de mavi ekran çıkıyor "özel durum oluştu" diyor (her seferinde değişik adresler veriyor)

4. BIOS ayarlarında 3 "SDRAM 10ns" yazıyor. Sanırım bu PC-100 demek oluyor, burada bir sorun olabilir mi?

5. Windows kurarken sistem ayarları güncelleştiriliyor kısmında beyaz bir pencere açılıyor. "User.exe". Bu program geçersiz işlem yürütüttü" gibi bir mesaj veriyor (o mesajla birkaç kez karşılaşırıma ama tam hatırlayamıyorum)

7. Bu arada Hard diskim 20-30 defa formatlandı. Bütün sorunlar buradan kaynaklanabilir mi?

Tuğbek lütfen bu mailimi hemen cevapla, istersen dergide de yayıyla ama n'olur bir an önce e-mail ime cevap yaz.

Hayatında Başarılar dilerim

**A.Remzi Eren**

**LEVEL** Bilgisayarında bir sorun var (ama sen de bunun farkındasın). Ve bu hata şey

... hmm... RAM'den olabilir. Ayrıca HDD'den de olabilir. Ama bunları

sen de biliyorsun. Buradan tahmin etmek çok da kolay değil. Ama %80 RAM'den bence. Birincisi RAM hataları User.exe'yi çok sever ve elden geldiğince bu hatayi verir. İkincisi random Explorer hataları da RAM'den gelir genelde. Ayrıca RAM'in sistem kayıt hataları doğruduğunu daha önce de görmüştüm. Ama bu sadece bir tahmin ve bunun ötesinde sa-

de. Bu arada sürüm 1.07). Bu nedendir? 3. Bazen herhangi bir programın aynısına "Explorer: Bu program geçersiz bir işlem yürütüttü ve sonlandırılarak" diyor. Bazen de mavi ekran çıkıyor "özel durum oluştu" diyor (her seferinde değişik adresler veriyor)

4. BIOS ayarlarında 3 "SDRAM 10ns" yazıyor. Sanırım bu PC-100 demek oluyor, burada bir sorun olabilir mi?

#### Merhaba

Bu sana yazdım ikinci mail. İlkini cevaplamıştım (sağol). Arkadaşım biz network yapmak istiyoruz sence dikkat etmem gereken hususlar ne? Yani bağlantının oyuncun ortasında kopmasını istemiyorum. Ayrıca bir sorum daha var. Sence Philips'in mi 17" monitörünü alıyorum, Hyundai'nın mı?

Kesin bir cevap ver lütfen. Onurda senin yardımcılığına atanmış, ona yeni görevinde başarılar ve sabır dilerim. Bir sorum daha var. Sir Aragon sen misin?

**Ozdogan Turan**

**LEVEL** Sir Aragorn ben değilim. Eski sayıları biraz karıştırırsan Aragorn'un

ara sıra yazdığını görürsun.

Ama adını açıklamayayım. Bizde hep saklı gizli yazılar olmuştu zaten.

Network kurmak için iki ethernet kartına ve bir Cross CAT5 kabloya ihtiyacınız var. Network kartını kurduktan sonra TCP/IP, IPX ve Netbeui isimli üç iletişim protokolu de kurulu olmalı. Ayrıca Dial-Up networking ve File and Printer Sharing for Microsoft Networks de. Buraların kurulu olup olmadığını görmek, kurulu değilse kurmak için Network Neighborhood'a sağ tık yapıp özelliklerine girebilirsin.

Monitör için Hyundai'nin 790S'i daha iyi. Ama Philips 107S de iyi ve bir parça daha ucuz. Bulduğum fiyatlara göre bak. Eğer arada 40\$'dan az fark varsa 790S'eger fark daha fazlaysa 107S al.

**Ahmet Okutur**

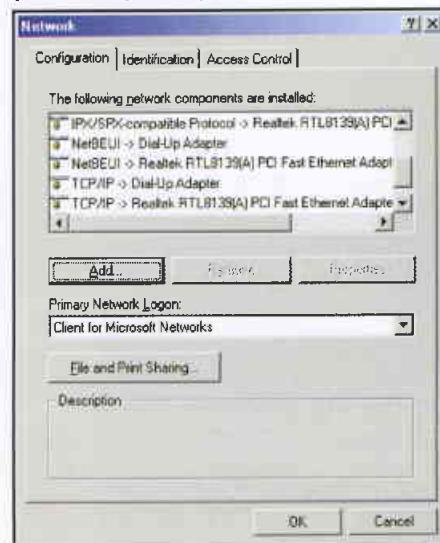
#### Selam

Merhaba Tuğbek, aslında sana telefon edecektim ama dedim şimdiki adam operasyon yapıyor, boş ver zaten sınırlıdır fakat... Neyse, benim ekran kartı S3 Savage 3D TVOut. Benim anlayamadığım kasanın arkasında sari renkte bir scart girişi var. Görüntü özelliklerinde S3TVOUT diye bir sekme var, burada da bir yanında monitor, bir yanında TV ekranı var. İki arasında geçiş fala yapıyorsun hiç görmemişsen bile yüz kere görmüşsündür. Soruyu tâhmin et bakalım? Evet nasıl bilgisayarda televizyon mu izlerim, yoksa başka bir şey mi? (Şurada yalnız demiyorum ama dergide yayınlanmasan iyi olur...) Ayrıca çok teşekkürler (ha bu arada Ace's Zone'daki espriler çok super, devam et kesinlikle...)

**LEVEL** Distribütör firma ile son konuştugunda kart hala gelmemiştir. Hatta test sample'ları bile gelmemiştir. Kart geldiğinde bana haber vermelerini rica ettim ve bir daha aramadım. Hala ses çıkmadığını göre kart gelmedi sanırım. Zaten geldiğinde bu saatten sonra ne işe yarıyacak bilmiyorum. Açıkçası kimsenin Radeon beklerken yaşılanıp gitmek gibi bir lüksü yok. Bence GeForce 2'yi al sen.

Radeon ile GeForce 2'nin performansları oldukça yakın. Ancak madonion.com'da ki karşılaştırma listesinde GeForce 2 daha hızlı görünüyor. Yine de kendim test etmeden çok bir yorum yapmak istemiyorum...

#### Network kartınızı taktiktan sonra gerekli bütün protokollerini yüklemeyi unutmayın.



**LEVEL** Öncelikle bir kavram kargaşası yaratmamak için kablolar ve tipleri hakkında

bir iki bilgi verelim.  
Scart: Özellikle Kablo TV'lerde kullanılan yaklaşık 1cmx5cm ebatlarında ucu olan kablo

S-Video: İçinde yaklaşık 9 tane pin bulunan yuvarlak ve siyah kablolar

RCA: Ortasında tek ve büyük bir uç bulu-

nan bir parça normal antenleri andiran kablo

Ekrana kartı üzerinde S-Video ya da RCA olur. Bazen sadece S-Video'da olabilir ama küçük bir ek kablo ile bunu RCA'e çevirebilirsin. Elbette televizyonunda ya da varsa ona bağlı video'da bu girişlerden biri olmalı. Bunu kullanarak TV'ye bağlantı kurup sürücü seçeneğinden TV'yi seçiyorsun.

#### Merhaba.

Derginizin Ağustos sayısında ATI Radeon adlı bir ekran kartından bahsediyordunuz, sanırım bu kart piyasaya çıktı. Eğer bu kart test etme olanağını oldusaya performansı nasıl buldunuz? Ben yemin bir bilgisayar almayı düşünüyorum sürekli Ge Force üzerinde duruyordum, acaba GeForce geçebildi mi ve aşağı yukarı fiyatını söyleyiniz sevinirim. İYİ GECELER.

**F. Sarac**

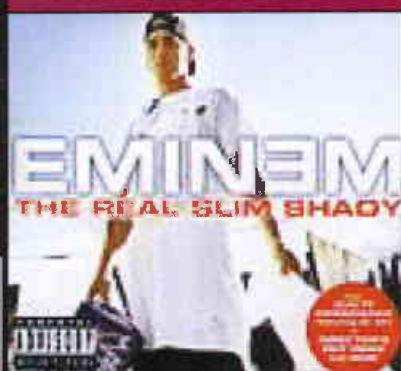
İste geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı:

- (Kaynak: www.pandora.com.tr)
1. Nurbanu Teomen Ergül
2. Öykülerde İstanbul Semih Gümüş
3. Akbaba: Babıl Kitaplığı Franz Kafka
4. Krizla Boyalı Saçlar Kostas Mourcelas
5. Dal ve Budak Will Self
6. Merhameti Ertelemek Patricia Highsmith
7. Salkım Honumun Taneleri Yılmaz Karakoylu
8. Nakışlı Sultan Osmancı Sarayının Gizemli Kadını Margaret L. Law
9. Shannara'nın Kılıcı II Terry Brooks
10. Yüzbaşı Corelli'nin Mandalını Louis De Bernières

Ve liste geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü:

(Kaynak: www.billboard.com)

1. Sarah Brightman / La Luna
2. B.B. King & Eric Clapton / Riding With The King
3. Sting / Brand New Day
4. Soundtrack / Coyote Ugly
5. Britney Spears / Oops! I Did It Again
6. Jane Monheit / Never Never Land
7. Creed / Human Clay
8. The Band / Music From The Big
9. Soundtrack / Survivor
10. The Band / The Band



Bu sene 17.'si düzenlenen MTV video müzik ödüllerini sahiblerini buldu. Yılın videosu - The Real Slim Shady-, en iyi video (erkek) - The Real Slim Shady-, en iyi video (rap) - Dr Dre - Forgot About Dre toplam üç dalda ödül alan Eminem ise geçen yılın yıldızı idi. Eminem'in en iyi çıkış yapan video - All Is Full Of Love- ve en iyi video (efekt) - All Is Full Of Love- dallarında iki ödül alan Björk ve yoğun sanat yönetmenliği -Californication- dallarında en iyi video ödülünerini alan Red Hot Chili Peppers takip etti.

## U-571 ENİGMA OLAYI

İkinci Dünya Savaşı'nda çok fazla sayıda insanın öldüğü herkes tarafından biliniyor. Toplama kamplarında ölen milyonlarca sivil saymasak bile, görevleri başında hayatlarını kaybeden askeri personelin sayısı dahi insanın yutkunmasına neden olabiliyor.

Ölüm oranının en yüksek olduğu askeri birim ise Alman denizaltıları olmuş. İkinci dünya savaşı boyunca Alman denizaltılarında görev almış kırkbin denizciinin oruçbzının cesetleri şu anda Atlantik'in yüzlerce metre dibinde, parçalanmış denizaltıların içinde yatıyor. Elbette bu hazır durumun bir açıklamasını bulmaya çalışığınızda karşınıza bir tek sözük çıkıyor: Enigma

Almanların ikinci dünya savaşı öncesinde geliştirdikleri, daktiloşa benzer bir şifre aleti olan Enigma, temel olarak, bugün bu dergiyi okuyabilmenizin de sebebi oluşturuyor. Çözülmesi neredeyse imkansız şifreli mesajlar üretken Enigma isimli alet sayesinde, uzaktaki gemilerine, uçakları-

na, denizaltılarına, birliklerine hizlica mesaj gönderebilen Almanlar, bu yetenekleri sayesinde müttetifiklere büyük hasar veriyorlardı.

Müttetifikler ellerindeki en zeki bilim adamlarını bu şifreli mesajları çözmek için kullanıyorlardı. Ama müttetifikler 18 saat önce ele geçirildikleri bir şifreyi çözübildiklerinde, mesajda bahsedilen ve "gizli" olduğunu sandıkları üsleri çöktür bombalanmış oluyordu.



Enigmadan kurtulabilmek için İngilizler, Londra'nın biraz dışında ki orta boyutlu bir kasabayı tamamen kamulaştırdı buradaki evlere ülkedeki bütün matematikçileri, fizikçileri, kimyagerleri hatta gazetelerdeki bulmacaları çözmek konusunda başarılı olduğunu iddia eden sade vatandaş-

ları bile yerleştirerek, gece gündüz, Enigma'nın şifre sistemini çözecek bir formül arayışına girmişlerdi. Anca çalışmalar o kadar yavaş yürüyordu ki, Enigma'nın sırrı çözülene kadar Almanya'nın bütün dünyayı işgal etmesi sürpriz olmayacağı.

Ve sonra bir gün yine bir şifreli mesaj çözüldüğünde, henüz her şey için geç olmadığı farına varıldı. Atlantik'te bir Alman U botu hasar görmüş ve hareketsiz şekilde kendisine yardım gelecek başka bir Alman denizaltısını beklemektedi. Müttetifikler, ellerindeki tüm imkânlara denizaltıyı ele geçirmeye çalışırlar.

Tarihin seyri değiştiren bu operasyonu, tarihsel gerçeklerden biraz saparak anlatan U-571'de Matthew McConaughey, Bill Paxton ve Harvey Keitel gibi Hollywood'un son yıllarda yıldızı iyiden iyiye parlamış oyuncuları ve bir de sürpriz olarak Jon Bon Jovi rol alıyor.

Cem Şancı

## Wonder Boys Mükemmel Yazar

Yazmanın nasıl bir tutku olduğunu bilenler için bir solukta izlenebilecek bir filmimiz var bu ay Daha doğrusu sadece tanıtımı var! Film henüz gelmedi.

Michael Douglas, Tobey Maguire, Frances McDormand'ın başrolleri üstlendiği filmde, Michael Douglas üniversitede genç yazar adaylarına "yazmayı" öğretten eski bir bestseller yazarı canlandırmıştır. Aynı zamanda duygusal problemler yaşayan ve üniversitedeki profesörlerden birinin eşi ile gizli bir ilişki yaşayan Douglas, bir zamanlar büyük bir tutku ve başarı ile yazan, içindeki yazarı aramaktadır. Öğrencileri arasındaki, içine kapanık, zilesi ile problemler yaşayan ancak çok yetenekli bir gençin sorunları ile ilgilenirken kendisini, ilişkisini ve son beş yıldır bitiremediği binlerce sayfalık "büyük" romanını da sorgulama fırsatı bulur. Douglas, sevgilisinin kocasına ait ölü bir köpek, çalınan arabası, eşcinsel yayındısı ve antika değeri olan bir palto ile sorunlu ama

yetenekli bir öğrencinin etrafında şekillenen garip olaylar sonucunda "yazmanın" nasıl bir tutku olduğunu tekrar keşfetmeye başlar.



şekilde senaryoda yer aldığı göründen, etkilendiniz hissedebiliyorsunuz.

Mükemmel Yazar, seyyrettiğinden çok sonra bile dönüp dönüp filmdeki sahneler ve diyaloglar hakkında düşünmekten zevk alanları mutlu edecek başarılı bir yapımdır. Ama pahalı bütçeli, aksiyon ve hareket dolu, gösterişli bir yapımda arayanlara şiddetle uzak durmalarını tavrı ederiz. Acele etmemenin karar vermek için birkaç ayınız var onunuzde.

Cem Şancı

# Kritik *Alone With Everybody*

**Bu ay Kültür köşelerinde sadece tanıtım değil, sinema hakkında bir sohbet de gerçekleştireyoruz. ICQ üzerinden online yaptığımız sinema söyleşisini, olduğu gibi beğeninize sunuyoruz. Kadir Tuztaş ve Cem Şancı arasında cereyan eden kırın kırana online sinema kritiğinin ilginizi çekeceğini umarız.**

**<Kadir>** Selam müdürüm

**<Cem>** Kadir beyciğim, Gone in 60 Seconds'ı beğenmediğiniz yazınızı geçen aylarda

**<Cem>** Bense, ilgi çekici buldum. Aksiyon filmi sevenleri doyuracak düzeydeydi.

**<Cem>** Ancak size aksını düşünüren neydi?

**<Kadir>** Evet, haklısınız. Gerçekten de beğenmedim. Bence film ismini kaldırılamıyor.

**<Cem>** Cages'in karizması filmi heyecanlı kılıyordu bence

**<Kadir>** Tamam, aksiyon filmi sevenler için yeterli olabilir. Ama ben filmin ismine bakınca etrafta deliler gibi koşturulan, son model süper arabalar bekledim. Gerçekten de super arabalar vardı ama hiçbir yeteneklerini göstermeye fırsat bulmadılar. Sadece filmin sonundaki Mustang çalınırken ki kovalama sahnesi vardı ki, zaten o da yetersiz di. Zaten geçtiğimiz senelerde yayınlanan Ronin'den sonra hiç bir araba kovalama sahnesi beni memnun edemiyor.

**<Cem>** Bu konuda size katılmak durumundayım. Ronin'den sonra ben de aksiyon filmlerine başka gözle bakmaya başladım.

**<Kadir>** Nicolas Cage ise seyrettiğim son iki filminde (Snake Eyes ve 8 mm) bence vasatın üstüne çıkamadı. Tabii ki Gone in 60 Seconds ile bu film sayısı üçe yükseldi.

**<Kadir>** Ronin'de Robert De Niro'nun Peugeot 406 kullandığı

sahneleri unutmadım mümkün değil. Kadıköy Süreyya sinemasının koltuklarına resmen yapışmıştım.

**<Cem>** O taktirde gelin sizi bir Robert de Niro hayranı yapalım.

**<Kadir>** Memnuniyetle olabiliyorum.

**<Cem>** Ancak umarım bazı Fransız otomobil firmalarından reklam ücreti almıyorsunuzdur.

**<Cem>** Tabii, sinema salonlarının reklamı da buna dahil Kadir Beyciğim.

**<Cem>?**

**<Cem>?**

**<Cem>** Kadir Beyciğim, düstünüz mü yoksa saklanacak yer mi arıyorsunuz?

**<Kadir>** Pardon, bağlantım koptu. Ni Nerede kalmıştık?

**<Cem>** Robert De Niro diyorduk.

**<Kadir>** Ah, evet! Bir röportajında, Ronin'in çekimine başlamadan aylar önce o karakteri en iyi şekilde yansıtılabilme için çalışmalar yaptığı okumuştum. Zaten Nick Nolte'la beraber oynadıkları Korku Burnu isimli filmden sonra hayranlığım bir kat daha yükseldi.

**<Cem>** O filmi okuyucularımıza biraz hatırlatabilir misiniz? Korku Burnu'nu?

**<Kadir>** Yanlış hatırlamıyorum, Nick Nolte, Robert De Niro'nun hapse girmesine yol açan bir avukatı canlandırdı. Ancak De Niro'da hapishane günleri boyunca, Nolte'dan intikam alacağı günlerin hayali ile yaşıyor ve serbest kalınca da çalışmaya başlıyordu. İlk olarak aileyeye yaklaşır ve koleje giden kızına aksıtı oluyor ve onun güvenini kazanıyordu. De Niro muhteşem bir oyunculuk sergiliyordu bence.

**<Cem>** Robert De Niro'nun bu tarzda bir de "Fanatik" isimli bir filmi vardı. Benzer rolde, hatırlarsınız?

**<Kadir>** Evet o filmi de hatırlıyorum. Sanırım De Niro gerçek hayatında da pek sağlıklı bir insan olmamalı. En azından bu kadar filmden sonra.



**<Cem>** Umarım bu eleştirilerini zi okumaz zira, sizden de intikam almaya kalkabilir.

**<Kadir>** Tamam. Ben korktum bu kadar yeter. Robert De Niro ile başa çıkamam.

**<Kadir>** Geçen ay gösterime giren Yolun Sonu isimli gerilim filmine dechinmek istiyorum. Henüz gitme fırsatını bulamadıysam da, okuduğum tüm eleştiriler olumlu yönüydi. Filmde insanların kaza sonucu ölmeye korkusu üzerinde duruyormuş.

**<Kadir>** Sizin son zamanlarda seyredip de, "Bu aslında benim beklediğim filmmiş" dediğiniz bir film oldu mu hiç?

**<Cem>** Geçen yıldan kalma bir filmi videoda seyredince benzer bir hissi yaşadım.

**<Kadir>** Hangi film?

**<Kadir>** Film çok fazla basmakla olsa da, Kaçak Gelin, uzun zamandır arayışında olduğum "eğlenceli" film imiş.

**<Kadir>** Evet, benim de bu sene içerisinde gitmek zorunda (!?) olduğum filmlerden biri.

**<Cem>** Lakin, son dönemde gerçek anlamda beni etkileyen film, henüz vizyona girmemiş "Wonder Boys" dur.

**<Kadir>** O filmin ismini duydum?

**<Kadir>** Biraz bahsedebilir misiniz?

**<Cem>** Bu ayki eleştirilerde tanıtmam ancak biraz daha bahsetmekte yarar var.

**<Cem>** Yaratıcılığını kaybettigine inanın bir yazarın, bir üniversitede ders vererek geçirdiği "zorlu" hayatında aniden gelişveren olayları konu alıyor.

**<Kadir>** Basit bir konuya benzeyen ancak işlenme tarzına göre oldukça etkileyici olabilir.

**<Cem>** Senaryosu güzel kotarıl-

mıştı.

**<Cem>** Kimi yerde "bu diyalogu sadece yazmış olmak için yazmışlar diye düşünebiliyorsunuz ama ilerleyen dakikalarda ortaya çıkan bir bağlantı ile hayretlere düşürebiliyorsunuz.

**<Kadir>** Aslında bunun için standart film kurtarma teknigi denedim. Ancak tüm izleyiciler de bu nümaraya her zaman kanarlar. Aldanırlar.

**<Cem>** Elbette ancak, hoşunuza gittiği sürece her hile geçerlidir.

**<Cem>** Hayat bir hiledir Kadir Beyciğim

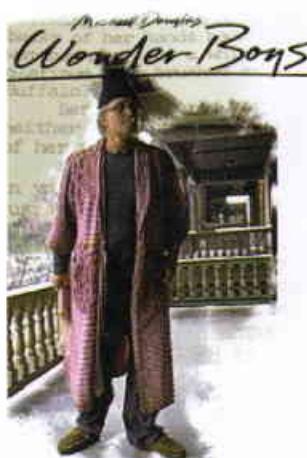
**<Cem>** Ayrıca, yaratıcılık ve kurgularla şaplanıp kalmamak konusunda çok güzel bir ders veriyordu film. Elbette kimi yerlerde Hollywood'un klişelerini görebiliyorsunuz ama sifir evlilikte aldatmayı savunması bile filmi Hollywood'un tutucu, kuralçı havasından uzaklaşırtıyor. Fakat evlilikte aldatmanın ne kadar doğru olup olmadığını burada tartışmalım, o ayrı bir konu. Sadece filmin son dönemlerdeki, insanları hızza girmeye davet eden filmlerden biri olmadığını anlatmaya çalışıyorum.

**<Cem>** Filmi dikkatlice seyretmek lazımdır.

**<Cem>** Kadir Beyciğim, Dergi Yayıncılığının bu ilk Canlı Yayınında, bizimle bu kritiğe imza attığınız için teşekkür ediyoruz. Artık okuyucularımız, yan sayfada hazırladığınız müzik köşesine geçsinler, ne dersiniz?

**<Kadir>** Nasıl isterseniz Cem Beyefendiçigim. Ancak muhterem okurlarımıza veda etmek istiyorum. İzninizle **<Cem>** Ediniz

**<Kadir>** Sevgili okuyucularımız, saygıyi ve sevgiyi hayatınızın hiç bir noktasında yitirmeyin.



80'lerin ünlü ikilisi  
nin Loveboat isimli  
yeni albümü 23

Ekim'de müzik se-  
verler ile buluşacak.

Son iki albümünden  
promosyon çalışmaya  
si yapımadıkları için  
göz önünde bulun-  
madıklarını belirtir.

şarkıcı Andy Bell ve bir elektronik müzik ustası  
olarak nitelendirilebilecek Vince Clark bu albüm-  
leri ile hayranlarını hedef kırklığına ugrayıma-  
caklarını söyleyorlar. Biz de heyecanla bekliyoruz.  
*I Love to hate you!*



## Stüdyo Philippe Sollers

Philippe Sollers'in Esin Talu Çe-  
likkan tarafından Türkçe çeviri-  
len ve Yapı Kredi Yayıncılık tarafından  
yayınlanan romanını tanıtmaya  
arka kapakta yazanları aktara-  
rak başlamak istiyoruz.

"Once Kadınlar, Şimdi Stüdyo. Her yapıtıyla Fransa'da yankılar uyandıran Philippe Sollers, kuramsal çalışmaları, deneme ve eleştiri-  
lerinin yanı sıra, Tel Quel ve L'Infi-  
ni dergilerinin kurucusu olarak da  
yazın dünyasının en renkli, en hir-  
çin yüzlerinden biri, Alaycı, ayrıntı-  
çi, şiirsel. Barthes'in gözdesi bu  
yaşayan Kazanova bir kez daha  
Türkçede.

Tanrıların gizli ajanı Hölderlin, laneti dahi Rimbaud, şiir, ameliyat masaları, gizli servisler, İsa, iktidar, şeytan, para, ölüm, seks, ay-  
rintılar, rastlantılar... Sollers'in kala-  
bık düşleminde kesitler..."

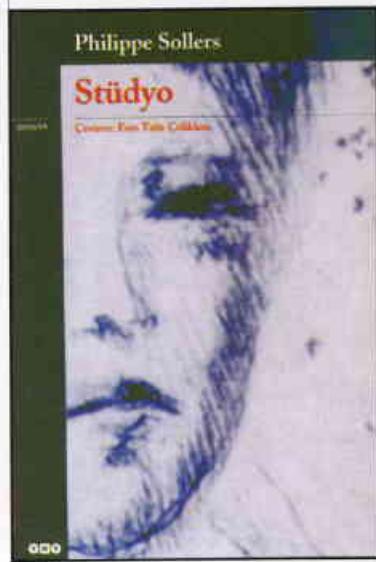
Kahramanı, yalnız yaşamında

eski karısının, daha eski evliliğinden  
olma oğlu, başka bir yazar  
arkadaşının babasını anlamaya  
çalışan çocuğu ve köşedeki resto-  
randa garson olarak çalışan, ka-  
çamak sevgiliyle geçirdiği buna-  
lim dolu günlerden, gizli servisler-  
in, dini liderlerin entriliklerinde dolu  
oyunlarına dek ilginç bir yolculu-  
ğa çıkan yazının sıkılıkla kısa  
cümlelerden oluşan anlatımı oku-  
nu kolaylaştırılmış gibi gör-  
ünse de, çoğu kez kafasındaki  
duşünceleri aktarabilmek için oku-  
yucuya düşüncesinin ne olduğunu  
çözdürecek anahtar kelimeleri  
ardı ardına sıralaması ile, Stü-  
dyo'nun, kısa süre içinde okuyucu-  
yu zihinsel bir karmaşa sürükle-  
diği göze çarpıyor. "Ağır" bir şe-  
yler okumak konusunda çekingenlik  
yaşayanlarınız varsa aranızda,  
kahramanının düşünsel fırlınanları-  
nın arasında gizli bir macera ro-

**Yapı Kredi Yayıncılık,**  
**Çeviren: Esin Talu Çelikkar**

mani barındıran Stüdyo ile iyi bir  
başlangıç yapabilirler sanız.

Cem Şancı



## YILAN

### Clive Cussler-Paul Kemprecos

**Altın Kitaplar**  
**479 sh,**

Tarih, aslında lisedeki zorunlu  
ve sıkıcı bir ders olmaktan çok,  
belgesellere, sinema filmlerine,  
romanlara konu olunca son de-  
rece çekici hale gelebiliyor. Son  
dönemlerde tarihi  
romanların satış  
rekorları kırmasından  
da kolayca  
anlaşılabilen bir  
sonuç bu.

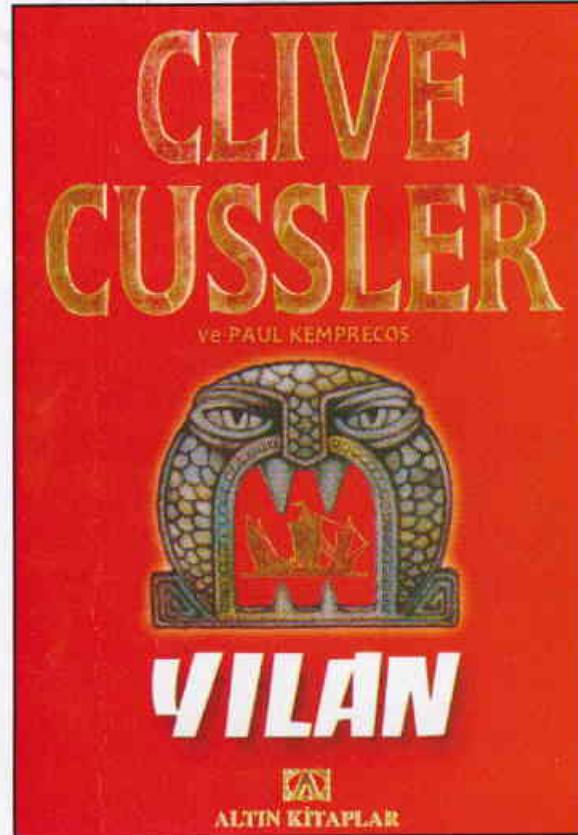
Altın Kitaplar  
Yayinevinden çı-  
kan "Yılan" ise  
tam anlayıla bir  
tarih romanı ol-  
masa da Indiana  
Jones tadında bir  
sualtı arkeoloğu  
olan Kurt Austin  
ve yardımcısı Joe  
Zavalla'nın mace-  
raları etrafında ta-  
rihini henüz açıkla-  
yamadığı soru işa-  
retleri dolu detay-  
lara değinen bir  
eser.

Clive Cussler'in  
detaylı ve sürükle-  
yıcı anlatımı ile  
cümlelerin film ka-

releri gibi canlandıriga şahit ola-  
cağınız romanda, Kurt ve  
Joe'nun kendileri gibi bir sualtı  
arkeoloğu olan Nina Kirov'un,

Afrika sahillerinde acımasızca kat-  
ledilen araştırma ekibinin akibetini  
araştırmak karınlıkları sürprizlerle,  
dünya tarihi belki de ye-  
niden yazılmak zo-  
runda kalacak; bili-  
nen bütün tarihin,  
dünyanın ve insanlı-  
ğın gelişiminin yanlış  
bir teori üzerine otur-  
tuğu ortaya çıkar-  
acak.

Romanın 479 say-  
fa olması kiminizi kor-  
kutabilecek olsa da,  
akıcılığı ve sürükleyi-  
liği ile goze çarpan  
kitabın kendisini ko-  
laylıkla okuttuğu bir  
gerçek. Şu "uzun yol-  
culuklarda ne okuya-  
cağımı bilemiyorum"  
derdinden şikayetçi  
olurlardansız, Yı-  
lan'ın sizin için deva  
olacağını kabul ede-  
biliriz ama bu kez de  
şu soruyu soracaksı-  
mız kendinize: "Peki  
dönüş yolculuğunda  
ne okuyacağım?"



ALTIN KİTAPLAR

İSTANBUL BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ Tiyatro'ları kapıla-  
rını seyircilere Ekin ayında açıyor. 2000-2001 sezo-  
nunda toplam 31 oyuncu sergileneceği Büyükselihir  
Belediyesi Tiyatrosu'ndaki en gözde oyular ise üç  
Shakespeare uyarlaması. Başar Sabuncu'nun sah-  
neye koyacağı "Bahar Noktası" ve konuk yönet-  
meni Mustafa Avkıran'ın yöneteceği "Troilos ile  
Kressida" bu sezonun yeni Shakespeare oyunları.

İSTANBUL BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ  
Şehir Tiyatroları



# Belle & Sebastian

## *Fold Your Hands Child You Walk Like A Peasant*

Amatör bir okul grubu olarak başlayan Belle&Sebastian, daha sonra sesini İngiltere dışına duyurmayı başardı Glasgow'lu grubun son albumu Fold Your Hands Child You Walk Like A Peasant ise sadece devamlı takip eden fanlarından değil tüm dünyadan büyük ölçüde ilgi görür. Yaptıkları müziği pop olarak nitelendirebileceğimiz İngiliz grubunun uzun isimli bu dördüncü albümünde aynı müzik kalitesi ve şarkı sözleri içerisinde gizli olan hikayeler aynı kalitede devam ediyorlar. Bu albümde müzik olarak hiçbir degi-

şiklik olmasa da grubun beyni Stuart Murdoch'un söz yazarlığını, gitarist Steve Jackson ile paylaşmış olması. Albümde ilk göze çarpan birkaç parça ise: Bir erkeğin itiraflarını dile getirdiği The Model, huzurlu sözleri ve yavaş ritmi ile Waiting For The Moon To Rise, erkekSEL sorunları dile getiren The Wrong Girl ve Don't Leave The Light On Baby. Belle & Sebastian değişik soundu ve ruh hali ile kesinlikle dinlenmesi gereken bir grup.

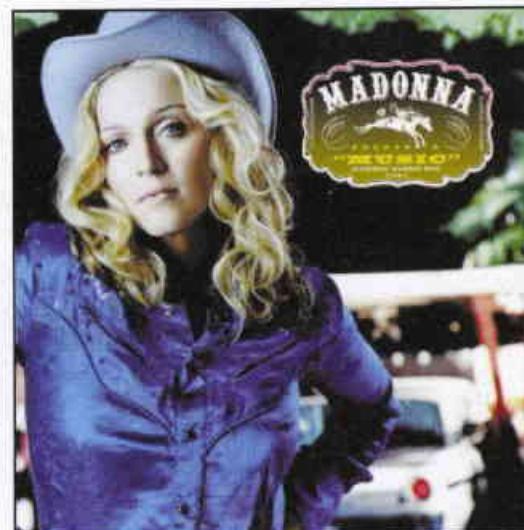


# Madonna

## *Music*

Bir şekilde her zaman gündemde kalmayı başaran Madonna son albümü ile de bu geleneği devam ettireceği benziyor. Şahsen Hülya Avşar'a (Fiziki olarak değil) benzettiğim Madonna'nın yaptığı her hareket tam anlamıyla bomba etikisi yapıyor. Albümden çıkan ilk parça albumle aynı ismi taşıyor: Music. Radyolara dağıtıldığı ilk günden beri aralıksız çalınan ve listelerde devamlı olarak yükselen Music, Madonna için bence bir dönüm noktası anımlı taşıyor. Fransız DJ Mirwais Ahmadzaï'nın

ağırlığını koyduğu albümde Paris elektro-pop havası hakim. Bu hali ile Fransız elektronik müzik grupları Daft Punk veya Air ile benzerlik gösteren album özellikle dans müzik severlerin hoşuna gidecek nitelikte. Çeşitli efektlerin kullanıldığı Impressive Instant, Nobody's Perfect ve akustik gitar ile klavye birlikte çok iyi kullanıldığı I Deserve It albümde goze çarpan ilk parçalar. Madonna, tarihinin en iyi albümü olarak nitelendirilen Ray Of Light sonrasında da değişimi ve kaliteyi sürdürüyor.



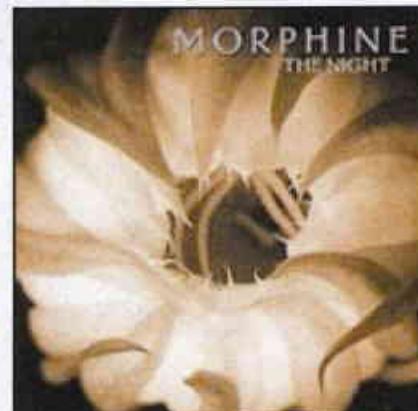
# Morphine

## *The Night*

Rock tarihinde kendine oldukça önemli bir yer edinmiş ancak sesini çok büyük kitlelere duyuramayan (En azından Türkiye'de) Morphine'in beşinci ve aynı zamanda son albumu de olan The Night raflardaki yerini aldı. Son albüm olmasının nedeni ise grubun solisti, bassisti ve hatta beyni olarak nitelendirilecek olan Mark Sandman'ın 3 Temmuz 1999'da İtalya'da bir konser esnasında kalp krizi geçtikten, en sevdiği şeyi yaparken ölmüş olması. Sonuç oalrak bu albümde Mark Sandman ölmeden önce tamamlanmış olan parçalar yer alıyor. Sonuç olarak grubun beyni olan

Mark Sandman olmadan grubun solisti ve Morphine'i Morphine'i yapan karanlık sözler olmadan grubun devam etmesinin pek bir anlamı yok. Veda niteliği taşıyan bu albümde Morphine klasikleri arasına katılacak bir çok parça mevcut. Oryantal ritmi ile farklı bir hava yakalayan Rape On Fire, Take Me With You ve The Night, I'm Your You're Mine bu parçalardan bir kişi. Son olarak albümde diğer enstrümanlardan farklı olarak ud kullanılmış olması da Morphine'e özgü bir şey yok. Eğer Morphine ile tanışmadıysanız son vagona yetiştiniz demektir.

Kadir Tuzaş



## KARANLIKTAKI YÜZLER

Vampire oyunu ile gündeme gelen White Wolf firmasının masaüstü oyunlarından ve tabii ki vampirlerden bahsetmeye devam ediyoruz.

**S**avaş südürmek istiyorsun. Asla bitmeyeceğini biliyorsun değil mi? Bu savaş senden çok önce başladı. Meleklerle iblislerin savaşı kadar eskidir neredeyse. Kutsal olanla lanetlenmişler arasında, canlılar ve ölüler arasında, bir damla yaşam özü için tarihin öncesinden beri devam ediyor. Babil kulelerinde. Bizans'ın koridorlarında. Balkan beyliklerinde, senin tarih dediğin her şeye savaş vardı. Bazen onlar kendi aralarında çarpıştıf düştüler, bazen de bizler... Ama asıl savaşı kimse unutmadı. Bizler et parçası değiliz, bizler kalbi atan, nefes alanlarız. Bizler dünyanın gerçek sahibiyez. Ama onlar kadar güçlü değiliz. Bizim gücümüz onlar hakkında biliyoruz. İyi dinle, çünkü günün kaybolmasına birkaç saat kaldı..

Geçen ay, vampirlerin varlıkla-

rının kökenini ve sosyal yapılarını kabaca anlatmaya çalıştık. Bu ay, oyunun içine daha fazla gireceğiz, vampirlerin gizemli güçlerini ve "Camarilla klanları" olarak adlandırılan yedi büyük klanı tanıtabiliriz.

Vampirlerle ilgili söylencelerde, onların on adam içinde olduğularından, kurt ya da yarasaya dönüşebildiklerinden, başkallarına hükmenebildiklerinden söz edilir. Bunların kaynağı vampirlerin "discipline" adı verilen insanüstü güçlere sahip olmalarıdır. Vampire : The Masquerade-Redemption oynayanlara yabancı gelmeyecek discipline'ler, her seviyede kullanıcılanna farklı özellikler sağlarlar.

Oyna sınırlı sayıda ve yalnızca klanınıza özgü discipline'lerle başlarsınız. Ancak ileride güçlerinizi geliştirebilirsiniz.

### Güçlerim içimde ilk kabardığında

toprağın kuvvetini nasıl alabileğimi keşfettim -Book of Nod

Animalism : Vampirleri hayvanlar üzerinde kontrol sahibi yapar. İlk aşamalarında hayvanlarla konuşmayı ya da çevardaki hayvanları çağırmayı sağlar, daha gelişmiş seviyelerde vampir, kendin içindeki "hayvanı" başkallarına aktararak onları kontrollsüz bir öfke nöbetine (frenzy) sokabılır.

Auspex : Algı sınırlarını genişleten bir özellik. Başlangıçta duyuları keskinleştirir, ileride karsındaki zihni okumaya, ya da ruhu bedenden ayırmaya olanak sağlar.

Celerity : Vampir normalin çok üstünde bir hızla hareket edebilir. Dövüşte daha erken davranış, mesafeleri çok daha çabuk katabilir.

Dominate : Diğer varlıklar üzerinde zihinsel kontrol sağlar. Başlangıçta basit komutları emreden vampir, gücü gelişikçe rakibin zihindeki bilgileri değiştirebilir ya da bizzat karşısındaki ölümluğun vücutuna geçebilir.

Fortitude : Vampire hasara karşı üstün bir dayanıklılık kazandırır. Hatta vampir kısa bir süre için de olsa gün ışığına bile direnebilir.

Obfuscate : Kendini yanlışlıkların ardına saklama sanatıdır. Başkasının görünüşünü taklit edebilmek ya da görünmez olmak obfuscate sahibi bir vampir için mümkündür.

Potence : "On adam gücü" efsanesinin kaynağıdır. Potence, vampire yumruk yumruğa dövüşerde ya da ağırlık kaldırılmadausuun bir güç verir.

Presence : Çevredeki duyu-



Gökhan Habiboglu & Batu Hergunsel

### Bu aralar ne oynuyorlar?

Sydney 2000

Diablo II

Kurbaga kesmece

gularına yönelik bir güçtür. Vampir, çevredekiler üzerinde hayranlıktan körükörüğe bağlılığı kadar her türlü izlenimi bırakabilir.

Protean : Vampirlerin bedenlerinin bir kısmını ya da tamamını değiştirmelerini sağlar. Ellerini pençeye çevirebilmelerine, toprağa karışabilmelerine, yarasaya, kurt ya da sis haline dönüşebilmelerine izin veren bir özellikir.

Thaumaturgy : En ilginç discipline'lardan biri olan Thaumaturgy aslında bir dizi ayin ve büyülerden oluşur. Belli başlı olanları vampirin çevreden gelen gün ışığını engellemesi, cisimleri uzaktan kontrol edebilmesi, ateş ve havaya hükmenebilmesi üzerine olsa da Thaumaturgy kullanılarak pek çok farklı etki yaratılabilir.

### Torunlar...

Vampirlerin büyük kısmı ya da bilindiği kadarıyla büyük kısmı Camarilla klanlarına dahildirler. Camarilla, mevcut on üç klanın yedisinden oluşur. Vampir toplumunun değişmez parçası entrika, kendini Camarilla içinde de yoğun şekilde gösteriyor olmasına rağmen, yine de Camarilla'nın iyi örgütlenmiş olduğu söylenebilir. Camarilla'ya dahil olsun olmasın, her klanın üzerinde uzmanlaşmış olduğu discipline'leri ve kendilerine özgü bir zayıflıkları vardır.

Brujah : Ortaçağ'da daha çok savaşçı kişilikleriyle öne çıkan klan Brujah, bugün serserilerden, punklardan, suçlularından oluşan dev bir çete görünümündedir. Doğaları gereği mevcut her şeye başkaldırırlar. Her ne kadar Camarilla içinde yer alıp kuralları benimsenmiş olsalar da, "isyan" düşünceleriyle Camarilla





ileri gelenlerini daima rahatsız ederler. Zayıflıkları çok çabuk öfkelendirmeleri ve diğer vampirlere çok daha kolay frenzy'ye gitmeleridir. (Klan disiplinleri : Presence, Potence, Celerity)

Gangrel : Gangrel, kendi içlerine en yakın ve diğerlerine en uzak klandır. Genellikle vahşi doğada gezgin olarak yaşarlar. Brujah gibi iyi dövüşçüler olmalarına karşın Brujah'ın aşı öfkesi Gangrel'de yerini hayvansı bir içgüdüye bırakır. Gangrel'in zayıflığı, uzun yıllar (ya da yüzüller) boyunca vücutlarının bazı kısımlarının hayvanlardakine benzer hale gelmesidir. Orneğin gözleri bir kedinkinkine, ya da kulaklıkları bir kurdunkine dönüşebilir. (Klan disiplinleri : Animalism, Prote-

an, Fortitude)

Malkavian : Pek çokları Malkavian'ı tam bir klan olarak görmezler. Bunun nedeni klan Malkavian tarafından vampire dönüştürülen insanların ya deli olmaları ya da isırıldıkta kısa süre sonra deliye dönmemeleridir. Genellikle kaçık muamelesi görseler de, Malkavian'ların deliliğinin arasında büyük bir öngörü ve zeka yarlığı da yadsınamaz. Zayıflıkları, kimi zaman girdikleri dellilik krizleridir. (Klan disiplinleri : Auspex, Dominate, Thaumaturgy)

Nosferatu : Vampir olmanın acısını en çok yaşayan klan herhalde Nosferatu'dur. Isırıldıkları andan itibaren geçirdikleri fiziksel değişim sonucu tam bir hılkat garibesine dönüşür ve bu nedenle yaşamlarını insanlardan uzaklarda sürdürürler. Bu gizli yaşamları onlara bazı avantajlar da sağlar. Kimse kentin yeraltı tünelерini, arka sokaklarını Nosferatu kadar iyi bilmemek. Üstelik üzerlerindeki bu lanet onları birbirlerine daha da yaklaştırdı. Kendi içlerinde çok iyi örgüt olmuşlardır. Zayıflıklarını söylemek gereksiz herhalde. (Klan disiplinleri : Animalism, Potence, Obfuscate)

Tremere : Klan Tremere, Camarilla'nın cadıları olarak da bilinir. Ortaçağ öncesinde bir grup büyüğünün oluşturduğu bir örgütken, yakaladıkları bir vampirin güçlerini kullanarak kendilerini klan haline getirdiler. Thaumaturgy'de ustalışmış olan Tremere, kendini gizliliğin korunmasına ve Camarilla'nın perde arkası yönetimine adadı. Camarilla içinde oldukça saygın bir yerleri vardır. Ancak geçmişte ölümsüzlüğü vampirlere "çaldıkları" için kendilerini affetmemiş Camarilla dışındaki düşmanlarının bir numaralı hedefidirler. Her Tremere,

kläni yοneten yedi yönetici "kan bağı" ile bağlıdır ve bu kan bağının yaratığı gizli güçle Tremere yöneticileri, daha genç Tremere'ler üzerinde büyük kontrol sağlarlar. (Klan disiplinleri : Auspex, Dominate, Thaumaturgy)

Ventruе : Her zaman sık, kibar ve aristokrat. Klan Ventruе, Camarilla'nın "görünен" yöneticisidir. Camarilla'nın kurulduğu dönemde bugüne orgütte büyük söz sahibi oldular. Yöneticilerin çoğunluğunun klan Ventruе'dan seçilmeleri de teşadüf değildir. "Diğer klanların da iyiliği için"

Onları yönetmeyi bir görev bilirler. Zayıflıkları ise her şeye olduğu gibi kan konusunda da seçici olmalarından ileri gelir. Sadece kendi seçtikleri beli bir gruptan (Orneğin kadınlar, gençler, soylular) kan içmek zorundadırlar. (Klan disiplinleri : Fortitude, Dominate, Presence)

Toreador : Camarilla'nın sanat güneşleri. Klan Toreador üyelerinin çoğunluğu fani yaşamlarında oyuncu, ressam ya da müzisyendir. Sanata olan tutkuları olsuz yaşamlarında da devam eder. Ventruе gibi lüks ve zarif ortamlarda sıkça görüşseler de Toreador için amaç yönetmek değil, her zaman daha iyisini üretmektir. Zayıflıkları çevrelerinden dek güzellikler karşısında donup kalmaları ki bu gün doğumunu da olabilirler. Şiddeti altında bile olsalar bu güzelliğin çekiciliğine karşı koymamalarıdır.

(Klan disiplinleri : Auspex, Presence, Celerity)

Geçen ay söylediğim gibi



tüm bunlar Vampire: The Masquerade'e genel bir bakış niteliği taşıyor. Diğer klanları ve disiplinleri burada anlatımanın şimdilik bir anlayı yok, çünkü genellikle oyuncular size tanıttıklarımızı kullanarak ilk oyunlarına başlıyorlar. Eğer merakınızı cezbettiye her türlü yardıma hazırlız. Şimdilik vampir dosyası kapanmış bulunuyor. Şafak sökene dek sağlıcakla kalın!

**Batu ve Gökhane geceleri çalışma çalışma bu hale geldiler. Vampirler hakkında bir yazı daha yazarsa adları sataniste çıkacak.**



# Bir Sigara İçimi!

Çoğumuz farkında değiliz ancak, dünyada ilginç bir şeyler dönüyor. Kimsenin bizi kabul etmediği, dünya devletlerinin vize adı altındaki demir parmaklıklarla hepimizi hapsettiği bu yarımadanın içinde, her şeyden habersiz, zorunlu çilemizi doldurup göçüp gitiyoruz. Ancak bu sorunlar bizi ilgilendirmiyor, hepimiz mutluyuz çünkü hepimizin elinde her zaman bir paket sigara bulunuyor.

**C**anımız her sıkıldığın da paketinden bir sigara çıkartıp, özene bezene satın alıp sakladığımız çakmağımızın ateşini rüzgardan korumaya çalışarak, en Oscarlı filmlerdeki en karizmatik sahnelerde taş çıkarıcısına bir edayla yaktığımız sigaranın dumanını, tarif edilemez zevk belirtileriyle içimize çekip, daha da tarif edilemez karizmatik bir ifade ile dışarı veriyoruz. Ve itiraf edeyim ben kesinlikle anlamıyorum, bu kadar karizmatik insanlarla dolu toplumumuz niye şu günlerde yapımının önemli bölümü tamamlanan uzay istasyonuna katkıda bulunamıyor?

## Dinlenmeler bir sigara içimi...

Bu birkaç paragrafta bir iki küçük olaydan bahsedeceğim. Yazıyi hazırladığım gün gazetedede bir haber okudum. Amerika'ya giden THY uçağında sigara içen bir adam, havaaalanında uçağın etrafını saran onlarca polis otosunun arasında tutuklanmış (aksiyon filmi gibi) ve Amerika'ya 9 yıl boyunca girmesi yasaklanmış. Haberi okur okumaz aklıma, üniversitede eğitimim sonucunda kazandığım "İstatistik" sıfatımla eskişehirde çalıştığım bir araştırma şirketinde yaşadıklarım aklıma geldi. Çok sevgili müdürem her fırsatla benim yaşam kadar suredir (o zamanlar 24-25 idi galiba!) sigara içtiğini boburlene boburlene anlatırken, müsteri kurumlardan Türk'ün en büyük ısmı cihazları firmalarından biri, şirket içinde gerçekleştirilecekleri bir uygulama için ufak bir araştırma dizayn etmemizi istememişti. Şirket içinde sigara içiminin serbest olup olmamasını tartışmışlar ama sonuç alamamışlardı. İşi üstlendim ve hemen küçük bir anket düzledik. Anketin can alıcı sorusu, sigara içenlere yönelikti çünkü "sigara içme özgürlüklerinin engellenmesinin demokratik olmadığı



ni" savunuyorlardı.

Soru çok basitti, "Sigara içtiğinizde ortama yayılan duman nedeniyle, içmeyenlerin içmeye özgürlüğü zorunlu olarak ortadan kalkmaktadır. Sigara içmeyenlerin de içmeye özgürlüklerini kullanmaları için ne yapmanızı tavsiye edersiniz?"

Sonuç mu? Sigara içenler büyük bir utanızıyla, "rahatsız olan gidip bina dışında çalışın" demişti ve şirkette büyük bir kargaşa olmuştu, pek çok kişi işinden olmustu.

## Duman duman...

İçindeki uyuşturucu maddelein bağımlılık yaptığı ve bu yuzden modern ülkelerde bağımlılık yapıcı madde olarak kabul edilerek kullanımı sürekli daha fazla yasaklanan sigaranın bir de psikolojik boyutu var. Bu ay, yan sayfada ilk köşe yazısına başlayan, Level'in en eski yazarlarından sevgili Berker'in, oyunların gerçek hali attan kaçmak için kullanılan bir fırsat oluşturduğu hakkında cümlelerini okuyunca aklıma sigara hakkında psikologların yaptığı yorumlar geldi. Farkındasınızdır, neredeyse tüm dünyada bilgisayarlar ile sigara bütünsüzmişdir. Bilgisayarların ve özellikle de bilgisayar oyunlarının söz konusu olduğu durumlarda, esprilerde, hep paketlerce sigaradan, kutularca pizzadan ve buz dolabına dolusu biradan bahsedilir. Pizza ve biraya diyeceğim yok elbette. En azından sizin kolesterol düzeyiniz nedeniyle başkasının kanser olması ihtimali yok. Ama şu sigara hep kafama takılmıştır. Çünkü bilinir ki, sopa, tabanca, tufek, bıçak hatta sigara insanoğlunun zihninde erkekliği ve cesareti, gücü ifade eden sembollerdir ve sigara kullanmak aslında, olgunluğunuzu kanıtlamak, kendinizi güçlü hissetmek için seçtiğimiz

bir yoldur. Ortaokulda bıyıkları çıkmamış çocukların, 13-14 yaşındaki küçük kızlar bir an önce büyümüş olmak için başlamazlar mı sigaraya? Bir düşünün...

## Sen Kaplarsın...

Şimdilere Cumhuriyet'te yazan, üniversitedeki sosyoloji hocamın, derste sigara içen bir arkadaşımıza verdiği öğündü gülerek hatırlırm hep; "Bu toplantıda herkes sigara içiyor ve herkes bunu karşısındakinden korktuğu için yaptığını biliyor. Karşıdakine güclü görünmek istiyorsan, sigara içme de kimse senin korkak olduğunu anlaması!"

İnsanlara dikkat edin. Hep bir kalabalığın içine girdiklerinde, bir toplantıya katıldıklarında, zor bir



problemele karşılaşlıklarında hemen sigara yakarlar. Karşılarında insanlardan çekinenmenin, kendine güvenlisizliğin ve zor bir problem karşısında panje kapılmanın, moralini düzelterek cesaretini toplamaya çalışmanın bir işaretidir sigara yaktır. Üstelik en acısı bu insanların çoğu da aydın geçirirler ve demokrasiden, özgürlüklerden dem vururlar daima. "Entelektuel düzeyi" yüksek jazz barlarından birine girin bir akşam, tavandan tabana sigara dumanı ile doludur ve bu insanlardan bir tanesi bile kapalı bir yerde sigara içmenin ne kadar çaggişı, medeniyetten uzak, sayısızca bir hareket olduğunu düşünmez. Çünkü özgürlük ve demokrasi sadece onların işine geldiği zaman güzeldir. Çünkü (hepsi alınmasın) bir sigara tiryakisi genellikle asla başka insanların haklarına saygı gösteremeye-



Cem Şancı

## Bu aralar ne oynuyor?

Nefes almaca  
Bırınca mendil tikama  
Kanserden korunma

cek kadar bencilleşmiş ve sigarayı kölesi olmuştur diye düşünürüm.

## İçimi...

Biraz değil, tam anlamıyla saygı istiyoruz artık. Internet kafelerde counter-strike oynarken, sizin sigara dumanınızı çekip, kanser olmak zorunda değiliz. Sevgiliimize sarılırken, üzerimize sinen pis sigaranızın kokusunu ona koklatmak zorunda değiliz. Sigara içtiyacınız geldiğinde gidin sigaranızı başka insanların haklarına tecavüz etmeyeceğiniz açık alanlarda için, geri gelin. Adam gibi kibarca söylemek amımadınız. Mutlaka sert mi olmamız gerekiyor? Özgürlük, başka insanların haklarının başladığı yerde biter. Etrafindaki insanlara saygı duymayı öğrenirseniz, belki onunuzdeki yüzüldə biz de bir uzay gemisi yapmaya başlayabiliriz. Ya da en azından adam gibi bir bilgisayar oyunu yaparız belki. Kime konuşuyorum ki, tamam, hepiniz Bogart kadar karizmatik, John Wayne kadar gözü peksiniz. Ama unutmayın, hepinizin hayran olduğu o sigara reklamındaki kovboy, akıcı kanserinden oldu. Dağının gozumun önünden. Koyun sürüleri.

Cem Şancı, bu yazımı okuyan ofiste sigara içenler tarafından özgürlükleri kısıtlama meraklısı bir faşist olmakla suçlanınca, göbeği çatlayana kadar güldü ve güneş sisteminin dışına kaçmanın yollarını aramaya başladı.

## HAYATIN SKORUNU KİM TUTUYOR?

Hayat dediğin basit bir oyundan mı ibaret gerçekten? Ve en yüksek skoru yapmak mı önemli olan?

**E**ğer öyleyse hayatın skorunu kim tutuyor? Puan katsayısı kime ya da neye göre belirleniyor? Kim daha başarılı, sevdığı işi yaparak, ömrünü sevdığı insanlarla geçiren ama fazla para kazanmayan bir adam mı, yoksa zenginliği göz kamaştıran, herkesin önünde eğildiği hırslı ve merhametsiz kişili mi? Toplumun belirlediği kriterler bu denli önemli mi, eğer öyleyse neden daima tam tersi fikirleri savunan birilerine rastlamak her zaman mümkün oluyor?

Sorular, sorular, sorular... Uzun zaman önce kafama bir şey takıldı, tam bir strateji oyunda, bir duzine savaş gemisini düşmanın üzerine gönderken oldu. Acaba, dedim kendi kendime, şu en küçük gemi gerçekten sadece ekranındaki pikseller ve işlemciden akıp geçen sayılarından mı ibaret? Yoksa içinde biraz sonra olacak-

lardan korkan küçük yaşam formları var mı? Delicesine bir fikir gibi görünse de aslında öyle olmadığını anlayacağınız. Uzun zamandır oyunlara derinlik katılmak için daha "insancıl" olan birşeyler eklemeye çalışıyor programcılar. Bu na başlangıçta "yapay zeka" denip geçiliyordu, ama bundan bir adım ötesi de var, "yapay yaşam". Uzay doktorunda ürettiğiniz küçük sanal gemilerin içinde "yaşayan" ve oylara farklı biçimlerde yaklaşan insanlıkların oyununuzun aksını değiştireceği günler çok uzak değil bence. Microsoft yapımı Close Combat oyundanızda askerlerin emirlerinize daha "insancıl" tepkiler verebildiklerini hatırlatmama izin verin. Ve Online FRP dünyalarını dolduran NPC'lerin nasıl gün geçtikçe daha belirgin özellikler kazandığını bili bakın. Ne demek istedigimi anlayabilirsiniz belki.

Peki sanal dünyaya daha faz-

la "İnsancılık" katmaya çalışan bizler, nasıl oluyor da "gerçek" dünyayı boylesi yaşamamız zor bir cehennem haline getirmek için elimizden geleni ardımızı koymuyoruz? Çok insan tanıyorum ki arkadaşları huzuru genellikle gerçek dünyadan acımasızlığı yerine sanal evrenin poligon koridorlarında buluyorlar, en azından buludlarını inanıyorlar. Ama zaten inanmak değil midir önemli olan, inanmak değil midir yaşamı yaşanır kılan? Sevdiğinizde inanmıyorsanız nasıl aynı sevgili karınlardakilere yansıtılabilirsiniz? Bir yerde istenmediğinize inandırmışsanız kendinizi nasıl orada kalmaya ikna edebilirsiniz?

İşte bu düşünceler beni farklı bir noktaya taşıdı, bilgisayar oyunlarına da aynı gerçek hayatı yaklaşımlarımızı taşıdığımdı farkettim, şimdi kurtulmaya çalıştığımız ölçüleri Starcraft oyarken bir Marine ya da yüz-



Berker Güngör

### Bu aralar ne oynuyor?

Elite Forces

MDK 2

Counter Strike Beta 7.0

Marine harçmanının bedeli nedir? Sadece maliyetleri, onları sahipları ifade edersiniz, kişilikleri yoktur, düşmanı biraz oyalamanın dışında bir anıtları yoktur, hatta onları ifade etmek için kullanılan portreler bile aynıdır. Yüz marine ya da Firebat ya da Medic, hepsi aynı suratın arkasında toplanır, oradan ölüme giden yolu yürümeye başlarlar.

Ve gerçek hayatı da böyledir bu, sokakları dolduran sayılarındır bizim için insanlar değil. Tipki çakıl taşlarını eleyen makinelere gibi çalışı beyinlerimiz, belirli kriterlere göre insanları görür, değerlendirdi, işine yarayacağına inandıklarını alıp kalmasını "Geri Dönüşüm Kutusu" içine postalar. Ama yakından bakınca görüldür ki hiçbir çakıltısı bir diğerinin aynı değildir, evren buna izin vermez. Ve her insan da bir diğerinin aynı değildir, siz ne kadar sınıflandırma yaparsanız yapın.

"İnsanlar ikiye ayrılırlar..." şeklinde başlayan cümleler kuran kişiler hayatı basite indirmeye çalışırlar, sırı kendi iyilikleri için. Ama evrenin kendi kuralları vardır, ve evreni döndüren güçler sizin basit ihtiyaçlarınıza boyun eğmeyecek kadar büyütür. Yerçekimine bir süreliğine karşı koyabilirsiniz belki, ama sonsuza dek uçamazsınız. Bunu anlamak "kendini" bulmaya giden yoldaki ilk ve en büyük adımdır. Ve kendini bulmak aradığın ama farkında olmadığı herşeyi bulmaktır.

Berker, günlük hayatın karmaşası içinde sürükleñen motorunu ve rüzgarı olmayı özlemektedir.

## Fight For Your Freedom

The Confederate Marine Corps  
Strength. Pride. Discipline.

## Ben o değilim

Mevsim döndü, oyungezer değişti, mektuplarınız ödümü kopardı, okullar açıldı

**M**erhaba, Bu ay medeniyetin bir insan olup səzə "merhaba"yla başlamak istedim. Bir suredir her şeyi bırakıp insanların, insanların ne menem bir şey olduğunu ilgili ince kabuğunu doldurmayaçak fikirlerle ortaklıktan dolasmaktan kendime has "iyi insan" niteliklerimi bile unutmaya başlamışım, ya da bir kenara itmişim diyelim. Geçen ay bu sayfaya düşen yazının ardından hiç beklemedigim tepkiler aldım ve aslında silkelene zamanının geldğini fark etmemi sağlayan da sizin yazdıklarınız oldular.

Size çizdiğim "oyungezer" tablosunun gerceği çok da yansımadığını fark ediyorum şimdi. Elbette ki, yazıları yazarken kesinlikle beni okuyanları aldatmak gi-

bı bir karışım olmadı, olamaz da. Sadece yöntemde bir hata var anladığım kadarıyla. Sizden gelen mailerin bir bölümünde karmaşık olan oyungezer tarifi öyleşine hayatı küsmüş, dünyası karamış ama bir taraftan da çevresinde olup biten her şeyden anlayan ve bilge bir tip ki, bunun anlatmaya çalıştığım şeyden epey uzak olduğunu ortaya koymam gerekiyordu.

Belki bu ay köşe yazılarının fotoğraflarının değişmesi de kİmilerinizin kafasında canlanan oyungezer tiplemesini yeni baştan tanımlaya yardımcı olacak. Öte taraftan belki de buna hiç gerek yok, bilmiyorum. Zaten bütün olaylar gibi bütün insanlar da kendi başlarına ne olurlarsa olsunlar, sadece algılandıkları bi-

çimle vardırlar. Yani bir diğeri için siz sadece karşısında gördüğünüz insan kimse olsunuz. Sizi nasıl algıllarsa oylesiniz. Her ne kadar kendiniz içi bir "ben" ya da "o" tanımı yapsanız da (ki bu da her zaman geçerli bir şey olamayabilir) ortada daima daha fazla sayıda ben ve o olacaktır.

Neyse (iste sihri kelime), açıklanması gereken başka şeyler de var. Öncelikle bilinmesi gereken şey şu: Bu yazıyı okuduğunuz gün itibariyle, resmi kaynaklar tarafından da reddedilemeyecek bir gerçek olarak sonbahar başlamış durumda. Mevsimlenn nesli tükenemeye başladığından beri ne zaman havada fark edilebilir bir değişim görsek üstümüze düşen yapıp bunun yeni ve yaşayan bir mevsim olup olmadığı üzerine düşünmemiz gerekiyor. Karışındayım. İlkinci ve daha az önemli diğer gelişme ise Level'daki yazılarımla ilgili. Bu aydan itibaren dergideki çalışma düzenin halften değiştmeye başladı. Bundan böyle çok öze olarak benim ilgilenmem gereken bir oyun çıkmadıkça sadece bu sayfadaki yazılarımı devam edeceğim. Yani oyungezeriniz

hala burada olacak ama oyun gezme işini biraz daha kişiselleştirip inceleme yazmaktan sıyrılmıyorum. Belki böylece bu sayfayı da sadece insanların ve kendimle uğraştığım bir yer olmaktan kurtarıp bilgi sayarda oynadığımız oyunları konuşabileceğimiz bir yer haline getirebiliriz.

Yine sizden gelen mektuplara bağlı olarak söylemem gereken bir şey daha var. Gerçek bu biraz eski bir mesele ama olsun, hala bana Tolkien okumamı söyleyen mektuplar aldırmaya göre açıklanmasında fayda var. Yuzyüklere Efendisi üçlemesini daha önce önce yarı yamalak okuyup bıraktığımı ve Tolkien'e bir kez daha dönmekte kararsız olduğumu söylemistim size. O yazıldan sonra oturup kitapları baştan oku-



Serpil Ulutürk

### Bu aralar ne oynuyor?

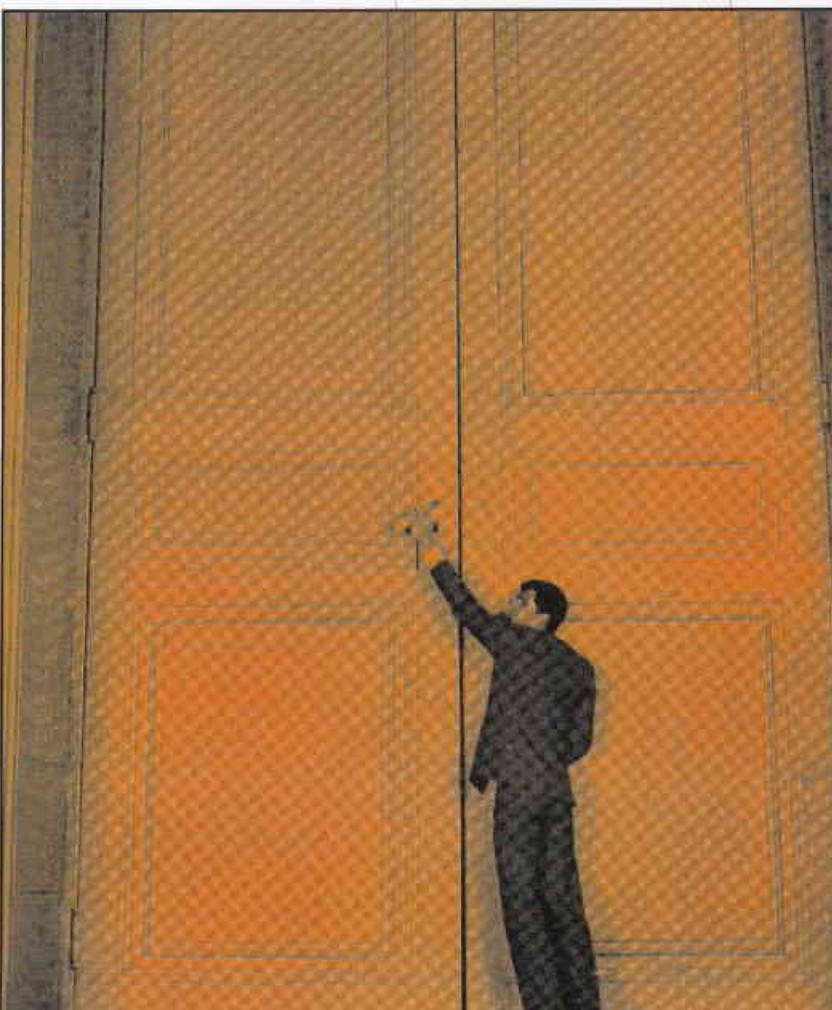
Moorhuhnjagd  
Civilization 2  
AoE II: Conquerors

dum ve o yazida söylediğimde haklı olsam da Tolkien'in muhakkak okunması gerektiğini anlımış bulunuyorum. Merak edenlere bil

Söylemem gereken sondan bir önceki şey belki söylediğimin tümünden daha önemli, lyi bir radyo dinleyicisi misiniz bilmiyorum ama benim İstanbul'da en sevdiğim ilk frekanstan biri olan 94.9 Açık Radyo'ya RTÜK tarafından 15 günlük kapalma cezası verildi. Sebep, dünyanın en sevdiği yazarlardan biri: Bukowski. Bukowski'nin bütün kitapları da satılan, bizde de çok sevilen kitaplarından biri olan ve Açık Radyo'daki bir programda okunan Kasabanın En Güzel Kızı adlı öykü kitabından bir bölüm ahlaka aylık bulunduğu için radyo susturuluyor. Üstüne yorum yapmaya gerek var mı? Ama düşünündürü oldugu kesin. Birlerinin çırıp bizim yerimize seçimlerini belirlemesi hepimiz için utançtan başka bir şey değil. Söz konusu cezanın Bukowski gibi tüm dünyanın tanıp okuduğu bir yazarın yazdıklarını yüzünden olması, kitabı zaten piyasada satılan ve isteyen herkesin edinip okuyabilecegi bir eser olması, üstelik de radyoda bundan önce bir kez daha okunduğu halde o zaman hiçbir ceza almamış olması olay iyiye absurd yapıyor. Bu gerekçelerin hiçbir olmasa da olay zaten saçılı ve açıklanacak bir şey yok.

Söyleyeceğim son şey: kişilik kazaklıınızı, bottınızı ve melankoliklerinizi hazır edin. Yeni ve uzak bir bahara kadar uestesinden gelmeniz gereken uzun bir mevsim var, tadını çıkann.

Serpil Ulutürk, solan ilk yaprakla melankoli rüzgarına kapılıp gider



## Fun! Fun! Fun!

Oyunlar güzel, kaliteli, içerikli, heyecanlı tamam ama bir parça eğlence olması gerekmez mi?

**B**u ay ofiste en çok oynanan multiplayer oyun Sydney 2000 oldu. Üstelik tüm oyun seansları tek bir bilgisayar başında gerçekleştirildi. Elbette bu görenler için oldukça eğlenceliydi. 4-5 kişi geçmişiz bir bilgisayarın başına, hepimizin eleri aynı klavye üzerinde, silah sesiyle deli gibi tuşlara vurmaya başlıyoruz. Başırıp çağrımalar ve yarış sonunda "Rüzgar gibiydım kim tutar beni be!", "Batu her seferinde dirseğini gözümé sokmak zorunda misin?"

"Gökhan da yenilgiye hiç katlanamaz hal", "Siz 2.50'ye kadar beni pas geçin ben bir tuvalette gidip geleyim" gibi dışarıdan saçma gözükebilecek muhabbetler. Dediğim gibi bizi izleyenler için oldukça eğlenceliydi.

Ama aslında bakarsınız asıl eğlence bizim için gizliydi. Zaten oyunlar arasında tek yaptığımız genelde gülmekten kırılmak oluyordu. Gölmediğimiz zamanlarda oyun ve nasıl teknikler izlenmesi gerektiği üzerine derin tartışmalar vardı. Ve bunların hepsi eğlenceliydi. Counter'dan veya Starcraft'tan ya da başka herhangi bir oyun dan, hepsinden daha eğlenceli. Evet belki diğer oyunlar daha keyifli veya zevkli. Ama eğlencemek farklı bir kavram. Sanki oyun dünyasında eğlence fikri her geçen gün geri planlara düşüyor.

Bunun biraz daha ayırdına varabilmek için bu ay bir parça eski oyunları dolaşıp eğlenmek nasıl bir şeydi ona baktım. Önce emülatörlerimi kurup C64 günlerinde ne kadar eğlendiğim diye baktım. Her ne kadar zamanın en kan ve vahşet dolu oyunu da olsa Barbarian eğlenceli bir oyundu. Kafa atma hareketi çok komikti... Bir de şu uçan kafaları

toplayan kurbağa. Sonra Tronvardı. Orijinal filmle bir alakası olmasa da şu Nokia'lardaki yılan oyunun iki kişiliği gibi birşeylerdi. Sonra Duel... İki kişi çop adam kovboylarla düello yapardı. Ve elbette Ki Wizard's War. Takım halinde oynayabilemenize rağmen takım arkadaşınızı sırtından vurabilme keyfi vardı. O oyunu oynarken hep gülmekten kırıldık. Sonra Boulderdash vardı. Kisacısı Commodore 64 günleri Anneannemizin iki katlı sayfeye

büyük payı olduğu su götürmez. Ayrıca PC'lerin ilk dönemlerinde oldukça eğlenceli platform oyunları vardı.

Bugüne gelince bu eski havanın çok daha farklı bir havaya dönüştüğünü görüyorum. Şimdi oyunlarda çok daha fazla ciddiyet ve aşırı suratlılık hakim. Bunun bir sebebi de belki de bizim büyümüş olmamız. Sonuçta ilk C64 çıktığında oyuncuların yaş ortalaması kaçtı? 12 veya 13? Ama şimdi durum çok daha farklı.



Tuğbek Ölek

### Bu aralar ne oynuyor?

AOEII: Conquerors

Homeworld: Cataclysm

Pandemonium

çok daha fazla eğlenceli oyun istiyoruz. Mesele Re-Volt gibi oyunlar, Worms gibi oyunlar, TIM gibi.

Şoyle karizmamızı bir yana bırakıp eski günlerdeki gibi, çocuklar gibi eğlenmek. Dertsiz tasasız içinde hirs veya tutku olmayan oyunlar. Ne kadar salak oldukları hiç mühim değil. Mesela geçen ay inclediğimiz Moornun-jagd (umarım doğru yazdım). Ne bu oyun mu? Ortalıkta salak horozlar uçuşuyor sizde çifte ile vuruyorsunuz. Neymiş efendim uzaktaki 25larındaki 5 puanmış. Saçma sapan bir şey. Ama eğlenceli iste o salak tavukları vurup gözlerinin koca çarpılar haline geldiğini görmek gerçekten eğlenceli.

Derdimi size ne kadar anlatabildim bilmiyorum. Ama eminim ki sizde benim gibi hissedener zaten vardır ve onlar yazının başından ne demek istedigimi anlıyorlardı. Zaten bu tür şeyler nasıl anlatır veya anlar ki insan. Bu içinizdeki

çükük, hoş bir heyecan çocukça bir şeyler. Neyse bu yazıyı daha fazla uzatmayalım. Ben çocukların bulayıp da şu Sydney 2000'e devam edelim. Belki ikna edebilsem sonra da Worms falan oynarız.

**Tuğbek Ölek, işi gücü bırakıp layerleri, mini mekanikleri ve küçük arabalarıyla sonsuza dek mutlu olmak ister.**



evinin geniş bahçesinde, ağaçlar ve çiçekler arasında, tonton ahçı ve yaşlı bahçivan ile geçirilen mutlu günler gibiydi.

Benim oldukça uzak olduğum Amiga dönemlerinde ne oldu ne bitti pek bilmiyorum. Ama PC'nin ilk dönemleri bence en az C64 kadar eğlenceliydi. Özellikle de adventure'lar. Maniac Mansion ve Day of the Tentacles'i düşünün. Sonra Monkey Island ve Sam & Max. Bu konuda Lucas'ın

İ ve her yer ofisten çıplak evine gelir gelmez kravatını çıkarıp PC başına oturan oyuncularla dolu.

Belki de sadece oyun dünyasının gelişimi bu yönde oldu. Oyun firmaları karizmatik oyuncuların sevimli olanlardan daha çok saattini keşfetti. Açıkçası şu an bunu tam olarak keşfetmemiyorum. Bu 4-5 kişi oturup uzun süre tartışılması gereken bir şey. Ama şunu biliyorum ki biz Sydney 2000 ile çok eğlendik ve

# LEVEL.COM.TR

Kalıplar içerisinde yaşıyoruz. Bu kalıpları da kendimiz yaratıyoruz. Sonrada kendimizi onların içerisinde ativeriyoruz. Bundan vazgeçme zamanı çoktan geldi. İçeriden çıkışın artık.

**B**öyle paldır kuldür kownuya girmek istiyor canım.

Asla birisine telefon açtığında kırk saat "siz násınız sağ olun bende iyiyim" muhabbetini yapabilen birisi olamadım. Bürokraşiden ve kalıplılmış hareketlerden hep nefret ettim. Hani misafirliklerde hep şu tip cümleler duyarısız ya "cee çok" çocuk nasıl, ah ah işte bizde iyiyiz sağ olun". Dostlar hayatımızın yarısı bu tip hap cümlelerle geçiyor. Sıkışınca atıyoruz bir hap ağızımıza ve o hapın rengine göre konuşmaya başlıyoruz. Böyle bir sürü hap var hayatımızda, hava su hapi, násınız hapi, bizim takımda söyle hapi, ne olacak bu ülkenin durumu hapi vs. Çünkü isim kolayı bu. İşte bu yüzden size kendimi tanıtmam nereden geldiğimi neler yaptığımı ve nereye gitdiğim anlatıyorum gibi bir telsin içine sokmak istemiyorum kendimi. Neden bu işi yaptığımı, ne tip kızlardan hoşlandığımı, ilk oynadığım oyunun ne olduğunu ya da en son ne oynadığımı anlatmak istemiyorum. Benim tek çabam şu okuduğunuz yazının sonunda ağızınızın yan kısmında ufak bir gülümseme bırakmak o kadar.

#### Şimdi gelelim konumuzu.

Ben geçen ay derginin editor yazısını okuyanların bildiği gibi dergiye Internet sayfalarıyla ilgilenmek için geldim. Bu da, aslında aylık dergi olmamızı karşın, benim sorumluluğum gereği her gün haber bulup, genye kalan zamanlarda da dergi ve sitenin diğer bölümleriyle ilgileneceğim

manasına geliyor. Bu ağır yük ve sorumluluk tamamen sizler için olduğundan size de mecburen bir görev vereceğim. Evet artık öyle arkanızı yaşılanıp çay içeren dergiyi okuyarak ya da klavyeyiniz üstüne bir şeyler dökmeden atıştırmaya çalışıp bir yan-

dan da surf yaparak pasif bir yaşam sürdürmekten öte bir şeyler adamı uyarıyor ya da yolda size omuz attıklarında rahmet okuyabiliyorsunuz. Neden? Çünkü burlardan hoşlanmıyorsunuz. İşte bunun gibi sitemizde sizi rahatsız eden bir şey gördüğünüz zaman bize yazın. İmla kurallarını falan unutun yalnızca yazın. Nasıl mailler sizinle benim aramda olacak. O yüzden rahat olun.



Burak Akmenek

#### Bu aralar ne oynuyor?

- Quake 3
- Diablo II
- Ultima Online

oynattık. Devamlı okuyucularımız dışında oyunu hayatlarında ilk

Yapındayız..  
Lütfen kısa bir süre sonra tekrar ziyaret ediniz.  
[Level Online](#)

yarın. Kızımayın hemen canım bende böyle popomu yapıp keyif yapmayı ve okurken bir yandan da eleştirmeyi çok seviyorum çünkü hiç yorucu bir iş değil. Ama eleştiri yaparken üzerinden aylar geçmesine karşın hala bir şeyler değişimince daha da kızmaya başlıram ve kendi kendime söyleyirim (İçinden konuşurum tabii). Doğal olarak bu da hiç bir şeyi değiştirmez. İşte burada en önemli cümleyi kuruyorum. "E hoşlanmadığın şeylerin insanları söylemezsen onlar geceleri senin rüyana girip aklından geçenleri okuyamazlar ki!".

Otobüste sizi biraz sıkıştırın bir

Sizlere nezaketi bir kenara bırakın demiyorum tabii. Ama benniele konuşur gibi bana yazın.

**Internet'te oynamam**  
Internet'te oyun oynayan arkadaşlara da bir mesajım olacak. Dergide online oyunculara'da el atmayı planladığımdan bana sık sık oyun oynarken rastlayabilirsiniz. Nick name'imi burada açıklamayağım ama Half Life Counter Strike ya da Ultima Online bana en sık rastlayacağınız yerler olacaktır.

Bu arada bilisim fuarındaki standımızda 4 makine üzerinde LAN bağlantısıyla Counter Strike

defa görüp "bu hangi oyun, satıyor musunuz?" diye soru soran bir çok kişiyle karşılaşım. Merak edenler ve bu konuda hala bilgiyi olmayan insanları kinamıyorum, olabilir. Onlara da sitemize girmelerini tavsiye edeceğim. Oyunla ilgili her türlü ayrıntılı orada bulabilirler.

Lütfen unutmayın asıl yaşam hap almayınca başlar.

Internet'te görüşmek üzere.

**Burak hastalansa bile asla hap içmemeye sonuna kadar kararlı görünüyor.**

## Yeni Bir Sayfa

Yeni bir dergi, yeni bir başlangıç. Küçük bir ısınma turu attıktan sonra görsel alemdeki yolculuğuma devam edeceğim; tabii sizi de yanına alarak.

**H**erkeste merhabal! Yeniinden bir köşeye sahip olmak gerçekten güzel bir duyguymus. Tedbirli mekanda ferahlık vardır sözünden yola çıkarak ben de tasımı tarağımı toplayıp Level dergisine geldim. Peki bu yeni köşemde neler olacak? Eskiden olduğu gibi adventure oyunlarından bahsetmeye devam ediyorum. Tabii başka türlerden beğendigim oyunlar da bu sayfada yer almayaçak diye bir şey yok. Ama bunların dışında sinema ve tasarım üstünde de bir şeyler yazmaya çalışacağım. Özellikle sinema konusunda uygulamalı çalışmalarımız olabilir. Geçen sayıda verdiğimiz kısa film sadece bir başlangıç; bu konuda okuyucu desteği de arkamızda alırsak çok ilginç projelerin ortaya çıkabileceğini düşünüyorum.

Açıkça söylemek gerekirse bu aralar oyun incelemeleri yapmak ve hayatımı bir düzene sokmaya çalışmak o kadar zamanımı aldı ki hiçbir oyunu adam gibi oynamadım. Hatta Diablo II'ye bile yeni başladığımı itiraf ediyorum. İnsan birden fazla işe uğraşınca ne kendine zaman ayıramıyor ne de piyasaya çıkan yeni oyunları doğruduzgum takip edebiliyor. En son Longest Journey ile Time Machine zihnim bir süre meşgul etti ama dergiler arası bir geçiş döneminde olduğum için bu iki oyun hakkında inceleme yazma şansım olma-

di. Yine de kısaca Time Machine hakkında hayal kırıklığına uğradığımı söyleyebilirim. Cryo Interactive, H. G. Wells'in orijinal romanından oldukça uzaklaşmış ve yine tabii ki o kalitede bir hikaye getirememiş. Anlayacağınız konsepti taklit etmekten fazla ileriye gitmememiş. Ayrıca şu ara tırmala-

reler da çıkmazsa, bu türün sonu gelmiş demektir.

Hazır adventure türünden bashediyoğken, size güzel bir haber vereyim, yılbaşıdan sonra Myst serisine bir üçüncü ekleniyor. Myst III: Exile'in yapımını, Myst ve Riven oyunlarının yaratıcı Cyan firması yerine Journeyman Project



Güven Çatak

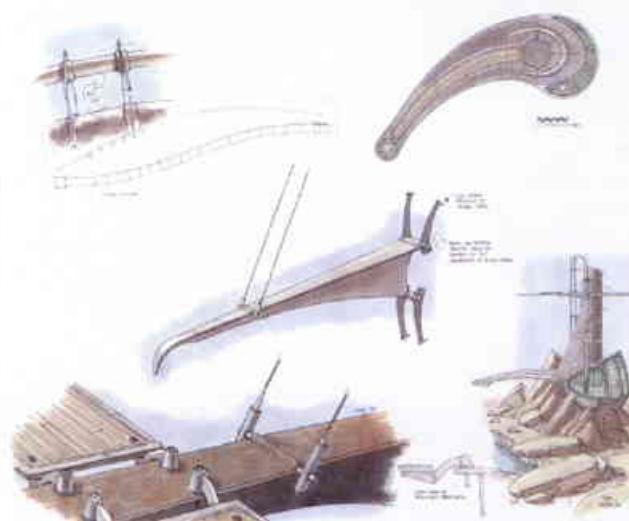
### Bu aralar ne oynuyor?

Homeworld: Cataclysm

Pompeii

Diablo II

ma aktarılıyor. Başka yaygın bir teknik de 'blue box' kullanımı. İste nilen arkaplanın atanmasıyla oyundaki karakterleri çok değişik mekanlara adeta işinlayabiliyorsunuz. Sanal mirası ve endüstriyel tasarım oyun dünyasında gün geçtikçe daha çok etkin oluyor. Tasarımcılar çeşitli ekonomik ve duygusal kısıtlamalardan dolayı gerçek hayatı geçiremediği projeleri, sanal alemdede çok daha rahat bir şekilde gözler önüne serebiliyor. Siber dünyanın hayal gücünde yeni ufuklar açtığı şüphesiz bir gerçek. İşin güzel tarafı biraz garyetli ve meraklı olan herkes bu sonsuz ilham kaynağından içebilir. Tabii bilginin dışında ortaya bir şeyler çıkarmak için kişisel birtakım sezgiler de şart.

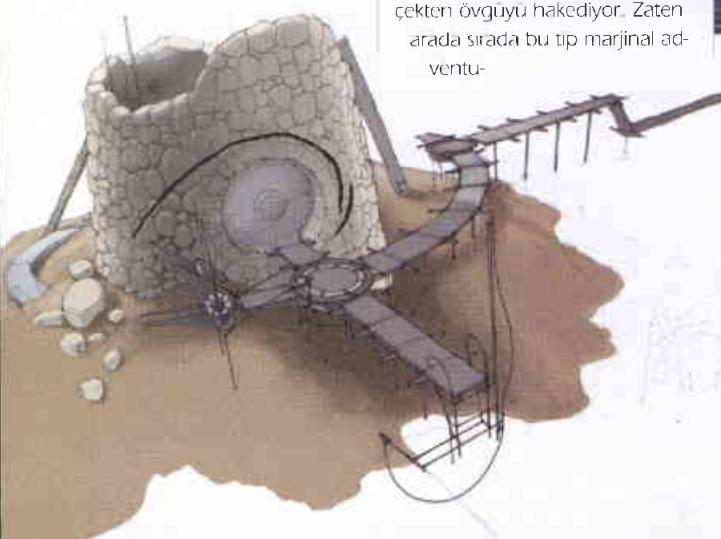


diğim Pompeii adında başka bir Cryo adventure'ı var ki evlere şenlik! Cryo, ya bu tarihi adventure yapma sevdasından vazgeçmeli ya da bu tarz oyunlarına ansiğopedik bilginin dışında biraz da heyecan katmalı. Ama Longest Journey bana göre yılın sürprizlerinden biri. Olağanüstü grafikleri ve iç içe geçmiş senaryosunu gerçekten övgüyü hakediyor. Zaten arada sırada bu tip marginal adventure-



serisinden tanıdığımız Presto Studios üstlenmiştir. Bunu öğrendiğimde hemen akıma firma değişikliğinin kaliteyi düşürebileceği ihtimali akıma geldi; zira bildiğiniz gibi Myst görsel atmosferi ve zorlu bulmacalarıyla ünlü bir oyun. Ama daha sonra biraz araştırma yapınca endişelerimin yersiz olduğunu anladım. Yapılan eskizlere ve screenshot'lara bakınca Presto firmasının Myst konseptini oldukça ciddi bir şekilde ele aldığıını görebiliyorsunuz. Oyun daki her şeyin önce eskizi yapılmış, daha sonra da yapılan bu eskitler çeşitli tekniklerle dijital orta-

Sanırım bu aylık bu kadar. Tasarımcı arkadaşlarının çalışmalarını koşende yayınlayabilirim (simdiden duyurulur). Ayrıca sinemaya ilgilenenlerin de senaryolarını veya önerilerini bekliyorum. Gelecek sayıda biraz daha ısınmış olarak görüşmek üzere. Unutmayın gitiniz yerde gözlere ihtiyacınız olmayacak...



Güven ikilemler deryasında yüzmeye devam ediyor; tek aradığı issız bir ada...

# POSTA KUTUSU

Mad Dog tekrar sizlerle...



## Merhaba,

Ben Orta Asyalı (tam olarak Türkmenistan) bir üniversite öğrenciyim. Bir PSX sahibiyim ve derginizi bir buçuk senedir takip ediyorum. Ayrıca (PSX sayfalarını az olmasına rağmen) derginizi çok beğeniyorum. Geç de olsa ayrı bir PSX dergisi çıkarmanız çok güzel. Lafi fazla uzatmadan size bir sorum olacak.

1. Parasite Eve 2 oyundan 2. bölümde (kasabada) 1. kattaki odadaki (resepsiyon odası) yazar kasa ve ya hesap makinesi ile ilgili şifreyi çözemedim. Lütfen bunun çözümünü biliyorsanız yardım edin, yoksa çözdüracajım. Ayrıca Parasite Eve 2 veya Resident Evil 3 posteri verebilir misiniz? Benim sorum bu kadar, eğer bu oyunu beğenip oynayan arkadaşlar varsa bana mail atsin, sevinerek cevaplarımlı. Size çalışmalarınızda başarılar diliyorum ve maillimi yollarsınız çok ama çok sevinirim. Ayrıca Sinan Abi'ye askerlikte başarılar. Kendisiyle Bilişim-99 Fuarında tanışmıştım. Sinan Abi, o zaman iki tane dergi almıştım ve birini imzalatmıştım. Hatırımdan değil mi... Cevabınızı dört gözle... hayır sekiz gözle bekliyorum.

## ATAMURAT :))

e-mail adresim: [atamurat@mynet.com.tr](mailto:atamurat@mynet.com.tr)



Cevap vereceğiniz için şimdiden teşekkürler....

**Yüce Karacagil**

## LEVEL

Sevgili Atamurat biladerim, Oncelikle şunu belirtiyem ki ben hilesini sorduğum oyuları hiç oynamadım, zaten PSX işlerine başka editörler bakıyor. Poster olayına gelince, doğrusu herkes farklı bir oyuncun posterini istiyor, ama her zaman poster yapılacak kalitede malzeme bulabilmek kolay değil. O yüzden kendini on plana çıkarabilen bir oyuna ait güzel materyal bulunca hiç kaçırmadan posterini veriyoruz. Biraz şans meselesi senin anlayacağın.

Selam sana ey Karacagil,

Doğru, Black&White bir hayatı farklı bir oyuncu olacak gibi görünüyor, tabii bu da sistem ihtiyaçlarının düşük olmayacağı yorumunu haklı kılmıyor. Henüz tam bir şey belli değil, ama herhalde özellikle grafik kartı ve hafızaya yükleneciktir. Senin sisteminde en zayıf olan iki şey de bu zaten, 64 RAM hafızayı en azından 128'ye yükseltmeni tavsiye ederim, bu seni bir süre daha götürür. Grafik kartına

gelince, markasını yazmamışın ama, her halükarda 8 MBlik bir kart artık 3D konusunda hiçbir anlam ifade etmiyor. Yeni nesil bir ekran kartı ufukta görünüyor yanı, üstelik GeForce 2 MX tarzı bir kart alırsan işlemci de bir hayli rahatlayacaktır. Sonuç olarak P3-450 fena sayılmaz, bu tür bir grafik kartıyla birlikte kullanırsan seni daha uzun zaman idare eder. Umarım yardımcı olabilmisimdir.

## Merhaba Sinan-Cem-Maddog-Serpil (hanginiz cevaplarsa),

Derginiz teknik servis bölümündeki LEVEL-Ekonomi ödülünü hak ediyor. Ve işte eleştiri ve sorular:

1-Sinan abi (benim yaş 14) temelli askerden döndü mü? Askerlik anılarını anlatabileceğin bir yazı dizisi yapacak misin?

2-Yaptığınız film-fragman güzel olmuş ama Cem abi bunu yapmakta amacınızı yıllar sonra filme bakıp anıları tazelemek tonurlarına göstermek olduğunu söyledi ama film daha çok bir macera filmi olmuş. Bir de nasıl çektiğinizi gösterirken müzik yerine sizin konuşmalarınızı duysak ve aradaki yazılar biraz daha süslü olsalar.

3-Level karme bölümünde oyuncu kaç CD olduğunu da yazsanız olmasın mı?

4-Bazı insanlar sizin birden fazla CD vermekteki amacınızın derginin tüm sayılarını alırmak olduğunu söyleyenlere ben sizin verdığınız oyuncuların sadece ilk CD'si ile bile oynanabileceğini vurguluyorum, mesela ben Freespace'sın ikinci CD'sini almadım.

5-Eylül ayının fotoromanındaki kafaları gerçek kafalar ile yer değiştirmenizスーパー ama senaryo fazla ucuktu.

6-Cem abi her ne kadar kadınlar, kızlarla ilgili dediklerinde ciddi değilim de dese ben ona katılıyo-

rum.

7-Cem abi gerçekten sevgilisinden nişanlısına karisından (şu an hangi seviyede) elinden havuç yedi mi?

8-Ekim ayında Kasım ayında hangi oyunları vereceksiniz. Güzel bir adventure fena olmaz... (Tek CD olursa daha iyi olur ama ikiliye de hayır demeyiz.)

9-Derginin yanında play the playstation dergisini vermeniz süper (her ne kadar benim PC'm olsa da).

10-PlayStation'dan kalan sayfaları ne yapacaksınız?

**Saygılarımla,  
Özhan Sözer**

## LEVEL

Merhaba Özhan-Özhan-Ozhan-Özhan (hanginiz okursa),

Çok soru soruyorsun evlatçım, o yüzden ben de sana çok cevap vereyim derhal:

1- Sinan abin Kasım ayında dönenek sanırım, askerlik anılarına gelince, askerde olan askerde kalır. (Temel kural, gidince öğrenirsin.)

2- Cem abinin aklına bir fikir geldi, o da uyguladı, o kadar basit yani. O film de sadece okur tepkisini ölçmek için hazırlanmış bir "demo" idi, herhalde film birterse çok daha detaylı olacaktır.

3- Kaç CD olduğunu yazsak ne olur ki? Sonuçta çoğu oyun korsan geliyor ve CD sayısı da korsanına göre değişiyor. Bazıları 3 CD'lik oyunu kirip tek CD'ye basıyor, bilmem anlatılabildim mi?

4- Şimdi ben şunu anlayamıyorum, neden insanlar bizi dergi satmak için çabalamakla suçluyor ki? Tabii ki dergi satmaya çalışacağız, sonucunda bu ciddi bir iş ve biz bu işten karnımızı doyuruyoruz! Bir bakkalı ekmek satmaya çalışmakla suçlayabilir misiniz? Ama tabii ki dergiyi alan okuyucuların verdikleri paranın karşılığını fazla silsilia almalanı istiyoruz, yoksa bu işten kimse memnun olmaz... Ayrıca bizi "çok CD vermekle" suçlamak da ayrı bir saçmalık. Verdiğimiz oyular zamanında piyasaya kaç CD olarak çıkmışsa, tarafımızdan da size aynı sayıda iletiliyor.



Fesuphanal-  
lah yani yaaa...

5- Eh zaten Cem  
abin de biraz ucuç bir adamdır,  
haliyle yazdığı senaryo da böyle  
oluyor...

6- Daha gençsin be evlatçım,  
yürüyecek çok yolun var. Zaman  
içinde fikirlerin inanılmaz değişe-  
cek, buna emin ol... Heh heh  
heh...

7- Evet, maalesef bu olay ger-  
çektir. Şimdilik sadece havuç ve is-  
panak yemiş bulunuyor, ama  
esas evlenince ayvayı yiyecek...  
Puuhahahaha... (Kim çkartıyor  
bu eviliğin dedikodularını olm. Yok  
ole bişey-Cem)

8- Bekle ve gör, diyorum, baş-  
ka da bışılıcıklar demiyorum...

9- E, biz de süperiz zaten... (Diil  
miyiz lan? Kandırıldık mı yoksa?  
Uhü...)

10- Dergiyi şöööle bi incele,  
kendin görecexsin naaptığımızı  
zaten... Heh...

Merhaba,

Kendi açımdan bir eleştiri yap-  
mak istiyorum. Oyun tanıtımlarında  
oyun resimlerine çok az yer  
ayırıyzısunuz ve haberler kışkırdı-  
na bazer gereksiz konulardan  
bahsediyorsunuz. İlk bakış köşesi-  
ndeki oyuncuların her oyun türü  
için yapılmıyor, örneğin: Metal  
Gear Solid'ın PC üzerinde geldiğini  
son sayınızın Level Club kösesinde  
gördüm bundan daha önce  
bahsetmemiştiniz...

ve bunun gibi birçok sorun.  
Umarım bu bölümlere daha fazla  
dikkat edersiniz...

**Onur Delikanlı**

#### LEVEL

Merhaba Delikanlı,

Öncelikle haber ve ilk bakış bö-  
lümü için uygun materyal bul-  
manın ne kadar zor olduğunu  
tahmin edemezsin. Biz dergiye  
web sitelerinde gördüğün 40-50

KB resimleri basamayız, kullanaca-  
ğımız resimlerin çok yüksek çözü-  
nülükte olması lazım ki, dergiye  
basılınca saçma sapan görüntüler  
çıkmasın. Böyle kaliteli resimler-  
den istedigimiz kadar bol bulun-  
muyor maalesef. Ayrıca oyuncuların  
belli dönemde çoğalmak, geri ka-  
lanında hiç çekmamak gibi alış-  
kanlıklar var, durağan dönem-  
lerde haber ya da yazacak  
oyun bulmak nasıl kastriyor  
bir bilsen!... Neyse, sanırım  
derdimi açık da olsa anlatabil-  
dim, bu iş pek kolay değil yani...

#### Merhaba

Şşşşşş. Derginiz iyi yolda gi-  
diyor ama Tomb Raider ve La-  
ra ile uğraşmanız sizin için iyi  
olur diyorum. unutmayın ki alter-  
natifi yok.

**İlker**

#### LEVEL

Merhaba İlkerim, okurum,  
Şu Lara Croft'un ne esprisi var?  
Yani demek istedigim, oyuna ne  
gibi bir özellik katıyor ki? Olaylara  
kadınca bir yaklaşım mı sergiliyor?  
Sorunlara kadınca ve daha yumuşak  
özümler mi getiriyor? Oyu-  
nun oynanış tarzını inanılmaz ol-  
ğuude farklı kilacak bir şeyler mi ya-  
piyor? Yooooo, ne gezer? Aksine  
herhangi bir erkek kahramanın  
yapacağı gibi yapıyor, iki tabanca  
alıp etrafı kurşun saçıyor, atlıyor,  
ziplıyor, kolları çekip taşları itiyor.  
Ne anladım ki ben bu işten? Me-  
rak ediyorum, acaba Lara daracık  
bir şort yerine, vücut hatlarını bel-  
li etmeyecek kalın bir pardesi giy-  
seydi yine onu bu kadar sever  
miydiniz? Sanırım bu sorunun ce-  
vabını herkes biliyor... Nihahahaha...

#### Selamlar,

Derginizi çok beğenerek oku-  
yorum ve gayet başarılı bir dergi.  
Yalnız size bilgisayarımda var olan  
bir kaç sorunu ileteceğim. Benim  
bilgisayarım sürekli donuyo/so-  
ğuktan değil). Yani internetteyken  
filan şip diye donuyor ama mo-  
use'u kimildatıyorum. Bunun  
bir software sorunu olduğunu  
söylemeyein çünkü değil. Nerden  
mi biliyorum? Çünkü belki geçer  
diye format attım ve yine devam  
etti. Sorun isitmada da değil cün-  
kü bilgisayarım içinde yaklaşık 5  
fan var. (Bu arada bilgisayarım  
P300 Celeron 64Ram Voodoo3  
3000). Başka bir sorun bazen CS  
(counter-strike) oynarken, ama

LAN da ve server benim sanki  
lagdeymış gibi oluyor. Yani  
mouse kimildattıktan sonra 0.5  
saniye sonra kimildiyor bu da  
500 ping ile oynamak gibi bir şey  
ama pingim 33. Bu mouse'dan fi-  
lam mı kaynaklıyor? (MOUSE  
FILTER FILAN AÇIK VE Bu olay ay-  
ni anda eğer serverde bir tek ben  
varsam da olsuya ama hemen de-  
gil bir kaç el oynadıktan sonra  
başlıyor. Özellikle għos olduğum  
zamanlarda 1 saniyeye çıkıyor).  
Valla yardım edebilirsen çok se-  
vinirim.

**Alp Tilev**

#### LEVEL

Selam sana Alp kişi!

Bak sana ne diyeceğim, senin  
sorunun büyük ihtimalle tama-  
men yazılımsız. Biliyorum, yazılım-  
sal değil diyorsun, ama öyle. In-  
ternet Explorer 5.0 kullanıysun  
değil mi? Ve sistemin çat diye do-  
nuyor, hatta bazen çoküyor. So-  
run Explorer'da, bundan kurtul-  
mak için de yapabileceğin tek şey  
Explorer 5.5 sürümünü kurmak.  
Format atmış olman da bir şeyi  
değiştirmiyor, hatta benim ce-  
vimi kanıtıyor. Çünkü yeniden In-  
ternet Explorer'i kurduğunda  
problemi geri getirmiş oluyorsun,  
üstelik eğer Windows 98 kullanı-  
yorsan Explorer 5.0 otomatik ola-  
rak kuruluyor, çünkü bir Win 98  
uygulaması.

Diğer soruna gelince, Türk-  
yede modernle standart telefon  
hattını kullanarak internet bağlan-  
tısı yapan bir insan evladı 33  
(Tanrımlı, 33 ??!!!) ping ile oyun  
oynayamaz, bu mümkün değil.  
Kablo modernle bile o kadar dü-  
şük bir sayıya ulaşamazsan, biz  
dergide ISDN kullanıyoruz ve en  
boş zamanda ancak 50-60 ping  
kadar düşebildik. Bu yüzden se-  
nin sorunun iki sebepten kaynak-  
lıyor, ilk Net Lag. Sen ne kadar  
aksini iddia etsen de bağlantıda  
aşırı Lag var ve bu gayet normal  
sayılır, özellikle yurdum koşulların-  
da. Diğer sorun ise düşük haf-  
zadan kaynaklıyor. 64 MB RAM  
hem Windows çalıştırırmak, hem  
de net üzerinde CS oynamak için  
çok yetersiz bir miktar. Bu yüzden  
sistem gittikçe artan bir biçimde  
takas dosyalarına yükleniyor ve  
bir zaman sonra da çalışmaya başlı-  
yor. Durum bu kadar basit, umarım  
yardımı olabilmisimdir...

**Selam Level çalışanları,**  
Bu benim size ilk mektubum o

yuzden bir anomalilik görürseniz  
lütfen es geçin ve hoşgörün. Öncে  
PC'min özelliklerini yazım. Ce-  
leron 400, 32MB Ram, i810 ana-  
kart (onboard ekran ve ses kartı  
(beni deli ediyorlar)), Creative vib-  
ra 128 ses k., hdd, cd rom vs...

1- Bu sistem beni ne kadar ida-  
re eder demiyecem, çünkü çok-  
tan omurunun bittiğini biliyorum.  
Anakartım socket yapıda ve san-  
rim plıı'ı desteklemiyor. Sizce yeni  
anakart almalı mıyım? Eğer ceva-  
biniz olumluysa bana fiyat/perfo-  
mans oranı yüksek ayrıca yeni tip  
işlemcileri destekleyen bir kart adı  
verir misiniz? (Ayrıca fiyatını da bi-  
zahmet)

2-Celeron mu? PII mi? Ayrıca  
Athlon mu? PIII mu? Bu arada  
alakasıız olacak ama benim hdd  
arada bir kendiliğinden ortada  
hiçbirsey yokken hırlamaya başlı-  
yor ve bir sure sonra 7-8 defa  
floppy dd'vi denetliyor herhangi  
bir disket takılı olsa veya olmasa  
yaklaşık 10 saniye sonra fdd'yle  
uğraşmayı bırakıp tekrar hırlama  
ya başlıyor bunun nedeni virüs  
ise neden denedigim hiçbir virüs  
programı (Norton mcaf, Panda  
vs.) bunu bulamıyor? Ayrıca 32  
ram isteyen bazı oyuncular bilgi-  
yarım 32 ram olduğu halde dü-  
şük bellek uyarısı veriyorlar? Bu  
da mı virüs yüzünden?

3-Önceki sayılarınızın birinin  
teknik servis bölümünde vibra128  
in çok kötü bir kart olduğunu ve  
128bit olmadığını söylemiştiniz.  
Beki bana daha bir haftalık olan  
kartımın (daha doğrusu o sayıyı  
okurken bir haftalık) özelliklerini  
(kaç bit neyi destekler neyi köstek-  
ler vs.) yazabilir misiniz?

4-Filminizin demosunu (başka  
bir adı yok dimi?) izledim. Bence  
gusat güzel fakat ben şunu sor-  
mak istiyorum ezelden beri bu  
dergiden e-mail ile yeni bir şeyler  
isteyenlere hep "Zamanımız yok  
kafamızı kaşıyamıyoruz vs..." di-  
yorsunuz, peki filmi HANGİ ZA-  
MANINIZDA ÇEKTİNİZ? Biliyorsu-  
nuz film 5 dakikada yapılmıştı...  
Ayıp oluyor ama ha...

5-Yanlış anlamayın filme de-  
vam edebilirsiniz ve bence çokta  
güzel olur. Gişe rekorları kırar fa-  
lan filan işte...

**Not:** Onboard ses kartını hem  
jumper'lardan hem de BIOS'tan  
iptal etmemeye karşı oyun cubuğu  
bağlantı noktası olarak eski ses  
kartının portu görünüyor. Nasıl  
yenisinin portuna yönlendirilebili-  
rim. (Ayrıca 128'in sürücülerini eksik



AA...

Mad Dog gördüğün gibi askerden döndü, şu anda da mektupları cevaplıyor. Kotu bir adam değildir kendisi, ama halen kim olduğunu cozemedi olmaya çok şansı yok. Hadi dostum, bu kadar zor değil, di mi? =) Sinan ise ancak Kasım gibi donecek, aslında kendisi askerden sonra hazır gazi almışken Fransız Lejyonu'na katılmayı düşünüyor. Ama o işte para yok diye kandırdım. Gerçi oğrenince biraz sınırlenecek sanırım...=)

### Selam Level,

Size bazı sorularım ve eleştirilebilir bir konu var (ay çok klasik oldu). Ama önce diyeceğim şey ise sevgili işte Omikronun çözümünü verin işte Diablo 2 CD'si verin diyen arkadaşlara olacak: Kardeşim sizin istemizle orijinal bilmem kaç CD'lük oyun verilmeyecek mesela fallout 2'nin Türkiye'deki binlerce Level okuyucusuna verilmesi için binlerce doların oyun firmasına dokulmesi gerekiyor ki bu da hatır için yapılamsız! Yani ayy ben istiyorum hadi Commandos verin diye bisey yoktur. Hem siz Level oyun verdiği için şükredägecenize biz şunu isteriz diyorsunuz yani pek kaç oyun dergisi CD vermiyor. Ufff içimi döktüm. Neyse sorular:

1-Tuğbek abinin köşesinde Rogue Encampment da Tyrael var bunu nasıl yaptığını söyleyebilir mi?

2-Siz şimdi Battle-Net falan diyorsunuz ama Türkiye'de her Diablo 2 oynayanın orijinal CD'si yok bak burda da ayıp ettiniz, sizin derginizi okuyan herkesin yarılanacağı bir şey yayınlamak daha iyi olur, diye düşünüyorum, yanılış düzeltin.

3-Yine Diablo 2, Diablo 2 Expansion packinde Act5-Barbarian Highlands'den sonra act var mı yoksa act5 de Baal'in cüccüklerini dürücek miyiz (ehe bilmeyenler Blizzardi ziyaret etsinler) size saygımız sonsuz abii bilirsınız artık.

4-Sımdı ben diyorum ki kaliteli derginizin verdığım parayı hakediyorsunuz yani (bunu mektubu yollandan için yağı çekmek olarak değil eleştiri olarak algıla Cem abi)

5-Pokémonu sevmeyenler geocities.com/destroyonur'a bir bakıp pokeimam'a tıklasına (ehe çok zevkli)

**Hosçakalın**

(İsmimi yaz bidaa ki sefere çoccum-cem)

### LEVEL

Ey kahraman isimsiz okur! Yavrurn kaç defa dedim içinzı ortalık yere dökmeyin diye yaw! Bak gene battı ortalık, kim temizleyeceğim? Neyse, doğrusu biz burada "bunu verin, sunu verin" diyenlere pek o kadar kizmıyoruz. Neden mi? E bilmeyen tabii bu işin ne zor olduğunu, saniyolar ki herşey kininden çekilen kılıç gibi kusursuz ve sorunsuz yürüyor. Doğrusu kimsenin herşeyi bilmesi ve anlayışlı da olmasının beklenemez. Yani sorun yok. Hehehe...

1- Sana kısaca Adobe Photoshop desem? =)

2- Kanunları çiğneyebilecek olmanın, kanunları çiğnemenin akıllıca bir iş olduğu anlamına gelmez. Var sen kur artık sorunla cevabım arasındaki bağlantıyı..

3- Diablo 2 Expansion sadece tek bir act, birçok yeni yaratık, iki yeni karakter sınıfı, yüzlerce yeni alet edevat ve bir de büyük iblis (bil bakalım kim? BEN!) içerecek. Ama sen mi Baal'in cüccüğünü dürsersin, yoksa o mu senin hesabını görür, işte orasını bileyim...=)

4- Cem abin mektupları bana devrettiğin için onun yerine ben şarıyorum. Bu nasıl eleştiridir ki?????? (Soru işaretlerinin sayısına dikkatini çekermi) Olsa olsa övgü olur, biz de "övgü" ile "yağ" arasındaki farkı bilmeyeceğim. Adamlar değiliz herhalde...

5- Ben neden vasat bir çizgi film'in bu denli meşhur olduğunu anlamıyorum. Zamanımız gençleri mi çok zevksiz, yoksa pazarlamacılar mı çok başarılı? Bilmeyorum, bilmeyorum...

### Ulu Level çalışanları,

Ulu Level, önlündüzde eğiliyor ve bir yandan da kahkahamı bastırmaya çalışıyorım! LEVEL VS LARA'nın trailerini 2 dk önce izledim, şimdi yanda oynuyo yinel Müthiş yapmışsınız! Ulusunuz yani! Harika kasınız!

Gokhan abi, doğrulup yatmaktan fitik falan olmadı di mi? Cem abi, insan silahını düşürür mu yav? PS kısmını ayıranızda harika! Ulusunuz yani, okuyorum diye demiyorum, piyasadaki en iyi derginizin yanı! Fallout2 büyükluğunuzu geçen aydan duyurdum ama, siz ulusunuz, büyüğünüz! Yanlız Hexplore oyununu vermediniz, onun nedenini sorayım,



ululuğunuza gölge düşmesin! Yanıt atarsanız mesut olurum,

**Can "Rincewind" Sungur**

### LEVEL

Pes yanı Can!

Yani güzel evladım, bi insan bu kadar yağ çekebilir! Yani bu kardarrrrr! Daha otesi olabilir mi bilmeyorum... Quantum fiziğine göre olabilir, gelenekçiler ise olamaz diyor. Onlara göre nonlinear matematik'ten çıkmayan saçmalıklarla doludur ve cevaplar yerine daha fazla soru doğurmaktan başka bir şey yapmaz. Bu bağlamda ele alırsak kediler neden o denli sevimli yaratıklar- dir?... Bizzttt, cizzztlt, cozurt...

Bak gördün mü, senin yüzünden saçmalamaya başladım işte. Yaktığın yağından dumani entegrelerimi bozdul Ben servise gidiyorum, bak başının çaresine!

### Selam Level,

Sizden bir ricam olacaktı. mIRC'de chat yaparken aniden bağlantımı koptu. Tekrar bağlanmak istediğimdeye "unable to resolve" gibi bişiy yazıyor. Ayrıca bu olaydan beri belirli sitelere giremiyorum (mesela

yahoo gibi İngilizce siteler). Reset Scan Disk, Defragment, Disk Clean up dahil olmak üzere

bildiğim bütün her şeyi yaptım ama hiçbir değişim yok.

Kafayı yemek üzereyim. Lütfen bana yardım edin. Cevabınızı e-mail ile yollarsanız sevinirim.

Şimdiden teşekkür ederim.

**Barış Parlan**

### LEVEL

Bak Barış,

Ben mIRC olayına kökten karşı olan bir insanım, o yüzden sorunun cevabını bilmeyorum, bileyim yorum... Ve fakat içimden bir ses

senin nuke yediğini felan söylüyor. Tabii içimdeki seslerden hangisi bunu diyor bilemeyeceğim. Bence sen sırasıyla Format C: ve Install Windows komutlarını uygulamaya sok, anıslarsa... Ennnnn güseli...

Oyun adı: Level yine gelmedi  
Tür: Sinir, ofke, dayak

Minimum sistem ihtiyacı: Sopa, tokat, kızın yüz ifadesi ve bayii...

Onerilen: Daha kalın bir sopa, dağıtım şirketi, hayli kızın bir yüz...

Max. önerilen: İstanbul bilet, daha da kalın bir sopa ve yakalanın herhangi bir Level editörü

Evet her ay bu oyunu oynamaktan fenalık geldi. Level ayın 4'ü oldu hala yok (gazetelerde reklamını görmek de cabası) ustune üstlük birde her ay sattığı halde, "Level geldi mi?" diye sorduğumda sanki sedfojgnispolkute diye bir şey sormuşum gibi yüzüme bakıp bir süre sonra cevaplayan bayının yüzü, tüm burların tuzu biberi oluyor. Neyse ki Level'in eline alıncı sakınleştirici görevi goruyor. Neyse şaka bir yana sadık okuyucu bekler telkininde bulunmaya devam ediyoruz ama şu dağıtımlı biraz daha hızlandırmanız iyi olacak. Gerçek sizin yerinizde olmak istemem çünkü sizler Level'i parçalar halinde görür ve daha çıkmadan okumuş oluyorsunuz ama bizler merakla hem de süslü puslu haliyle armut piş 2.600.000 bin vereyim ağızma düğ hesabı okuyoruz. Evet birkaç soru soralım da içimizde kalmasın.

1-Midtown Madness 2 ne zaman harddiskimize girecek  
2-Felony Pursuit diye bir oyun vardı öldü mü kaldı mı, ne haber?



3- Neyse bu kadar yeter İstanbul otobüsü kalkıyor yakında görüşürüz. Kendinize iyi bakın

**Sevgiler selamlar  
Yusuf Gürsel**

not: Rahatsız olan bir arkadaşımız vardı ona sevgi ve selamlar. İnşallah bu mesajı öğrenir.

#### LEVEL

Oyun adı: Yine okur mektubu geldi!

Tur: Shoot Them Down!

Minimum sistem: İblisvari bir öfke, 30 mm GAU-9 Gatling, garibim postacı.

Onerilen: Cehenneme bir portal açıp iblis ordularını çağırma, sonra da... sonra da... Benim succinctum değişdi Tyrael İhan banal...

Max Onerilen: Sakin ol dostum, o elindekini yavaşa yere bırak. Geçti, her şey daha iyi olacak.

Şaka bir yana, senin de zaten belirttiğin gibi bu dergicilik hiç kolay iş değil. Yani aslında yenecek hala değil, ama naaparsın, kader mahkumuyuz biz. Bize acımayın, fakat bize bakıp ibret alın dostlarım, bizim yürüdüğümüz yoldan yürümeyin, hayatınızı kurtarın! Lan kime diyorum? KAÇINNN!!!...

Level sayı ikiyi karışımızı hatırlıyorum da, yurtdışından gelmesi gereken CD'lerimiz bir ay boyunca küçük bir kağıt parçası yüzünden gümüşe takılına yaklaşık 20 gün geç çıkmıştı. Gökhan hergün başına ellerinin arasına alıp "Biz bitti! Keşke oto tamircisi olsaydım" diye ağlıyordu. Ben ise kafamda butun saçları ve yüreğimde insanlara beslediğim merhameti o gün kaybettim. Tamam, tamam, merhamet zaten yoktu, ama saçlarımdı vardi! En azından o gune dek vardi yanı... Demem o ki, bu işte gecikmeler oluyor. Şu ya da bu sebeple, ama oluyor işte. Siz gençlere üç altın ödülüm var bu konuda, sabır, sabır veee, yine sabır etmek... [Hattıllı leee-eeyyynnnnn!]...

1- Midtown Madness çok ya-

kında gelecek sanırım, tabii ben yasal versiyonundan bahsediyorum, gerisini bileyem..

2- Helvasını yedik rahmetlinin.. Şaka şaka, en son duyduğunda bitiyor gibi felandı, ama bilirsın bu herifler...

3- Aman kaçırma otobüs! Ben bütün hazırlıklarımı yaptım... Anılsın ya... Hehehehe...=)

#### Ben 11 yaşında bir PC hastasıyım.

Hem pc'm hem psx'ím var, Fallout'a taktım ve yazdıklarınız pek anlaşılmıyor bi daha ki ay lütfen biraz açık yazın... [Ayrintılı...]

Sorularım

1-duke nukem forever desem soruya anılsın.

2-mgs2 psx2 demi yoksa psx1'de mi çıkacak.

Level vs. Lara ne yaw? Gelecek ay noiceek yaw? anlamadım.psx dergisi için çok büyük bir gelişme bence... Herkese kolay gelsin... e-mailimi cevaplarsanız sevinirim

**Taygun Kekeç**

#### LEVEL

Sevgili Taygun,

Yavrum, evladım, mektubunu alınca ne kadar üzüldüm bilemezsin. Çok erken yakalanmışsun bu berbat illetle, keşki birkaç yıl daha sağlıklı olabilsen, normal bir yaşam surebilseydin. Neyse, üzülme, tip ilerliyor, elbet bir gün bunun da çaresini bulacaklar. Hehe... Ya da şey mi desem daha uygun kaçardı acaba? "Aramiza hoş geldin evlat! Bunden sonra kan ve karanlıkla besleneceksin!..." Puahahaha... Bi duyan olsa ne sanacak yaw... Neyse;

1- Sadece "forever" desem cevabı anılar misin?

2- Metal Gear Solid 2 sadece Playstation 2 için tasarlanan bir oyun, zaten diğerinin kapasitesi yetmez, grafikleri gordüm de... Bu arada, bu nasıl soru yavrum evladım? Matematik formülü gibi, neye ki sonsuz anlayış gürüm sayesinde "şakı" diye anladım... (Nah anladın!)

#### Sevgili Level ,

Her şeyden önce bir gün bana, "Sen her ay bir dergi alacaksın bu dergiyi bir ay okuyacağın ve elinden düşürmeyeceksin deseler her halde kesin dalga geçmeye derdim. Gerçekten de mükemmel ötesi bir dergisiniz sizin onunuzde şapkamı çıkarıyo-

rum (Eee iyi de kötüyü de ayırt eden bir okuyucu grubunuz var emin olun.)

Belki inanmayacaksınız ama yaşı 21 oldu ben hala bilgisayar başında sabahlarken ev halkı yeter artık bir daha onun başına oturamayacaksın diye tehditler savururken bir elimde Level, karşılık oyun satır satır oynuyorum. Bakalım nereye kadar dayanacaklar merak konusu

Şimdi gelelim naçizane sorularıma:

1- Herşeyden önce her ay bir oyun verme olayını bıkmadan usanmadan o kadar çileler çekerek verdığınız için teşekkür ediyorum. Tabii ki bilin bakalım laf ne reye gelecek...

Geçenlerde sanki Phantasma-goria'yı verecekmiş gibi yazmışsınız yazınızda iyi hoş da bence önce 1. bölümünü verin ve ayrıca neden GAbriel Knight serisini vermiyorsunuz. Yani ööle hop diye olmaz ama birinci oyundan başlayarak bir ilke { seri oyun kapsamında } imza tabılsınız { Yazması ne kadar kolaymış...:)}

2- Sizin gibi mükemmel bir dergiye sormak istiyorum. Neden bir TV kanalı düşünmüyorsunuz, sizce Türkiye'de büyük bir oyuncu kitlesi yok mu?

3- Bu ay (Ekim) verdığınız oyunu daha önceden defalarca bitirdim ama çok iyi bir oyun seçmişsiniz teşekkürler. Her arşivde mutlaka olmalıdır!

4- Artık sanane.com dan da kopya oyunları online oynayabileceğimiz doğru mu?

5- Önemli bir konu olduğuna inanıyorum. Tamam her ay bir Full oyun CD'si veriyorsunuz da derginin herhangi bir sayfasına onun kapağı gibi yapabileceğimiz kesip katlayıp kapak olacak bir bölüm yapsanız. Hem daha masrafsız olur herhalde.

6-Sevgili Cem abi sonucusu sana: Kızlar konusunda sonuna kadar seni destekliyorum..

Yayın hayatınızda başarılar ve daima bu çizgiyi korumanız dileğimle (nasıl resmi bir sonu) BYE BYE işte...

**Serkan Koçyiğit  
Kütahya**

#### LEVEL

Yavrum, evladım, çocuğum! Akıllı ol, sen daha 21 yaşındasın, peki ben ne halt iyiyim? 30'a santim kaldı ben hala oyun oynuyorum! Daha da kotusu işimin

bir kısmını bu oluşturuyor! Düşünsene, cicilerini giyip bir ortama girmişsin, yanına son derece hoş (gulp) bir gece elbisesi içinde, suratında bir milyon dolarlık bir gülümseme olan klas bir hatun yaklaşıyor. Hoş beş derken hatun soruyor, "Ne iş yaparsınız?"...Hah, buyur bakalım, gel sen cevap ver de göreyim sikiyal Haliyle kastırıp "Hayat bir oyundur hanımfendi, ve ben bu oyunu çok iyi oynamı" gibi caçfaflı bir cevap veriyorsun. Tabii senin aklında Fallout felan canlanıyor, ama garibañ hatunun kafasından artık ne geçirosa suratı daha bir aydınlanıyor. Ve tabii sen de daha fazla camura battığını anlıyorsun... Tam Cafelik bir durum yani... Bu duruma sana verecek iki nasihatim var, birinden birini seç artıksı. Ya oyunlardan kurtul, ya da "Yalnız birey güçlü bireydir" palavrasını iyice içine sindir, çünkü çok ihtiyacın olabilir ilerde. Ama tabii kelin merhemeli olsa kendi başına süremiş, ve ben hâlâ aynaya baktıkça gözleri kamaşan bir herifim. Bilmem anlatıbildim mi?... Neyse, işte cevapların,

1- Harbiden yazması çok kolay di mi? Seni gidi seni... Ama bak biz bu ay ne verdik, gördün di mi? Eh, hiç de fena söylemaz, ne dersin?=-)

2- Du bi dakka, önce gülmekten duşen dibimi yerden ala-yım... Puhahaha, haklısan tabii... Wohahahaha... TV kanallı... Neden olmasın? Raahhaha-hahaahaa...

3- Eeee, bir şey biliyoruz da yapıyoruz di mi? (Haydi hep beraber! HATTTIIII LLLLLEEE-EEYYYYNNNNNI)

4- Bu soruyu duymamış ola-yım! Kopya oyunlar cis, kaka, e-eel (Evet, oynayabiliyorsun)

5- Ben bu yaşma geldim senin gibi akıldane bir okur görmedim Walla bravol Aşında fena fikır diil de, uygulamada sorunlar çikalabilir, anlatıbildim mi?

6- Cem abin yakında deli gibi aşık olduğu kadınlara evlenip Fransa'ya yerleşecek Ee, sen de onu buradan desteklemeye devam edersin artık tek tabanca halinle, essek diilin yal Puhahahaha...

Nasıl matrak bir sonu ama?=-) ( Tüm bunları yalan, çekememezlik, iftira -Cem)

**Mad Dog**

**YAZIN!**

## REKLAM INDEX

Aral İthalat	A.K. - 45	0212 659 26 73	Mavi Donanım	26-27	0216 348 94 54
Bilgitaş	19	0212 275 10 70	Medya Bilgisayar	12-13	0216 414 13 22
Chip	112	0212 297 17 24	Microsoft	9	0212 258 59 98
Eksen Bilgisayar	16-17	0216 418 94 55	Multimedya	A.K.İ.	0212 212 98 50
Herkes İçin Bilgisayar	84-85	0212 297 17 24	Odyssey Entertainment	37-39	0212 233 10 50
Hesmak	31	0216 391 88 00	Ölcsan	33	0212 280 97 61
Interaktif Multimedya	15	0212 296 83 84	Philips	Ö.K.İ.	0312 417 64 33
Internetimiz.com	77	0212 297 17 24	Raks New Media	52-53	0212 273 25 60
Leadtek Türkiye	23	0212 217 08 50	Rönesans Fuarçılık	49	0212 235 82 20
Level Club	108-109	0212 297 17 24	Seta Multimedya	41	0216 463 43 76
			Ufotek	29	0212 274 56 60


**Genel Yayın Yönetmeni**

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

**Yayın Koordinatörü**

Tügebek Ölek tugbek@level.com.tr

**Yazı İşleri**

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

**Katkıda Bulunanlar**

Batu Hergünsel batuher@level.com.tr

Emin Barış agaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kagan Ünalı kunaldi@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

**Grafik Tasarım**

Didem İncasağır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

**level@level.com.tr**

**Genel Müdür**

Hermann W. Paul Bestir Özerdem

**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti**

Adina Sahibi Gökhan Sungurtekin

**Renk Aynımı - Film Çıkış**

Asır Matbaacılık Ltd. Şti Tel: (212) 283-8438

**Baskı**

Asır Matbaacılık Ltd. Şti Tel: (212) 283-8438

**Dağıtım**

BİRYAY A.Ş. Piyalepaşa Bulvarı

**VOGEL Yayıncılık**

Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kavaklıpaşa

**İSTANBUL**

Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733

**VOGEL ANKARA**

Dilek Özgen Serra Yurtman

**Müşteri Temsilcisi**

Ankara Büro Meneviş Sokak 26/4

**Yukarı Ayrancı ANKARA**

Tel: (312) 467-0350 Faks: (312) 480-5958

**E-Mail: vogelank@chip.com.tr**
**Pazarlama Müdürü**

Güler Okumuş Ozlem Cenker, Ayten Çar

**Vogel Satış Müdürü**

Gönül Morgul mgonul@vogel.com.tr

**Reklam Koordinatörü**

Sebnem Karabiyik ksebnem@vogel.com.tr

**Reklam Müdürü**

Murat Yıldırım muratydr@level.com.tr

**Reklam Servisi**

Nesrin Aslan naslan@vogel.com.tr

**Nurhan Bağrı**

bunurhan@vogel.com.tr

**Sevil Sarıtaş**

sssevil@vogel.com.tr

**Yeliz Koyun**

kyeliz@vogel.com.tr

**Reklam Trafikeri**

Aymur Kına

**Reklam Servisi Faks:**

(212) 297-1733

**Abone Servisi**

Nur Geçili

**Ayfer Karaalioğlu**

Nebi Danacı

**Dağıtım Müdürü**

Mehmet Çil, Cem Cenker

**Dağıtım Departmanı**

(212) 238-7343

**Abone Servisi Faks:**

(212) 238-7343

**Abone E-Mail:**

abone@chip.com.tr

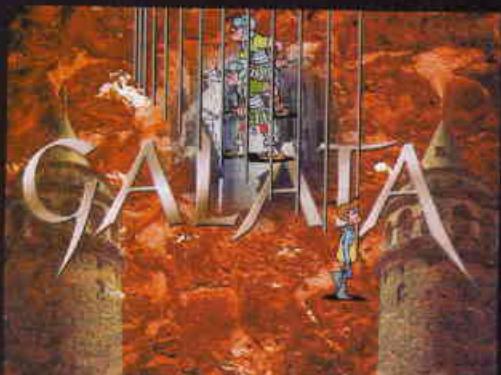
**Üretim Koordinatörü**

Turgay Tekatan

WİSWA  
KASIM

## ORİJİNAL TÜRKÇE OYUN

## GALATA

BİLGİSAYARINIZI  
PAYLAŞMAYA HAZIR OLUN

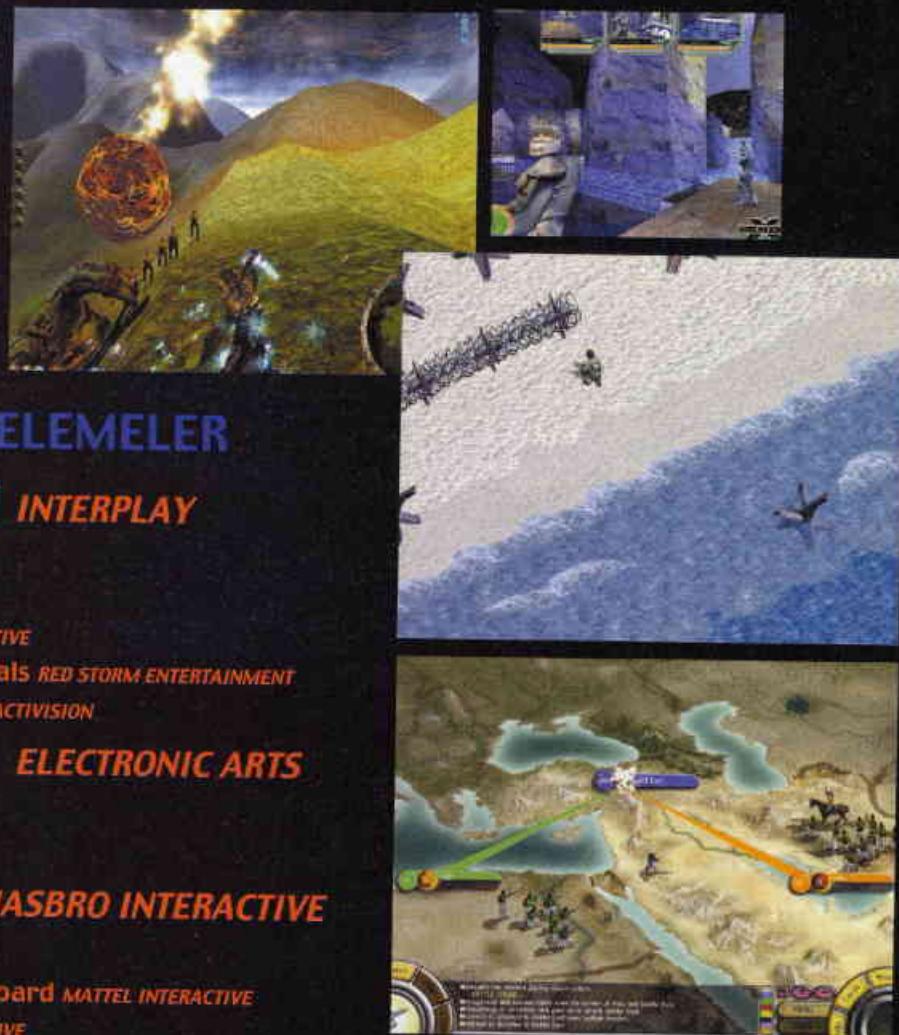
Byzantine'ı gördünüz sevdiniz. Türkçe oyun oynamanın tadına vardınız. Ne yazık ki dünyadaki Türkçe oyunların sayısı bir elin parmaklarından daha az. Ama Level, Kaf dağının arkasında da olsa Türkçe oyunları bulup size ulaşımaya karalı. İşte nefis bir Türkçe Adventure, Galata... tarihi Galata kulesinin etrafında gelişen sırlı dolu olayları çözmeye çalışırken kendinizi oyunun ve İstanbul'un büyüsüne kapılmış bulacaksınız.

Çizgi film kalitesindeki GALATA oyunu, birbirinden güzel mekanlar, ilginç karakterler, espirili ani-

masyonlar, komik sahnelerle, kısacası sonuna kadar eğlenceyle dolu. Üstelik de Türkçe. Yanlış okumuyorsunuz. Üçüncü kezdir oyunun TÜRKÇE olduğunu söyleyiyoruz. İçiniz rahat olsun. Bulmacaları çözmek, konuşmaları anlamak için İngilizce bilmek zorunda değilsiniz artık. GALATA ile, ilk okul öğrencisi kardeşinizden yetmişlik dedenize kadar herkes Galata'yı kolaylıkla oynayabilecek. Gerçi, bu durumda karşınıza başka bir soru çıkıyor... Siz bilgisayarınızı ev halkı ile paylaşmaya dayanabilecek misiniz?

## KAPAK KONSU STRATEJİ OYUNLARI

Tüm oyun türleri gibi strateji oyunları da cehre değiştiriyorlar. Real Time Strateji denilince akılimiza geliveren Starcraft, Red Alert türü, 2D oyunlar olmaktan çoktan çıktı stratejiler. Aksiyon oyunlarını kıskandıran grafiklerle süslenmiş stratejiler yakın gelecekte bilgisayar oyuncularına uykusuz geceler geçiricek.



## BOMBA GİBİ İNCELEMELER

**Baldur's Gate II** INTERPLAY

Metal Gear Solid MICROSOFT

Midtown Madness 2 MICROSOFT

Starship Troopers HASBRO INTERACTIVE

Rainbow Six Covert Ops Essentials RED STORM ENTERTAINMENT

Star Trek: Voyager Elite Force ACTIVISION

**Superbike 2001** ELECTRONIC ARTS

Jetfighter IV TALONSOFT

Racing Madness MICROSOFT

**Nascar Racers** HASBRO INTERACTIVE

Wizards and Warriors ACTIVISION

Close Combat: Operation Overboard MATTEL INTERACTIVE

Panzer General III MATTEL INTERACTIVE

## TAM ÇÖZÜMLER

**MDK II • The Longest Journey • DEUS EX**