

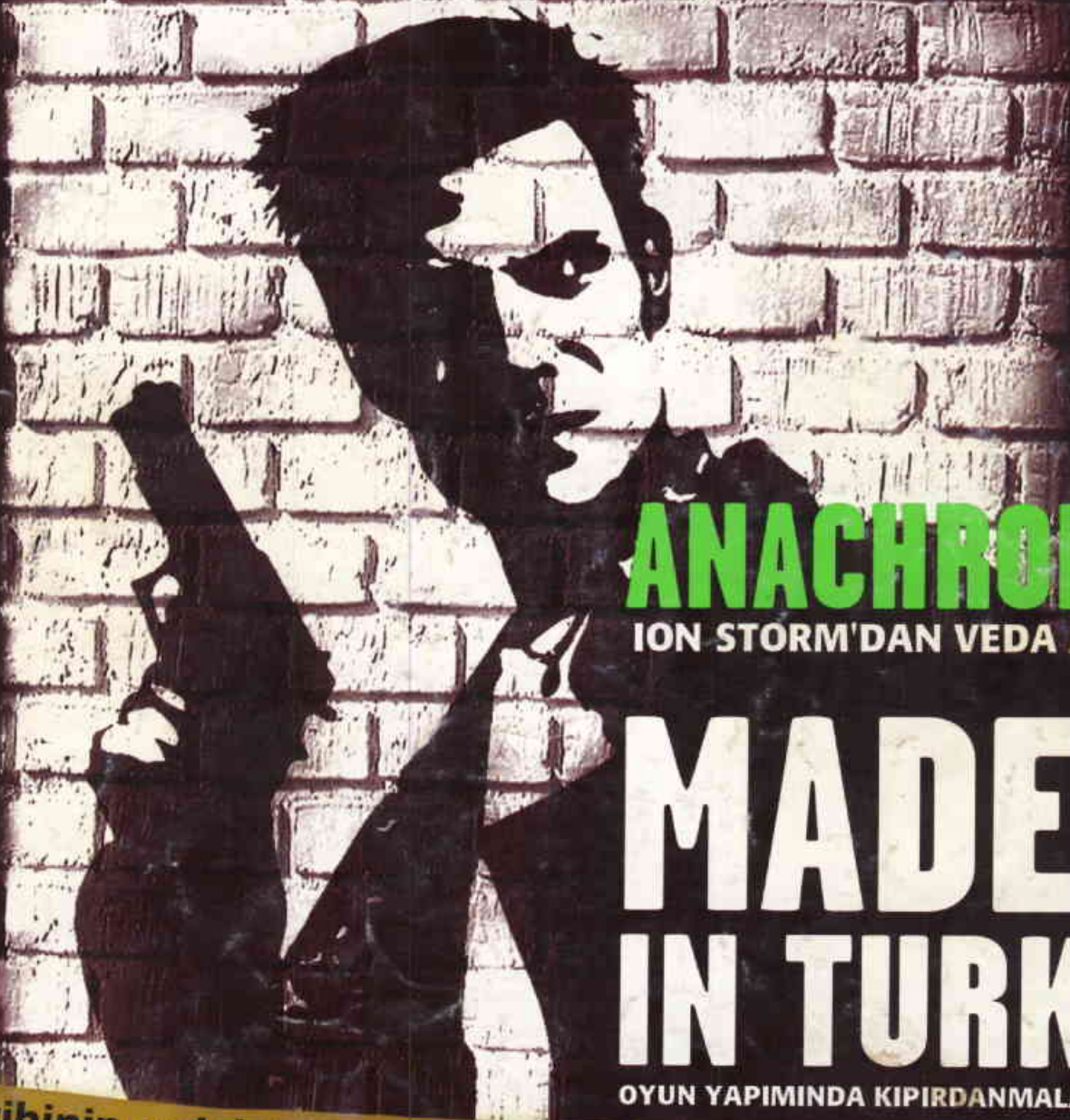
TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

EYLÜL 2001

# LEVEL

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

YENİ SİMS OYUNLARI



## ANACHRONOX

ION STORM'DAN VEDA ATIŞLARI

# MADE IN TURKEY

OYUN YAPIMINDA KIPIRDANMALAR BAŞLADI

PC tarihinin en iyi Action oyunlarından birisine merhaba deyin!

# MAX PAYNE

0.9  
9 771501 213116



## kıpırdanmalar

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

“El ele verip Türkiye’deki oyunculuğun gelişmesi için dört bir koldan ilerleyelim. Elimizden geldiğince orijinal oyun alalım, imkan ve yeteneğimiz varsa Türkiye kokan oyunlar yapmaya başlayalım. Bir birliktelik oluşturalım ve bilgisayar oyunlarının “çocuk işi” olmadığını, bilgisayar oyunları ile ilgilenenleri hor görenlere gösterelim. Yakın zamanda ne kadar çok şeyin değiştiğine siz bile inanamayacaksınız”

İşte o yakın zaman tahmin ettiğimizden çok daha yakın çıktı: Şu anda Türkiye’de çok ciddi oyun projeleri ağır ağır da olsa ilerliyor. Birçok grup Türkiye’de 15 yıl geri kalmış oyun geliştirme sektörüne katkıda bulunmak için kolları sıvamış bulunuyor. Ve eğer büyük bir aksilik olmazsa, en geç 2003 yılında biz de adımızı dünyada oyun yapım sektöründe duyurmuş olacağız.

“Türkiye’de oyun yapımı konusunda somut bir gelişme olmayacak mı?” diye soran yüzlerce mailin sahiplerine ve tüm okuyucularımıza artık göğsümü gere gere şunu söyleyebilirim: Nihayet Türkiye’de oyun yapılıyor. Bu konuda aradığınız bütün cevaplar 22. sayfada başlıyor...

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

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

Batı sahillerinden dönüşte, görüşmek ümidiyle...

**SINAN AKKOL Genel Yayın Yönetmeni**

# 1503a.d.

Sunflowers

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

zu da bize farklı davranacak. Biz de ilişkilerimizi ona göre ayarlayacağız. Onlarla ticaret yapıp paramızı arttırmaya çalışırken aynı zamanda kolonilerimizi ve ticaret gemilerimizi de saldırılardan koruyacağız. Bölgelelikle herkesin ısırmasına çalıştığı pastadan en büyük payı biz kopartmaya çalışacağız. Eh bunu için de ağamızı daha büyük açmamız gerekecek. Tundralar-

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



## roguespear:blackthorn

Red Storm

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

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

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



### Infogrames Zararda

Avrupa'nın en büyük video oyunu yapımcısı Infogrames 672.3 milyon euro satış yaptığı ve geçen seneki satışlarına göre 183 milyon euro kar ettiği halde toplam bütçesinde zararda olduğunu açıkladı. Bunu GT Interactive'i almalarına bağlayan yetkililer geçen sene 60 çalışanlarının işine son vermek zorunda kaldıklarını söyledi. Peki biz bu haberi size neden veriyoruz? Dünyadaki oyun piyasasının büyüklüğünü daha iyi kavrayasınız diye.

### Echelon: Wind Warriors

Birincisi çok parlak olmamasına karşın satmış olacak ki

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

### Atari ve Combat

Hani şu minik tankları kullanıp önümüze geleni vurduğumuz Combat vardır ya. Özellikle zamanında

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

### Crusader Total War

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

# darkfall

Razorvnx

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



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



# divinedivinity

Larian Studios

Etraf RPG kaynar oldu. Bir sürü değişik evrende geçen RPG'ler yağmur gibi yağmakta. İşin daha güzel ise HEMEN HEMEN hepsinin çok kaliteli yapımlar olması. Fakat birbirini tekrarlayan veya bir sistem tutturunca hep onun üzerinden giden oyunlar bir süre sonra can sıkıcı olmaya başlayabiliyor. Belçikalılar da aynı şeyi çekiyor olmaları ki sistemleri birleştirip en

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

cak. Yani bir skill'i aldıktan sonra onu kullanırsanız skill artacak. Bu efektlere de rastlayacak. Örneğin hep kullandığınız bir büyüde daha da güçlenirseniz büyü'nün efekti de daha gösterişli olacak. Oyunda yapay zeka ise gerçeğe uygun olarak davranacak. Yapımcılar özellikle bu konuda çok titizleniyorlar. Yapay zeka size tuzaklar kuracak. Örneğin sizin geldiğinizi gören bir iskelet geriye koşup arkadaşlarını uyuracak ve size bir tuzak hazırlayacaklar. Ya da savaş kaybedeceğinizi anlayan hazine muhafızları hazineyi alıp kaçmaya çalışacaklar vs. Ayrıca her şeyi mantık çerçevesi içinde yapmalısınız. Örneğin elinizde bir zehir şişesi varsa ve kamptaki ordları yok etmek istiyorsanız onlarla dövüşmek yerine invisible olup yemek kazanlarına bu zehiri atın yeter. Oyun boyunca yalnız savaşmak zorun da değilsiniz. İsterseniz yanınıza yardımcıları da alabileceğiniz. DD iyi bir senaryoyla çok güzel bir oyun olabilir. ☺



çıkan ama henüz ülkemize gelmeyen Mongol Invasion'ı da oynasak mutlu olacağız ama şimdilik beklemedeyiz.

## Commandos 2 Bitmedi

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

## Borg Assimilator İptal Edildi

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

## Kapanan Kapanana

Böyle giderse kısa haberleri yazdığımız bu bölüme direkt kapanalar listesi yapacağız. Funcom X-BOX için oyun hazırlayan bölümlerini kapattıklarını açıkladı. Firma

Anarchy Online'ın piyasaya çıkmasıyla birlikte tüm kaynaklarını bu oyuna yönlendirmeye karar verdi. Ayrıca mobil telefonlar içinde oyun üretimi yapan firma diğer ülkelerde de ofisler açarak yeni oyunu Midgard için hazırlanıyor.

## Time Line Can Simidinde

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

# game of death

Burns Entertainment

Ölümlü oyun olmaz ama ölümün oyunu oluyor işte. İlk bakışta biraz mide bulandırıcı bir oyun gibi görünüyorsa Game of Death. Yani tüm kılcal damarları ortaklıkta dolaşan bir kahraman pek iç açıcı görünmüyor açıkçası. Ama oyunun konusu yeterince ilginç. Bir



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



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

# project1

Third Wire

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

Kuvvetleri'nde süperonik uçuş yapabilme özelliğine sahip ilk uçak olan F100D Super Sabre aynı zamanda ilk afterburnerların monte edildiği uçak unvanını da taşımakta. Resimlerini gördüğümüz uçak F100D'dir. Oyun dinamiklerinde oynanabilirliğe ağırlık vereceklerini söyleyen ekip simülasyon adı altında oyun-

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



## Wolfenstein Multiplayer

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

## GOD Games Yutuldu

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

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

## Max Payne de Ünlü Artık

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

## Fransızlarda para bol

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

## Dynamix Kapandı

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

# quake4

id Software.

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



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

# raceofChampions

Activision.

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



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

# oyuntakvimi

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

## BU AY

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

## EKİM 2001

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

## KASIM 2001

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

## ARALIK 2001

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

## 2002 VE SONRASI

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

# tom clancy's ghostrecon

Rainbow 6 efsanesi tam gaz sürüyor!

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

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

gözüyle de baksak da işler bu sefer daha değişik.

Bu sefer derdimiz 2008 yılında Rusya'da gücü tekrar ele geçiren eski komünistler olacak. Eski Doğu Bloğu ülkeleri üstündeki hakimiyetini ele geçirmek isteyen Rusya, provokasyon ve karışıklıklar yaratıyor. Sonrada bunları bahane ederek silah kullanımına başlıyor. Bu tehlikeye çözüm olmak bize düşüyor.

## Yeni Elemanlar

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

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

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12.2001

Tür \* FPS

Yapım \* Red Storm

Dağıtım \* Ubi Soft

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

çek askerleriz.

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



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

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

### Her İşe Bir Erbab

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

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



uygun olarak taktik hareketlerinin gelişmiş olması. Mesela tehlikede olduklarının farkındaysalar artık siper olarak ilerliyorlar. Grup halindeyseler siper almakla da yetinmiyorlar, kademeli olarak ilerleyip birbirlerini koruyorlar. Kıpırdanan bir çalı gördüklerinde ve siper aldığınız noktaya yayılım ateşi açıyorlar. Sizin saklandığınız yerden kafayı uzatıp tek tek onları vurmanızı beklemiyorlar. Ne yapıp ne edip sizi oradan çıkarıyorlar, Sizi gördüklerinde saldırmadan önce destek çağırıyorlar. Elbette eski

si gibi varlığını hissettikleri an rehaneleri vurmakta tereddüt etmiyorlar.

### Deathmatch Vakti

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

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

### Ölümlerden Ölüm Beğenin

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

Ghost Recon'la ilgili bildiklerimiz şimdilik bu kadar. Bundan sonra yıl başı öncesine kadar oyunun çıkmasını bekleyeceğiz. Bu arada... Red Storm'un aklına oyuna bu şekilde nerden gelmiş bir üyü musunuz? Amerikan ordusu arayıp onlar için bir askeri simülasyon hazırlamalarını istemiş. Hatta Delta Force'un Fort Bragg'daki karargahına davet edip yeni silah ve teçhizatlarını kuralama şansını vermişler. E ne diyelim? Red Storm'a yakışır ☘

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr



# heroes of might & magic 4

O'nu bilenler biliyor! Bilmeyenler ise en kısa sürede öğrensin, acınacak durumda kalmayınlar!

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

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

## KALE SURLARINDA DEĞİŞİKLİK

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

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12.2001

Tür • Fantasy Turn Based Strateji

Yapım • 3DO

Dağıtım • 3DO

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

nin bambaşka yaratıklar yapmasını sağlayan, oyunu çok daha zenginleştiren ve en önemlisi stratejik karar miktarını büyük bir oranda arttıran bir özellik!

| Bunun yanında artık kalelere gün başına bir bina yapma gibi bir zorunluluğunuz olmayacak ve paranız ve madenleriniz yettiği ölçüde istediğiniz kadar bina yapabileceksiniz. Yaptığınız binaların yerleri de her kale tipinde aynı yerde olacak (büyece şu market nerdeydi, Beholder'ları nereden alıyorduk gibi göz yorucu arayışlar sona erecek..). | Kalelerin görünüşü konusundaki en önemli değişikliklerden bir tanesi de arka planına uyum sağlaması olacak. Yani Heroes3'te olduğu gibi ateşli lavalı bir zeminde bile Wizard kalesi karlar içerisinde gözükmeyecek. Cıvardaki yerler ve doğa nasilsa, kale ekranının görünüşü birinci dereceden etkilenecek. Ayrıca artık ana ekrandan da bir kalenin içinde neler olduğu, hangi binaların yapıldığı belli olacak.





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

### ESKİ HERO ÖLDÜ YASASIN YENİLERİ

| En önemli, en çok ve en marjinal değişiklikler tabii ki Hero'lar üzerinde. Her şeyden önce 3DO herkesin yaptığı, tüm savaşlara giren ve geri kalan tüm Hero'ların yardımcı konumunu üslendiği "süper Hero" olayından oyuncuları kurtarmak ve tek bir Hero'ya abanacakları yerine bir sürü dengeli Hero'yla oynamalarını istemiş. Sonuç itibarıyla da her Hero'nun her yönden tamamen geliştirilmeyeceği bir sistem yapmışlar. Öncelikle her Hero aynı HOMM3'teki gibi exp. aldıkça yeni skill'ler kazanacak. Ama bu skill'ler toplam 7 ayrı daldan toplanmışlar ve her daldan 4'ü mevcut:

- Tactics (Hero'nun ordusu üzerindeki etkileri): Tactics, Offense, Defense, Leadership
- Combat (Hero'nun kendi gücü üzerine): Combat, Toughness, Archery, Magic Resistance
- Scouting (daha hızlı hareket ve haritadaki keşifler üzerine): Scouting, Pathfinding, Seamanship, Stealth
- Nobility (daha fazla para ve maden için): Nobility, Estates, Mining, Diplomacy
- Life (büyü okulu): Life Magic, Healing, Spirituality, Resurrection
- Order (büyü okulu): Order Magic, Enchantment, Wizardry, Charm
- Death (büyü okulu): Death Magic, Occultism, Demonology, Necromancy
- Chaos (büyü okulu): Chaos Magic, Conjuration, Pyromancy, Sorcery
- Nature (büyü okulu): Nature Magic, Herbalism, Meditation, Summoning

Her bir skill'in ise kendi içinde basic, advanced ve expert'e ek olarak master ve grandmaster diye 2 seviyesi daha olacak. Yani her biri 5 seviye olmak üzere toplamda 28 skill ile (ağzınızın şapırtılarını duyar gibiyim) her Hero'yu tamamen geliştirmek

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

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

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

fighter, lord, necromancer, priest, rogue, shaman, sorcerer ve warrior. Ama level atladıkça ve skill'lerinizi seçtikçe sahip olduğunuz yeteneklere göre toplam 37 ayrı ünvanı birine sahip olacaksınız. (Örneğin "enchanter" sınıfından bir Hero'nuz 5 büyü okulunun hepsinden bir şeyler öğrenirse "archmage" statüsüne yükselecek)

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





### Yaratık değişikliği, yaratığın değişikliği

Öyunda toplam 66 tane yaratık var. Bunların 48 tanesi kalelerde yapılıyor (bunlar arasında minator, cyclope, orc, hydra, genie ve black dragon gibi tanidik simalar olduđu gibi tabi ki bir sürü yeni yüz de mevcut (örn: dragon golem, white tiger, mirthful satyr, pirate) ve geri kalan 18 tanesi de doğada bulunabiliyor. Bunları da ya Preserve kalesindeki "creature portal" dan elde edebilir, ya haritadaki "dwelling"lerden satın alabilir ya da büyüyle çağırabilirsiniz. Yalnızca "Mermaid" ve "Sea Monster" yaratıklarını elde edemiyorsunuz.

3DO, oyundaki tüm yaratıkların olabildiğince ilginç ve hafıza da kalıcı olması için uğraşmış ve her birinin görünüşünü olabildiğince farklı yapmış.

Eski oyunda upgrade edilen yaratığın eski versiyonunun hiç kullanılmadığını gören oyunun yapımcıları oyuncuya daha fazla stratejik sorumluluk vermesi ve oyunu zenginleştirmesi açısından yukarıda bahsettiğim gibi upgrade yerine aynı level'da farklı 2 yaratık türü yapmaya ve her yaratığa farklı bir özel yetenek vermeye karar vermişler. Böylece Heroes 3'ten bildiğimiz bazı yaratıkların özel bir yeteneği olması olayı artık Heroes 4'te her yaratık geçerli (Mesela Genie'ler artık rãndom bir büyü yapmak yerine kendi özel büyü kitaplarını taşıyacaklar ve bilinçli olarak büyüleri yapabilecekler).



Ayrıca artık öyle kolay kolay Devil'la Angel'ı aynı orduda savaştırmayacaksınız. Zıt okulların yaratıklarını bir araya getirmek inanılmaz moral penaltılarına sebep olacak çünkü.

### Kanlı savaş, kahramanlı savaş

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

Ayrıca artık oyundaki savaş ekranlarımız izometrik!

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

Luck ve Morale artık bambaşka işe yarıyorlar. Morale iki kere saldırmak yerine artık sadece birliğin hızını ve önce kimin saldıracacağını belirliyor. İyi moralli bir yaratık rakibinden daha önce davranıyor. Luck da iki katı daha fazla zarar vermek yerine size defans bonusu veriyor. Yani kötü şanslı birlikler normalden daha kolay zarar görüyorlar.

### Diğer yenilikler, zevk uzmanlığı

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

Artık doğada bulunan veya bir şeyi koruyan ya-

ratıklar öyle sap gibi durmuyorlar ve sizi yenebileceklerini düşünüyorlarsa siz orada geçerken saldırıyorlar. Diğer bir deyişle siz ve tüm rakipleriniz eli bitirdikten sonra bir de "doğa" oynuyor ve kimseye ait olmayan yaratıklar hatta hatta Hero'lar bile ortamda gezinip sizin için ekstradan bir tehlike oluyor.

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

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

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

Gökhan & Batu | gokhan@level.com.tr



# alien versus predator 2

## Klostrofobik karanlıkta biplereler

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

Atmosfer dedim çünkü AvP ekran başında nabzımızı arttıran az sayıda oyundan biri. Eminim ki hepiniz de bu oyun için aynı şeyi düşünüyorsunuzdur. Hatırlıyor musunuz Marine olarak oynarken neler çektiğimizi? Radara baksan beyaz ufak bir nokta biplerip duruyor, inanılmaz bir hızla yer değiştiriyor. Radarı kapayıp gece görüşünü açsan nereden ne çıkacak bilemiyorsun. O panik anında tepeden bir şey iniverir alır götürür seni. En eğlencelisi de Marine ile oynamaktır. Çünkü en aciz yaratık, en çok paniğe sebep olur. Sadist bilgisayar oyuncuları da eli ayağına girsin, gece

gece altına işesin diye eli tırsak mouse sallar. Nereden ne çıkacağını bilmeden yürürsünüz. Eliniz bir radarı bir gözlüğü açar. Arada biplereler kulaklarınızda çınlar. Tam dibinize geldiğinde...! Neyse atmosfere kapılmışım yani anlayacağınız.

### Derin derin nefes alın

Önceki oyunun senaryosu çok iyi değildi. Bununla da çok sağlam bir senaryo olmayacağına benziyor. Ama zaten senaryoya dikkat edecek zaman pek olmuyor. LV1201 adlı laboratuvar bölgesinde garip olaylar olduğu konusunda haber alınır ve bölgeye araştırma için Marine'ler yollanır. Tabii ki Marine'lerin hiç biri geri dönmez. Daha sonra yollanan ikinci grup laboratuvar yakınlarında mağaraya benzer bir yapı bulurlar ve içeride Alien yumurtalarının olduğunu saptarlar. Tabii bu sırada Predator'ların da Alienları avlamak için mağaraya geldiği öğrenilir ve Marine'ler iki arada bir derede kalırlar ve ortamdaki canlı çıkmanın yollarını aramaya başlarlar.

### TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

06.2002

Tür • FPS

Yapım • Monolith Productions

Dağıtım • Sierra

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

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





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

öğreniyorsunuz ve bu yöne kanalize oluyorsunuz. Bu üç bölümü istediğiniz sırada oynamanız serbest. Kişiliğinizi yansıtan bir ırk seçip gönlünüzce oynayabilirsiniz.

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

### Ağızlarını açmış

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

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



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

Predator'larda da birkaç yenilik var. Kolunuzun üzerindeki kontrol paneli yeni elektrik bazlı silahlarla donatılmış. Bunların özellikleri yeniden düzenlenmiş ve Predator'unuza bir Ağ silahı ile bir çift elle kullanılabilecek mızrak eklenmiş. Böylece kendinizi Amazon sanabileceksiniz. Ağ silahı da geniş çarpışmalarda düşmanınıza fareymiş gibi davranmak için kullanılacak. Fakat ağ kesip saldırıya başlaması çok uzun sürmüyor.

### Ham yapşak

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

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

Çıkış tarihi tam belli değil. Çünkü oyun daha yapım aşamasında. Ve bir seneden önce bitmeyecek gibi gözüküyor. Hatta o kadar meçhul ki hangi platformlarda çıkacağı bile belli değil. X-Box, PS2 belli değil ama PC kesin. Neyse Tuğбек, havlum getiris misin, havuz çok soğukmuş. ☹

Onur Bayram | onur@level.com.tr





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

**MADE IN  
TURKEY**

Written by Sinan Akkol

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

Not: Bu sayfadaki çizimler için sağol Alper.

Developer ♦ Vivid Image  
 Projects ♦ Güzel İstanbul, Çocuk Odası, Actor Game Engine  
 Web Page ♦ www.vividimage.co.uk



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

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

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



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



Burada gördüğünüz her nesne gerçek hayattaki gibi hareket ediyor.



için ismi biraz daha kısaltmamız gerekiyor. Size Mevlüt Dinç desem? Hala mı bir ışık yok? O zaman size Last Ninja 2, First Samurai, Street Racer, Scars desem? Bu isimlerden en azından ikisi bilinç altına istiflediğiniz birçok tatlı anıyı su yüzüne çıkarmış olmalı... İşte Mevlüt Dinç, bu oyunların arkasındaki isim.

Mevlüt Dinç, ülkemizdeki oyun yapım sektörünü hakkettiği yere getireceğine inanıyor.

### 17 yıllık tecrübe

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

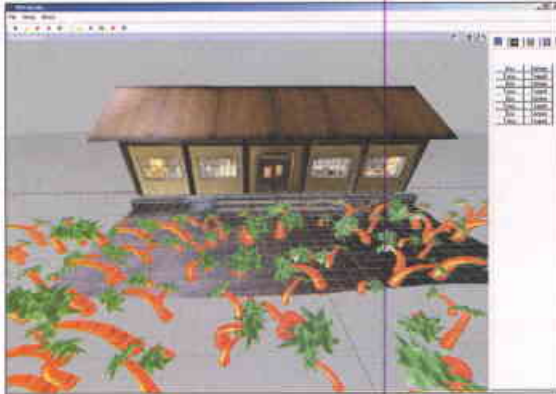
Ve Mevlüt bey şöyle diyor "O kurstan aldığım cevap hala geçerliliğini koruyor. Hala dünya üzerinde oyun yapımı üzerine bir üniversitede lisans programı yok. Sadece İrlanda'da Dublin üniversitesinde Bilgisayar Oyun Tasarımı ve Programcılığı bölümü var. İşin grafik yönünü öğrenmek isteyenler için de İngiltere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

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

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



Actor odasındaki herşey aynadan gerçek zamanlı olarak yansıyor.

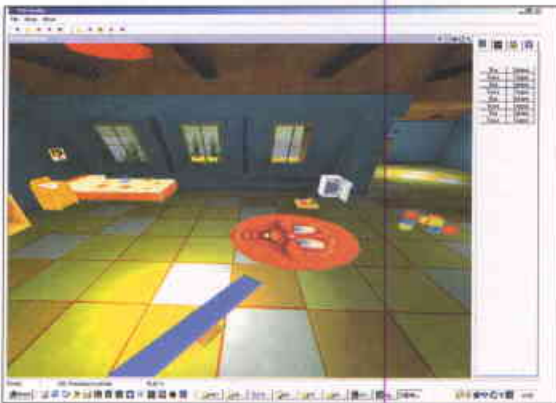


Cloning teknolojisi aynı nesneyi tekrarlayarak hafızadan tasarruf ediyor.

### Hindistan Örneği

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

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



Çocuk odasının yapımından ilk görüntüler.



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

### Actor Nedir?

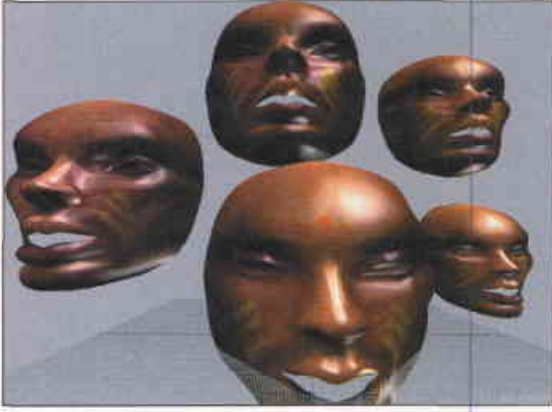
Actor, Vivid Image'in geliştirmekte olduğu grafik motoru. Gerçek dünyadaki nesnelerin, çevreden gelen tepkilere nasıl tepki vermesini bekliyorsanız, Actor'deki nesnelere de aynı tepkiyi veriyor. Şu an Vivid Image'in sitesinden indirilebilir olan (www.vivid-image.co.uk) Actor'ün teknoloji demosunda, ufacık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

Birden aklıma bir soru geliyor. "Oyunlarınızda hem Türkçe, hem de İngilizce dil opsiyonu olacak mı?" diye soruyorum. Mevlüt "Şu ana kadar yaptığım hiçbir oyunda dilin bir sorun olmadı. Konuşma veya text olarak. Bundan sonraki projelerimde de olmayacak sanırım, oyunlarımda çok fazla konuşma kullanmam çünkü. Ama illa konuşma veya text olması gerekiyorsa, dil seçeneklerinin arasında Türkçe olmaması elbette düşünülemez."

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

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





### 🔗 Hipoly Teknolojisi daha gerçekçi oyunlar için Actor ile kullanılacak.

rahatlıkla başarıyor. Tahta bir kapının meşale ile tutuşturulması, bir aynanın etraftaki her şey tüm gerçekçiliği ile yansıtması ve bir odaya atılan bomba ile odadaki her nesnenin sağa sola uçması gibi olaylar, Actor için çocuk oyuncağı olacak. Peki Vivid Image Actor ile neler yapacak?

### Projeler

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

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

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

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

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

Ayrıca fazla detay vermemek üzere şahsi söz verdiğimiz iki projelerine daha tanık olduk. Birisi belki de çok yakında hepimizi duyacağı büyük bir proje. Vivid Image bu proje için Sali Meme-

can gibi yetenekli ve halkımızın beğenisini kazanmış kişilerle beraber çalışıyor ve belki de çok yakında bu projenin ne olduğunu duyurabileceğiz size. Şimdilik sadece bizden birleriyle ilgili olduğunu söyleyeyim, yeter :)

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

### Nokta. Ve sonrası...

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

### Developer ♦ İki C Games

Projects ♦ Kara Büyü "Kod Adı: Sato Murat"

Release Date ♦ Belli Değil

Web Page ♦ Under Construction

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

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

Pentium 100 ve 16 mb RAM öngörülmüş) tamamen Macromedia Flash kullanılarak hazırlanıyor. Flash'ın olumsuz yönlerinden birisi olan ağır animasyonlarda en güçlü makinaların bile kasılmasını nasıl atlatacaklarını bilemiyorum. Ama ülkemizdeki Flash animatörlerinin dünya çapında başarılı olabilecek kadar iyi olduklarını bildiğimden, bu konuda pek fazla zorlanmayacaklarından eminim.

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



Developer ◆ Cartoon Studios  
 Projects ◆ Dedektif Fırtına 2 "Eşek Adası"  
 Release Date ◆ 2001 sonu  
 Web Page ◆ www.cartoon-onlines.com



☺ Seslendirme çalışmalarındaki Cartoon ekibi oldukça neşeli görünüyor.

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

**Level :** Dedektif Fırtına'yı 1996'da çıkarttınız. 2001 yılındayız ve Dedektif Fırtına 2'yi çıkarıyorsunuz. Bunca yıldan sonra neden böyle bir seçim yaptınız ?

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

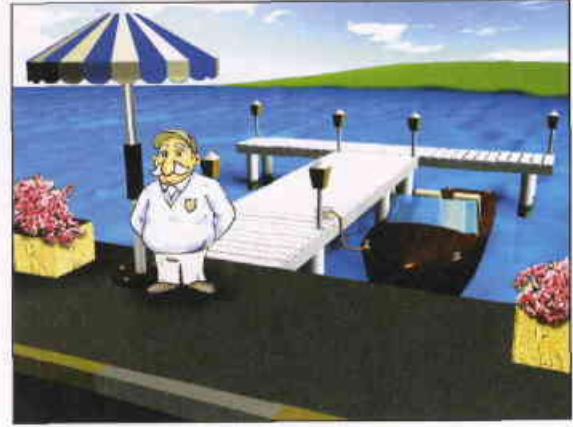
**Level :** Peki bu ani kararın sebebini sorsam?

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

**Level :** Bundan sonraki hedefleriniz neler ?

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

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

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

**Developer** ♦ Sanatsal Resimler

**Projects** ♦ Lanetin Hikayesi

**Release Date** ♦ 2002

**Web Page** ♦ <http://lanetinhikayesi.sitemynet.com>

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

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

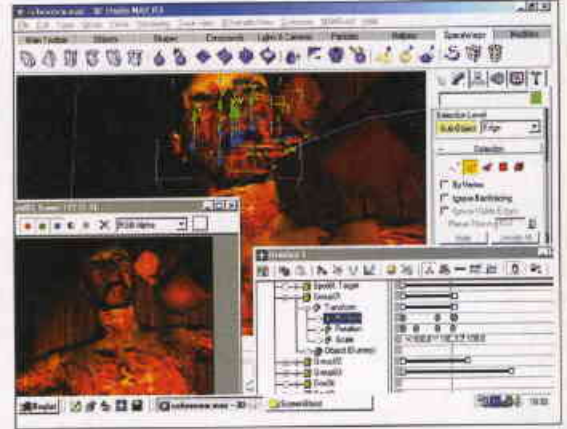
Oyunun hikayesi PSOne korku oyunları Silent Hill ve Clock Tower benzeri ve oynanışı da oldukça benziyor. Tatile çıktıktan sonra esrarengiz bir kitap bulan ve geçirdikleri trafik kazasından sonra kaybolan Hakan'ın hikayesini işliyor.

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

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

Mekanların da hareketli olması ilginizi çekecektir sanırım. Gezdiğiniz bir odanın içinde kamera açıları değişerek sizi takip ediyor.

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



Developer ◆ 3TE Games  
 Projects ◆ Pusu  
 Release Date ◆ 2002 ortası  
 Web Page ◆ www.3tegames.com



🔍 Bize soracak olursanız Hakan ve Cem'in iyi bir tatile ihtiyaçları olacak.

Pusu. Bu isim bir süredir fısıltı halinde kulağa doluyor. Ama nedir bu oyun? Türkiye'de ilk adımlarını atmaya başlayan oyun yapımcılığı sektöründeki yeri nedir? Ve arkasında kimler var?

Pusu'nun arkasındaki beyin takımı iki kişi: Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel adlı iki kafadar. 8 yıl önce başlamış programcılık hayatları. Lise zamanlarında okullarındaki 286 ve 386 PC'lerle Pascal'da ufak programlar yazarak. Yazdıkları bu programlar sayesinde kendilerini geliştirmişler ve 1996 yılında bir oyun yapma fikri akıllarına düşmüş. Command & Conquer'i çok sevdiklerinden, Real-Time Strateji türünde bir oyun yapmaya karar vermişler. Oyun yapımının kapsamlı ve zor bir iş

olduğunu bildiklerinden, kendileri gibi C&C fanatığı olan birkaç arkadaşlarını da yanlarına alarak hayallerindeki oyunu yapmak için çalışmaya başlamışlar. Kod adı Alexis olan ilk projeleri böyle doğdu. Oyun yapımı konusundaki acemiliklerini atana kadar deneme-yanılma yöntemiyle programlamayı yaptılar ve kendilerini geliştirdiler. Yeterli tecrübeye ulaştıktan sonra Alexis'i C dilinde yazmaya başladılar ve proje hızlandı.

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

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

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



### Bizden biri...

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

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

Fatih'in hareketleri de gerçek bir insandan bekleyeceğimiz şekilde, ve belki de ilk defa bir oyunda yönettiğimiz karakterin o an hissettiği duygular oyunun oynanışını etkileyecek. Korku, endişe ve heyecan gibi insan davranışlarını etkileyen durumlar, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi, Fatih'i etkileyecek. Örneğin, heyecanlandığında elleri titrediğinden nişan alması güçleşecek. Veya çok korktuğunda kontrolünü kaybedip elindeki silahı düşürebilecek. Aynı şekilde, aldığı fiziksel hasarlar da oynanışını etkileyecek. Sağ kolundan aldığı bir kurşun yarısı, sağ eliyle silah kullanmasını engellerken, bacağın vurulduğunda engellerin üzerinden atlayamayacak.

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

### İnsanlar ve çevre

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



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

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

Bu arada, birçok insanın yanlış bildiği bir noktayı düzeltmek istiyorum. Pusu'nun bölümleri, kullanımı kolay olduğundan GTKRadiant ile tasarlanıyor. Bunu sitelerinden duyurduk-



İşiklandırma ve hasarlı yüzeyler ikinci teknoloji demosunda görülen yeniliklerden.

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

### Son söz ve yeni bir başlangıç

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



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



Çok uzun yıllar önce...

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

Bu kavramlar onu sonsuza dek sürecek olan bir mücadelenin içine sokacak olan kavramlardı.

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

Yaşayanların acı çığlıkları yükseldi gökyüzüne. Sonra kuru bir sessizlik çöktü cansız bedenlere.

Ama hayat bu kadar basit olmamalıydı. Umud ışığını yakalayanlar inandılar. Yaşayanları umursadılar ve bir şans tanıdılar geleceklarine. Ve sonra yeniden doğuş başladı... Yeniden..

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

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

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

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

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



### Heretic

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



bütün detaylarıyla şehirler ve köyler de olacak.

Vatoz, oyundaki RPG öğesini, yüksek aksiyon derecesini ortalamaya indirmeyecek seviyede tutmayı tercih ediyor. "RPG olarak çok fazla detaya girmememiz gerektiğini düşünüyoruz; çünkü Rpg çok geniş bir kavram. Oyunumuzda Action, Adventure, Beat Em Up kalıpları da olunca detaylara pek inilemeyecek ama çok fazla sayıda büyü olacak. Experience kazanınca yeni silah kullanma, yeni hareketler öğrenme olacak" diyor Nadir.

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

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

### Büyü Kulesi

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

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





oyunun performansının %50 oranında düştüğünü söylüyor Nadir ama neden sis kullanmanın bu kadar önemli olduğunu da açıklıyor:

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

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

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

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



sin?

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

Sonuç olacak herşeye karşı hazırlıklı olmak gerektiğine inanmaktayız, bu engelleri de aşabiliriz."

#### Veee Action!

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

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

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

Gördüğünüz gibi, Vatoz Entertainment da ülkemizde sessizce ilerlemesini sürdüren oyun yapımıcılarından. Eğer kafalarındaki projeleri zamanında ve düşündükleri şekilde gerçekleştirebilirlerse başarılı olacaklarına inanıyorum.



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



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

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

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

1987'den beri bilgisayar kullanan Tolga, ilk programlarını 1989'dan itibaren PC'lerde BASIC diliyle yapmaya başladı. Daha sonra Pascal öğrendi. Programcılığını geliştirdiği kendi oyunu da zihninde şekillen-

miş. İlk oyun denemesini 1997'de üniversiteli arkadaşlarıyla birlikte yapmış; Mısır Piramitlerinde geçen bu oyunun eskiz çalışmaları ve alt yapısı bittikten sonra, grupta kopmalar olmuş ve bu proje de öylece kalmış.

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

### Bir Zamanlar İstanbul

Oyun İstanbul'da geçecek ve şehir oyuncuların dışında NPC'lerle dolu olacak. Kendi yaşamlarını sürdüren NPC'ler, çok gerçekçi davranacak (yağmurda malları içeri kaçırarak dükkan sahipleri gibi vs.) Bu insanlarla iletişim çok kolay olacak ve hemen herkesle konuşabileceksiniz.

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

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

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



mum versiyonu kopya oyunlar ile neredeyse aynı fiyatta olacak.

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

### Karakterler ve Skill'ler

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

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

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

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





**Developer** ◆ TurkOp  
**Projects** ◆ Fatih'in Fedaisi, Eski Türk Savaşları (E.T.S.)  
**Release Date** ◆ Belli Değil  
**Web Page** ◆ www.turkop.net



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

Fatih'in Fedaisi Osmanlı zamanında geçen bir FPS olacak. Oyunun konsepti henüz tamamlanma aşamasında olduğundan pek fazla bilgi alamıyoruz.

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

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

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

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

Yani bir grup kurmayı düşünmüyor musun? "Elbette düşünürüm ama internet üzerinden herşey yürümüyor. Belki gelecekte yakın çevremden insanlarla bir araya gelirim, TurkOp daha da büyüyecek"

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

**Developer** ◆ 3D Turk  
**Projects** ◆ ProjeX  
**Release Date** ◆ Belli Değil  
**Web Page** ◆ www.3dtrk.gen.tr



ProjeX veya 3D Türk grubu hakkındaki bilgiler son anda elimize geçti. Şu an için ilk denediğimiz ProjeX motorunun kodunu 4 ay gibi bir sürede 3D Türk çalışanları kendileri yazmış. 3D Türk 3 kişiden oluşuyor: Öztan Harmancı (programlama), Mehmet Akdeniz ve

Erhan Güven (harita ve model dizaynı). Şu an için grafik motorunda ışıklandırma hesapları, geometri düzeltme ve görünebilirlik hesapları gibi ön işleme aletlerini henüz kullanmamışlar, ama onları da kendileri yazıyorlar. Bu grafik işleme aletlerini 4 aylık sürenin ilk 2 ayında hazırlamışlar ve 2 ayı da grafik motorunun üzerinde çalışarak geliştirmişler.

Grafik motorunun şu anki teknik özellikleri (anlayanlar için :)

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

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

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



Ve işte geldik son söze. Bu yazı bir son değil, geç kalınmış bir başlangıç sadece. Şimdiye kadar sadece tüketim yaptığımız bir dalda, üretime geçiş başlangıç hikayesini verdik sizlere. Bundan sonrası büyük oranda bu sayfalarda adı geçen insanlara, adı geçmeyen ama içinde biraz olsun kıpırdanma hisseden insanlarda. Ama büyük oranda da sizde ve bizde. Biz Türkiye'deki olumlu her gelişmeye gücümüz yettiğince destek oluyoruz, olacağız da. Bu oyunlar gün ışığına çıkmaya başlayacak. O zaman da siz destek verin ve kopyaya hayır deyin. Ne kadar kısa zamanda, ne kadar çok şeyin değiştiğine inanamayacaksınız.

# yeni nesil 'sim'ler

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





**D**üşünüyorum da Will Wright gibi adamlar oyun dünyasına geçekten çok az geliyor. Eminim SimCity ve The Sims'in yaratıcısı Will Wright'a biraz farklı bakılıyordur bu camlada. Çünkü onun oyunları 'öldürme' üzerine değil; onun oyunlarında 'ölmek' diye bir şey yok. O her zaman oyunlarında yaratırken öğrenmeyi, eğlenirken öğrenmeyi ve öğrenirken sosyalleşmeyi amaçlamış. Sil baştan bir şehir kurmak, onu geliştirmek ve onun sorunlarıyla ilgilenmek kesinlikle yaratıcılık gerektiren olaylar. Muhtemelen bir şehrin veya bir ailenin nasıl kurulduğunu öğrenmek çoğunuzda "ben büyüyünce mimar olacağım (tabii sonra vazgeçmişsinizdir)" veya "ben kesinlikle evleneceğim" dedirtmiştir. Ve sosyalleşmek çünkü diğer oyunlarda olduğu gibi sadece bilgisayarla bireysel paylaşımlara girmiyor, içinde sosyal aktivitelerin bulunduğu şehirler veya o sosyal aktiviteleri bizzat uygulayan aileler kuruyor ve tüm bunları İnternet üzerinden 'gerçek' insanlarla paylaşabiliyorsunuz.

Evet, İnternet gerçekten Sim oyunlarının önünü açmış durumda. Sim aleminde online değişik tokuşlar yapmak zaten mümkündür, pek yakında online arkadaşlıklar kurmak da mümkün olacak. Peki tüm bu Sim furiası nereden çıktı? Tabii ki insanın yaratma dürtüsünden ve gerçek hayatta yapamadığı şeyleri simüle etme tutkusundan. Şüphesiz Sim olayının bu kadar tutmasındaki en büyük etkenlerden biri oyunların içerdiği esneklik ve modülerlik. Sim oyunlarında hayata dair o kadar çok parametre var ki bazen sanalı gerçeğe tercih edebiliyorsunuz. Ayrıca oyunlar kendi aralarında çok yoğun bir alışveriş içinde; bu da hepsinin Sim evreni altında toplanmasını kolaylaştırıyor.

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

## Bir ömür geçmiş Simler ile...

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

### SimCity (1989)

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

birçok türü yapıldı ama kendisi kadar başarılı olmadı (SimAnt, SimFarm ve SimEarth gibi).

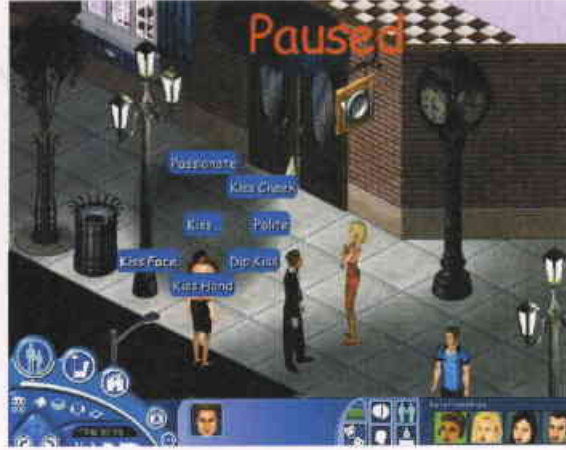
### SimCity: Missions in the Rain Forest (1993)



Amacımız yağmur ormanlarını korumak, kirliliği azaltmak. Bu sefer strateji türüne RPG öğeleri eşlik ediyor. Sadece bir şeyler kurup sonuçlarına katlanmıyorsunuz; adalardaki görevlerinize (bir turist endüstrisi kurma gibi) göre adamlarınızın yeteneklerini organize ediyorsunuz. Hamlelerinizi düşünmek zorundasınız. Her iyi hamleniz sizi bir adım ileriye götürüyor. Ada modelleri bizzat Güney Doğu Asya'dan.

### SimTower (1993)

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



## The Sims: Hot Date

### Artık sıra ince işlerde...

Simlerinizi evlerine yerleştirdiniz, hatta yerleştirmekle kalmayıp evlerini bir güzel döşediniz (hem de jakuzisine kadar!), onlara iş buldunuz, kişisel bakımlarıyla ilgilendiniz, yani kısacası onlar için saçınızı süpürge ettiniz. Daha ne mi yapacaksınız? Yapacağınız tek bir şey kaldı, o da onları evirmek! Düşünün bir kere, adamlar bütün gün evde yiyip seriyorlar ve artık haliyle azınlıktan duvarlara tırmanacak kıvama geldiler (halk arasında bu duruma 'arpaşı fazla gelmek' de denir). Yavaş yavaş Simlerinizi dışarı çıkarmalı ve onları yeni insanlarla tanıştırmalısınız. Belki de hayırlı bir kısmet çıkar karşınıza, bu işler belli mi olur?

### Fanteziler gerçek oluyor...

Electronic Arts'ın en yeni Sims eklenti paketiyle tüm bunları yapmanız mümkün olacak. Aslında paket orijinal Sims oyununu baştan aşağı değiştirmiyor. Oyuña sadece şehir merkezinde birkaç yeni mekan ekliyor. Tabii bu mekanlar özel birisiyle romantik bir akşam geçirebileceğiniz türden yerler olacak. Eklenti paketinin getirdiği yeni mekanların dışında oyuncular da kendi kafalarındaki "çıkma" ortamlarını yaratabilecek; fanteziden fanteziye koşabilecek (örneğin loş bir aydınlatma ve 'ekiz' yatağa dönüşebilen kırmızı deri köftükler). Romantik bir akşam yemeği için tabii ki şık bir restorana gideceksiniz. Müzisyenler (fasıl ekibi de denilebilir) sırayla masaları gezecek. Eğer geceye etkili bir giriş yapmak istiyorsanız, onlara bahşiş vererek daha güzel çalmalarını sağlayabileceksiniz. Ama eğer masanıza çağırıp, tek kuruş koklatmazsanız, yemek boyunca öğrenç bir müzik dinleme ihtimaliniz çok yüksek.

### Aç ayı oynamaz...

Tipki biriyle çıkarken olduğu gibi, onu yemeğe götüreceksiniz ve üstelik yemek boyunca muhabbetin dönmesi için uğraşacaksınız. Eğer ilgi

İlk buluşmada fazla abartmayın...

⇨ Oyundaki yeni aksesuarlardan biri...



alanlarınız birbirini tutmuyorsa, o gece için çok fazla ümitlenmeyin. Ama eğer yeterince ortak yönünüz varsa, karşı tarafla rahat bir diyalog kurabilirsiniz (tabii 'öküzlük' de yapmamanız gerekiyor). Aşırıya kaçmadan iltifat etmek de çok önemli, hatta oyun özü. Unutmayın, tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır. Diyelim ki tam size göre olduğunuzu düşündüğünüz sanal hatunla tanıştınız ama yemekte kasılma durumları. Hatun pop art ile ilgileniyor ama siz tribün muhabbeti yapıyorsunuz. Oyuna geri dönün ve şu tele-pazarlamacıları bir arayınca birkaç sanat dergisine abone olun. Bir sonraki randevunuzda, bir de bakmışsınız ki pop art üzerine atıp tutuyorsunuz (yaşasın kötü-lükt).

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

### Esas operasyon yeni başlıyor...

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



### Artık kendi işletmenizi açabileceksiniz.

da börtü böcek katmak istiyorsanız, parka gitme alternatifini de atlamayın derim. El ele yürürken, karşı tarafın kalbini çalmak için şiirler okumak ilginç olabilir. Eğer bunların hiçbiri işe yaramıyorsa, onu hediyelere boğun. Bu konuda birçok seçeneğiniz olacak (mücevherler, iç çamaşırları, güller, oyuncak ayı gibi). Buluşmaya giderken bu seçeneklerden yanınızda en fazla 12 tanesini taşıyabileceksiniz (eğer hediyeler de işe yaramıyorsa, harbi yardıma ihtiyacınız var demektir). Aslında oyunda paranın açmadığı kapı yok; ne kadar harcarsanız, o kadar kendinize aşık edersiniz. Çıktığınız kişiyle uzun süredir beraber seniz, artık sırada evlilik var demektir. Evlenince, o şanslı Sim çeyizini de yanına alıp sizin eve yerleşiyor ve bir NPC olmaktan çıkarak, kontrolünüz altına giriyor.

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

## The Sims Online

### Yoksa chat odaları kapanıyor mu?

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

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



göğesermiş oluyor. Kulelerinizi dikmeye tek yıldızlı bir motelle başlıyor, daha sonra yıldızları artırabilirsiniz. Otisler, restoranlar, asansörler, yürüyen merdivenler, kırk daireleri derken katlar yükseliyor. Yukarı çıkabiliğiniz gibi

otopark ve metro için de aşağı inebilirsiniz. Kuleğiniz yangın tehlikesinin yanı sıra bomba tehditleriyle de sallanabiliyor.



### SimCity 2000 (1999)

Yine küçük bir yerleşimi koca bir şehre dönüştürmek için iş başındasınız. Şehri bölgeleştiriyor, alt yapıyı kuruyor, binaları inşa ediyor, vergileri topluyor, kaynakları kullanıyor ve refah seviyesini yüksek tutmaya çalışıyorsunuz. Yine trafik ve nükleer sızıntı gibi sorunlarınız var. İster bir senaryo oynuyor, ister kafanıza göre takiliyorsunuz. Grafiklerde 2D'den 3D'ye geçiş işaretlerini görmek mümkün. Yeni binalar ve felaketler görüyorsunuz. Arayüz ve menü sistemi oldukça geliştirilmiş. Artık bir arazi editörüne sahipsiniz.



### SimCopter (1987)

Artık SimCity 2000 oynarken kurduğunuz şehirleri gezebilirsiniz; ama havadan, helikopter ile. Bu bir tür 'kurulma' simülasyonunda; olay daha çok



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

ne bıraktığı pizza parçalarını veya kirdiği tabakları toplamaya hazırlıklı olun.

### İlk hedef 50.000 oyuncu

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

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



İşte şirin mahallenizden bir kesit...

### Tabii ki para kazanacaksınız...

Para kazanmak için birçok seçeneğiniz var; diğer oyuncularla da ortak birtakım işler çevirebilirsiniz. Çalgıtıkça bazı yetenekleriniz gelişecek ve işinizde daha başarılı olacaksınız, daha iyi kazanacaksınız. Sana bir dünya haritası üzerinde gezerek, istediğiniz evlere tanımlı safiri olabileceksiniz. Ayrıca oyuna özgü bir web üzerinden, sevdikleriniz ve uyuz olduğunuz insanların o an ne yaptıklarını görebileceksiniz. Bir kişinin üzerine tıklayınca, kiminle arasının iyi veya kötü olduğunu anlamanız da mümkün (bana arkadaşımı söyle sana kim olduğunu söyleyeyim). Kendi tasarladığınız skinleri ve eşyaları da Sims dünyasına koyabileceksiniz (hatta bu yani dilleri sizden çok başkası kullanacaktır). Orijinal Sims'deki tipinizi de Sims Online'a katmanız mümkün olacak, tabii özellikleriniz hariç; çünkü Sims Online'a sıfırdan başlıyorsunuz.

Benim en çok merak ettiğim konu böyle kapsamlı bir oyun nasıl bir teknik alt yapı ile karşımıza çıkacak; muhtemelen EA her şeyi düşünmüştür. Bize de bu durumda 2002 yılını beklemek kalıyor. Chat olayının ne kadar yaygın olduğunu düşünürsek, şimdiden Sims Online için bağımlılık yapacağını söyleyebiliriz.

### SimsVille

#### Komsuda pişer, bize de düşer!

Hiç Simleriniz çalışmıyorken, nereye gittiklerini merak ettiniz mi? Herhalde bu soruyu kendisine soran tek kişi ben değilimdir; eminim her Sims fanatığı bu konu üzerinde kafa yormuştur. Yani ne yapar bu adamlar? Alışverişe mi çıkarlar? Sinemaya mı giderler? Arkadaşlarına mı uğurlarlar? Yoksa arabayla çıkıp, tur mu atarlar?

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

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

### Streets of SimCity (1997)

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



ğınız için trafik biraz karışmış durumda. Tabii ki o dönemin süper yarış oyunları arasında oyunun hiç bir şansı olmadı. Oyunun tek olayı SimCity 2000'de

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

### SimSafari (1999)

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

Retahı yükseltmek için mahalle sakinlerine bir kulak verin...



ise sınırlı bir bütçeyle bir şehri çekip çeviriyordunuz, SimsVille, kurduğunuz aileyi bir ileri aşmaya götürüyor; artık aileyi bırakıp komşuluk olayına giriyorsunuz. Tabii SimCity oyunlarında olduğu gibi koca bir şehrin ekonomisi ve gelişimiyle ilgilenmek zorunda değilsiniz. Ölçek farkı var; amacınız yerleşim, ticaret ve eğlence birimleri içeren mahalleler kurmak.

### İşin sırrı vergide...

SimsVille oynarken eğlenmenin yanı sıra kafanızdaki ideal semti canlandırabileceksiniz. Bunu yaparken eski ama hala geçerli olan bir yöntemi kullanıyorsunuz; yani vergi topluyorsunuz. Yeteri kadar para toplayabildiğiniz zaman, restoranlar, dükkanlar, evler, hatta porno filmlerin gösterildiği sinemalar inşa edebilecek, eğaçlar dikebilecek, peyzaj düzenlemeleri yapabileceksiniz. Tabii Simlerinize iş bulmanız da gerekiyor, yeterince iş sahası açamazsanız, Simler sıkılıp başka bir mahalleye taşınabilir. Eğer mahalleniz için uygun kararlar verirsiniz, Simleriniz oturdukları yere daha da ısınacaktır; ayrıca cüzdanı daha şişkin Simler mahallenize taşınmak ve mahallenizde dükkan (belki de süpermarket) açmak isteyecektir. Bu da daha çok vergi toplayabilme ve yeni yerler inşa edebilme anlamına geliyor (işinizi bildiğiniz sürece döngü aynen devam edecektir). Eğer kasanızdaki parayı sağma sapan harcıyıp bitirirseniz, kokuşmuş barlarla kırmızı noktalı mekanların istila ettiği bir mahalle görmeye hazır olun.

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



● Türkçesi: "Hoşgeldiniz güzel mahallemize!"

lar ve binalar el çizimi gibi gözlükse de her biri poligonlardan oluşuyor, çerisi oyunun 60'ların havasını vermeye çalışan nostaljik tarzından kaynaklanıyor.

### Simlerinizin kafasından geçener...

Uyanık olun, kararları alırken mahalle sakinlerinizin seslerine kulak verin (siz yine de önemli kararlarda kafanıza göre takilin). Mahallenizde yaşayan her Simin kafasına girip ne istediğini öğrenebilirsiniz; eğlence, daha iyi bir iş, yeni diciler gibi. Bu onları kontrol edebildiğiniz anlamına gelmiyor. Sadece açtığınız yerlerle onların ilgi alanlarını şekillendirebileceksiniz. Aileleri nasıl yerleştirdiğiniz de çok önemli. Örneğin caz dinleyen bir aileyle country müzik dinleyen bir aileyi komşu yapmak çok sakıncalı olabilir; ama eğer iki ailede caz dinliyorsa, bir kulüp kurup mahalleye ilginin artmasını sağlayabilirler. SimsVille diğer Sim oyunlarında olduğu gibi tamamıyla açık uçlu; yani 'kazanmak' ya da 'kaybetmek' diye bir şey yok. Amaç sadece bir şey kurup keyfini çıkar-mak.

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

İ. Yırtıcı hayvanlar, köylülere saldırabildiği gibi köylüler de onlardan intikam alabiliyor. Aynı şekilde parka turist gelmesi köylüler için yeni iş sahaları açıyor. Yangın, çekiğe istilası ve kuraklık başınıza gelebilecek felaketler arasında. Oyunun hayvan türleri hakkında içerdiği notlar bakımından öğretici bir yanı da var. Maxis, küçüklere de Sim oynatabileceğini ispatlıyor.

### Sim Tycoon Park (2005)

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



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

### SimCity 3000 (1999)

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



📍 Parkurunuzu istediğiniz gibi tasarlayabileceksiniz...

## Sid Meier's Sim Golf

### Bu oyun bize golfü sevdirecek gibi...

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

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

### Müşteri her zaman haklıdır...

Her şeyi sil baştan yapıyorsunuz. Basit delikler tasarlayıp, birkaç yönetim binası inşa ettikten sonra esas böbürleneceğiniz kompleksi kurmaya başlıyorsunuz. Oteller, küçük bir havaalanı, yeme-içme mekanları, top yıkayıcılar derken kafayı çiziyorsunuz. Ama bunların hepsini parkurunuzun tasarımı bitirdikten sonra yapmalısınız (parkura kum havuzları ve su banketleri koymayı unutmayın). Ayrıca çimleri biçecek, suyun temizliğiyle ilgilenecek ve barın stoğunu kontrol edecek bir bakım personeli de tutmak zorundasınız (yoksa pislikten sinek avlarsınız). Kurma işlemlerini alışık olduğumuz 'çek ve bırak' arayüzüyle hallediyoruz. Her şeyi tamamladıysanız, artık



☹️ Su olayını abartmayın, yoksa sinek avlarsınız.

golfçüleri çağırabilirsiniz. Her golfçünün kendine özgü bir karakteri ve ihtiyaçları olacak (eski Simlerinizi de oyuna transfer edebileceksiniz). Onlara istedikleri hizmeti verdiğiniz sürece kazanız boş kalmayacaktır. İyi tasarlanmış, güzel manzaralı ve şık mekanların olduğu bir parkur golfçüleri memnun edecektir; ama çok kolay veya çok zor ve üstelik bakımsız bir parkur için hiç boşuna hayaller kurmayın. Siz onları mutlu edin, onlar da sizi. Golfçülerin ne kadar tatmin oldukları takip edilecek ve böylece sorun gördüğünüz yerde değişiklik yapabileceksiniz.

### Golf takımınızı hazırlayın...

Parkuru kurdunuz ama sıftah yapmadan olmaz bu işler. Patronluğu bırakıp kendi golf parkurunuzu bizzat test etmenin zamanı geldi (hem reklam da yapmış oluyorsunuz). Oynarken para da kazanabileceksiniz. Bazen profesyonel bir golfçü çıkıp, sizi kendi sahanızda oynamaya çağırarak (bu ne cüret!) ve siz de kabul edeceksiniz. Tam bir simülasyon veya mini-golf tarzı bir oynanabilirlik beklemeyin. Ekranda sizi temsil eden golfçüye, topa ne kadar sert vurmaları gerektiği gibi komutlar vereceksiniz. Oynanış aynı bakış açısından. Her turdan sonra oyun içindeki başarılarınıza göre puan kazanacak ve bu puanları golf skillerine paylaştırabileceksiniz. Parkuru önde bitirirseniz, puanların yanı sıra para da kazanacaksınız (gelsin yeşil banknotlar!). Kazancınızla parkurunuzla yenilikler getirebilir ve daha çok golfçü çekebilirsiniz. Ayrıca baktığınız oynuyorsunuz, o zaman turnuvalar düzenleyip daha usta golfçülerle aşık atabilirsiniz (tabii bu daha fazla para demek oluyor).

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

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



lik de mimarlık editörü; artık kendi binalarınızı tasarlamaz mümkün (ama tasarımlarınız süslemeden öteye geçemiyor). Tabii ki yeni anıtsal binalar ve felaketler var. Oyuna çevreciler ve uzaylılar da dahil oluyor.

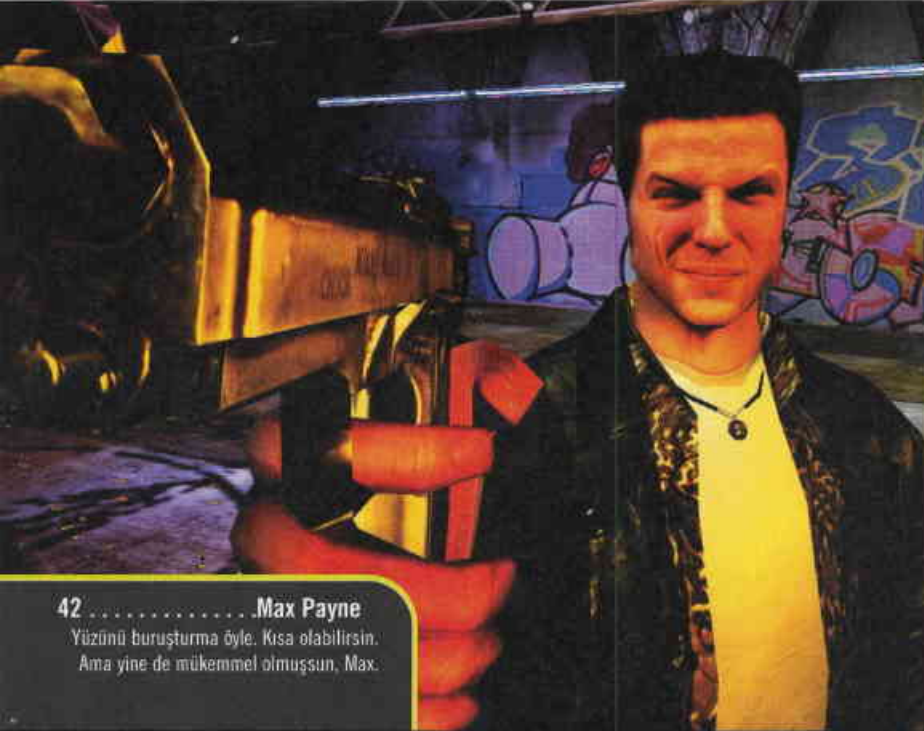
### The Sims (2000)

SimCity'den sonra hem Sim evreni hem de oyun dünyesi için müthiş bir devrim. Şehirler kurdunuz ama bir insanın hayatından sorumlu olacağınız aklınıza gelirdi mi? Evet. 'Sim'iniz için eşyalarından görünüşüne kadar her şeyini belirleyebilirsiniz. Oyun her türlü fiziksel, hijyenik ve duygusal ihtiyaçla ilgilenmelidir. Tabii geçinmek için para kazanmak zorundasınız ama boş zamanlarınızı size ait. Arkadaşlarınızı ziyaret edebilir, evinizde parti verebilir, hatta evinize etkinlikler yapabilirsiniz. Her şey tamamıyla interaktif bir düzeyde geliyor. Diğer karakterler, davranışlarınıza göre çok farklı tepkiler verebiliyor. İnanılmaz derin bir oyun. The Sims izometrik bir bakış açısından oynanıyor. Oyun gerçekten çok sağlam bir arayüze sahip.

Oyun The Sims: Livin' It Up (veya Large) ve The Sims: House Party adında iki eklenti paketine sahip. Oyunun içerdiği online olasılıklar neredeyse sınırsız gibi.



# ayın oyunları



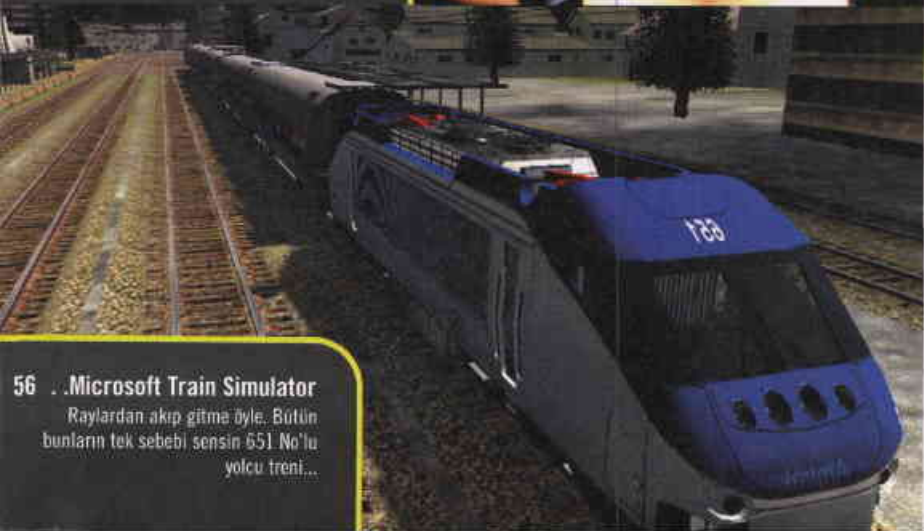
## 42 ..... Max Payne

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



## 46 ..... Anachronox

Dekoite giyme öyle. Quake 2 grafiklerinin izlerini yine de saklayamazsın, Stiletto.



## 56 ..... Microsoft Train Simulator

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

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

### PC

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

### KONSOL

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

## nasıl puan veriyoruz?

LEVEL CLASSIC	90-100 LEVEL NOTU
LEVEL HIT	80-90 LEVEL NOTU
LEVEL SHIT	0-30 LEVEL NOTU

Oyunculara verdiğimiz puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kritere verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğümüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfer ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaati.

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

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

**%30-%50 arası:** Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanız tavsiye etmiyoruz.

**%30 ve altı:** Bu oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucağın kaçmadığıdır.

### Puanlar neyi ifade ediyor?

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

**%80-%90 arası:** Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasında bazı yönlerden üstün bir oyun. Türünün en iyisi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.

### TEKNİK BİLGİLER

**Bilgi İçin** • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

**Minimum Sistem** • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

**Multiplayer** • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

### OYUNUN ADI

### NOT

**Grafik** • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

**Atmosfer** • Oyunun sizi ne kadar içine çektiği ve sizi başka bir dünyaya olduğunuza ne kadar inandırabildiği

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

**Oynanabilirlik** • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği





CHAPTER FIVE: IN THE LAND OF THE BLIND



NOTHIN' WRONG WITH A LITTLE LAUGH NOW AND THEN.

TAKE ME FOR EXAMPLE. I LOVE TO WATCH CARTOONS.

CARTOON VIOLENCE'S A FASCINATIN' THING.

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

HOTEL

GUESS I WASN'T THAT SMART.

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



IT DIDN'T GET ANY BETTER WHEN I GOT TO THE SUBWAY.



THAT KINDA DEPENDS ON WHO'S ASKIN', A FRIEND..

OR A JUNK SQUAD PLANT? DON'T ANSWER, IT'S ONE OF EM, HOW'D YA PUT IT, RHETORICAL QUESTIONS.



I WASN'T SELLING ANY.

# MAX PAYNE

Aşk ve Nefret

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

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

### Tapılması Hikaye

Söylediğim gibi Max Payne'in hikayesini ilk duyduğumda harika olduğunu düşünmüştüm. Oyuna başlayınca hiç de yanılmadığımı gördüm. Oyunun başında Max'in eve gelişi, garip bir telefon konuşması, üst katta silahlı adamları buluşu, karısının bağırışları, devrilmiş beşiğinde kızının cesedi ve son olarak yatağın üstünde karısının hareketsiz bedenini görüşü. Tüm bunların içinde şaşkınlıkla vurduğumuz deliymişçesine üzerine saldıran bir iki adam. Bir sahne bundan daha iyi nasıl canlandırılabilir? Oyunun ilk dakikasında sizi oyunun içine alan, daha ilk dakikada sizi Max ile bir yapan, bir hissettiren bir bölüm. Sonra gelen Metro bölümü. Ortağınızı ararken patlayan silahlar, daha ne olduğunu anlamadan kendinizi tam ortasında buldu-

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

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

### Nefret Edilesi Hikaye

İlk iki bölümde ne kadar mest olduysam ondan sonraki bölümler bir biri ardınca o denli hayal kırıklığıydı. Bir noktadan sonra ne yaptığımı bilmeden koridorlarda dolaşip adam öldürmeye başladım. Çizgi roman tadında verilen ara demolar alabilirdiğine klşe de olsa hikayeyi sürdürüyordu elbet ama oyunun kendisiyle bu çizgi roman arasında bir bağlantı kalmamıştı. Çünkü oyunda bizi hikayeye sokacak, olan biteni fark etmemizi sağlayacak hiçbir şey olmuyordu. Çizgi romanla oyunun birleştiği tek nokta bölüm sonlarında çıkan boss'lar oluyordu.

Mesela çizgi romanlarda sürekli radyo ve televizyondan bütün polis birimlerinin bizim peşimizde olduğu, adım adım bizi izlediklerini duyup görüyoruz. Arna oyunda sadece iki küçük noktada polisle karşılaşıyorsunuz. Ve her ikisinde de onlar size uyarı yaptıktan iki saniye sonra bir kapıdan geçip onları geride bırakmış oluyorsunuz. Zaten oyun klasik bir shoot'em up. Önüne geleni vur geç sonunda boss'u vur. Bir iki istisna hariç karşınıza çıkan herkesi vurmakta serbestsiniz. Bu New-

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

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

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

### Sınırsız Aksiyon! Sınırsız Eğlence!

Nihayet bir oyunun türü için kafa yormama gerek yok. Çünkü Max Payne saf bir aksiyon. Bugüne kadar oynadığınız hiçbir oyun bu denli aksiyon yüklü olmamıştır. Oyun boyunca Max siyah pardösüsünü savurarak oradan oraya uçuyor ve silahının namlusundan alev kusuyor. Hele çift tabanca (akimbo) veya çift üzi aldığı zaman eline ortaklık tam anlamıyla cehennem döner. Rakiplerinizde size aynı dehşetle cevap veriyorlar. Oradan oraya ziplerken dört bir yanınızdan geçen veya

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

Club  
MIRAGE



### MAX PAYNE

92

**Grafik** • 3D grafikler için yeni bir adım. Sistem gereksinimi yüzünden kırılmış olsa bile.

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

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

**Dynanabilirlik** • Kusursuz. Bu kadar artistik hareketi bundan daha kolay yapamazdık.



🔍 Sürekli uyanık olun. Düşmanın nereden geleceği belli olmaz.

Max'e ulaşmayı başaran kurşunları çok rahat görebiliyorsunuz.

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

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

çok daha fazla zevk verecek.

Ama yanılıp da Bullet Time'i oyuna taid katan bir ayrıntı olarak görmeyin. Max Payne'in özü Bullet Time. Çünkü aksiyon öylesine hızlı ve ölümcül ki; bu tempo hiç düşmeden öylesine delice sürüyor ki Bullet Time'i iyi kullanamazsanız oyun boyunca tek gördüğünüz yüklem ekranı olur. Her an bir köşeden çıkıp shotgun'ı ile bir vuruşta sizi öldüren veya 3-4 kişi aynı anda ellerinde M4'lerle üzerine atılan düşmanlara karşı elinizdeki tek güçlü silah bu. Bu yüzden oyunun büyük bölümünün ağır çekimde geçtiğini göreceksiniz. Bu yakınlacak bir şey değil. Çünkü gerçekten oyunu eğlenceli kılıyor. Ama Bullet Time kullanmadan ara sıra birilerini vurabilmek de zevkli ve daha fazla olmasını tercih ederim.

🔍 Ortam arasına gerçekten çok isiniyor.



### Azalı Düşmanlar

Max Payne'de düşmanlarınız bugüne dek hiç görmediğiniz cinsten. Sizin hareketlerinize göre tepki veriyorlar. Mesela siz üzerlerine saldırırsanız onlarda üzerinize gelip işinizi bitiriyorlar. Veya siz temkinli davranırsanız onlarda siper alıyorlar. Üstelik çevreyi kullanmayı çok iyi biliyorlar. Köşelere saklanıp sizi bekliyorlar veya bir arabanın arkasına siper alıp kafayı uzatacağınız anı kolluyorlar, siz merdivenden çıkmaya çalışırken üzerinize el bombası atıyorlar. Bunun sonucunu tahmin edebilirsiniz. Sık sık ölüm, sık sık quick load. Hatta düşmanlar sizi öylesine zorluyor ki ikinci zorluk seviyesinde öldürdüğünüz her iki üç adamda bir quick save yapma ihtiyacı duyuyorsunuz.

### Embesil Düşmanlar

Düşmanlarınızın ne kadar zorlu olduğundan bahsederken yapay zeka kelimesini hiç kullanmadım fark ettiyseniz. Çünkü bu oyunda yapay zeka yok. Düşmanlarınızın bahsettiğim tüm o hareketleri önceden hazırlanmış scriptler. Evet çok iyi hazırlanmışlar ama açık bir noktasını bulduğunuzda oyun birden saçmalıyor. Mesela bir yerde bütün silahlarınızı alıyorlar ve elinizde bir tek beyzbol sopası kalıyor. Koridorlarda bir dolu düşman var ve elinizde sopayla onlara karşı hiç şansınız yok. He sapt sessizce aralarından sıynılıp geçmelisiniz. Yani sahne böyle planlanmış. Ama bunun yerine gürlü yapıp hepsini üzerinize çekiyor sonra bir kapının kenarında durup sopayı durmadan sallıyorsunuz. Bütün düşmanlarınız kapının önünde araya geçip efendi efendi, elinizdeki sopaya kafa atıyor sonra oracığa düşüyorlar. Biraz sonra kapının önünde sekiz ceset ve bir dolu silah buluyorsunuz.

Ayrıca her şey script olduğundan o bölümü ya da sahneyi tasarlayan arkadaşın yapmanızı istediği şeyi yapmak zorundasınız. Mesela düşmanlarınızın arkası size dönük. Sessizce yaklaşıyorsunuz. Belki duvardan bir bomba sektirmek veya bir anda elinizde iki uziyle "ceee" yapmak niyetinizdesiniz. Ama sizi görmelerine imkan olmadığı halde bir anda "It's Payne!!!" diye üzerinize saldırıyorlar. Ne ki bu şimdi? Müneccim mi bu adamlar? Hatta bir yerde kapının önünde durmuş içerdekilerin ne konuştuğunu dinliyordum. Dalmış muhabbet ediyorlardı. Ama ben kapıyı açtığım anda kafama bir el bombası çarptı ve bir yandan bana doğrulmuş dört namlu deli gibi ateş etmeye başladı. Orda olduğumu bilmiyorlardı. Ama bölümü tasarlayan arkadaş "Max kapıya değdiği anda el bombası atıp deli gibi ateşe başlasınlar" diye düşünmüş. Bu oyunu sıkı yapıyor. Çünkü her şey önceden hesaplanmış. Zaten rakiplerinizi 2 ile 5 kişi arası gruplara bölmüş bir güzel yerleştirilmiş küçük tuzaklar olarak bekliyorlar. Siz bir noktayı geçtiğinizde (ki genelde bir kapı eşliğinde) harekete geçiyorlar ve belirlenmiş rollerini yerine getiriyor-

lar. O eşikten bin kere geçerseniz, o geçiş anınızda hep aynı şeyi yapıyorlar. Zaten bağınıp yardım çağırmaları veya bir sestən şüphelenip sizi aramaları söz konusu bile değil. Max Payne'i oynadıkça Hitman'in değerini daha iyi anlıyor insan. Oradaki yapay zekaya harcanan emeğe daha fazla saygı duyuyor.

### Muhteşem Grafikler

Max Payne'in en meşhur yanına geldi sıra. Oyunun nefes kesen grafikleri ve bu grafiklerin arkasında ki Max FX motoru. Yüksek çözünürlüklü dokularını getirdiği inanılmaz gerçekçilikteki ortamlar ve mükemmel partikül efektleri insanı hayran bırakıyor. Fayans kaplı bir mekanda duvarlara ateş ederken ortalağa dağılan fayans parçalarını ve silahınızdan çıkan her mermiyi görebilmek mükemmel bir şey. Düşmanlarınızın ve Max'in yüzünde ki detaylara dalıp gitmek de öyle. Max Payne'de ki grafikler tek kelimeyle muhteşem. Daha önce bu kadar gerçekçi ve güzel gözükən bir oyun oynamadığımı çok rahat söyleyebilirim. Elbette her güzel şey beraberinde bedelini getirir. Bu da oyunlar için genelde yüksek sistem gereksinimleri. Ama korkmanıza gerek yok çünkü Max Payne bu konuda beklediğimiz kadar acımasız değil. Hatta PII 300 ve Voodoo 3 bir sistemde bile gayet güzel görüldüğünü ve rahat oynadığımı gördük. Hele her hangi bir GeForce ekran kartınız varsa hiç derdiniz tasanız olmasın.

Sistem gereksiniminin beklenenden düşük olmasının sebebi oyunun çok düşük poligonlu hazırlanıp bu açığın yüksek çözünürlüklü dokularla kapatılmış olması. Çünkü Remedy pek çok oyun tasarımcısının tersine hepimizin evinde oyun canavarı süper sistemler olmadığının farkında. Bu yüzden Max Payne'de ki grafikler potansiyelinin oldukça altında. Eğer hepimizin sistemi Pentium 4 ve GeForce 3'lerden oluşsaydı da (ne güzel olurdu ama) Remedy hiç grafikleri kırmasaydı nasıl olurdu diye düşünüyorsanız 3D Mark 2001'in Lobby demosuna bir göz atın. Bu grafiklerin bir de yüksek poligonla nasıl gözükteğünü inanamayacaksınız.

### Muhteşem Sesler

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



• Silahlarınız ve yarattıkları etkiler en az oyunun grafikleri kadar güçlü.

mızda. Seslerde ilk hoşuma giden şey Bullet Time'a geçtiğimde tüm seslerin ağır çekimdeymiş çesine boğuklaşması oldu. Ayrıca ateş ettiğiniz yüzeye göre kurşunun çarptığında çıkardığı ses de farklılaşıyor. Fayanslara ateş ettiğinizde çıkan sesle tahta kutulardan çıkan sesler gibi... Ayrıca oyun tam bir EAX desteğine sahip ve bulunduğu mekanda sesleri oldukça değiştiriyor. Oyunun saf intikam hissi yüklü müzikleri de aksiyonun kızışmasına yakın size katılıp adrenalin seviyenizi arttırıyorlar.

### Kendi Oyununu Yap

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

sa oldukça yetenekli Max FX Tools.

Max Payne'in bugüne kadar yapılmış en iyi 3rd Person Shooter olduğu açık. Bu oyunu Tomb Raider'la falan karşılaştırmak açıkça küfür sayılır. Ama Max Payne oldukça ilginç bir yapıya sahip. İyi olduğu konuların hepsinde mükemmel ama sahip olmadıklarında da tam anlamıyla sıfır. Mesela konuyla oynanışın bağlantısı, yapay zeka ve hiç bulunmayan multiplayer özelliği. Eğer bu oyuna bir parça adventure ögesi katılsa, hikaye bu denli klişe olmasa, arada üç beş kişiyle konuşsak oyun içinde ve şu düşmanlara script yerine bir parça zeka vermiş olsalar Max Payne hiç şüphesiz 95'in üzerinde not alan nadide oyunlardan biri olabilirdi. Belki Max FX Tools'u kullanarak birileri bunu yapabilir. ☺

Tuğbek Ötek | tuğbek@level.com.tr

### INFO-BOX

### AKSİYON

Bilgi İçin • [www.maxpayne.com](http://www.maxpayne.com)  
Yapım • Remedy Entertainment  
Dağıtım • Take 2

Minimum Sistem • 450MHz işlemci, 96MB RAM, 16MB Ekran Kartı

Multiplay • Yok



# ANACHRONOX

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

İ on Storm PC tarihinin belki de en bahtsız oyun yapım firması. Hepsini de kendi dâlında üstad olan John Romero (Doom, Doom 2 ve Quake), Tom Hall (Wolfenstein 3D, Doom, Rise of the Triad, Terminal Velocity) ve Warren Spector (System Shock, System Shock 2, Thief) gibi üç ustanın kurduğu firma bir türlü istediğini tutturamadı. İki yıl gecikmeli olarak piyasaya çıkan Daikatana tüm zamanların en büyük fiyaskosu olarak nitelendirilince, ardından gelen Deus Ex'in başarısı bile firmanın güzel günlere kucak açmasını sağlamadı. Bir başka uzatmalı sevgili olan Anachronox da bir yıl kadar gecikince, tamam dedik; bu da fos çıktı. Ama oyunu 40 saat kadar oynadıktan sonra gördüm ki kazın ayağı böyle değil, hafif perdeliymiş.

Anachronox, konsol tipi FRP oyunlarının, Amerika'lılar tarafından yapıldığında nasıl olabileceğinin ilk örneği. Final Fantasy ve ülkemizde hiç bilinmeyen Dreamcast oyunu Grandia (şif anda PC versiyonu üzerinde çalışılıyor) tipi FRP'leri sadece Japon'ları yapabildiğine dair inanış Anachronox ile yıkılıyor. Ana karakterimiz olan Sylvester 'Sly' Boots, metelğe kurşun atan başarsız, az biraz da salak bir dedektif. Zaten oyuna bismillah demeden dayak yiyerek başlayan Sly'a olan saygımız, ofisinin penceresinden uçarak yere "korma"siyle aniden sönüyor. "Eyvah! Oyun boyunca bu salağı mı yöneteceğiz?" diye üzülmeğin, oyunda toplam 6 kişi ve "şey", size katılacak. Ayrıca Sly'in ölü sekreteri "sanal" Fatima da birçok yerde size yardımcı olacak. Gruba katılan karakterlerin oldukça uçuk olduğunu söylemeliyim. Özellikle bir tanesi var ki, size katılmak için bardan içeri girdiği sahrede köpüğünüzü peşinen söylüyem. Bu karakterin "ne" olduğunu söyleyip oyunun zevkini kaçırmak istemiyorum, sadece hayatta aklınıza gelmeyecek "kure" biçimli bir cism olduğunu söyleyem yeterli olacaktır sanırım. Oyun sırasında aynı anda üç karakteri yönetebiliyorsunuz, diğerleri ise merkezî bir yerde sizi bekliyorlar. İsterseniz gidip yanınıza aldığınız karakteri değiştirebiliyorsunuz.

### Bir komedi şu dünya

Şimdiye kadar yazdıklarımın biraz şüphelenmişsinizdir, ama ben hemen söylemek istiyorum: Anachronox komik bir oyun. Hatta bilim kurgu temalı bir oyundan beklenmeyecek kadar komik. Son zamanlarda beni bu kadar güldüren tek oyun Giants olmuştu. Anachronox'un ara demolan ve şehirlerde hiç beklemediğiniz anlarda karşınıza çıkan olaylar oyuna bağlanmasını sağlıyor. Mesela, bir bölümde gezegenin kumple havaya uçmasını

2,5 dakika var, panik halinde havaalanında uzay mekiğini nereye parkettiğinizi ararken karşılaştığınız bir kadın "Ne oldu canım? Hayalet görmüş gibisin" demişti. Bir başka yerde bir karakter etrafındakilere "Anlamıyor musunuz?! Hepimizin konuşmaları önceden belli. Birisi gelip uzun süre sizinle konuşunca hep aynı şeyleri tekrardığınızın farkında değil misiniz?!" diye nutuk çekiyordu. Bir demoda, uzayda kaybolan kahramanlarımızın sadece yedi günlük havaları kalır. İlk başlarda hiç kafaya takmazlar, laylaylom eğlenirler, oyunlar oynayarak vakit geçirirler... Ama dokuzuncu (!)

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

günden sonra ortam biraz gerilir. Bu noktada Gruppos'un Sly'a "Ne bu hal, her tarafta klottanın, çorapların var, topla şunları!" sözlerinin ardından Sly'in "Ama yarın toplayacaktım!" demesi ve bu cevabın üzerine Gruppos'un Sly'i eşek sudan gelinceye kadar dövmesi aklımda kalan bir nokta. Bu tür komik anlardan oyunda bolca bulunuyor, hatta Anachronox kendi türüyle dalga geçip de için suyunu çıkartmadan kurtulabilen az saydaki oyunlardan.

Oyunda karakterlerinizi arkadan görüyorsunuz. İstedığınız kamera uzaklığını/yüksekliğini Options menüsünden ayarlayabiliyorsunuz. Klasik WASD tuşları ile yönettiğiniz karakterler tırtıl gibi birbirini takip ediyor. Hiçbir yerde clipping veya takılma problemi yok. Yüksekten düşmek gibi bir probleminiz yok. Bu örnekleri niye verdim? Çünkü Anachronox'un son zamanlarda oynadığım, oynamaya alışması en kolay oyunlardan biri olduğunu söylemek istiyorum. Etrafı araştırırken mutbaka kullanmanız gereken bir şeyi atlamazsınız pek mümkün değil, bu tür noktalarda Life-Cursor adlı imleç dönmeye başlıyor. Ama karakterlere özel güçler

Quake 2 grafik motoru yaşamı belli ediyor.

veren büyüler ve silahlar bazen öyle yerlere gizlenmiş oluyor ki, her köşenin ardına, her yatağın altına bakmanız gerekebiliyor. Oyunun en güzel yanlarından birisi de bu zaten. Final Fantasy'de bir silahı veya G-Force'u bulamadığınız zaman sıkıntı yapıyordunuz ve nasıl alınacağını bilmediğiniz bir silah ve büyüü elde etmeniz de imkansız gibiydi. Anachronox ise, dikkatli ve araştıran oyuncuyu ödüllendirerek, oyundan daha fazla zevk almanızı sağlıyor. Başarılı.

Oyunun savaş sistemi de Final Fantasy'ye oldukça benziyor. Yanı gerçek zamanlı sistemde, her karakter hamlesini yapmadan önce bir süre

### ANACHRONOX

86

**Grafik** • Her ne kadar Quake 2 grafik motoru zamanla biraz gerisinde kalmış olsa da, karakterleri ve mekanları titizlikle hazırlanmış olması, oyunun grafik açığını kapatıyor.

**Atmosfer** • Anachronox'un o boğucu, cyber-punk atmosferinden, Sender Station'ın jantlı jantlı koridorlarına, Levant'in lav dolu tünellerine kadar her bölümün kendine has bir tadı var. Konunun güzel olması yanında, iyi çözülmüş ve anlatılmış olması da ayrı bir artı.

**Ses** • Seslendirmelerin ne kadar başarılı olduğunu anlatamam. Meşhe bütün konuşmalar seslendirilseymiş diyorcularınız. Müzik ise, yeme de yanında yat kıvamında. Ses efektleri de görevini görüyor.

**Oynanabilirlik** • Basit. Oyundan zevk almak istiyorsanız en zor seviyede oynayın. Oyunun başlarındaki saatlerce gereksiz dolaşma saamı sırasında, daha sonra gelecek güzel güdeni hayal edin. Yoksa oyundan çok çabuk sıkılırsınız.



● Partinizde aynı anda üç kişiyle gezebilirsiniz. Tanıştırırım: Sly, arkasında Pal-18 ve en arkada Peco.

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

#### Quake mi kaldı deryada?

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

açığı kapatıyor. Karakterlerin yüz ifadeleri bayağı başarılı. Animasyonlar da öyle. Ayrıca Anachronox uzun zamandır dinlediğim en başarılı müzik ve seslendirmeye sahip. Özellikle Hephaestus gezegeninde çalan bir müzik var ki, uzun zamandır bir oyunda böyle tatlı bir müzik dinlemediğimiz söyleyebilirim (yazıyı yazarken havaya girmek için bile dinliyorum). Oyunun müzikleri asla sıkıyor ve her duruma uygun bir müzik var, epik, komik, korkutucu ve panik durumlarda çalan müziklerin hepsi de o anki duyguyu çok iyi yansıtıyor. Bütün müziklerin oyun dizinindeki ANOXDATA/MUSIC/MP3 klasörü altında mp3 olarak bulabileceğiniz de hemen belirteyim.

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

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



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

- 1- Her elementor'un en altındaki boşluğa yerleştirdiğiniz böceğin rengi, o elementorun ne cans hasar vereceğini belirler (mavi=buz, kırmızı=ateş, sarı=zihinsel gibi)
- 2- Üstteki boşluklara yerleştirdiğiniz böcekler,

● Sender Station'dan gidebilmek için bilimadami gibi gilyinmeniz gerekecek.





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

3- Ayrıca, üstteki böceklerin birbiri ile ne kadar uyumlu olduğuna göre, büyüdüze ekstra özellikler eklenir (hem ateş hasarı verip hem uyutma gibi). Bunu da sağ alttaki Mystech Harmony'den görebilirsiniz.

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

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

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

### Dağın diğer yanı

Gelelim Anachronox'un acı yanlarına. Öncelikle, oyunun savaş sisteminin ne kadar üzerinde uğraşmış olursa olsun; çok fazla bir olayı yok. En güçlü büyü en önce yapan kazanır, en güçlü büyüler de hep sizde olduğuna göre hep siz kazanıyorsunuz demek ki. Yaratıkların yapay zeka olarak ayrı olduklarını söyleyebilirim. Savaş sırasındaki grafiklerin ve animasyonların da daha iyi olabileceğini düşünüyorum, ki burada suç oyunda değil, Quake 2 motorunda.

Ayrıca oyunun büyük bir eksisi var ki, birçoğunuzun felik felik kaçıracağı. O da asıl konu devreye girmeden önceki yaklaşık 8-10 saatli etrafta gezip alakasız işler yaparak geçireceğiniz zaman. Oyunun esas konusunun çok ilgi çekici olduğunu düşünürseniz (hayır, hayatta söyleyip tadınızı kaçırmam, sadece beceriksiz dedektifimiz boyunun çok üstünde bir görevi üstlenecek desem yeter umarım) bu büyük bir eksi. Birçok oyuncu "eeh bu neymiş böyle" deyip oyundan soğuyacaktır. Ama o sekiz saatlik işkenciyi aşip de Anachronox gezegeninden bir kurtuldunuz mu, olaylar hızla bir

### INFO-BOX

### FRP

Bilgi İçin • [www.anachronox.com](http://www.anachronox.com)  
Yapım • Ion Storm  
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • PentiumIII 256, 64 MB Ram, 12 MB 3D Ekran Kartı

Multiplay • Yok



“Hanginiz ablama laf attı ulan!” “ Ama ben de kızım!” “ Sen çekil! Pardesüü! Sen kaf!”

şekilde açılmaya başlıyor.

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

Oyunda birçok mini-oyun var. Oyun içinde oyun yani. Ama karakterlerin World Skill'leri hariç bu oyunlar hemen hemen hiçbir şeye yaramıyor, siz de vakit kaybetmemek için hiçbirini oynamıyorsunuz. Oysa ki Hepaestus'taki Arcade salonundaki Galaxians rekorunu kırdığımda bana bir ödül verseydi fena mı olurdu? Hayır, ihtiyacım olduğundan değil ama, isterdim yani...

Tabii bir de kilitleme meselesi var. Ben oyunu Windows 2000'de oynadım ve saat başı kilitlemesi yüzünden mouse'u serial port'a kadar keirdim. Windows 98'de bu problem daha az. Ama 98'de de hiç beklemediğiniz anlarda çökebiliyor. Oyunu alırken aklınızda bulunsun.

Bu yazıyı yazdığım sırada Anachronox'un yapım ekibi Ion Storm'dan ayrıldı ve Ion Storm'un Dallas ofisi kapatıldı. Ion Storm'un son atışlarından birisi olan Anachronox, hedefi 12'den değil belki ama iki parmak aşağısından vurmaya başarıyor. Klasik 300 saatlik PC FRP'lerinden hoşlanıyor olsanız bile, fanatik bir AD&D hayranı olsanız bile, mutlaka oynamalısınız. Ama eğer Final Fantasy

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

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





startrek

# deepspace 9

Star Trek evreninden kopup gelen iyi bir oyun

the fallen

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

### Sitar Tirek...

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

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

### Scotty, Motora Gaz Verme, Boğacan!

Neyse ki son zamanlarda akli başında adamlar Star Trek adını taşıyan akli başında oyunlar yapmaya başladılar da, biz sci-fi meraklısı oyuncular biraz olsun nefes alma fırsatı bulduk. Tabii piyasaya çıkan bir sürü Borg'tan oyunu gördükten sonra insan ister istemez Star Trek adına paranoyak bir yaklaşım sergiliyor. Ama yine de nadiren de olsa harcadığınız zamana değen birkaç Trek oyunu bulabilmek artık tamamen imkansız değil. İşte The Fallen bu türden bir Trek oyunu, çalıştırdıktan beş dakika sonra mideniz bulanmaya, gözünüz dönmeye başlamıyor ve hatta oynamaktan zevk bile alıyorsunuz. İlginç yani...

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

### Paragöz Ferengi...

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



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

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

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

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

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

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

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

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





🔔 Bu da durdurmazsa işim yaş demektir.

### Tricorder Nedir, Yenir mi?

Tabii ki oyunda standard Trek alet edevatını kullanmanız gerekiyor. Silahlar dizilerden tanıdığınız aletler, ama cephaneye ve medikit gibi şeyler çok kısıtlı, yani bunları çok dikkatli kullanmanız gerekli. Öte yandan işinizi çok kolaylaştıracak olan Tricorder da unutulmamış. Bununla belirli bir alanı tarayabilir, gizli anahtarlardan saklanan düşmanlara dek pek çok şeyin yerini bulabilirsiniz. Ayrıca görevlere göre verilen ya da etrafta bulunan bazı araç gerece de rastlayacaksınız, bunları envanterden seçip kullanabiliyorsunuz.

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

### Unreal Yayılıyor...

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

Özetle The Fallen nispeten iyi bir oyun ve harcanılan vakte değer. Özellikle yapay zeka biraz daha iyi olabilirdi, Unreal motoru buna çok müsaade. Eğer bu tarz oyunlardan ve sci-fi olayından hoşlanıyorsanız bir bakın derim 🐶

Mad Dog | good@doggie.com.tr

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

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

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

### Worf ve Kira...

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

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

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

**Bilgi için** • <http://www.ds9thefallen.com/>

**Yapım** • The Collective Studios

**Dağıtım** • Simon and Schuster Interactive

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

**Multiplay** • Yok

# alone in the dark

## the new nightmare

Uzun bir aradan sonra karanlık tekrar üzerimize çöküyor...

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

### Efsane geri mi dönüyor?

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



Armut piş...



...ağızma düş!

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

Ve şimdi uzunca bir bekleyişten sonra The New Nightmare ile Edward Camby geri dönüyor. Gerçi o artık eski 'poligon' Edward değil; o artık uzun saçlı, trençkotlu, kaslı bir 'deliyürek'. Kahramanımıza bu sefer Aline Cedrac adında fıstık gibi bir antropolog eşlik ediyor. Her iki karakteri de oynamanız mümkün ama baştan söyleyeyim, hatunun bulmacaları daha zor. Hikaye bu sefer günümüzde geçiyor. Doğaüstü olaylar dedektifi (hem de en gizlisinden) Camby yakın arkadaş Charles Fiske'in cesedinin Shadow Island açıklarında bulunmasını araştırmak için yola düşer. Aline ise Profesör Obed Morton tarafından, bir kızılderi kabilesi olan Akbani'lerden kalma yazıtları deşifre etmesi için Shadow Island'a çağırılır. İkisinin yolları uçakta kesişir ama uçak düşünce tekrar ayrılır. Paraşütlerin Edward'ı ormanın içine ve Aline'i da Morton malikanesinin çatısına indirmesiyle oyun başlar. Artık karanlıkta yalnız kalma vakti (işte adamı böyle bırakırlar)...

### Kapalı kapılar ardındakiler...

Amacınız adanın üstündeki giz perdesini kaldırmak ve tabii ki canlı kalmak! Oyundaki bulmacaların çoğu, kilidli kapıları açmak için doğru anahtarları bulma üstüne kurulu. Kulağa pek heyecanlı gelmiyor ama kapalı kapıların arkasını merak etmeden de yapamıyorsunuz. Eskiden olduğu gibi bulduğunuz notlar ve günlükler hikayenin açılma-

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

Bir yaratığı nallan dikmeden temizlemek istiyorsanız, ilk vuran siz olmalısınız. Arkanızı dönmekte bir saniye gecikmeniz, enerjinizin yarısını götürülebilir. Tabii kontroller bu şekilde olduğu sürece bir değil on saniye gecikmeniz bile mümkün →

### ALONE IN THE DARK 4

81

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

**Atmosfer** • Gerçekten karanlıkta yalnız kaldığımızı hissettiğimiz zamanlar oluyor. Özellikle gölge oyunları sizi her an tetikte olmaya zorluyor.

**Ses** • Müzik kötü ve seslendirme zayıf ama ses efektleri gayet iyi. Gıcırtilar, tıkırtılar, hırıltılar, çatırtılar ve daha niceleleri.

**Dinlanabilirlik** • Kontroller maalesef bazen bir hayli kasabiliyor. Sız çark edene kadar zombinin biri üstünüze çullanmış oluyor. Save olayı sınırlı bozucu.



Grafikler gerçekten inanılmaz...



Gitti işte deri ceket, bızımkıst de iş deđil kardeşim.



Himin, şu aynanın arkası bir yere açılıyor mu acaba?



Babaanne bayramlık elini öpmeye geldim, aloo? Ya ben kime diyorum?

→ (daha hala mouse nişan almak hariç etkin bir şekilde kullanılmıyor). Oyunun başında doğru yerde değilim diye bir dolabı ancak beş dakika sonra itebildim! Envanterde uyduruk gözükseler bile silahlarımız elinizdeyken oldukça fiyakalı. Donanımınız yine sağlam ateşli silahlardan oluşuyor, özellikle üç namlulu çifte tavsiye edilir. Silahlar için 'Dokunulmazlar'dan 'Hayalet Avcıları'na bir geçiş var denilebilir. Ama zırt pırt cephanenizin bitmesi sık sık tabanları yağlamanıza neden oluyor. Sade-

ce dört save hakkınızın olması da en uyuz durumlarından biri (bu konsol takıntısını bir türlü anlamış değilim). Ayrıca save ettiğiniz zaman bölümü kendi kendini resetliyor; hadi yaratıkların tekrar türemesi anlaşılabilir ama yarım bıraktığınız işlere baştan başlamak zorunda kalmak gerçekten çok saçma.

### Ya feneriniz olmasaydı?

Herhalde The New Nightmare ile Alone in the Dark serisinin grafiklerinin tavana vurduğunu söyleyebiliriz. Çözünürlük hala biraz düşük kalsa bile (640x480) dokulara gösterilen özen gerçekten inanılmaz (keşke aynı özen envantere ve ara demolara da gösterilseymiş). Karakterler de olabildiğince detaylı. Konuşurken dudaklar oynama sa bile yüzler hiç fena değil. Işın içine bir de fenerinizin ışığı ve hareket eden gölgeler eklenince şov başlamış oluyor. Yalnız müziği kapatıp yerine Kayıp Otoban filminin soundtrack'i tadında bir şeyler açmanız tavsiye edilir. Dinamik kamera açılanı oyunu bir B filmi havasına sokabiliyor; bazen geniş açı ile mekanlar deforme ediliyor, ba-

### INFO-BOX

### ACTION/ADVENTURE

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

Yapım • Darkworks

Dağıtım • Infogrames

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

Multiplay • Yok

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

En az müzik kadar seslendirme de kötü; karakterler sanki birer android gibi konuşuyor. Neyse ki ses efektleri oldukça sağlam; döşemenin bir bölümünün farklı gıcırdamasından, altında bir şeyler döndüğünü çakabiliyorsunuz. The New Nightmare belki grafikleriyle seriyi bir adım ileri götürmüş olabilir ama oynanabilirlik konusunda daha on fırın ekmeğe yemesi gerek. Yine de biraz gerilmek insanın hoşuna gidiyor...

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

## KARANLIĞIN HİKAYESİ



### Alone I

Her şeyin başladığı oyun; yaklaşık bundan on yıl öncesi. Karanlıkta ilk defa yalnız kalışımız ve adventure türünün aksiyon ile ilk tanışması. O dönem için gerçekten sıradışı bir oyun; değişen kamera açılanı, poligon karakterler, acayip yaratıklar ve Cthulhu miti üzerine kurulu ürpertici bir atmosfer. Başrolümüz, Edward Carnby şüpheli bir ölümü araştırmak için gizemli 'Derecto' malikanesine gider ama gidiş o gidiş. Daha ikinci dakikada bir zombiyle karşılaşınca, olayların sandığından daha karmaşık olduğunu anlar... Bulmacaların tek bir çözümünün olmaması ve Emily Hartwood karakterini de oynayabilmeniz oyunu bir basyapıt yapan diğer faktörler arasındadır.



### Alone II

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



### Alone III

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

# hostile waters antaeusrising

Bu kadar hareket bir strateji oyunu için çok fazla

**O**yunun filmi, filmin kitabı, kitabın oyunu üçge-  
ninde kaybolduğumuz şu günlerde birkaç  
ada etrafında geçen şu özgün oyunu takdir ve  
tebrik etmek lazım. Tabii bir ay içinde filmi çekil-  
mez ya da kitabı yazılmazsa.

## Adaya çık

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

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

İlk saldırılar başladığı sırada size ilk savaşta ol-  
dukça hasar görmüş bir gemi veriliyor. Antaeus  
(mitoloji!) silahsızlanma sonunda elde kalan tek  
şey. Geminin özelliği savaşırken kullanacağınız  
üniteleri değişik bir teknolojiyle yapabiliyor olma-  
sı. Oyunun yaklaşık üçte biri bu gemiyi tamir et-

meyle ve üniteleri tanımayla geçiyor. Buradan  
oyunun kısa sürdüğünü veya alışma süresinin  
uzun olduğunu çıkarmak mümkün. Daha sonraki  
bölümlerde gerekli aygıtların toplanması, bir ka-  
rargahın korunması veya düşman radar ve üslerini  
temizlemek gibi görevler alabiliyorsunuz. Oyunun  
ilerleyen bölümlerinde bu terörist grupların arka-  
sında bir yaratık ırkının olduğunu da öğrenince iş-  
ler biraz daha karışıyor.

## Keçiye ot at

Hostile Waters oyun mantığı açısından son za-  
manlardaki "birkaç türü birleştirme" modasına

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

uyuyor. Aslında Real-Time strateji olarak adlandırıl-  
abilecek oyunda istediğiniz aracın içine girerek  
bütün eylemlerini kendiniz yapabilmemiz oyunu  
tam anlamıyla bir actiona çeviriyor. Bu aradaki  
dengeyi hiç ummadığım kadar iyi sağlamışlar. Bu-  
nun için de Soulcatcher Chip, Warmap gibi kav-  
ramları oluşturmuşlar. Her görev farklı bir ada  
üzerinde geçiyor. Görevlerden önce bir demo bir  
de briefing seyrediyorsunuz. Briefing bitince kendini-  
zi Warmap Room adlı yerde buluyorsunuz. Bura-

## HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING 81

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

**Atmosfer** • Harita başında nereye bombalayacağınızı  
planlayıp sonra uçağa binip orayı bombalarken ne hisse-  
derseniz onu hissediyorsunuz.

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

**Dyanabilirlik** • Sürekli ileriye meraka teşvik edebilen bir  
oyun. Biraz uğraştıran arabirim ve AI dışında problem yok.





Patton lans flare efektinin güzelliğine bakarken



ehir üstünde it dalaşı

→ da 3 boyutlu harita üzerinde saldırıyı ve yapacaklarınızı planlıyor, gerekli emirleri veriyor, gerekli üniteleri üretiyorsunuz. Bu kısım daha çok 2D bir strateji oyununu andırıyor. Oyunun herhangi bir yerinde buraya dönebiliyorsunuz, Oyun bu sırada duruyor, böylece sizin düşünmek ve emirlerinizi vermek için zamanınız oluyor.

Soulcatcher Chip denilen kavram ise araç oluşturma bölümünde karşımıza çıkıyor. Olayın aslı eskiden savaşta ölen kahramanların ruhlarını ve zihinlerini çiplere koyarak onları yaşatmaya devam etmek. Ürettiğiniz araçlara bu çipleri taktığınızda o araç o askerın komutasına giriyor. Tabii ki bu askerlerin ölmeden önceki kişisel özellikleri de bu çiplerde barınıyor. Örneğin bazı üniteler yer savunma silahlarını daha iyi kullanabiliyor bazıları hava saldırı silahlarını. Ya da bazı askerler daha saldırıya yönelik savaşırken bazıları ulaştırmada başarılı olabiliyorlar. Bu özellikleri oyunda ilerledikçe öğreniyor, araçlarınızı da ona göre oluşturuyorsunuz. Araçları oluştururken dikkat edilmesi gereken bir ufak nokta da silah ve çeşitli özelliklerin yüklenmesi. Her araç büyüklüğüne göre belli sayıda slotu sahip. Bu slotlar çip, zırh, geri dönüşüm, tamir ve görünmezlik özelliklerini yüklemek için kullanılabilir. Fakat örneğin bir helikoptere geri dönüşüm ünitesi yükleyebilmemiz slot yetersizli-

Çılgın Ransom başka bir hedefi patlatırken...

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

### 3000 exp

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

Her strateji oyununda olduğu gibi bu oyunda da araçları yoktan var etmiyorsunuz. Bunun için Antaeus bir çeşit enerji kullanıyor. Kullandığı enerjiyi de haritalardaki metal hurdalardan karşılıyorsunuz. Bunun için geri dönüşüm ünitesi yüklenmiş Scrab kullanmanız gerekiyor. Farklı büyüklükte metal parçalarını ya bir kerede ya da birkaç parçaya ayırarak enerji haline dönüştürüp gemiye yolluyor. Bu metaller bazen bir bina ya da kuleye bazen de bir uçaksavarın kalıntısı olabiliyor. Üzerinde çip olmayan Scrab'larla geri dönüşümü yapmak tam anlamıyla cehennem. Her metal için saniyelerce bekle-

mek diğer taraflarla uğraşmanızı imkansız kılabilir. Ama içinde bir asker olan Scrab emir verdiğiniz yerdeki metalleri siz komuta etmeden sömürebiliriz.

### Bi de tam dolu AWP

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

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

Onur Bayram | onur@level.com.tr

### INFO-BOX

### STRATEJİ/ACTION

Bilgi için • [www.antaerusrising.com](http://www.antaerusrising.com)  
Yapım • Rage  
Dağıtım • 14" East / Interplay

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

Multiplay • Yok

# microsoft train simulator

Peronda yolcu kalmasın!

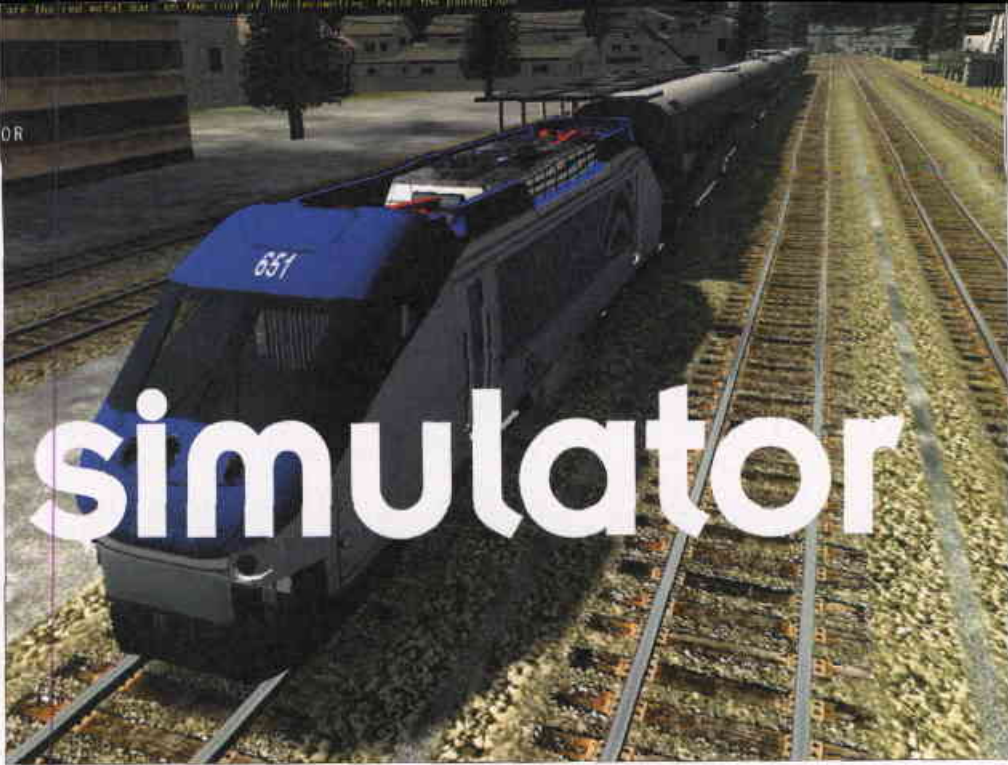
**T**renler neden bu kadar ilgi çekici araçlardır, aranızda bilen var mı? Yani sonuç olarak pek bağımsız hareket ettikleri söylenemez, önceden belirlenmiş bir hat üzerinde ilerler, önceden belirlenmiş istasyonlarda dururlar. Buna rağmen istisnasız hemen her ülkenin edebiyatında uzun yolculukları, büyük özlemleri ve çoğu zaman belirsizlikleri vurgulamakta baş rolü oynarlar. Gemiler çok daha büyük ve eski araçlardır, insanlık tarihi kadar eskidirler neredeyse. Buna rağmen trenler çok daha genç sayılırlar, ama yine de gemilerle yarışarcasına duygu yüklenler bakanların yüreklerine.

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

## Bilen varsa söylesin...

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

Bana gelince, sadece bir defa uzun bir tren yolculuğuna çıktım. Ne ilginçtir ki hava sıcak olmasına ve ben de yolcu kompartimanında gidiyor olmama rağmen, istikamet üç aşağı beş yukarı aynı sayılırdı, sebep ise birebir aynıydı. Kimbilir, belki ben de artık her tren görüşümde sıcak bir



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

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

İşte size türünün ilk örneği, Train Simulator! Bu bir oyun mu değil mi doğrusu emin olamıyorum. Çünkü bu yapımın hiçbir tarafı "Beni ufaklıklar oynasın diye yaptılar!" der gibi durmuyor. Tıpkı sivil havacılık simülatörleri gibi, ciddi, ağırbaşlı, sabır ve zaman gerektiren bir bilgisayar programı bu. Ancak zaman ayırmayacak, sıkılmadan, daha bir dakika geçmeden "Eeeh, baydı ama ya!" de-

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

yip çıkış tuşuna basmayacak olan oyuncuların oyunu bu. Başka bir deyişle, küçük dostlarım alınmasın ama, "büyük çocuklar" için yapılmış bir oyun bu.

## TRAIN SIMULATOR

75

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

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

**Ses** • Bir trenin ve geçtiği yerlerden beklenebilecek tüm sesler var. Dizel oldukça gürültülü, yani çok gerçekçi.

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





### Demirden evler...

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

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

### Demirden Yollar...

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

📍 Hava şartları trenin kontrolünü tahmin edemeyeceğiniz kadar etkiliyor.

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

### Kara Tren...

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

Ama Train Simulator çevre tasarımı açısından çok donuk, çok sentetik kalıyor. Bu da haliyle oyunun albenisinden çok şey götürüyor. Üstelik grafikleri o denli mükemmel olmasına rağmen detay çizmesini açtığınızda makinizin bir inceden kasıldığını hissedebiliyorsunuz. Dış kamera açılarından etrafı seyrederken raylar bir kaybolup bir görünüyor, etraftaki binalar aniden buhar olup uçabiliyor. Bir uçuş simülasyonunda olsa pek takmam bunları, biraz daha yükselir düşmanı arar, yerde olanları unuturum, biter gider. Ama bir tren kullanırken bunu yapmak imkansız takdir edersiniz ki.



📍 Trenlerin kokpitleri gerçekleriyle aynı ve kullanılabılır.

### Binsem Gitsem Yine...

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

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

### INFO-BOX

### SİMULASYON

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

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

**Multiplay** • Yok



# legends of the might & magic

Bunların çektiği kopyayı millet lise sınavlarında çekmedi!

**B**u 3DO'yu n'apmalı bilemiyorum artık! Bir taraftan adamların heykellerini dikmek, diğer taraftan da kulaklarından tavana asmak geliyor içimden! Günlerimizi gecelerimizi verdiğimiz, başına oturduk mu kalkmak bilmediğimiz Heroes of the Might and Magic serisinin yapımcıları böyle özensiz, böyle özentili bir oyunun altına imza atmamış olmalılar. Belki de bu şirkette birbirlerinden haberi olmayan kişiler çalışıyorlar, Heroes'u ve Legends'ı çıkaranlar aynı kişiler olamaz! Başka bir açıklama getiremiyorum şu duruma!

Sevgili okuyucum, kusura bakma iki sayfalık yazının daha ilk paragrafında oyunu yerin dibine sokmak adetim değil biliyorsun, ama burada durum farklı. Adı sanı duyulmamış bir firmadan böyle bir sonuç çıksaydı çok daha ılımlı konuşur, hatta oyunu "gelecek için umut verici" diye bile yorumlayabilirdim. Oysa 3DO'dan, hem de "Might and Magic" gibi bir etiketle, yani M&M ve Heroes of the M&M serilerinin garantisini ardına alarak çıkan bir yapımdan bu kadar düşük kaliteli yaratmasını beklemezdim.

Legends of the M&M'i en kısa şekilde anlatmak gerekirse: "Counter Strike'i al, ortaçağ atmosferinin içine oturt, sonra da apartmanın yedinci katından aşağı at, kafası gözü yanlınsın!" İşte ortaya çıkan görüntü aynen bu şekilde! Bana kalırsa önceleri Hexen, Heretic gibi bir ortaçağ FPS'si yapmak niyetindeyken CS'nin kazandığı başarıya bakıp için kolayına kaçmışlar. Keşke hiç zahmet etmeyip CS için yeni ortaçağ modelleri ve haritaları hazırlayıp silahlar için de bir iki ufak yazılım geliştirelmiş. Çok daha kısa sürede daha iyi bir ürün ortaya çıkardı, üstelik M&M adı da lekenememiş kalırdı.

## Her türlü fantezi silah bulunur

Hemen anlatmaya başlayayım da kendi kararınızı kendiniz verin: Ekran parlaklık ayarlarının dahi yer almadığı bir açılış menüsünün ardından -bilirsiniz FPS'lerde özellikle karanlık haritalarda bu ayarlar hayatidir!- oyuna başlıyorsunuz. Dikkat ettiyseniz tuş kontrollerini ayarlıyorsunuz demedim, çünkü bunlara alışmakta zorluk çekmeyeceksiniz. R tuşuyla şarjör değiştiriyor, pardon büyüğü değneğinizi şarj ediyor, G tuşuyla silahınızı atıyor, E tuşuyla rehinelere, tekrar özür dilerim "prensesi!" peşinize takabiliyorsunuz. Bilmem bir yerlerden tандık geldi mi?

Başlamadan size iyi takımdan mı, kötü takımdan mı olmak istediğinizi soruluyor. Her takımda da üç ayrı karakter bulunuyor. Paladin, Druid ve Sorceress iyi takımın, Warrior, Archer ve Heretic de kötü takımın elemanları arasında yer alıyorlar. Bu karakterler arasında gözle görülür farklar olmasını ve dengenin iyi kurulmasını beklerdik ama birinin kullanabildiği silahları diğerinin daha sınırlı kullanabilmesi ve hızlarının farklı olması dışında bir ayrım gözümüze çarpmadı. Üstelik Warrior ve Paladin'ın ok-yay, büyüü değnekler gibi uzun menzilli silahlarla başlamanın hoş olmaması da dengeyi onlar aleyhine bozuyor. Hadi Paladin biraz değnek kullanabiliyor ama bu silahı, Sorceress, Druid ve Heretic gibi karakterler kadar etkin kullanamadığı için onu kurtarmaya yetmiyor.

Oyundaki hemen her silahın tıpkı Unreal Tournament'de olduğu gibi mouse sağ tuşuyla kullanılan bir de alternatif atışı var. Ama özülerek söylüyorum bu özellik kimi yerlerde ilginç olmaktan çok komik bir hal alıyor. Örneğin baltaları sol tuşla hedefe doğrudan fırlatırken, sağ tuşla sektirerek(!) atıyorsunuz. Kimi silahlar da bu zorlamadan nasiplerini almış bulunuyorlar. Örneğin "Gatling Crossbow" diye evlere şenlik bir aletimiz var ki, almışlar crossbow'u, takmışlar zenne bir mitralyöz namlusu, olmuş size silah! Pes artık, neyse ki "defuse kit"i takliten bir şeyler geliştirmemişler! Bunun dışında lavda yürürken kullanabileceğiniz Lava Protection, yüksekte düşerken sizi kurtaracak Feather Fall gibi büyüler ve H.H.G.A. (Holy Hand



Grenade of Antioch) adlı el bombaları (nasıl yani demeyin, öyle işte!) da var. Tüm bu ekipmanı nereden temin edeceğinizi de söyleyeyim: Her el başlar başlamaz B tuşuna basıp paranızın yettiği kadarını satın alıyorsunuz. Ardından alışık olduğunuz gibi "Go go go!!!"

## Uygun fiyata prenses kurtarılır

Gelelim haritalara ve senaryolara: "Rescue the princess" birebir CS rehine kurtarma senaryosu. İyilerin görevi prensesi alıp kurtarma noktasına götürmek. Elbette geleneğe uyulmuş, prensesin su altında koşması, kapı girişlerinde takılması gibi bug'lar ihmal edilmemiş. "Warlord Escape" ise VIP senaryosundan araklanmış bir konu. Oyunculardan biri ekipman alamayan, ama elinde bazuka gibi bir silahı olan Warlord oluyor. Onun takımı kaçış noktasına kadar eskortluk yaparken diğerleri de kaçışa engel olmaya çalışıyorlar elbet. "Sword

## LEGENDS OF THE MIGHT AND MAGIC 40

**Grafik** • Lithtech motorunun idare-i vâsıyet kullanımlarından biri. Bir FRP için belki ama FPS için i-hib..

**Atmosfer** • Prens kurtarıyorsunuz, gagaga diye ortama atılan bir grup kahraman, öykü yok, konu yok, ortam yok, gerisini siz düşünün...

**Ses** • Sesi kısın, oynarken bir arkadaşınız efekti yapmış, ya da siz kendi kendinize şarkı mırıldanmış. En azından sinirlenmeniz bozulmaz.

**Oynanabilirlik** • CS oynayabilen herkes oynayabilir, tabii katlanacak sabrı varsa!



🔔 Bütün rakiplerinizi ekarte edip ejderhaya ulaştınız. Eee peki şimdi ne olacak?

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

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



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

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

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

Littech motoru kullanılarak yapılan binalar, karakter modelleri vasatın üzerine çıkamıyorlar. Duvarın daha açık renkli kısımlarının aslında gizli bir kapı olması ya da mançınığa binip kendini fir-

latma gibi taa Hexen'den hatırladığımız bildik numaralar da durumu kurtarmakta yetersiz kalıyor. Ses efektleri de muhtemelen yapımcıların ellerinde hazır olan .wav dosyalarından ya da içlerinden birinin ağzıyla "haşır huşur" yaparak çıkardığı seslerin kaydedilmesiyle elde edilmiş. Ben Malkoçoğlu ya da Tarkan filmlerindeki "fiyuufiyt" şeklindeki ok efektlerini eğlenceli bulurdum ama bir okun ya da bıçağın Osmanlı tokadı atar gibi "şırarak" diye ses çıkardığına ilk kez Legends of the M&M'de tanık oldum.

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

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

Son söz ister misiniz: Gidip Hexen oynayın (hala) daha iyiii! 🗨

Batu&Gökhan | batuh@level.com.tr

#### INFO-BOX

#### MULTIPLAYER FPS

Bilgi için • www.3do.com  
Yapım • New World Computing  
Dağıtım • 3DO

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

Multiplay • LAN, TCP/IP, GameSpyArcade



# gilbert goodmate and the mushroom of phungoria

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

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

## Mantar deyip geçmeyin...

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

☞ Kötülerin kötüsü büyücü Karn burada ikamet ediyormuş.

mi kötü bir büyücü yaşarmış. Adı Karn olan bu büyücü ortalığı yakıp yıkmadığı zamanlarda, hala kendisine karşı koyan Phungoria kasabası sakinlerinin yolladığı 'sözde' kahramanların icabına bakarmış. Kasabanın moruk heyeti artık Karn'a gönderilecek başkası kalmadığı için tam bir salak olan Marvin'i seçmek durumunda kalmış. Umutsuz bir şekilde yola koyulan Marvin en sonunda kötü büyücü Karn ile karşılaşmış. Tam her şey bitti derken, bizim salağın gözüne koca bir mantar ilmiş. Aklıma nereden estiyse, kendisini kızartmaya hazırlanan Karn'a bu garip mantar ile bir darbe indirmiş. Büyücü Karn mantarın sihirli gücü karşısında halleri dikmiş ve salak Marvin de kahraman ilan edilmiş. İşte o günden beri bu sihirli mantar Phungoria kasabasının meydanında sergileniyor ve her yıl mantarla ilgilenmesi için biri seçiliyor. Ama bir gün mantar çalınır, hem de beklilik yapma sırası Gilbert Goodmate'in büyükbabasında iken! Sanırım gerisini tahmin etmişsinizdir. Gilbert yanı sıra siz mantarı veya hırsızı bulamazsınız, büyükbabanız ikindiye yetiştirilecek...

## Laf lafı açar ama...

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



☞ O zamanki uçaksavarlar böyleymiş işte... Ya bir dakika, o zaman uçak yoktu ki?

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

## GILBERT GOODMATE

67

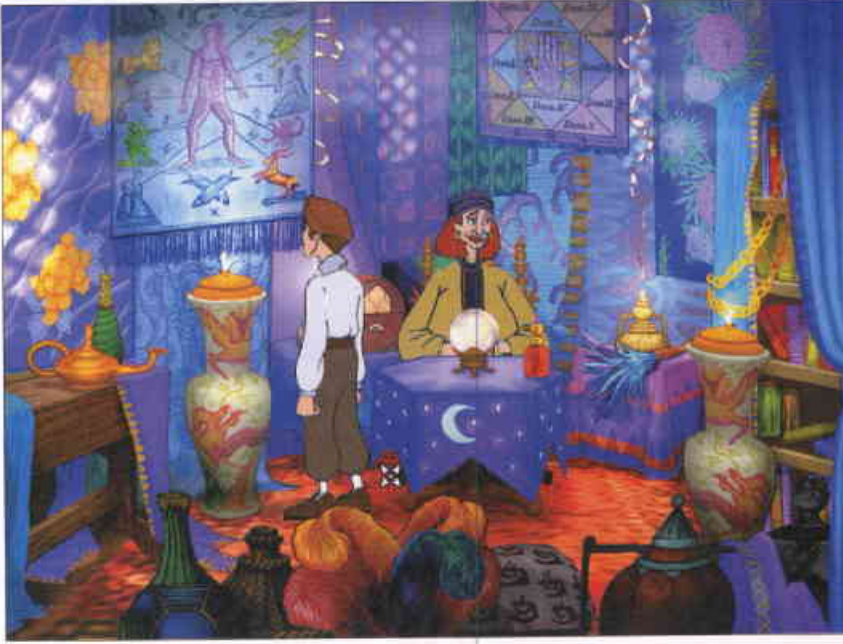
**Grafik** • Grafikler teknolojinin oldukça gerisinde ama bu durumu dert etmiyor. Canlı ve rengarenk arka planlar üzerinde karikatürize karakterler çok şirin gözüküyor.

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

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

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





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

Ayrıca birkaç kelime oyunu hariç espriler ga-

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

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

### Bulmaca buldurmaca...

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

Medyuma soracağınız çok şey var...

miş (o kadar çok çene çalışıyorsunuz ki bulmaca için hevesiniz kalmıyor).

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

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

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



orijinal değil ama oyunun temposuna uygun; biraz lay lay lom biraz da börtü böcek sesleri (malum kırsal alan). Yalnız karakterlerin seslendirilmeleri çok daha iyi olabilirdi; örneğin o bodyguard kılıklı demirciden çıkan ses oldukça zayıf kalmış. Baş kötünün sesi de kötürüm bir ihtiyarın sesini andırıyor.

Tüm eksilerine rağmen Gilbert Goodmate geçmişe bir dönüş yaparak anıları tazeliyor. Eğer 2D adventure oyunlarını merak ediyorsanız ve bu aleme ilk adımlarınızı atıyorsanız, Gilbert Goodmate ile şansınızı deneyebilirsiniz derim (tabii eski LucasArts oyunlarını bulamıyorsanız). Ama zaten deneyimli bir adventure oyuncusuyorsanız, hatta 2D racoonunu biliyorsanız, biraz nostalji yaşamak için arşivinizi karıştırmanız yeterli olacaktır. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

### INFO-BOX

### ADVENTURE

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

Yapım • Prelusion Inc.

Dağıtım • FastTrak Software

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

Multiplay • Yok

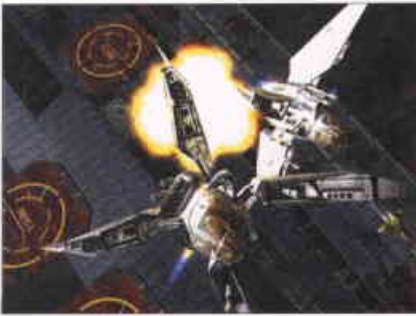
# echelon

Klavye canavarı olmanıza gerek bırakmayan bir simülasyon.

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

## Uzanmışım kumsala

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



📌 Zeki takım arkadaşım patlamadan kaçarken bana giriyor

📌 Arabirim anlaşılır ve sade



ca bütün kurallar da değişmiş. Böylece gerçeklik derecesi istenildiği kadar azaltılmış. Rus kaynaklı Buka Entertainment istediği ayarlamaları yapabilmek için bir bakıma kendine bahane çıkarmış. Konu büyük bir iç savaşın sonu dünyanın içinde bulunduğu durumla ilgili. Zaten ortada hep bir savaş vardır. Dünya yakılıp yıkılmıştır vs... Savaşın sonu insanlık anlaşarak bir araya geliyor ve federasyonu kuruyor. Herşey mutlu mesut devam ediyor, ta ki insanlık Velian ırkını keşfedene kadar. Tahmin ettiğiniz gibi ırk hemen ortalığı kasıp kavurmuyor. Tam tersine yeni bir transport teknolojisini insanlığa öğretiyor. Herkes daha da mutlu ve mesutken Velian'lar bu teknolojiyen faydalanarak savunmasız olan federasyona saldırıyorlar. Truva Atri'na benzeyen hikayeye bu noktada katılıyor ve bir "cadet" olarak oyuna başlıyorsunuz.

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

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



📌 Keşke oyundaki modeller de artwork'dekiler kadar iyi olsa

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

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

## ECHELON

73

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

**Atmosfer** • Herşey güzel, çarpışma eğlenceli, grafikler iyi, fakat o uzun yolculuklar yok mu! Yiyor bitiriyor adamı!

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

**Oynanabilirlik** • Herşey dayanma sınırınıza bağlı. Ama bence çok da vakit harcanabilecek bir oyun değil. Yine de özellikle sim türü sevenler denemeli.



📍 Mekanlar iyi çizilmiş.



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

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

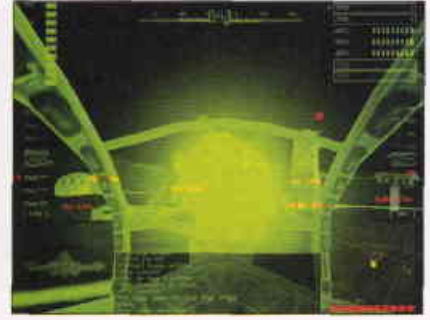
Tahmin edeceğiniz gibi simülasyon oyunlarının en göz alıcı kısmı ekranda gördükleriniz. Ör-



### Güneş damlar içime

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

Genel motoru multiplayer oynayabilmeye oldukça uygun. Echelon'da 3 adet multiplayer modu var. Bunlar ayrıntıdan uzak sade ama eğlenceli modlar. En azından kilometrelerce uçmanıza gerek kalmadan akli selim dostlarla çarpışabileceğiniz bir ortam yaratıyorlar. Herkesin tek olduğu bir mod, takımlar halinde çarpıştığımız bir mod ve Capture Arena adlı belli bölgeleri işgal konulu bir



📍 Bütün ekranın nightvision olması güzel gözüküyor

### INFO-BOX

### SİMULASYON

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

Yapım • Buka Entertainment

Dağıtım • Bethesda Softworks

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

Multiplay • Var

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

mod var.

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

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



# fly! 2

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

**T**erminal Reality bir zamanlar çok ünlü olan Terminal Velocity ve birkaç başka oyunun daha yapımcısı olan firmadır. Hatırlamayınlar olabilir, ancak bu adamlar daha ziyade hareketli ve hızlı oyunlar yaparlardı. Ne var ki uzun bir süredir sadece uçuş simülasyonlarıyla uğraşıyorlar. Nitekim bir süre evvel çıkardıkları sivil havacılık simülatorü olan FLY! 1'in ikincisini de piyasaya sürdüler.

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

## Oyun Değil...

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

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



Uçağın iç çizimleri ne kadar iyi olursa olsun dış dünyanın çizimleri yüzünden sönük kalıyor.

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

## Ne Kadar Gerçekçi?

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

Tabii uçaklar ve uçuş modelleri de gerçek hayattan bire bir modellenerek alınmış. Bu da hem uçuşu sağlayan temel prensipleri iyi kavramış olmanız, hem de iyi bir analog joystick kullanmanız gerektiriyor. Ve tabii oldukça güçlü bir bilgisayara da ihtiyacınız olacak. Çünkü bu tür oyunlar hava akımlarından çevredeki uçuş trafiğine kadar pek çok detayı içerdiğinden, işlemciye binen yük özellikle kalabalık bir alana yaklaşırken inanılmaz biçimde artabiliyor.

## Helikopter? Uçak?

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

## INFO-BOX

## SİVİL HAVACILIK SİMÜLASYONU

**Bilgi İçin** • www.iflytri.com  
**Yapım** • Terminal Reality  
**Dağıtım** • Terminal Reality

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

**Multiplay** • Yok

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

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

Uzun lafın kısıtı, FLY! 2 sadece hızlı bir bilgisayarı ve sivil havacılığa gerçekten ilgisi olanlara hitap eden bir yapıdır. Bunun dışında kalan oyunculara sadece sıkıntı ve bıkkınlık vereceği su götürmez bir gerçek. ☹

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

## FLY! 2

79

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

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

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

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



# heartofwinter trials of the lure master

Oyunculuk tarihinde böylesine hiç rastlamamıştık.

Icewind Dale'in görev paketi Heart of Winter'di. Ama hiç görev paketine ek görev paketi yapıldığını görmemiştik. Paketi oynamak için Heart of Winter'daki savelerinizi kullanabilirsiniz. Fakat siz de benim gibi yalnızca son level'in save'ini saklamışsanız ve oradaki salak kapı Soul Stone Gem'ini parçalamadan açılmıyorsa, oyun da gem'i parçalayınca pat diye bitiyorsa sinirden çıldırırsınız. Bu yüzden oyunu yazmak için Icewind Dale'i baştan bitirip Heart of Winter'in da birazını oynamanız gerekecek. Çünkü karakterleriniz en azından 9. level olmadan Heart of Winter'ı ve 11.

level olmadan Trials of the Lure Master'ı oynayamıyorsunuz. Buraya kadar anlaştık mı? Ha eğlenceli olur diyorsanız Icewind Dale'i baştan oynayın derim çünkü oyunun her şeyini bildiğiniz için çok daha hesaplı ilerliyorsunuz ve satıcılarındaki süper silahları ve zırhları alabiliyorsunuz. Aynı zamanda Heart of Winter'la beraber gelen

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

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

## Neler var bakalım

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

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

## INFO-BOX

## FRP

Bilgi İçin • [www.interplay.com](http://www.interplay.com)  
Yapım • Black Isle  
Dağıtım • Interplay

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

Multiplay • IPX, TCP/IP

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

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

## Güzel bir fırsat

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

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



## HOW: TRIALS OF THE LURE MASTER 75

**Grafik** • Oyuna bu açıdan pek bir şey kattığı söylenemez.

**Atmosfer** • Yeni levelar gerçekten çok güzel ve oyunun kalitesini düşürmüyor.

**Ses** • Oyun orijinal sesteri kullandığı için buna da bir şey diyemiyorum.

**Oynanabilirlik** • Oyunun orijinal oynanabilirliği var zaten. Yalnız karakterlerinizin aptalca takılmaları hemen hemen tamamen düzeltilmiş.



# jurassic park 3

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

**C**ok uzun zamandır böyle bir oyun gelmiyordu elektronik devre yığını oyuncaklarımıza sevgili Level halkı. Hani şöyle çok kastırık olmayan, ne grafikleri ne animasyonları ne de efektleri hani neredeyse bilerek kaliteli ve kompleks bir yapıdan uzak tutturulmuş, sırf gönül eğlendirmek için zaman geçirilen, sonra da sanki hiç bir şey yaşanmamış, size en ufak da olsa güzen anlar geçirtmemiş gibi sakı altlığı olarak kullanılan oyunlar vardı ya işte onlardan bahsediyorum. İşte bu oyun ırkının tek tük de olsa hayatta kalanlarından bir tanesi elimize geçti bugünlerde, ta dinazor alemlerinden...



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

## Ne kar, ne buz, brontozorus!

Son yıllarda çıkan tüm oyunlardan daha basit bir grafik bekeleyebilirsiniz oyundan. Animasyonların da hiç öyle elle tutulur bir yanı yok, 5 yıl önce de yapılabiliirdi böylesi; sesler ise hadi nispeten daha iyi diğer özelliklerine göre. Aslında dinazorların sesleri ve yürüme efektleri bir hayli gerçekçi diyebilirim (bir keresinde arkamdan gelen dinazardan ekranlar dolusu kaçarken gittikçe yaklaşan ayak sesinden korktuğumu bile itiraf etmeliyim (tabii bunda hoparlör sisteminin de etkisi yok değil)). Ölünce ve görevlerin başında çıkan kısa demolarla ana menüde devamlı konuşan adamın sesini saymazsak CD oyunu olması bile gereksizmiş gibi geliyor. Ama tüm bunlara rağmen dedik ya aynı eski deniz efsanelerindeki gemicileri kendisine çeken "siren"ler gibi bir şekilde kanımıza giriyor bu oyunda. Zaten bu ırktaki oyunların en büyük özelliği bu basit yapısı ve saflığıyla çekici gelmeleri.

## Velasiraptor, ne bu ateş ne bu kor?

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



"Şşt, arkanda dinazor var!" "Hadi len!"

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

Niharrk! Savulun zibidi kertenkeleler sizi, ben geliyorum!



## INFO-BOX

## PLATFORM

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

Yapım • Disney Interactive

Dağıtım • Ubisoft

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

Multiplay • Yok

Şimdi nasıl oluyordu abi? Kütük üzerinde



sadece bir tür silah taşıma hakkınız var. Neyse sonuçta bunların hepsini ve adamınızın tüm kontrolünü oyunun başındaki tutorial'da öğreneceksiniz.

Sonuç itibariyle Jurassic Park 3, oynanmazsa olmaz oyunlarla alakası olmayan kendi halinde sevimli bir platform oyunu. Değişiklik isteyen herkes için kesin bir ilaç olmaz belki ama bir nebze olsun farklı tarzıyla sizi oyalayacağı kesin...@

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

## JURASSIC PARK 3

67

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

**Atmosfer** • Her ne kadar grafik, animasyon kalitesi ve müzikler atmosferi yüksek tutmaya yetmese de, dinazorların efektleri ve kimi yerlerde sizi son sürat kaçmaya mahkum etmesi eğlencelliği artırıyor.

**Ses** • Müzikler vasat gibi, ama sesler ve efektler üzerinde daha fazla uğraşıldığı kesin.

**Oynanabilirlik** • Oyunun kontrolleri her platform oyununda olduğu gibi gayet kolay, ama aynı şey kesinlikle zorluk için söylenemez, özellikle ilerki bölümlerde zorluk artıyor. Save de edemiyorsunuz



# dinosaurs

Keşke bir Velociraptor'um olsa...

**K**arşımızda yine Playstation'dan alıntı bir oyun var. Bu konuda ufak bir duyuru yapmak istiyorum. Geçenlerde bir okur arkadaşımın mail aldım. Bir an tehditler içinde sallandığına farkettim. Konu benim Playstation'dan alıntı oyunlarla ilgili yaptığım yorumlardı. Arkadaş yazılarımı daha dikkatli okuyordu benim Playstation'ı değil de Playstation için yapılmış oyunları PC'ye uyarlama kısmını eleştirdiğini anladım. Hani diyorum sizlerin de arasında beni yanlış anlayan varsa olayın doğrusunu açıklayalım.

yağın uzak kalmışsın Onur'cuğum, animasyon ile çizgi filmi karıştırıyorsun- BLX). Tam ben böyle düşünürken Disney de beni düşünüyormuş. Ubisoft'a gitmiş ve gel bu filmin oyununu yapalım demiş. Burada da ufak bir sorun çıkıyor. Eskiden filmlerin oyununu yaparlardı. Grafiklere iyi kötü derdik. Şimdiki filmler zaten dijital ortamda yaratılıyor. Ben filminden kötü grafiklerle oyununu neden oynayayım ki?

## Ya da bir Velociraptor'um

Dinosaur'ca böyle bir oyun olmuş ne yazık ki. Önce Playstation için yapılmış. Hatta GameBoy Color için olanı da var. Daha sonra bu grafiklerle PC'ye geçirilmiş. Zaten film kadar iyisini beklemek bir hayal ama PS'den alıntı olunca grafikler biraz daha saçmalamış. Bu yüzden oyun ne yazık ki görsel açıdan pek bir şey vermiyor. Tek verdiği bölüm aralarında filmden sahnelerin olması. Böylece film hakkında bilgi sahibi olmuş oluyorum.

Üç ana karakterden yönlendiriyoruz. Alabal, Zini ve Hia. Bu karakterler arasında geçiş yaparak hapsinin özelliklerini gerektiği yerlerde teker teker kullanabiliyorsunuz. Bir yerden bir yere giderken de karakterlerin toplanıp tek elden kontrol edilebildiği bir modu da koymuşlar. Fakat genel olarak karakterlerin kontrolleri çok saçma ve zor. İstedığınız yere gitmeyen bir kus ve garip hareketlerle sağa sola dönen bir dinazor var. Daha ilk dakikadan itibaren kontroller yüzünden bayatlamaya başlıyorsunuz.

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

## INFO-BOX

## ACTION

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

**Yapım** • Disney Interactive

**Dağıtım** • Ubisoft

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

**Multiplay** • Yok

nuz. Atlamanız zıplamanız gereken yerler de oluyor. Karakterlerin farklı özellikleri var. Bölümler karakterlerin özelliklerini kullanabileceğiniz gibi dizayn edilmiş. Yani bazı yerlerde karakterlerden sadece bir tanesini kullanarak yol açabiliyorsunuz.

## Ya da ya da bir Carnotaur'um!

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

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

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



• Aaa limon, salataya sikarız.

Şirin dinazorcuklarımızı geri dönelim. Disney'in Dinosaur filmi muhtemelen orada burada görmüşsünüzdür. Ben de izledim. Daha doğrusu gitmedim çünkü dublaj film benim için cehennem oluyor. Bu yüzden uzun süredir Çizgi Film'lere gidip çocukluğumu yaşamadım sanırım sen be-

• Böyle bir yaratık gerçekten var mıymiş?



• Dinazor ERP...



## DINASOURS

40

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

**Atmosfer** • Eskiden platform oyunlarının bir heyecanı vardı. İsrar ve inattan oyunu bırakmazdık. Nerde o günler.

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

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

# cia operative solo missions

Loading

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

**C**IA Operative üzerinde ciddi olarak uğraşıl-maya başlanmış ama sonra sanki yarım bırakılmış bir oyun gibi kafamıza düştü yazın yağ-murla kaşık bu sıcaklarında. CIA Operative FPS türüne Quake'in hareketliliğini ve Counter'ın gerçekçiliğini katmak istemiş, ama kendisini aşan bir işe kalkışmış. Onların yerine çok basit yapı, çok kısa ve çok yaratıcı olmayan bir oyun çıkmış. Buyrun daha yakından bakalım.

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

## Silah tamir edilir, gizli ajan yetiştirilir!

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



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

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

Tabii oyunda hoşuma giden yanlar da var. Mesela bölümler arasındaki çok şık dizayn edilmiş yüklenen grafikleriyle görev sonunda karşınıza çıkan ayrıntılı istatistik tablosu güzel düşünülmüş ayrıntılar. Bu tabloda her silahınızla kaç atış yaptığınızı, isabet yüzdeniz gibi standart bilgiler varken, düşmanlarınızın nerelerine vurduğunuz gibi ilginç istatistikler de var (bir düşmanın vurabileceğiniz toplam 3 bölgesi var. Bunlardan kafa tek vuruşta, gövde iki vuruşta, bacak da üç ya da dört vuruşta rakibinizin ölmesini sağlar).

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



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



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

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

Gökhan&Batı | gokhab@level.com.tr

## CIA OPERATIVE SOLO MISSIONS 55

**Grafik** • Grafikleri güzel, ama bence yeterli değil. Ortam daha zengin, halk daha hareketli ve animasyonlar daha yumuşak olmalıydı. Ayrıca aralara bir kaç demo serpiştir-seler hiç fena olmazdı hani.

**Atmosfer** • Müzik ve güzel grafikler atmosferi kurtarmaya maalesef yetmiyor ve günlerce sizi peşinizden sürükleyecek bir oyundan çok uzak bir şekilde sınıfta kalıyor.

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

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

### INFO-BOX

### FPS

Bilgi için • [www.valusoft.com](http://www.valusoft.com)  
Yapım • Valusoft  
Dağıtım • Infogrames

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

Multiplay • Yok

# pearlharbourdefendthefleet

Allah akıl fikir versin!

**LEVEL SHIT**

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

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

## INFO-BOX

## SHOOTER

**Bilgi İçin** • www.infogrames.com

**Yapım** • Running Dog

**Dağıtım** • Infogrames

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

**Multiplay** • Olmamalı



ları vuruyorsunuz. Bölüm ilerledikçe daha güçlü kurşunlar alıyor böylece uçakları daha kolay oya-biliyorsunuz. Herşeyin bundan ibaret olduğunu sanarak sağa sola delice ateş ederken elim yanlışlıkla sağ tuşa gitti ve oyunda bir de zoom tuşu ol-

PEARL HARBOUR: DEFEND THE FLEET 28

**Grafik** • Söz edilmemesi pikseller topluluğu

**Atmosfer** • Kendinizi bir uçaksavarın koltuğunda hissedeceksiniz! Tamam, şaka..

**Ses** • Müzik çalıyor. Ses çıkıyor. Sağ taraf tamam, sol taraf tamam!

**Oynanabilirlik** • Oynamak ya da oynamamak. İşte bütün mesele bu.

duğunu dehşetle farkettim. Kullandığınızda piksel-leri daha rahat saymanıza yarayan bu tuş grafikleri daha da batırmak için birebir.

Yalnız oyunun sevdiğim bir kısmı oldu şimdi hakkını yememek lazım. Gerçekten baskının tarih-çesini yazdıkları bir bölüm var. Gerçi sonunda bizim oyunumuzun misyonu gibisinden bir bölüm de eklemişler ama orayı hemen geçince birşey olmuyor. Ben diyorum ki bir yarışma yapalım. Bakalım insanlar kaç saat bu oyunun başında durabilecekler. İddiaya gireyim ki 10 dakikayı geçen çok az insan olacak..

Onur Bayram | onur@level.com.tr

# pearlharbourzerohour

Suyunu çıkartmak

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

Yine tutturamadık dayak yices.



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

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

## INFO-BOX

## ACTION

**Bilgi İçin** • www.asapgames.com

**Yapım** • ASAP Games

**Dağıtım** • ASAP Games

**Minimum Sistem** • PII 266, 32MB RAM

**Multiplay** • Sağlamamayınız.

PEARL HARBOUR: ZERO HOUR 34

**Grafik** • Bu oyun da grafikselletiremediklerimizden.

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

**Ses** • Ses? Müzik? Güldürmeyin beni rica ediyorum.

**Oynanabilirlik** • Oynayabilirlik desem ve sonra da oynamamaz desem?

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

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

Onur Bayram | onur@level.com.tr

# online

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

## Day of Defeat

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

İkinci Dünya Savağını internette bir Half-Life modu olan Day of Defeat'i oynayarak yaşayabilirsiniz. Hem de savaşın içinde yer alarak. Bu ay CD mizde verdiğimiz modu kurduktan sonra şu anda Türkiye de tek DoD serveri olan Anet'in 212.146.128.41:27045 IP'li servera girebilirsiniz.

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

DAY OF DEFEAT  
4042/130681 HACTREQUB



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

Ama genelde zayıf ateş gücüne sahip olanlar daha çevik olup geç yoruluyor daha ağır ateş gücüne sahip olanlar ise çabuk yoruluyor. Ah evet oyunda yoruluyorsunuz. Öyle 10 lütlük silahları taşıyıp da tavşan gibi zıplayamıyorsunuz yani. Yapımcılar bunu oyunu daha gerçekçi kılmak için koymuşlar. Ekranın solundaki asker ikonunun üzerinde yarım daire şeklindeki göstergeler sizin yorgunluk çizelgenizdir. Bu çizgi tamamen bittiğinde ekranda bir kaplumbağa resmi çıkar. Bu dinlenmeniz gerektiğine işaretler. Bir süre boyunca hemen hemen hiç



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

### Hangi tarafı seçsem?

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

### Oyun mekanı

DoD'in tamamen kendine has bir oyun mekanı var. Örneğin burada Counter Strike'te olduğu gibi çok zıplamak sizi yormaktan ve hareketsiz bırakmaktan başka bir işe yaramıyor. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi ateş edip gene sinmelisiniz. Ayrıca bazı haritalarda belli aralıklarla etrafı bombalayan uçak filoları, kullanabileceğiniz sabit durumdaki makineli tüfekler ve toplar bulunuyor. Tabii bunları kullanmak size kalmış ama genelde bunları yöneteceğim derken çok rahat av oluyorsunuz. Hill adlı haritada haritanın istediğiniz bölgelerini bombalayabileceğiniz bir düzener bulunuyor. Haritaların içinde en heyecanlı ise Omaha. Omaha çıkartmasını oynadığınız bu haritada efektler etrafı bayağı şenlendiriyor. Silahlarınızın mermisini çok idareli kullanmalısınız

## Steppenwolf

Steppenwolf

Steppenwolf WarnerBros'un sitesinden ulaşabileceğiniz son derece eğlenceli ve animasyonlarıyla size iyi vakit geçirebilecek bir flash adventure. Oyuna <http://www2.warnerbros.com/web/steppenwolf/home.jsp> adresinden ulaşabilirsiniz.



Üç karakter var. Bunlar: Dr.Allen Kane, Derek Murphy ve Meg Crimson. Oyunumuzun baş kahramanı olan Dr.Allen Kane aynı zamanda bir biyolojist ve zoolog. Kendisi kansinin bir uçak kazasında ölmesinden sonra hayatta bir arayışa giriyor ve Kongo'da kayboluyor. Üç sene sonra yerlilerin arasında bir "beyaz hayalet" ile ilgili söylentiler dolaşmaya başlıyor ve doktor Steppenwolf

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



mi oyunun devamında anlayacaksınız. Oyuna sitedeki dört bölümden birini seçerek giriyorsunuz. Benim size tavsiyem her bölümü tek tek oynamanızdır. Çünkü oyunu hikayesi sıradan bir Indiana Jones hikayesi olsa da animasyonları sayesinde sizi çok şarıyor. Ayrıca yapacağınız her şey gayet mantıklı ve gerçek hayatta aynı durumda kalsanız yapacağınız hareketler. Bu yüzden sağma şapanı davrandığınızda hiçbir yere varamıyorsunuz. Oynarken kullanacağınız tuş kombinasyonu her zaman ekranın solunda yazıyor bu yüzden ilk başta hangi tuş nedir gibi bir paniğe kapılmadan rahatça oynayabiliyorsunuz. Orada yazmayan tuşlardan "I" ile inventory'nizi açabilir ve "I" ile inventory'ndeki eşyalara bakabilirsiniz. Tahmin ettiğiniz üzere oyunda save diye bir şey yok o yüzden dikkatli oynayıp hata yapmayın yoksa en başa dönersiniz. İyi eğlenceler.



spade / knife  
day of defeat



çünkü bittiginde ortada kalıyordunuz. Bu durumda arkadaşlarınızdan şarjör dilenebilirsiniz. DoD tek başınıza oynamak isterseniz <http://www.botepidemic.com/boc> adresinden botları ve waypointleri indirebilirsiniz. Botları kurduktan sonra waypointleri dod\boc\wpts klasörünün altına atmalısınız. Daha sonra hangi takımlarda ne kadar adam olacağını bot konfigürasyonundan ayarlıyorsunuz. Oyuna girdiğinizde botlar otomatikman oyuna dahil olur. Mod grafik olarak Counter Strike'in yanında biraz ilkel kalıyor ama kendine has özellikleri olduğu için bu modu CS ile karşılaştırmak bence pek adil olmaz. Son olarak oyunda yere yatabiliyorsunuz. Bu özelliği sık sık kullanacağınıza eminim. Anet'te görüşürüz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

## Ayın Siteleri

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



Off buraya düşen yandı. Counter Strike oynarken hile yapanlardan bunalan bir grup oyuncu bir araya gelip bu tip insanlara karşı savaş açmaya karar vermişler. Hepimizin canını sıkıan hileci oyunculara karşı medeni sınırlar içinde yapılabilecek en şiddetli hareketi bu sitede başlatan bu grup hile yapanları sitede teşhir ediyor. Evet aynen öyle. Tipki vergisini vermeyen vatandaşların vergi dairelerinde teşhir edilmeleri gibi teşhir ediliyorlar. Üstelikte belgesiyle beraber. Yani yakalanan hilecinin buna itiraz etmesi de imkansız. Çünkü siteden indirilebilen demolarda hileci oyuncuların işini nasıl yaptığı açıkça görülebiliyor. Sitede yakalanan hilecilerin demolarının nasıl alınabileceği de anlatılmış. Çekip gönderdiğiniz demoların eğer doğru olduğuna karar verilirse sitede yayımlanıyor.

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



Bu siteyi hala bilmeyeniniz kaldı mı? O zaman şöyle açıklayalım. Hani emaililerinize gelen o süper Selçuk Erdem karikatürleri var ya, işte onların kaynağı bu site. Üstüne üstlük profesyonel tasarımıyla aradığınız her şeyi kolayca bulmanız mümkün. Sitenin her yerini dolaşacağınıza eminim. Karikatürler dışında özellikle anılar kısmına çok güleceksiniz. Hani hayatımızda yaşadığımız abuk olaylar vardır ya. İşte herkes bu abuk olayları buraya yollayınca müthiş bir havuz oluşmuş. Ayrıca arkadaşlarınıza e-kart yollamak ya da screen saver, wallpaper, icon ve cursor gibi bilgisayarınızı süsleyebileceğiniz eğlencelik malzemeleri de download kısmından temin edebilirsiniz. Eh tüm bunları gördükten sonra Selçuk Erdem'in kitaplarını almadan duramıyorsunuz. Onları da ideefixe'den alabilirsiniz.

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



Oyunlarla ilgili aradığınız her şeyi burada bulabilirsiniz. İncelemeler, ön incelemeler, hileler, en popüler sitelerin linkleri, son röportajlar kısacası aradığınız bir çok şeyi direkt olarak buradan ulaşabilirsiniz. Ayrıca oyun türleri ayrı ayrı gruplandırıldığından aradığınızı bulmak çok kolay. PC dışında konsol oyunları ve oyun oynarken kullanabileceğiniz edit programcıklarına da ulaşabilirsiniz. Bu linki kasten buraya koydum. Çünkü geçen ay aldığım bir mailda "her şeyi internetten bulabiliyoruz, size ne gerek var" türünden bir sataşma vardı. Okuyucumuz olmadığı belli olan bu kişiye cevap olarak neden dergi almanın başka bir şey olduğunu uzun uzun anlatmadım. Yalnızca gereken cevabı kısaca verdim.

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



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

# ULTIMA ONLINE



**B**aşardım başardım en sonunda Sinan'dan 2 sayfalık bir Ultima online köşesi koparmayı başardım. Ne kadar sevdiğim bilemezsiniz. Bu sayfalar için Sinan'ın kafasını yiye yiye adamı en sonunda bıktırdım ve "okuyucular beğenmezse tepeni delerim!" şeklindeki bir tepkiden sonra gık bile demedim. Hani dersem belki fikrini değiştirir falan diye hiç sesimi çıkartmadım.

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



## Atlantic Shard

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



len oynayan oyuncular serverlar hakkında birinci elden bilgi almış olacaklar.

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

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

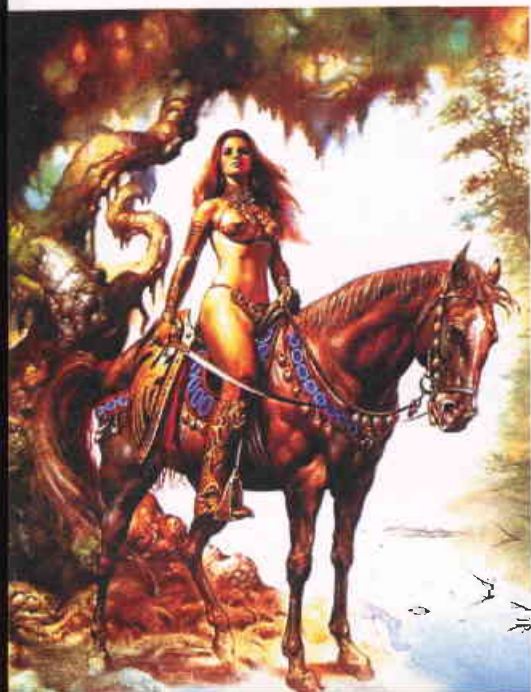
Peki bu Shard'ın güzel yanı nerede? Shard OSI kurallarına göre işliyor. Bu kurallar UO oynamaya başladığından bu yana işlenerek en iyi hale getirilmiş kurallardır. Oyunda herhangi bir

## Ayin UO oyuncusu Drake Stonekeep

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



📍 Açın bakım ellerinizi





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

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

### Ayin Skill'i



Tactics herkesin mutlaka bir kez kullandığı bir skildir. İster balta kullanan ister gürz bu skill muhakkak size gereklidir. Hatta sırf wrestling bile kullansanız tactics size gerekecektir. Çok kolay artan bu skill savaşırken verdiğiniz hasarın artması açısından önemlidir. Hasarı hesaplarken yüzde şeklinde katkıda bulunur. (Tactics skill değeri + 50) = Hasar yüzdesi hesaplaması sonucu çıkan değer vurduğunuz yüzde kaç fazlası hasar verdiğinizi gösterir. Bunu şöyle bir örnekle açıklayalım: Diyelim ki elinizdeki silahla vurdunuz ve karşınızdakine tactics skilliniz sıfırken 20 damage verebiliyorsunuz. Tactics skilliniz 40 olsa  $20 + 20 \times (0.4 + 0.5) =$

38 zarar vereceksiniz. Eh bu da çok büyük bir avantaj demektir. Eğer savaşçı olacaksınız Anatomy + Lumberjack ve Tactics vazgeçilmez skilleriniz olacaktır. Bunun yanına bir de kullandığınız silahı aia ait skill'i GM'lerseniz yay karşınızdakinin haline ! ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

### Bir UO'cunun söz sözleri

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



- Merhaba ben oyuna yeni başladım da. Biraz para verebilir misin dostum.
- Tabi hepsini bu sandığa koydum aç bak
- Ah sağol çok iyisin BUM ! 00000000



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



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

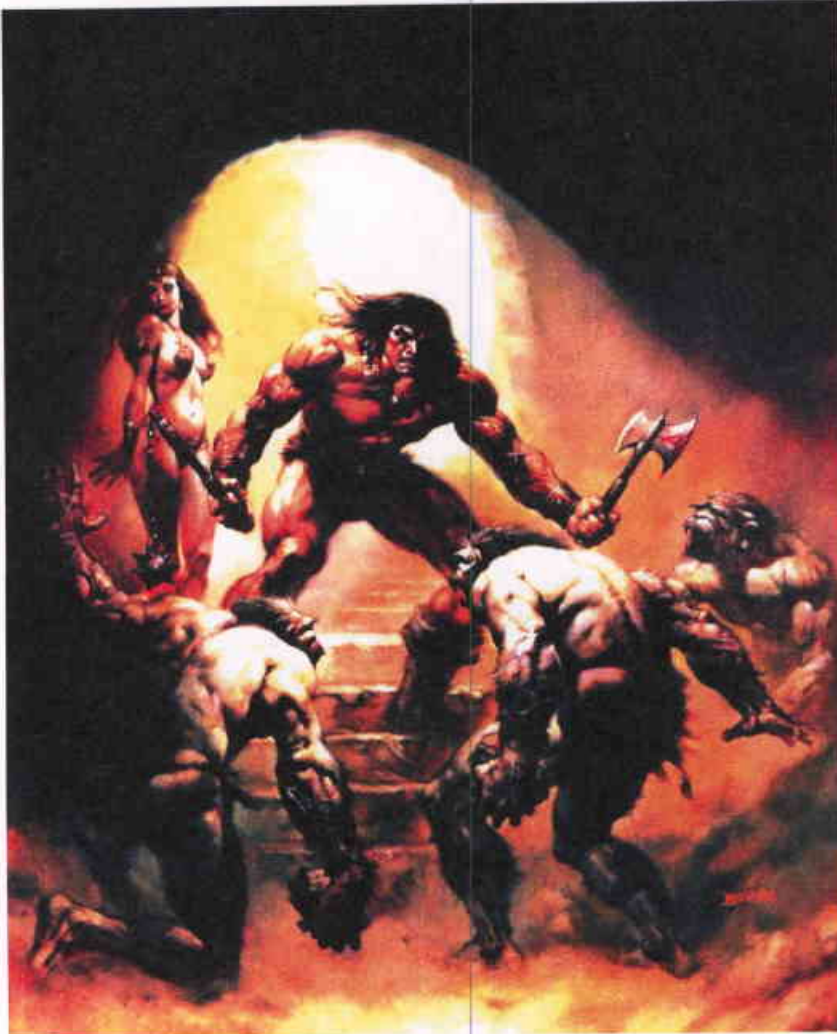


- Papuaya gitmek için ne yazacağım?
- Recsu recdu makrosu yap?
- Rec ne du hō ?
- Offf öl öl öl
- Oooooo



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

### Barbar Conan çoğumuzun UO'ya başlamasındaki sebeptir belki de





# CONSOLE MASTER



MegaEmin™  
megaemin@level.com.tr

Nasıl anlatsam bilemiyorum. Şu anda saat sabah sekiz buçuk ve ben kırk saattir uyanırım. Neden mi? Neden olacak, yine kronik editör hastasıdır. Deadline: Neyse, uzun saatlerin ardından yazılarım bitti. Son olarak biraz okur mektuplarına göz atayım dedim. İnanmadım, sanki tam bu halimin üzerine birileri bana bugün oynuyor. Sorulara bakınca uçtum: "PlayStation 2 için üretilen oyunların hepsi orijinal mi?", "PS2 için Quake 3 çıktı, neden PSX için çıkartmıyorsunuz?" ve daha ne cevherler. Gülsen mi ağlaşam mı anlayamadım. Bunları neden yazıyorum? Çünkü bu ayki okur mektuplarının bazılarını yazacak yanıt bulamadım, bana yardım etmenizi istiyorum. İşte mektuplardan bazıları orada, yorum sizindir.

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



Baldur's Gate



Galleon



Panzer Front



Formula One 2001



## HABERLER

### Mortal Kombat dönüyor!!!

Mortal Kombat 4, Mortal Kombat Mythologies ve Mortal Kombat Special Forces ile lilyden iyiye gözden geçen Mortal Kombat serisi, genişini bu kez de

Yeni nesil konsollarda deneyecek. Şimdilik X-Box için tasarlandığını bildiğimiz oyun hakkında çok fazla bilgi vermiyor, ancak artworkelede görüldüğü üzere Scorpion çok yakışıklı! Şaka bir yana, umarım tekrar eski kalitede bir oyunla buluşuruz. Oyunun yaratıcıları olan Ed Boon ve John Tobias'ın firmanın ayrıldığını bilmek

olumlu düşünmemi engelliyor ama ben yine de ümitliyim. Oyun ile ilgili en taze haberleri her zaman gibi Level'da bulacaksınız.

### Gran Turismo 3 A-Spec satış rekorları kırıyor.

Sony Computer Entertainment Amerika, yeni araba simülasyonu Gran Turismo 3 A-Spec'in, Amerika tarihindeki en başarılı yazılım çalışması olduğunu duyurdu. Oyun, daha ilk gününde kendinden önceki hiçbir oyunun ulaşamadığı bir satış rakamını yakalayıp rekor kırdı. Oyunun uzun süredir beklendiğini bilen SCEA yetkilileri, daha ilk parti için bile tam 1 milyon ünite pazarladılar. PlayStation2 ile beraber Gran Turismo 3'ün satıldığı özel indirimli paketi de hesaba katarsak, bu oyunun uzun süre en çok sa-

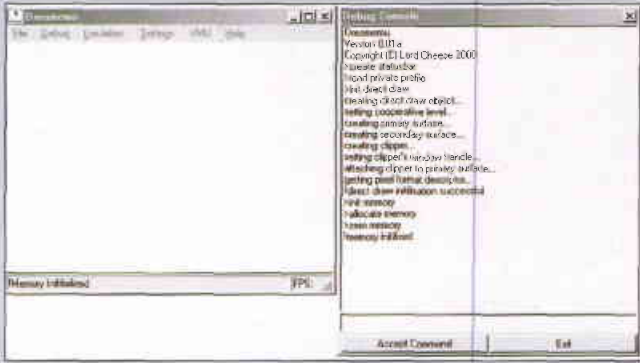
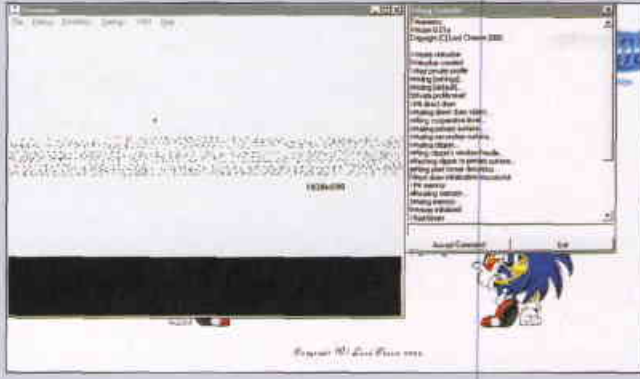
tañlar listesinin tepesini kimsese kapırmayacağını rahatlıkla söyleyebiliriz.



### Her yerde PlayStation...

Sony Computer, dünya çapında PlayStation'ı adı altında 85.44 milyon adetlik konsol satışına ulaştı. Bu satışların 18.79 adedi Japonya'da, 32.9 milyon adedi Kuzey Amerika'da, 33.75 milyon adedi ise Avrupa ve diğer PAL bölgelerinde yapıldı. Bu güne kadar satılan PlayStation yazılımlarının sayısı ise bu rakamların çok çok üzerinde: 783 milyon adet. Bu arada PlayStation 2 de şimdiden 15 milyondan fazla satış rakamını geçti.





**Merhabalar, Bleem ile PSOne oyunlarını bilgisayarımda çalıştırsam donanıma zarar verir mi? Yani güvenli olur mu?**

ME - Hmmm, bakalım... PC'nde kronik öksürük nöbetlerine yol açabilir. Anti-bleematuar ilaç kullanırsanız bir şansınız olabilir. Vicks kullanmanızı da tavsiye ederim, buçu yapar, fanı ferahlatır. Yok be birader, ne zarar olacak, oyna çalıştırabildiğini. Ama maskinende mutlaka bir virus programı kurulu olsun.

**Resident Evil 3'te restorandan sonra save odasına giriyormuş, bir çıkıyormuş, Nemesis karşımda. Herb ve spray'im de yok. Ne yapayım?**

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

**İyi günler, bende PS2 var ama Türkiye'de bu konsolun oyunları yok. Acaba sizin bildiğiniz bir satış noktası var mı?**

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

**Sizce bu konsol savaşları nereye kadar gider?**

ME - 2002'nin başında göreceğiz anıyı konyayı. Geçen sayıdaki Ken Kutragi'nin X-Box haberini bir oku istersen.

**Playstation3 çıkacak diye duyurdun, aslı var mı?**

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

**Hileler kısmında verdiğiniz o garip kodları nereye yazacağız?**

ME - Bu kodları kullanabilmemiz için paralel porttan takılan bir ram kodu cihazına sahip olmanız gerekir (GameShark, Action Replay, Exploder vs.). Yeni video kartlar da bu kodları destekliyor. Tek yapmanız gereken kodları bu cihazlara yazıp, oyununuzu istediğiniz kodlarla başlatmak.

**Web sitenizde konsol bölümü var mı?**

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

**Sadece hileler üzerine siteler var mı?**

ME - Sen istersin de olmaz mı. Şimdilik [www.gamewirimers.com](http://www.gamewirimers.com) ile başla istersen.

**Formula One 2001 PSOne için çıktı ama benim sadece bilgisayarım var. Neden sevdüğüm oyunları öncelikle konsollara çıkarıyor. Playstation oyunlarını rahat çalıştıran bir emülatör bulamaz mıyım?**

ME - Virtual Game Station isimli PSX emülatörü, bütün oyunları çalıştırır ama kaliteden birazcık ödün verir. Download etmek için [www.classicgaming.com](http://www.classicgaming.com) adresine bir göz atabilirsin sanırım. En iyi emülatör Bleem'dir ama hem paralıdır, hem de yüksek sistem ister. ([www.bleem.com](http://www.bleem.com))

**ES'e gitmek ister misin?**

ME - Kim sordu bu komik soruyu?

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

ME - Kesinlikle evet, gözle görülür derecede hem de.

**Benim sitemin adresini dergiye verecekmışsin ama beğenmemişsin doğru mu?**

ME - Külli yalan, Siten çok güzel, Aha da adresini veriyorum, Sevgili okurlar, bu arkadaşın hazırladığı web sitesi konsol oyunları ile ilgili ve bir göz atmaya değerlidir. [www.psxcenter.cjb.net](http://www.psxcenter.cjb.net) Tamam oldu mu? ☺

PlayStation'ın gücünü küçümseneyin!!!

## HABERLER

### Mega Man X6 yolda...

Büha Mega Man X5'i incelememizin üzerinden üç ay geçmeden, CapCom, serinin yeni oyununu hazırladı bile. Bu yeni oyunda da kahramanımızın işleri yolunda gitmiyor. Geçen dünyayı kurtarıncada ortaki Zero öldürülen Mega Man çok üzgündür ve evine kapanmıştır. Dünya tekrar istila ediliyor insanların yaşayamayacağı bir mekana dönüşünce Mega Man'e yardım çağını gönderir. Uygarlıklarını yerin altında sürdürmeye çalışan insanlara sadece Mega Man yardım edebilecektir. Oyunda, eskisine nazaran pek de değişiklik yok, hala bosslar, 2d mekanlar ve power-up lar mevcut. Fakat kesin olan bir şey var ki, o da PlayStation oyun konsolu için şu aralar yapılan en iyi platform oyunu olduğu.



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

Her yıl Kasım ayında patlayan yeni Fifa oyununa, bu yıl biz biraz daha erken ulaştık. Yeni Fifa'nın grafikleri, alışageldiği gibi, yine bir önceki senenin oyunundan çok daha iyi. Mükemmel grafiklerin yanı sıra oyunun yeni pas ve gösterge sistemleri eklenmiş. Artık koşu yoluna atacağınız pasların nereye gideceğini önceden görebiliyorsunuz. Bu şekilde paslarınız çok daha isabetli olabilecektir. Bir diğer yenilik de, şimdiki kadar Fifa'nın rakiplerinde olan şut sertliği ayarı. Artık şutlarınız kaleye tuşa basık tuttuğunuz süre oranında sert ulaşacak. Fifa 2002'de rakiplerine nazaran çok daha fazla lisanslı lig, takım ve turnuva olacak. Bu kez ulusal takımınızla 2002 Fifa Dünya Kupası'na katılmaya şansına da sahipsiniz. Resimler, oyunun videosundan alınmıştır. ☺





# silent hill 2

Yeni maceramızdaki karakterleri tanımanın zamanı geldi gibi...

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

## James Sunderland

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



kız aynı zamanda, ürkünç sesiyle oyunu da anlatıyor. Lauren gerçekten inatçı, lanet yumurcağın teki. Her istediğini yapan, her istediği yere her istediği zaman giden bir kız. Oyun boyunca James ile sık sık yolları kesişen Lauren, sanki Mary hakkında anlattıklarından daha fazlasını biliyor gibi. Lauren, Mary'nin hastalığı zamanında tesadüfen onunla aynı hastanede yatmış, ve ikisi çok yakınlaşmışlar. Mary, onu öz kızı gibi sevmiş. Belki de James'in aradığı gerçeğin anahtarı Lauren'dadır...

## Maria

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

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

## Lauren

Lauren, oyunun videolarında gördüğümüz kadıyla James ile bol bol Mary hakkında konuşuyor. Bu



## Angela

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

## SILENT HILL 2

01.2002

Tür • Gerilim - Macera

Yapım • Konami

Dağıtım • Konami

Tamamlanma • %90

İlk İzlenim • İddialı bir çıkışta yürütüldüğü belli.

Resident Evil'in tahtını devirebilir.





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

### Eddie

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



### Mary

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



### Silent Hill 2' nin yapım ekibinden Takayoshi Sato röportajı

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

**Level:** *Silent Hill 2' nin sanat tarzını yaratırken nelerden fikir aldınız?*

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

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

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

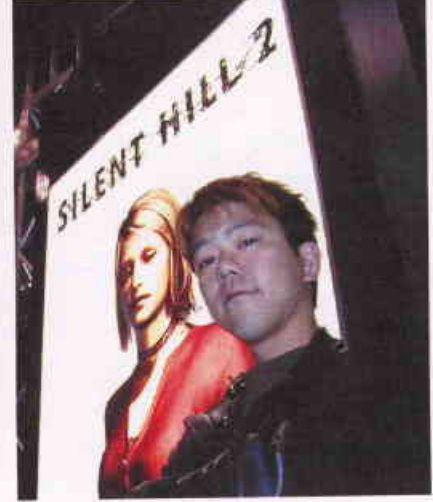
**Level:** *Artık Silent Hill 2' yi çok daha gerçekçi yapmanıza olanak sağlayan PS2 gibi çok daha güçlü bir platformda çalışıyorsunuz, Peki görüşünüz ve stil olarak Silent Hill 2' nin bir üstünlüğü olacak mı?*

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

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

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

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



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

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

**Sato:** Öncelikle çok sayıda skeç çiziyoruz. Karakterler için bütün açılardan çizimler yapıyoruz ki, ekipteki tüm arkadaşlar fiziki yapı konusunda hemfikir olsunlar. Daha sonra her biri en az 6000 poligon olan çizgi modellerini çıkartıyoruz. Sonra da kaplama yapıyoruz. Karakterlerin hareketleri için motion capture tekniğini kullanıp gerçek hareketleri bilgisayarımıza aktarıyoruz. Daha sonra bu bilgileri kendi karakterlerimizi hareketlendirmek için kullanıyoruz. Daha sonra görünen animasyon hatalarını düzeltiyoruz, ışıklandırma yapıyoruz, kamera açılarını belirliyoruz. En sona da sahneyi render etmek kalıyor.

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

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

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

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

Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



# *aldur'sgate* darkalliance

Efsane, PS2 için muhteşem bir dönüş yapıyor!

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

## Ama bu Diablo!

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



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

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

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

## Ve özel efektler...

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

Ama PS2 esas marifetini parçacık efektlerinde gösteriyor. Böylesini daha önce gördüğümü hatırlamıyorum. Her büyü yapıldığında, ortam mavi ve yeşilin tonlarına bulanıyor (kar yağışı siz daha yükseğe tırmadıkça artıyor). Eş zamanlı su ve dalga efektleri için de söylenecek bir söz yok. Kontrollere gelince, oldukça pratik olacakları söyleniyor; her şey birkaç düğmede toplanacakmış. Şimdilik ağzımızı şapırdatarak beklemekten başka çaremiz yok... ☺

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

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

Tür • RPG

Yapım • Black Isle/Snowblind

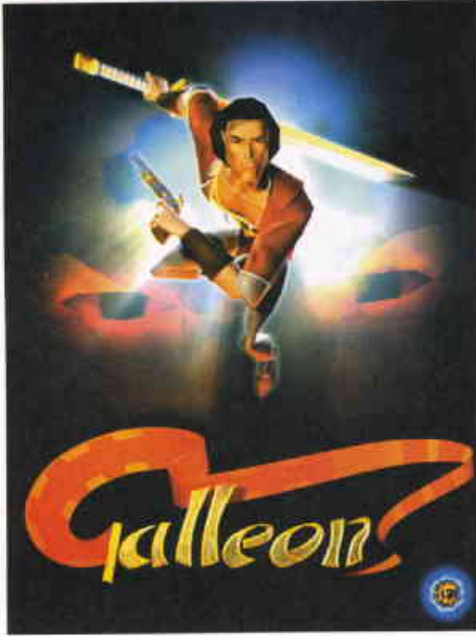
Dağıtım • Interplay

Tamamlanma • %70

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

# galleon

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



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



## Bond olur da hatun olmaz mı?

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

Galleon üçüncü şahıs gözünden oynanan bir aksiyon. Bir miktar adventure içermiyor da değil. Kısacası Tomb Raider tarzı bir oyun diyebiliriz Galleon için. Zaten oyunun arkasındaki ekibin başında Lara Croft'un yaratıcısı Toby Gard bulunuyor. Eğer damdan dama atarken onu bunu pataklamayı arada da çeşitli bulmacalarla beyin jimnaştığı yapmaktan hoşlanıyorsanız, Galleon için kesinlikle sabretmelisiniz. Neyse ki kontroller Tomb Raider'daki kadar kastırmayacakmış; çoğu kompleks hareket, Rhama tarafından otomatikman yapılacaktır. Örneğin Rhama bel hizasında bir dala mı karşılaştı? Hemen kendiliğinden ya altından geçecek ya da üzerinden atlayacak. Bu otomatik kontrol olayı opsiyonel olacaktır; yani isterseniz, eskiden olduğu gibi kasabileceksiniz (hiç sahmiyorum). Rhama hoplayıp zıplamanın dışında, uygun yüzeylere tırmanabiliyor, tabii ki yüzebiliyor ve oyunun sonlarına doğru uçabiliyor bile!

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


**GALLEON**
**12.2001**

Tür • Aksiyon

Yapım • Confounding Factor

Dağıtım • Interplay

Tamamlanma • %70

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

asistanının olması. Faith ve Mikoho'nun yeteneklerini doğru şekilde kullanabilirseniz, daha az terleyeceğinizi garanti edebilirim. Özellikle bulmacalarda Faith'ın büyü gücü ve Mikoho'nun çevikliği olmadan bir hiçsiniz denilebilir. Tabii her şey onları yönlendirmenize bakıyor (yoksa bu kadın milleti kilini kıpırdatmaz).

## Bir nevi tatil...

Galleon altı devasa adada geçiyor; her adanın kendine has bir havası var. Biri Antik Yunan dönemini yansıtırken, diğeri Osmanlı saraylarıyla dolup taşabiliyor. Kısacası bir tür tatile çıktığınızı düşünebilirsiniz (özellikle bilgisayarın başından kalkamayanlara tavsiye edilir). Zindanlar, mağaralar derken bu adaların altını üstüne getireceksiniz. Üstelik belli bir sırayı takip etmenize de gerek yok. Belli sınırlar içinde kalmak koşuluyla kafanıza göre takılabiliyorsunuz. Aksiyon daha çok yakın dövüş üstüne kurulu; yumruklarla başlıyor, büyüü kılıçlarla bitiriyorsunuz. Düşmanlarınızdan bazıları o kadar büyük ki (300 kat kadar!) ancak sırtlarına tırmanarak saldırbileceksiniz. Grafikler zaten olağanüstü; animasyonlar olabildiğince akıcı ve karakterler inanılmaz detaylı. Galleon zaman zaman bir Sinbad filmi andırıyor; fantezi ile gerçek birbirine karışıyor. Bence şimdiden kılıçlarınızı bilemeye başlayın... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr





# panzerfront

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

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

## Güvenme paletlerine, bir mayın yeter

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



Тяжелый танк  
ИС-152



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

Savaş alanına geldiğiniz anda her şey gerçek zamanlı geliştiğinden zaman kaybetmeden tankınızı düzgün konuma getirmeye çalışıyorsunuz. Hareketler ve kontroller çok gerçekçi, tanklar zöt diye hızlanıp durmuyor (ne demekse). Tankın üst tarafının (halk dilinde turret da denir) sol analog kolla veya arkadaşınız tarafından kontrol edilmesinin en önemli avantajı kaçarken de ateş edebilecek olmanız. Tabii ki siz saldırdığınızda diğer tanklar da armut toplamıyor. Hem iki kişilik oyun daha zevkli oluyor. Siz tankı yönlendiriyorsunuz, arkadaşınız ateş ediyor. Patlayan tanklar, uçan şarapneler ve bombalar arasında dostluğun kıymetini daha iyi alıyorsunuz. Oyundaki cephane seçimi çok önemli; patlayıcılar tankları gıdıkladığı gibi, zırh deliciler de askerleri sadece korkutuyor. İlerlerken ateş edebilmeyi öğrendiğiniz zaman oyunun yarısını bitirdiniz demektir. Geriye sadece stratejik planlama kabiliyetiniz kalıyor. Aslında Panzer Front, konsol standartlarına göre kompleks sayılabilecek bir oyun. Amaç önce hayatta kalmak, sonra da görevleri yerine getirmek olun-

## PANZER FRONT

68

**Grafik** • Çok daha iyi olabilirdi: geçer

**Atmosfer** • Savaşın ortasında çaresizsiniz: pekiyi

**Ses** • Müzik adına bir şey yok, sesler eh: orta

**Oynanabilirlik** • Arkadaşınız yoksa işiniz zor: iyi



## INFO-BOX

## TANK SİMULASYONU

**Bilgi için** • www.agetec.com

**Yapım** • ASCII Entertainment

**Dağıtım** • Agetec

**Desteklenenler** • 2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

ca, görev öncesi strateji belirlemek gerekiyor ve bir plan yapılıyor.

## Güvenme zırhına, bir LAW yeter

Her tankta bomba ve makineli tüfek şeklinde iki standart silah var. Ayrıca her tankın kendisine has özel silahı ve kullanılışı var. Menziline giren tanklara kilitlenip ateş ettiğinizde kamera açısı değişip patlamayı en seksi şekilde göstermeye çalışıyor. Benim oyundaki favorim AUREOLE denen canavar oldu. Adam kumda bile acayip hızlı gidebiliyor. Oyundaki titreşim ayarları da çok iyi. Özellikle kafanıza topları yedikçe hopluyorsunuz;) Atmosfer dayanılmaz; tam savaş ortamı yaratılmış. Kime ateş edeceğinizi bilemediğiniz anlar oluyor, her grubun kendine has renkleri olmasına rağmen, bazen kendi arkadaşlarınıza bile ateş edebiliyorsunuz. Bi nevi kim kime dum duma sokak kavgası gibi denebilir. Oyundaki patlama ve tank sesleri iyi. Menülerdeki klasik trompet dışında pek de müzikli olduğu söyleyemez. Grafik olarak da vasat kalmış biraz. Fon hiç güzel değil. Model detayları ve kaplamalar çok kötü. Oyunun bütünü çok düşük çözünürlüklü. Oynarken değişik kamera açıları seçilebilmesi ve zoom yapılabilmesi artı sayılabilir. Denemeye değer bir oyun derim. Bye&Smile\_ ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr



# formulaone2001

Dünyanın en hızlı yarışları bir kez daha bizimle beraber.

**F**ormula 1 sevenlere müjde: Serinin PlayStation' daki altıncı oyunu da piyasaya çıktı.

Oyunun basın tanıtımında, oyun dergileri arasında sadece Level vardı. Sony Euroasya' nın düzenlediği tanıtım, Türkiye Ralli Şampiyonu Team Atakan' ın garajında yapıldı. Organizasyonda Formula One PSone versiyonu herkese açıkken, PS2 versiyonu için bir turnuva düzenlendi. Turnuvanın atmosferi oldukça iyiydi doğrusu. Oyuncular, içlerine PS2 direksiyon ve pedalları yerleştirilmiş olan iki Formula 3 arabasının içinden, dev ekrana yansıtılan oyunu oynama şansına sahip oldular. Aslında arabaları "Formula 1" diye tanıttılar ama biz yemedik tabii :) Turnuvanın ilk maçında manken Tülin Şahin ile Türkiye Ralli Şampiyonu Erkan Budur karşılaştı. Sonucu söylemeye gerek yok, fakat medyanın ilgisi bakımından Tülin ile kimse yarışmadı. Turnuvaya biz de katıldık tabii ki, hatta yarışları açık farkla da kazandık. Hatta bendeniz kil editörünüz direksiyonla oynamayı reddedip ille de Dual Shock 2 ile yarışınca, kısa süreli bir şaşkınlık da oldu. Direksiyona elimi sürmeden kazandığımı görenler işe hile karıştığını zannettiler :) Maalesef zaman darlığı nedeniyle turnuvayı yarım bırakıp işimizin başına dönmek zorunda kaldık. Malum, tam dergi basıma gitmek üzereydi. Ha birde kokteylde oyundan çok dağıtılan içkilere ilgi duyan yardımcım Recep, dönüş yolunda saçmalamaya ve sayıklamaya başladı. Gelelim oyuna...



## Her biri en az 800 beygir...

1996 yılında PlayStation için çıkan Formula One oyunu, altı ay içerisinde bir milyon adet satarak rekor kıran ilk oyun olmuştu. Bu güne kadar PSX için yapılan Formula One başlıkları toplam 5,5 milyon adet satış yaptı. Bu zamana kadar Pygnosis tarafından hazırlanan Formula One başlığı, artık ünlü SCE Studio Liverpool tarafından hazırlanıyor. FIA' nın resmi lisanslı ürünü olan Formula One 2001 için yapımcılar oldukça iyi çalışmışlar. Oyunun Arcade modu yeniden tasarlanmış. Grand Prix ve iki kişilik modlarda sezon boyunca tüm rakiplerle yarışabiliyorsunuz. Yeni Formula One' da 2001 sezonunun tüm pilot ve takımları en ince detaylarına kadar hazırlanmış. Üç kere dünya şampiyonu olan Ferrari pilotu Michael Schumacher, Williams pilotu Juan Montoya, Benetton pilotu Jenson Button, Jaguar pilotu Luciano Burtive veya pistteki diğer 18 pilottan istediğinizi seçerek Dünya Şampiyonasına katılma şansına sahip oluyorsunuz. Yarışlarda televizyon yayınlarının havası da kaybolmamış; bilgi yazıları TV ile birebir. Yarışı sürekli olarak iki yorumcu Fransızca, Almaca, İtalyanca, İspanyolca ve Fince seçenekleriyle anlatıyor, Replay için kamera açılarını daha da geliştirmişler, geri sarma ve yavaş oynatabilme özellikleri de eklemişler. Yarış sonunda detaylı istatistikler geliyor.

Ayrıca Grand Prix pistleri, geçen sezondan beri yapılan değişikliklere uygun olarak yenilenmiş. Böylece Monza daha sık olmuş, Suzuka' da yeni pit girişi yapılmış ve Indianapolis' de yeni başlama noktaları hazırlanmış. Oyundaki kurallar ve bayraklar da gerçekleriyle uyumlu. Formula One 2001 oldukça iyi bir yapay zekaya sahip. Rakipleriniz yolunuzu kesiyor, sizi sıkıştırıyor ve geçmeye çalışıyorlar. Sürekli ensenizde bir soluk hissediyor-

## INFO-BOX YARIŞ

**Bilgi İçin** • www.agelec.com  
**Yapım** • SCE Studio Liverpool  
**Dağıtım** • Sony Computer Entertainment

**Desteklenenler** • 2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

sunuz. Araç hasarları yenilenmiş, uçan arabalar, yarılan lastikler, fırlayan tekerlekler ve yanan arabalar görmek çok da zor değil. Motor ateşlerini, araç patlamalarını ve çarpışmaları güzelleştiren partikül sistemi de yenilenmiş.

## 420 Km/saate ulaşan hızlar

Oyunda her takım için farklı performans ayarlanmış, motor sesleri hazırlanmış. Oyun müzik bakımından ise zayıf sayılabilir. Oynanış olarak hem iyi hem de orta dereceye hitap edebiliyor. Fakat Formula 1' in kendisinin zor bir olay olduğunu göze almamız gerekir.

Kısaca göze çarpan PlayStation 2 versiyonunun özelliklerinden de bahsetmek istiyorum. Oyunda ABS fren, anti patinaj, servo direksiyon gibi yardımcı sistemler öne çıkmış. 17 kişilik tam bir pit ekibine sahipsiniz. Oyundaki güvenlik otosunu bile unutmamışlar. Dinamik hava şartları sürüşünüze bariz şekilde etkiliyor. En şaşırtıcı olanı ise yarışın ortasında save edebiliyor olmanız. Bye&Smile.... ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

## FORMULA ONE 2001

79

**Grafik** • Gerçeğe uygun ve canlı grafikler: iyi

**Atmosfer** • Formula heyecanı sanıyor: pek iyi

**Ses** • Gerçekçi motor sesleri: pek iyi

**Oynanabilirlik** • Oyun en az gerçeği kadar zor: iyi





# technomage

Marvin ve Talis adındaki iki çocuğa katılıp dünyalarını kurtarmalarına yardımcı olun

**H**ikayemiz çok uzun zaman öncesine, daha tarih kitaplarının yazılmadığı bir döneme rastlıyor. Gothos gezegeninde iki tip halk yaşıyordu: birisi büyülerini seven Dreamerlar, diğeri ise makineleri seven Streamerlar. Fakat bu iki tür bir araya gelip çocuk sahibi olduklarında bir kıyamet koptu. Gezegenleri, bilinmeyen güçler tarafından istila edildi. Sonuçta Gothos' da yaşayan insanlar, dünyalarını kurtarmak için bir araya geldiler. Bu savaşta Steamerlarla Dreamerlar güçlerini birleştirmesine birleştirdiler ancak, olayların sorumlusu olarak sürekli birbirlerini suçluyorlardı. Zaman geçtikçe, bu iki halk yerleşim bölgelerini ayırdı ve birbirlerine düşman oldu. Bu sayede istilacı güçlere karşı güçlerini

Bu 3D mekanlar hareketsiz, fakat kontrol edilebilen bir kamera seçeneğiniz var. Kontrol sistemi oldukça kolay, sanki bir RPG değil de adventure yönetiyor gibisiniz. Oyunda gezeceğiniz sekiz farklı dünya var. Hareket eden platformlar, inanılmaz buzdan mekanlar, ateş ve hava efektleri, etkileşimli elliden fazla karakter ve hatırı sayılır silahlar oyuna şölen havası katıyor. Marvin, oyuna silahsız ve yeteneksiz başlıyor ama, ilerledikçe hançerler, kılıçlar, kancalar, bombalar ve diğer özellikler alıyor. Bütün RPG'lerde olduğu gibi bu oyunda da karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Marvin oyundaki görevlerini bir bir tamamladıkça, deneyim puanları alıyor (experience). Daha sonra mistik güçlerinizi, kuvvetinizi



ve savunmanızı düşmanlarınıza karşı kullanmaya başlıyorsunuz. Marvin geliştikçe, istilacı yaratıklara karşı kullanabileceği büyülerini de öğrenebiliyor.

Silah depolama ve puan edinme işlemleri, aynı

zında kullanabiliyorsunuz. Yani oyun biraz ayrıktır olmuş. Oyuna bir sürü fare ile savaşarak başlamasına rağmen, çok kısa bir süre sonra çok daha büyük ve tehlikeli yaratıklarla karşılaşılıyorsunuz. 'Abbotlar' dev hortlak ve hayaletimsi varlıklar, 'Apeler' (maymunlar) pek de bizim bildiğimiz muz yiyen dost canlısı yaratıklar değiller, ve 'Darklingler' saldırıya uğradıklarında gerçekten vahşileşen kanatlı iskeletler. Hepsini de sizi bekleyen şeker yaratıklar yanı-

Oyunda üstesinden gelmeniz gereken yirmiden fazla karanlık fikirli yaratık çeşidi tasarlanmış. Bu yaratıkların her birisi, kendi bölgesine adapte ol-



de birleştirmeyeceklerdi. Bazı çocuklar ise bu durumun dışındaydılar: Marvin ve Talis. Marvin' in babası bir Steamer ve annesi de Dreamer idi. Böylece Marvin iyi ve kötü yanlarını her iki taraftan da almıştı. Buna rağmen bir Dreamer kasabasında yaşıyordu ve doğal olarak da dışlanıyordu. Kötü şeyler olmaya başladığında, kasaba sakinleri hemen Marvin' in sorumlu olduğunu öne sürüyorlardı. Onlara göre Marvin' in varlığı, kasabaya uğursuzluk getiriyordu. Bu durumda Marvin' e düşen, Gothos dünyasını birleştirip, istilacı yaratıklardan temizlemekten başka bir şey değildi; kendisine karşı olan tüm Gothos dünyasına rağmen.

Final Fantasy' dekinin aksine, Technomage' deki mekanlar pre-rendered ve tamamen el çizimi.

klasik RPG'lerdeki gibi. Ama oyun tam anlamıyla RPG tarzına uyum sağlamıyor. Dövüş sahneleri sıra bazı değil, gerçek zamanlı. Dövüş esnasında deneyim puanınızı dilediğiniz gibi rakiplere kullanabiliyorsunuz fakat kılıcınızı veya silahınızı arcade tarz-

duğu için, spesifik büyüler ve silahlar kullanılması gerekiyor.

Hikayede oynanabilir olan bir diğer karakter de Talis. Talis, Marvin' e maceralarında yardım eden çok zeki bir Steamer/Dreamer. Pek büyü kullanma taraftarı olmamasına rağmen slingshot ve kılıç kullanma konusunda oldukça iddialı. Yeraltından gelen sarsıntılar gitgide artıp Gothos' da yaşayanları tehdit etmeye başlayınca, bizim cesur kahramanlarımıza gidecek tek bir yer kalıyor: iki grubun da kurtuluşları olacağına inandıkları tek yer olan efsanevi kuleye. Hikayenin geri kalanını, oyunu raflarda gördükten sonra öğrenebileceksiniz. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

## TECHNOMAGE

01.2002

Tür • Strateji - Macera

Yapım • Sunflowers

Dağıtım • Integriames

Tamamlanma • %60

İlk İzlenim • Technomage, kaliteli grafikleri, hızlı dövüşleri ve çözülmesi gereken efsaneleriyle, çoğu RPG severde kendisini sevdirecek gibi gözüküyor.

# DIABLO II

## Lord of Destruction

**D**iablo 2 : Lord of Destruction stratejimizle karşınızdayım. Hatırlarsanız Diablo 2 strateji yazısında birçok farklı konudan bahsetmiştim ve sizden aldığım tepkiler bunun oldukça güzel olduğu yönündeydi. Bu yazıda da LoD hakkında bilmmeniz gereken her şey olacak. Mesela belki çoğunuzun haberdar olmadığı rün eşyalarından bahsedeceğim; yazının rün kısmında oyunda bulabileceğiniz tüm rünlerle ilgili bilgilere ve bunları kullanarak yapacağınız eşyalara ulaşacaksınız. Bunun dışında Assassin ve Druid'le ilgili stratejiler vermek yerine bu iki karakterin tüm yetenek ağacını açıklayacağım. Böylece hangi yeteneğin size daha uygun olduğuna karar verebilecek ve sonradan pişman olmayacaksınız.

## ASSASSIN

Assassin karakterlerinizde geliştirebileceğiniz yetenekler Martial Arts, Shadow Disciplines ve Traps başlıkları altında toplanmış. Şimdi bu yetenek ağaçlarını inceleyelim:

### Martial Arts (Dövüş Sanatları)

Bu ağaçtaki yetenekler sayesinde değişik dövüş hareketleri ve bitirici vuruşlar öğrenebilirsiniz. Bu ağacı 2 ana kısma ayırabiliriz. Birinci kısımda altı adet Şarj yeteneği, diğer kısımda ise dört adet bitirici hareket bulunuyor. Peki nedir bu Şarj yetenekleri? Şarj yetenekleri Bitirici vuruşlarınıza bonus ekleyen (aslında normal saldırıya da aynı bonusları ekliyorlar ama asıl bitirici hareketlerle kullandıklarını güçlü oluyorlar) yeteneklerdir. Hemen bir örnek vereyim:

Diyelim ki sol düğmeye Tiger Strike

şarj yeteneğini, sağ düğmeye ise Dragon Claw bitirici hareketini aldınız. Şimdi sol düğmeyi kullanarak bir yaratığa vurduğunuzda Tiger Claw'ı bir kez şarj etmiş oluyorsunuz. Artık sağ düğmeyi kullanarak saldırı yaptığınızda, bitirici hareketine bu şarj da eklenmiş olacak. Eğer Tiger Claw'ı üç kez şarj ettiyseniz, Dragon Claw ile vurduğunuzda vereceğiniz zararın 3 katını vereceksiniz. Eğer isterseniz mümkün olan altı şarj yeteneği birden üçer kez şarj edip, hepsini tek bir bitirici hareketle kullanabilirsiniz.

Dört bitirici hareketten üçü tekmeyle yapılmasına rağmen Dragon Claw'u yapmak için ellerinizi kullanıyorsunuz. Ayrıca bunu yapmak için iki elinizde de Claw olması gerekiyor, yani bir elinizde kalkan varsa bu hareketi kullanamazsınız.

Bu ön bilgilerden sonra yeteneklerimizi tanyalım:



### Tiger Strike – Level 1

Şarjlar bitirici hareketin verdiği zararı artırır. Özellikle ileriki levellerde müthiş kuvvetli hale geliyor. 1. leveldeyken üç şarjlı halinde verdiğiniz zarar %300 artırırken, 20. levele getirdiğinizde ve 3 kez şarj ettiğinizde bitirici hareketinizin verdiği zararı %1440 artırıyor. Fiziksel zarardan etkilenmeyen yaratıklar hariç herkese karşı rahatça kullanabilirsiniz.



### Dragon Talon – Level 1

Tekmeyle yaptığınız bir bitirici hareket. Yalnızca oyunun başlarında size faydalı olabilir, çünkü yaptığınız tek şey attack rating'i yükseltmek. Yüksek levellerde üç tekme birden atarsanız da şarjlarınız yalnızca ilk tekmeyle etki ediyorlar.



### Fists of Fire – Level 6

Bitirici hareketlere alev zararı ekler. İlk levellerde işinize yarasa da oyun zorlaştıkça size ka-

zandıracağı alev zararı pek de etkili olmayacaktır. İlk şarj alev zararı verir, ikinci şarj menzili artırır, üçüncü şarj ise alevin daha fazla etki etmesini sağlar.



#### Dragon Claw – Level 6

Elle yapılan bir bitirici hareket. İki elinizdeki pençelerle rakiplerinizi seri şekilde vurmanızı sağlar, ama eğer bir elinizle kılıç veya kalkan taşımayı düşünüyorsanız işinize yaramayacaktır. Özellikle Tiger Strike ile kullanıldığında oldukça iyi fiziksel zarar verir.



#### Cobra Strike – Level 12

Bu şarj yeteneği sayesinde vurduğunuz düşmandan mana ve hayat çalabilirsiniz. En az bir yetenek puanınızı buna harcamanızı tavsiye ederim, ileriki seviyelerde bulacağınız yetenek artırıcı eşyalar sayesinde manaya veya hayata ihtiyacınız olduğunda rahatlıkla kullanabilirsiniz. Birinci şarjda yalnızca hayat çalarken ikinci ve üçüncü şarjlarda hem mana, hem de hayat çalabilirsiniz.



#### Claws of Thunder – Level 18

Bitirici hareketlere elektrik zararı ekler. 20. leveldede birinci şarj ile 351-430 arası elektrik zararı verebilirsiniz, ama bu yeteneğin ikinci ve üçüncü şarjlarını kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Onun yerine bu yeteneği bir kez şarj ettikten sonra zamanınız varsa diğer yetenekleri de şarj ederek kullanın.



#### Dragon Tail – Level 18

Patlayıcı bir tekmeyle düşmanları sizden uzaklaştırır. Her ne kadar alev zararı oyun zorlaştıkça önemsiz kalsa da düşmanları uzaklaştırması zor anlarınızda çok işinize yarayacaktır. Eğer etrafınız sarılmışsa alev zararı ve uzaklaştırma özelliği yalnızca vurduğunuz düşmana değil, etrafındakilere de etki edecektir.



#### Blades of Ice – Level 24

Bitirici hareketlere soğuk zararı ekler. Soğuk zararının yanı sıra düşmanları yavaşlatması açısından da önemlidir. Özellikle normal seviyede ve nightmare'in başında işinize yarayabilir, ilk şarj soğuk zararını, ikincisi menzili, üçüncüsü ise düşmanların donuk kalma süresini belirler.



#### Dragon Flight – Level 24

Bu hareket sayesinde istediğiniz düşmanın yanına ışınlanıp ona saldırabilirsiniz. Genellikle

çok uzak olmaması kaydıyla görüş alanınızda ki tüm düşmanlar üzerinde kullanılabilir.



#### Phoenix Strike – Level 30

Özellikle üçüncü şarjı yüzünden bile tercih edebileceğiniz bir yetenek. Üçüncü şarj olan Chaos Ice Bolt sayesinde neredeyse her tür yaratığı dondurabilirsiniz. Bu yeteneğe eklediğiniz puanlar donma süresini arttırmayacağından yalnızca bu amaçla kullanacaksınız yalnızca bir puan harcamanız yeterli. Bu yeteneğin diğerlerinden bir farkı da ard arda yapılan şarjların birbirlerini güçlendirmek yerine bir öncekinin yerini alması. Birinci şarj Meteor, ikincisi Chain Light Bolt, üçüncüsü ise Chaos Ice Bolt yapar.

### Shadow Disciplines (Gölge Disiplinleri)

Bu ağacın sol dalındaki yetenekler (Burst of Speed, Fade ve Venom) aynı Paladin'in auraları gibi iş görürler, aynı anda yalnızca bir tanesi aktif olabilir ve yeni bir tane yapıldığında bir önceki etkisiz hale gelir.

Shadow Master veya Shadow Warrior'lar Shadow yeteneklerini kullanamazlar, level atlayamazlar, ayrıca onların yaptıkları auralardan siz yararlanamazsınız.



#### Claw Mastery – Level 1

Pasif yetenek. Claw tarzı silahlarda Attack Rating'i ve zararı artırır.



#### Psychic Hammer – Level 1

Düşmanın savunması ne olursa olsun mutlaka vurabilen bu yetenek sayesinde onlara hem biraz zarar verebilir, hem kendinizden uzaklaştırabilir, hem de kurduğunuz tuzaklara yakalanmalarını sağlayabilirsiniz.



#### Burst of Speed – Level 6

Her türlü saldırıyı ve yürümeyi hızlandırır. Özellikle bu yetenekle sahip olduğunuz koşma hızına alıştığınızda, normal hız size çok yavaş gelecektir.



#### Weapon Block – Level 12

Pasif bir yetenek. İki elinizde de Claw silahları varsa, saldırıları engelleme şansınızı artırır. Bu durumlarda kalkan kullanma şansınız olmadığından zor anlarda oldukça işinize yarayabilir.



#### Cloak of Shadows – Level 12

Yakındaki düşmanları kör etmek ve bir süreli-

ğine savunmalarını düşürmek için gölge yaratır. Ekranı kararttığından özellikle zaten karanlık olan bölgelerde ne yaptığınızı görmeniz zor olabilir. Bir düşman grubundan kaçarken diğerinin içine girmek istemezsiniz herhalde. Eğer bu yeteneği kullanmadan önce düşman sizi fark ettiyse onlara tamamen görünmez olmayacaksınız, ama yine de fiziksel saldırılara karşı savunmaları azalacak. Bu yeteneğin ileri seviyeleri düşmanın savunmasını daha fazla düşürür.



#### Fade – Level 18

Levelini arttırsanız bile yalnızca 10 mana gerektiren bu yetenek sayesinde belli bir süreliğine tüm elementlere karşı olan direnciniz artar.



#### Shadow Warrior – Level 18

Bir gölgenizi yaratırsınız. Bu gölge sağ ve sol düğmelere atamış olduğunuz yetenekleri kullanabilir. Eğer yeterli mananız kalmadıysa gölgeniz de yeteneklerini siz mana toplayana kadar kullanamayacaktır. Gölgenin yaptığı Aura yetenekleri sizi etkilemez.



#### Mind Blast – Level 24

Zihin gücünüzü kullanarak bir grup düşmanı sersemletebilir ve bazıları da kendi tarafınıza çekebilirsiniz. Etki alanı sınırlı olduğundan özellikle toplu halde saldıran düşmanlar üzerinde etkilidir. Ayrıca düşmanlara büyü zararı da verdiği için fiziksel saldırıdan etkilenmeyen düşmanlar üzerinde rahatça kullanabilirsiniz.



#### Venom – Level 30

Bu yetenek sayesinde silahınızı zehirleyebilirsiniz. Elinizde silahın türü ne olursa olsun zehir etkisinden faydalanır. Bu auranın etkisindeyken silah değiştirdiğinizde, yeni silahınız da zehir özelliğini kazanacaktır. Özellikle Dragon Claw bitirici hareketiyle kullanıldığında daha da etkili olur (diğer bitirici hareketler tekme kullandıklarından Venom yeteneğinden yararlanamazlar). Zehirin etki etmediği tek silah fırlatılan iksirlerdir. Ayrıca Blade Sentinel ve Blade Fury gibi yetenek kullanarak oluşturduğunuz silahlar da zehir kullanamazlar.



#### Shadow Master – Level 30

Sizin bire bir kopyanızı yaratır. Yaratılan bu gölge sahip olduğunuz tüm yetenekleri istediği gibi kullanabilir, bunun tek istisnası Shadow yetenekleridir – gölgeniz kendi kopyasını yaratamaz. Genellikle size yakın durur ve su-

rekli olarak yetenek değiştirerek duruma uygun şekilde davranır. Özellikle ileriki seviyelerde en büyük yardımcınız olacağından bu yeteneğe bol bol puan eklemenizi öneririm.

### Traps (Tuzaklar)

İşte bence Assassin'in gerçekten kendini gösterdiği yer. Birçok yetenek puanınızı bu ağaç için harcayacağınıza eminim. Bu ağaçtaki tuzaklar sayesinde düşmanların daha yanınıza gelemeden ölmelerini sağlayabilirsiniz.

Aynı anda beş tuzak kurmanız mümkün. Altıncıyı kurduğunuzda, kurduğunuz ilk tuzak kaybolacak ve sonucusu onun yerini alacaktır. Ancak bu sayıya Shadow'un kurduğu tuzaklar dahil değildir, o da kendi başına beş tane kadar tuzak kurabilir. Düşmanlar tuzaklara saldıramazlar, yani tuzak tükenene kadar mutlakla çalışacaktır.



#### Fire Blast – Level 1

Ateş tuzaklarının en basit hali. Bu tuzak daha çok ateş bombalarına benziyor ve temas halinde patlıyor. Bunu sabit bir düşmanın ayağının dibine koyarsanız hemen tutuşacaklardır.



#### Shock Web – Level 6

Bu da Fire Blast gibi tuzaktan çok atılan bomba benziyor. Düştüğü yerde patlayarak elektrik akımı yaratıyor.



#### Blade Sentinel – Level 6

Bu yeteneği kullandığınızda tıkladığınız yöne doğru ileri geri hareket eden bir Shuriken yaratırsınız. Bu yeteneğe vereceğiniz puanlar, bıçakların vereceği zararı artırır. Aynı anda iki bıçak yaratabilirsiniz.



#### Charged Bolt Sentry – Level 12

Gerçek tuzakların ilki olan bu tuzağı kurduğunuzda yanına yaklaşan düşmanlara elektrik gönderecektir. Bu tuzağı da aynı diğerlerinde olduğu gibi istediğiniz her yere (isterseniz duvarların üstüne bile) kurabilirsiniz.



#### Wake of Fire – Level 12

Bu tuzak V şeklinde iki tane alev duvarı yaratır. Her ne kadar bu ağacın en sonundaki Wake of Inferno'dan daha güçsüz olsa bile, özellikle hızlı hareket eden rakiplere karşı daha etkilidir. Bu yeteneğe ekleyeceğimiz puanlarla alev zararını artırabilirsiniz.



#### Blade Fury – Level 18

Blade Sentinel'in daha çok zarar veren hali. Sentinel'den farklı olmak üzere geri dönmek yerine, temas halinde patlayarak etrafa bıçaklar saçarak etraftaki tüm düşmanlara zarar verir. Bu bıçaklar güdümlü olmadığından size tavsiyem üzerinize doğru gelen veya hareket-siz olan bir düşman üzerinde kullanmanız olacaktır. Her seferinde en az üç bıçak fırlatıldığından en az 3 mana kullanılacaktır. 18. level bir yetenek olmasına rağmen çok fazla kullanışlı olduğumu söyleyemem.



#### Lightning Sentry – Level 24

Bu tuzağı kurduğunuzda etrafına elektrik saçacaktır, önceki elektrik tuzağından farkı 10 kez çalışmasıdır, böylece çok daha fazla zarar verebilir. Sorceress'in Chain Lightning yeteneği gibi dir düşmandan diğerine atlayarak geçmez, düz bir çizgi üzerindeki tüm düşmanlara zarar verir.



#### Wake of Inferno – Level 24

Assassin'in en çok hoşuma giden tuzağı. Bu tuzak sayesinde özellikle Normal modda Baal'i çok rahat öldürebilirsiniz. Aynı Sorceress'in Inferno'su gibi çalışır. Yanına biri yaklaştığı zaman ona doğru alev gönderir ve sürekli olarak dönerek düşmanı takip eder. İleriki levelerde verdiği alev zararı oldukça artabiliyor.



#### Death Sentry – Level 30

Bu tuzak yakındaki cesetleri patlatır. Aynı Lightning Sentry'e benzer ve aynı onun gibi beş kereye kadar elektrik gönderebilir. Eğer Necromancer'la oynamaya alıştıysanız bu tuzak size hiç de yabancı gelmeyecektir.



#### Blade Shield – Level 30

Etrafınızda bıçaklardan oluşan bir halka yaratarak koruma sağlar. Size yakından saldıran düşmanlar aynı Paladin'in Thorns yeteneğinde olduğu gibi zarar göreceklerdir. Skeleton Archer'ların yanlarından geçerseniz, bu tuzak sayesinde onlara da zarar verebilirsiniz. Diğer zarar döndüren yeteneklerin aksine, bu kalkanın verdiği zarar düşmanın verdiği zararla veya hit point'i ile alakalı değildir. Level başına artacak şekilde belli bir zarar verebilirsiniz. Ayrıca Necromancer'in Armor'unda olduğu gibi zarar gördüğünüzde kaybolmazlar, level başına belirlenen süre boyunca aktif kalırlar.

## DRUID

Geldik Druid'in yetenek ağaçlarına. Şimdi de Druid'in Elemental, Shape Shifting ve Summoning ağaçlarını inceleyeceğiz.

### Elemental (Element)

Bu ağaçtaki çoğu yetenek Sorceress'in büyülerine benziyor. Genellikle bu büyüer Sorceress'inkilerden daha zayıf ve Druid'in manası da çok yüksek olmadığından tasarruflu davranmanız gerekiyor. Element zararı veren iki daldan biri Ateş, diğeri de ilk defa burada gördüğümüz Rüzgar.



#### Fire Storm – Level 1

Baktığınız yöne doğru üç alev dalı çıkarır, oyunun başlarında rakiplerinize zarar vermek için rahatça kullanabilirsiniz.



#### Molten Boulder – Level 6

Düşmanları uzaklaştıran, mağmadan yapılmış bir kaya fırlatır. Kaya yerde yuvarlanırken önüne çıkan düşmanlara çarpar ve ayrıca arkasında bıraktığı alev izi de zarar vermeye devam eder.



#### Arctic Blast – Level 6

Düşmanlarınızı soğutan ir buz dalgası yaratır (Sorceress'in Inferno'suna benzer). Verdiği zarar ve menzili kısa olmasına rağmen düşmanları yavaşlatması açısından kullanabilirsiniz.



#### Fissure – Level 12

Düşmanların altında volkanlar yaratır. Yerde açılan yarıklar Diablo l'deki Hell girişine benziyorlar. Bu yeteneği kullandığınızda yerde 6-8 arasında yarıklar açılır ve üzerlerindeki düşmanlara alev zararı verirler.



#### Cyclone Armor – Level 12

Druid'i alev, soğuk ve elektrik zararlarından koruyan bir kalkan yaratır. Necromancer'in Bone Armor'una benzese de sadece element saldırılarına karşı etkilidir.



#### Twister – Level 18

Druid'den biraz daha küçük olan üç tane hortum rasgele bir şekilde ilerleyip yayılarak düşmanlara zarar verirler. Bu hortumların en büyük yararı ise düşmanlara zarar vermelerinin yanı sıra onları sersemletebilmesi ve küçük olanları sizden uzaklaştırabilmesidir.

**Volcano – Level 24**

Bu yeteneği kullandığınızda yerden bir volkan yükselir ve bu volkan dışarı birçok ufak molten boulder fırlatır. Kalabalık düşman grupları arasına yapıldığında en fazla zararı verir. Bu yeteneğin ilk seviyesi bile 15-20 arası zarar verecektir.

**Tornado – Level 24**

Tek bir hortum yaratır, hortumun rasgele bir yol izler ve Druid tarafından kontrol edilemez. Bir yaratıktan diğerine geçerek tek seferde birçok yaratığa zarar verebilir. Özellikle ileri levelerde oldukça yüksek zarar verdiğinden bolca kullanacaksınız.

**Hurricane – Level 30**

Bu yeteneği kullandığınızda Druid'in etrafında soğuk bir rüzgar oluşur ve Druid'ler birlikte hareket eder. Rüzgara yakalanan küçük yaratıklar ekranın dışına uçarlar. Bu yeteneğe 7 – 8 arası puan verdiğinizde bile düşmanları dondurabilir ve oldukça yüksek zararlar verebilirsiniz.

**Armageddon – Level 30**

Bu yeteneği öğrenebilmeniz için bu ağaçtaki her yetenekte en az bir puanınız olması gerekir (ki başka hiçbir yetenek için bu gereklilik yoktur). Düştüğü yerde patlayan bir grup meteor yaratır ve bu meteorların kapsadıkları alan Druid'le birlikte hareket eder. Tek dezavantajı eğer durmadan yürürseniz meteorların arkanızda kalmasıdır, önünüzdeki düşmanlar ancak durduğunuzda zarar görürler. İlk seviyesinde bile verdiği alev zararı 25-75 arasındadır.

**Shape Shifting (Şekil Değiştirme)**

Druid'in dönüşebileceği iki cins hayvan bulunuyor: kurt ve ayı. Dönüşüm gerçekleştiği sırada üzerinizde bulunan eşyaların özellikleri hayvana da yansıtılıyor. Eğer elinizde alev zararı veren bir silah varsa, pençeleriniz de alev zararı veriyor örneğin. Hayvan formundayken Element yeteneklerini kullanamıyorsunuz, ama değişim gerçekleşmeden önce bu yetenekleri kullanıp sonra değişme şansınız var. Aynı şekilde kurt formundayken Summon yeteneklerinden yalnızca kurt çağırabiliyorsunuz.

**Werewolf – Level 1**

Kurda dönüşürsünüz ve hızınız (hem yürüme, hem saldırı) artar. Feral Rage gibi kurt yete-

neklerini kullanarak saldırılarınızı daha da güçlendirebilirsiniz.

**Lycanthropy – Level 1**

Pasif bir yetenek. Kurda veya ayağa dönüşüğünüzde, yeni formunuzda kalma sürenizi arttırır.

**Werebear – Level 6**

Kurttan daha yavaş, ama daha güçlü olan ayağı dönüşmenizi sağlar. Ayı formundayken Maul gibi ayağı özgü yetenekleri kullanarak verdiğiniz zararı arttırabilirsiniz.

**Feral Rage – Level 12**

Yalnızca kurt formundayken kullanabileceğiniz bir yetenek. Kurduyunuz kudurarak vurduğu düşmanlardan artan miktarlarda hayat çalmasını sağlar.

**Maul – Level 12**

Ayı yeteneği. Ard arda her başarılı vuruşunuzda artacak şekilde fazladan zarar vermenizi sağlar. Ayrıca her levelde daha uzun süre olmak üzere düşmanları sersemletebilirsiniz. Ayı formundayken en çok kullanacağınız yeteneklerin başında geliyor.

**Rabies – Level 18**

Kurt formundayken ısırduğunuzda düşmanlara zehir zararı da verirsiniz. Bu yeteneğin ilk seviyesinde bile 18-43 arası zehir zararı vermek mümkün.

**Fire Claws – Level 18**

Hayvan formundayken pençelerinizin yanmasını, böylece düşmanlara alev zararı da vermenizi sağlar.

**Hunger – Level 24**

Isrığınız hem mana, hem de hayat çalar. Bu yeteneği kullanarak saldırdığınızda düşmanlara verdiğiniz zarar oldukça düşüyor, ama eğer yanınızda iksir kalmadıysa gönül rahatlığıyla kullanabileceğiniz bir yetenek. İlk seviyesinde bile iyi miktar hayat ve mana çalabiliyor.

**Shock Wave – Level 24**

Ayı formunda olduğunuz zaman pençelerinizle çok dalgaları yaratabilirsiniz. Bu çok dalgası yaratılan belli bir süre sersemletecek ve zarar verecektir.

**Fury – Level 30**

Bu yetenek sayesinde kurt formundayken tek seferde daha fazla saldırı yapabilirsiniz (bir bakıma Paladin'in Zeal yeteneğine benzetebiliriz). İlk seviyesinde 2 saldırı ve %100 fazla zarar verebilirsiniz.

**Summoning (Çağırma)**

Yine aranızdaki Necromancer'ların yabancı olmadığı bir dal. Druid hayvan çağırma için Necro'nun aksine cesede falan ihtiyaç duymuyor, bunu yalnızca mana karşılığında yapabiliyorsunuz. Çağırabileceğiniz başlıca üç tür var: sarmaşık, ruh ve hayvan. Bunların her birinden aynı anda yalnızca bir tane çağırabiliyorsunuz (kuzgunlar hariç). Yani aynı anda iki tane sarmaşık cinsi çağıramazsınız.

**Raven – Level 1**

Druid'in en zayıf yaratığı olan kuzgunlar düşmana bir kaç kez saldırdıktan sonra kaybolurlar. Yaratıklar tarafından vurulamamaları en büyük özellikleridir. Dikkati üzerinizden çekmek için iyi bir yol.

**Poison Creeper – Level 1**

Druid'in sarmaşık yaratıkları arasında en güçlü olan Poison Creeper yeraltında gider ve yaratıkların yanlarında yeryüzüne çıkıp onlara saldırır. Zehir saldırısı vurduğu düşmanın yanı sıra yakınındaki diğer yaratıkları da etkiler.

**Oak Sage – Level 6**

Druid'in ve çağırıldığı yaratıkların hit point'lerini arttıran bir ruh çağırır. Saldırı veya korunma yeteneği olmadığı için onu sizin korumanız gerekir.

**Spirit Wolf – Level 6**

Yanınızda savaşmak üzere bir kurt çağırır. Bu yeteneğe vereceğiniz ek puanlar çağırabileceğiniz kurtların sayısını ve verdikleri zararı arttırır. Ayrıca ek puanlar sayesinde bu yeteneğin tüm kurt ve ayıların verdikleri zararı ve attack rating'lerini arttıran pasif özelliğini de arttırabilirsiniz.

Bu kadar ön bilgiden sonra tek tek 33 rünümüze de tanıyalım. Rünleri bulunma sıklıklarına göre sıraladım.

Rün	Silahta	Zırh/Miğfer/Kalkanda
El	+50 Attack Rating, +1 Light Radius	+1 Light Radius, +15 Savunma
Eld	Undead'e +%75 zarar, Undead'e +50 AR	Stamina azalmasını %15 azaltır
Tir	Öldürme başına +2 Mana	Öldürme başına +2 Mana
Nef	Knockback (Uzaklaştırma)	Uzaktan saldırılara karşı +30 Savunma
Eth	Hedefin savunması %25 azalır	Mana yaratımına +%15
Ith	+9 Maksimum zarar	Alınan zararın %15'i Mana'ya gider
Tal	1 saniyede +19 zehir zararı	+%35 Zehir direnci
Ral	+5-30 Ateş zararı	+%35 Ateş direnci
Ort	+1-50 Elektrik zararı	+%35 Elektrik direnci
Thul	+3-14 Soğuk zararı	+%30 Soğuk direnci
Amn	Vuruş başına %7 hayat çalar	Saldırın 14 zarar görür
Sol	+9 Minimum zarar	Alınan zararı 7 azaltır
Shae	Daha hızlı Saldırı (+20)	Daha hızlı toparlanma ve blok şans (+20)
Doi	%25 ihtimalle vurulan yaratık kaçır	Hayat tazelemeye +7
Hel	Gereksinimlerde -%20	Gereksinimlerde -%15
Io/Po	+10 Vitality	+10 Vitality
Lum	+10 Energy	+10 Energy
Ko	+10 Dexterity	+10 Dexterity
Fal	+10 Strength	+10 Strength
Lem	Yaratıklardan +%50 daha fazla altın	Yaratıklardan +%50 daha fazla altın
Pul	Demons'a +%75 zarar, Demons'a +100 AR	+%30 Savunma
Um	%25 ihtimalle yaratıkta yara açar (Open Wound)	Tüm dirençlere +%15 (kalkanda +%22)
Mal	Yaratıkların iyileşmesini engeller	Büyü zararını 7 azaltır
Ist	Büyülü eşya bulma şansını %30 artırır	Büyülü eşya bulma şansını %25 artırır
Gul	+%20 Attack Rating	Max Zehir direncine +5
Vex	%7 Mana çalar	Max Ateş direncine +5
Ohm	+%50 Zarar	Max Soğuk direncine +5
Lo	%20 ihtimalle Ölümcül Vuruş olur (Deadly Strike)	Max Elektrik direncine +5
Sur	Vuruş %20 ihtimalle hedefi kör eder	Toplam Manaya +%5
Ber	%20 ihtimalle Ezici Vuruş olur (Crushing Blow)	Zarar %8 azalır
Jo	%32 ihtimalle hedef 3 saniye donar	Toplam Hit Points'e +%5
Cham	Hedefin savunması işe yaramaz	Karakteriniz dondurulamaz
Zod	Yok edilemez	Yok edilemez



#### Carrion Vine – Level 12

Cesetleri yiyerek hayatınızı arttıran bir sarmaşık çağırır. Özellikle bol düşmanlı (dolayısıyla bol cesetli) yerlerde sağlığınızın neredeyse hiç azalmamasını sağlayabilir.



#### Heart of Wolverine – Level 18

Sizin ve çağırduğunuz yaratıkların verdikleri zararları ve attack rating'lerini arttıran bir ruh çağırır.



#### Dire Wolf – Level 18

Çağıracağınız bu kurt cesetleri yiyerek düşmanlara vereceği zararı artırır. Yine Spirit Wolf'ta olduğu gibi hem kurtlara, hem de ayalara pasif bonus da sağlar. Yani bu yetenekte de en az 2-3 puanınız bulunsun.



#### Solar Creeper – Level 24

Yine ceset yiyen bir sarmaşık yaratır, bu kez

sarmaşık ceset yedikçe mana kazanma hızınız artar.



#### Spirit of Barbs – Level 30

Aynı Paladin'in Thorn yeteneği gibi iş görür, Druid'e ve yaratıklarına yapılan saldırılardaki zararın belli bir kısmını düşmanlara geri döndürür. Bu yeteneğe puan ekledikçe ruhun hit point'i ve geri çevirdiği zarar miktarı artacaktır.

#### Summon Grizzly – Level 30

Necro'nun Fire Golem'i gibi en büyük yardımcınız olacak bir ayı yaratır. Bu ayının düşmana verdiği zarar oldukça yüksek ve onları sersemletme şansına da sahip. Bu ağaçtaki diğer pasif yetenekler gibi bu da ayların ve kurtların verdikleri zararları artırıyor.

#### Rünler ve Rün Kelimeleri

Rünler aynı gem'ler gibi iş görürler, onları soketli eşyalarınıza takarak yeni özellikler kazanabilirsiniz. Ama rünlerin asıl gücü Rün Kelimeleri ile ortaya çıkar. Rünleri belirli kombinasyonlar kullanarak eşyalarınıza taktığınızda müthiş bonusları olan eşyalar yaratabilirsiniz. Ancak bu elbette görüldüğü kadar kolay bir şey değil. Bir Rün Kelimesi yaratmak için öncelikle kelimedeki geçen rünlere, rün kelimesinin gerektirdiği eşyaya, eşyanın üzerinde kelimenin gerektirdiği kadar sokete (ne eksik, ne fazla) ihtiyacınız var. Ve elbette rünleri doğru sırayla takmanız gerekli. Burada yine Level'iniz imdadınıza yetişiyor, ihtiyacınız olan tüm bilgileri şimdi size vereceğim. Yalnız herneni ufak bir hatırlatma yapayım. Şu anda oyunda (1.08 versiyonu itibarıyla) yalnızca Ancient's Pledge tek kişilik oyunlarda çalışıyor, diğer rün kelimelerini Battle.net sunucularında kullanabilirsiniz. Ama ileriki patch'lerle birlikte daha fazla rün kelimesi tek kişilik oyunlarda kullanılabilircek, şimdiden rün toplamaya başlayın.

Oyunda şu an 33 rün bulunuyor ve tüm rünlerin ortaya çıkma ihtimalleri birbirinden farklı. Bu rünlerden bazıları çok sık bulunabilirken, bazıları gerçekten çok ender görülebiliyor. Dolayısıyla güçlü rün kelimelerini oluşturabilmeniz hiç de kolay değil. Hemen bir örnek vereyim: Oyunda bulacağınız her 144238 El rününe karşı yalnızca 1 Zod rünü bulabiliyorsunuz. Ya da başka bir deyişle öldüreceğiniz her 137 milyon boss-olmayan 90. level yaratıktan yalnızca biri size Zod rünü verebiliyor, ki bu da kesin değil :). Yani Zod en ender bulunan, El ise en sık bulunan rün. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

Şimdi de geldik rün kelimeleriyle yaratacağımız rünik eşyalara:

İsmi	Rünler	Gereken Eşya	Özellikler	İsmi	Rünler	Gereken Eşya	Özellikler
Nadir	Nef + Tir	Başlık		Nadir	Nef + Tir	Başlık	
Ancient's Pledge	Ral + Ort + Tal	Kalkan	+43% Cold Resistance +48% Fire/Lightning/Poison Resistance 10% Damage Taken Goes to Mana 50% DR	Radiance	Nef + Sol + Ilh	Başlık	Level 13 Cloak of Shadows (9 charges) +50% Enhanced Defense +2 mana per kill -3 light radius +30 Defense vs. missile +10 Defense +5 Strength -33% gold from monsters
Black	Thul + Po + Nef	Silah (Yakın)	+120% Enhanced Damage +200 to Attack Rating +3-14 Cold Damage (3 sec) 15% Increased Attack Speed Knockback 12 Level 4 Corpse Explosion Charges 40% Chance of Crushing Blow Magic Damage Reduced by 2 +10 to Vitality	Rhyme	Shae + Eth	Kalkan	15% Melee Damage Taken Goes to Mana +75% Enhanced Defense Magic Damage Reduced by 3 Physical Damage Reduced by 7 +30 Defense vs. Missiles +33 Mana +10 Energy +10 Vitality +5 Light Radius Cannot be Frozen 40% Faster Block Rate 20% Increased Chance of Blocking Regenerate Mana 15% +25% to all Resistances +25% to Magic Find +50% Extra Gold from Monsters +200% Enhanced Damage 175% Damage vs. Undead +50 to Attack Rating Against Undead 11% Mana Steal Hit Blinds Target (20) Faster Hit Recovery +2 to All Skills All Resistances +75 20% Increased Attack Speed +2 to Mana After Each Kill Hit Causes Monster to Flee 25% Requirements -20% 30% Better Magic Find Level 6 Weaken, 18 charges Faster Hit Recovery (20) -1 to Light Radius +75% Enhanced Defense +50% to all Resistances +280 Defense vs. Missiles +10 to Energy
Fury	Jo + Gul + Eth	Silah (Yakın)	+205% Enhanced Damage 40% Increased Attack Speed Prevent Monster Heal 66% Chance Of Open Wounds 33% Chance Of Deadly Strike Slows Target By 25% -25% Target Defense 20% Bonus To Attack Rating 6% Life Stolen per Hit +5 To Frenzy (Barbarian Only) +160% Enhanced Damage +250 Attack Rating +9 Minimum Damage +9 Maximum Damage 25% Deadly Strike 7% Life Stolen per Hit +1 to all skill levels +2 Mana per kill +1 Light Radius Regainish life +10 +10 to Str	Silence	Dol + Eld + Hel + Ist + Tir + Vex	Silah	25% Faster Casting Rate 25% Faster Hit Recovery 25% Faster run/walk speed -3 magical damage taken +15% Mana Regeneration Rate +30% Poison Resistance +15% Maximum Stamina +6 Dexterity +20% Enhanced Damage +3 Minimum Damage +3 Maximum Damage +50 Attack Rating 50% Chance of Open Wounds +1 light radius +2 mana per kill 25% Increased Attack Speed -35% Enhanced Damage 25% chance of Crushing Blow 7% life steal +2 mana per kill +10 vitality +20 strength +400 Poison Damage Over 8 Seconds Hit Causes Monster To Flee 25% Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense 7% Mana Stolen Per Hit Level 15 Poison Explosion (27 Charges) Level 13 Poison Nova (11 Charges) 100% Better Chance of Getting Magic Items 300% Extra Gold from Monsters Total +2 to Mana After Each Kill +16 to Dexterity
Honor	Amn + El + Ilh + Tir + Sol	Silah (Yakın)	+160% Enhanced Damage +250 Attack Rating +9 Minimum Damage +9 Maximum Damage 25% Deadly Strike 7% Life Stolen per Hit +1 to all skill levels +2 Mana per kill +1 Light Radius Regainish life +10 +10 to Str	Smoke	Nef + Lum	Zirh	25% Faster Casting Rate 25% Faster Hit Recovery 25% Faster run/walk speed -3 magical damage taken +15% Mana Regeneration Rate +30% Poison Resistance +15% Maximum Stamina +6 Dexterity +20% Enhanced Damage +3 Minimum Damage +3 Maximum Damage +50 Attack Rating 50% Chance of Open Wounds +1 light radius +2 mana per kill 25% Increased Attack Speed -35% Enhanced Damage 25% chance of Crushing Blow 7% life steal +2 mana per kill +10 vitality +20 strength +400 Poison Damage Over 8 Seconds Hit Causes Monster To Flee 25% Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense 7% Mana Stolen Per Hit Level 15 Poison Explosion (27 Charges) Level 13 Poison Nova (11 Charges) 100% Better Chance of Getting Magic Items 300% Extra Gold from Monsters Total +2 to Mana After Each Kill +16 to Dexterity
Holy Thunder	Eth + Ral + Ort + Tal	Scepter	Level 7 Chain Lightning 60 charges -25% Target Defense +60% Enhanced Damage +20 Poison Damage over 1 sec +5% Maximum Lightning Resistance +60% Lightning Resistance +21-110 Lightning Damage +5-30 Fire Damage +3 to Holy Shock 150% Damage vs. Undead	Steel	Tir + El	Sword, Axe, Flail, Mace	25% Faster Casting Rate 25% Faster Hit Recovery 25% Faster run/walk speed -3 magical damage taken +15% Mana Regeneration Rate +30% Poison Resistance +15% Maximum Stamina +6 Dexterity +20% Enhanced Damage +3 Minimum Damage +3 Maximum Damage +50 Attack Rating 50% Chance of Open Wounds +1 light radius +2 mana per kill 25% Increased Attack Speed -35% Enhanced Damage 25% chance of Crushing Blow 7% life steal +2 mana per kill +10 vitality +20 strength +400 Poison Damage Over 8 Seconds Hit Causes Monster To Flee 25% Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense 7% Mana Stolen Per Hit Level 15 Poison Explosion (27 Charges) Level 13 Poison Nova (11 Charges) 100% Better Chance of Getting Magic Items 300% Extra Gold from Monsters Total +2 to Mana After Each Kill +16 to Dexterity
King's Grace	Amn + Ral + Thul	Sword ve Scepter	+100% Enhanced Damage +150 AR +100 Attack Rating vs Undead 150% Damage vs Undead +100 Attack Rating vs Demons 200% Damage vs Demons 7% life steal +3-14 Cold damage (3 sec) +5-30 Fire Damage +2 mana per kill +3 to Fire Skills +33% Cold Resistance +3 Inferno +3 Fire Bolt +3 Warmth	Strength	Amn + Tir	Silah (Yakın)	25% Faster Casting Rate 25% Faster Hit Recovery 25% Faster run/walk speed -3 magical damage taken +15% Mana Regeneration Rate +30% Poison Resistance +15% Maximum Stamina +6 Dexterity +20% Enhanced Damage +3 Minimum Damage +3 Maximum Damage +50 Attack Rating 50% Chance of Open Wounds +1 light radius +2 mana per kill 25% Increased Attack Speed -35% Enhanced Damage 25% chance of Crushing Blow 7% life steal +2 mana per kill +10 vitality +20 strength +400 Poison Damage Over 8 Seconds Hit Causes Monster To Flee 25% Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense 7% Mana Stolen Per Hit Level 15 Poison Explosion (27 Charges) Level 13 Poison Nova (11 Charges) 100% Better Chance of Getting Magic Items 300% Extra Gold from Monsters Total +2 to Mana After Each Kill +16 to Dexterity
Leaf	Tir + Ral	Staff	+100% Enhanced Damage +150 AR +100 Attack Rating vs Undead 150% Damage vs Undead +100 Attack Rating vs Demons 200% Damage vs Demons 7% life steal +3-14 Cold damage (3 sec) +5-30 Fire Damage +2 mana per kill +3 to Fire Skills +33% Cold Resistance +3 Inferno +3 Fire Bolt +3 Warmth	Venom	Tal + Dol + Mal	Silah	25% Faster Casting Rate 25% Faster Hit Recovery 25% Faster run/walk speed -3 magical damage taken +15% Mana Regeneration Rate +30% Poison Resistance +15% Maximum Stamina +6 Dexterity +20% Enhanced Damage +3 Minimum Damage +3 Maximum Damage +50 Attack Rating 50% Chance of Open Wounds +1 light radius +2 mana per kill 25% Increased Attack Speed -35% Enhanced Damage 25% chance of Crushing Blow 7% life steal +2 mana per kill +10 vitality +20 strength +400 Poison Damage Over 8 Seconds Hit Causes Monster To Flee 25% Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense 7% Mana Stolen Per Hit Level 15 Poison Explosion (27 Charges) Level 13 Poison Nova (11 Charges) 100% Better Chance of Getting Magic Items 300% Extra Gold from Monsters Total +2 to Mana After Each Kill +16 to Dexterity
Lionheart	Hel + Lum + Fal	Zirh	-15% Requirements +20% Enhanced Damage +30% to All Resistances +50 Hit Points +10 Energy +20 Vitality +15 Dexterity +25 Strength	Wealth	Lem + Ko + Tir	Zirh	25% Faster Casting Rate 25% Faster Hit Recovery 25% Faster run/walk speed -3 magical damage taken +15% Mana Regeneration Rate +30% Poison Resistance +15% Maximum Stamina +6 Dexterity +20% Enhanced Damage +3 Minimum Damage +3 Maximum Damage +50 Attack Rating 50% Chance of Open Wounds +1 light radius +2 mana per kill 25% Increased Attack Speed -35% Enhanced Damage 25% chance of Crushing Blow 7% life steal +2 mana per kill +10 vitality +20 strength +400 Poison Damage Over 8 Seconds Hit Causes Monster To Flee 25% Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense 7% Mana Stolen Per Hit Level 15 Poison Explosion (27 Charges) Level 13 Poison Nova (11 Charges) 100% Better Chance of Getting Magic Items 300% Extra Gold from Monsters Total +2 to Mana After Each Kill +16 to Dexterity
Lore	Ort + Sol	Başlık	+1 to all skill levels +2 Mana per Kill Lowers Damage by 7 30% Lightning Resistance +10 Energy +2 Light Radius	White	Dol + Po	Wand	Hit causes monster to flee 25% 20% Faster Cast Rate Magic Damage Reduced by 4 +13 to mana +10 to vitality +3 to bone and poison skills +4 to skeleton mastery +2 to bone spear +3 to bone armor
Malice	Ilh + El + Eth	Silah (Yakın)	+33% enhanced damage +9 max damage +50 Attack Rating 100% chance of open wounds -100 monster def/hit Prevents Monster Heal -25% target defense Life drain -5	Zephyr	Ort + Eth	Bow ve Crossbow	7% Chance to Cast Sivil 1 Twister When Struck +33% Enhanced Damage +1-50 lightning damage Increased Attack Speed (25) -25% Target Defense Faster Run (25) +25 Defense +66 Attack Rating
Melody	Shae + Ko + Nef	Bow	400 Damage to Undead +50% Enhanced Damage +10 Dexterity (20) Increased Attack Speed Knockback +3 Bow Skill Tab +3 Slow Missiles +3 Dodge +3 Critical Strike	Memory	Lum + Po + Sol + Eth	Staff	Lowers Target's Defense by 25% 33% Faster Cast Rate +3 Sorceress Skill Levels +50% Enhanced Defense Magic Damage Reduced by 7 Increase Max Mana 20% +9 Minimum Damage +10 Energy +10 Vitality +2 Static Field +2 Energy Shield

Evet, en sonunda Lord of Destruction stratejimiz de sonuna geldik. Umarım buradaki bilgiler sayesinde içimizdeki Assassin ve Drulo ruhu kabarıp, rünik eşyalarınızla da Baal'in canına okursunuz.

# Alone In The Dark

## The New Nightmare

**B**u tam çözümdede yönler, harita esas alınarak belirtilmiştir. Gerilim unsuru azaltmamak için, bosslar haricindeki düşmanların yerleri belirtilmemiştir.

EDWARD CARNBY

### DİSK 1

Oyuna karanlık bir arazide başlıyorsunuz. Güneybatıda, kombinasyonunu daha sonra bulacağınız kilitli bir kapı var. Şimdilik Kuzeydoğu istikametine gidin. Aline ile telsiz bağlantısı kurduktan sonra malikaneye ulaşmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Yolun kenarında bir yapı görene kadar aşağıya doğru ilerleyin. Kanlı merdivenlerden çıkarak içeriye girin. Adamla konuştuktan sonra fenerle odayı araştırıp Small Bronze Key' i alın. Dışarıya çıkıp yolunuza devam edin ve sondaki kapıda Small Bronze Key' i kullanın. Devam edip, geçitten sonra soldaki kapıdan girin. Devam edip mermileri ve first aid kit' i alın. Köpekleri önemsemeyin; yanınızdan geçip gidecekler. Geri dönüp merdivenlerden çıkın. Diğer merdivenlerden de çıktığınızda, mansiyonun kilitli olan ön kapısına ulaşmış olacaksınız. Kapıyı açmaya çalışın. Yolun sonundaki arka kapıdan girin. İçerideki vanayı bulup açın, daha sonra aşağıdaki tünele girin. Açıklıktaki yaratığı öldürüp yukarıya çıkın. Yolun sonundaki metal kapı, sizi malikenenin bodrumuna götürecektir. Soldaki eşyaları ve shotgun' u aldıktan sonra tabutu açıp Gilded Key' i alın. Bu anahtar tabutun hemen yanındaki kapıyı açacaktır. Malikane' ye girdiniz. Telsiz bağlantısından sonra ışıkları açıp, büstü inceleyin. Oradaki harfler "HM" olacak.



Büstün şifresi "HM"



Small Rusty Key' i unutmayın.

Açılan tabloları görmek için, merdivenleri çıkın. Açtığınız tablonun mekanizmasını çalıştırıp Small Rusty Key' i alın ve yanındaki dolabı kenara itip Aline' e ulaşın. Odayı araştırıp Acrobat Statue, Dictaphone ve Alan Morton' s Diary' yı alın. Eğer Charm Of Saving' e gereksiniminiz yoksa, bu odadaki yeni kapıdan girmenize hiç lüzum yok. Geri çıkıp birinci kata inin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girin.

Burada Edenshaw ile ilk kez karşılaşacaksınız. Carnby' nin yüzünün dönük olduğu istikamete devam edin ve ışıkları açıp koridorun sonuna gidin. Kilitli olmayan tek kapıyı kullanarak ofise girin. Işıkları açıp odayı araştırın. Crowbar, Flask ve diğer nesnelere toplayın. Flask' i su dolu amforada kullanın.



Su dolu amfora.

Bu arada odanın ışıkları söndükten tablonun değiştiğine bir göz atın. Dolabın yanındaki kapıdan çıkın. Edenshaw ile karşılaştığınız koridora gidip, bu kez sola ilerleyin. İlk gördüğünüz kapıdan sonra da, koridor boyunca koşup yandaki kapıdan girin. Wolf Mask ve fotoğrafı alıp vitrinde Flask' i kullanın.



Dolu Flask' i buraya koyun.

Açtığınız tablonun yanına gidip Gilded Key' i alın. Crowbar' ı aldığınız ofisin karşısındaki kapıyı açın. Small Gilded Key' i alıp ışıkları söndürün. The Owl Statue' de Wolf Mask' i kullanın, bu size Steel Key' i sağlayacak.



Wolf Mask' i burada kullanın.

Tekrar Edenshaw holüne dönün (adı böyle kaldı, naapiym) ve diğer ucundaki kapıdan girin (merdivenden de sonraki). Merdivenleri çıkıp tavan arasına ulaşın. Grenade Launcher' ı alıp, pencerenin yanındaki kapıda Small Rusty Key' i kullanın. Lighter' ı alıp odadaki diğer kapıdan girin. Diğer kapıyı da kullandıktan sonra sola gidip dar geçitte durun. Dar geçidin nerede olduğunu anlamak kolay, hem yerdeki tahtalar hem de sesleri diğer yerlerden farklı. Burada Crowbar' ı kullanıp Small Key ve Small Gilded Key' i alın.



İşte sözü geçen dar geçit.

Devam edip açık olan tek kapıyı kullanın. Odadaki mumu Lighter ile yakıp, aynı yerde Crowbar' ı kullanın.



Duvarın burasını kıracaksınız.



En sondan ışıkları açıp, yanında First Aid Kit olan kapıdan girin. Yataktaki yaşlı Lucy Morton ile konuşun. Odadan çıkıp, ışıkları yaktığınız yerdeki kapıdan girin (Small Gilded Key). Merdivenleri inerken gördüğünüz ilk kapıdan girin, Aline ile konuştuktan sonra en yakınınızdaki kapıdan girin. Odayı inceleyip kilitle çekmeceye Small Key' i kullanın. Burada Large Ornate Key ve bir fotoğrafın yarısını bulacaksınız. Dışarıya çıkıp koridorun sağına doğru ilerleyin ve soldaki ikinci kapıdan girin. İçeride ne bulursanız alın. Ufak bir problemle karşılaşırsanız, yatağın üzerinde asılı olan lambaya ateş edebilirsiniz.) Artık bir Rocket Launcher' ınız var. Dışarıya çıkıp koridorun diğer sonundaki kapıyı Steel Key ile açın. Burada Large Ornate Key, fotoğrafın diğer yarısı ve diğer bazı nesnelere alın. Şimdi kütüphaneye gitmelisiniz. Kütüphaneye Edenshaw holündeki yan yana kilitle iki kapıdan birisiyle ulaşabilirsiniz. Buraya gitmenin en hızlı yolu koridora girdiğiniz yuvarlak merdivenlere dönüp aşağıdaki kapıdan girmektir. Carnby' nin sağındaki çiftli kapıda Large Ornate Key' i kullanarak kütüphaneye ulaşabilirsiniz. İçeriye girdikten sonra diğer çiftli kapıyı da diğer Ornate Key ile açın. Aline ile konuştuktan sonra birinci katı biraz inceleyin, fakat raflardaki kitapları kurcalamayın. İkinci katta bir kutu roket ve küçük bir panel olacak. Yarım fotoğraflarınızı birleştirdiğinizde, arkasında ufak bir toplama işlemi göreceksiniz. İşlemi yapıp sonucunu bu panele girin ve arkasındaki gizli kapıyı açın ("3926").

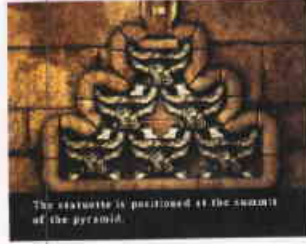


Panele "3926" yazmalısınız.



İşte gizli oda.

İçeriye girip Telescope' u alın ve tersten yazılmış cümleye göz atın. Duvardaki heykellere Acrobat Statuette' i kullanın.



Burada Acrobat Statuette' i kullanın.

Yanınızda açılan panelden Abkanis Statuette' yü alın ve kodu girin: "1692".



Bu panele ise "1692" yazmalısınız.

Merdivenlerden yukarıya çıkıp raflardaki kitapların yerlerini ezberleyin. Daha sonra en yukarıya çıkarak kuleye girin. Teleskopunuzu tripodaya yerleştirip kullanın. Yukarıdaki kulede zom yapın ve 1692 sayısını görün. Aline tavrasını bitirdikten sonra kitap bulmacasını çözmek üzere üçüncü katın sonundaki rafa gidiyorsunuz. Buradaki kitabı ittikten sonra birinci kata inip kapının hemen yanındaki kitabı itin. Burada oyununuzu save etmenizi şiddetle tavsiye ederim. Sonra birinci kattaki merdivenin hemen yanındakini, ve son olarak da üçüncü kattaki diğer kitabı iteceksiniz. Fakat bu sırada işinize şirin bir yaratık karışıyor. Bu yaratığı hal etmek için önce revolver veya shotgun ile bir el ateş etmelisiniz. Silahınızı hemen Rocket Launcher ile değiştirip yaratığın açılmasını bekleyin. Açıldıktan sonra size elektrik yollamadan bir miktar bekliyor. Bu sırada silahınızı ateşleyip işini bitirin. İşinizi kolaylaştırmanız açısından öncelikle uygun bir kamera açısı bulmanızı öneririm. Daha sonra son kitabı da itin.



Dördüncü ve son kitap da yerinde.

Menünüzdeki Documents seçeneğinin altında Morton Family' s Biography olduğuna emin olduktan sonra tabloların yanına gidin.

**DİKKAT:** oyundaki en büyük bug ile karşılaşırsınız. Tabloları, bulmacalarını çözdüğünüz sırayla açmalısınız, aksi taktirde bir sonraki bulmaca açılmayacak, ve oyunu bitirmenize imkan olmayacaktır!

Bizim izlediğimiz yola göre önce dolap tarafındakini, daha sonra diğer taraftakini açmalısınız. Small Bronze Key, Plasma Cannon ve Engraved Metallic Plate' i almış olmalısınız. Yeni açılan bulmacada, her tablonun altına bir doğum tarihi girmeniz gerekecek. Soldan sağa 1852, 1874, 1899, 1931 yazın. En ufak bir yanlışınızda, holün ışıkları sönecektir. Doğru yaptığınızda ise aşağıdaki saat açılıp size bir anahtar sunacak.



Son tablo da açıldı.

Ornate Bronze Key' i alıp, ışık düğmesinin yanındaki çiftli kapıyı açın. Sonunda dışarıya çıktınız. Oyunun başlarında açmadığınız ön kapıyı Small Bronze Key ile açacaksınız fakat önce binanın etrafını turlayıp gerekli nesnelere toplamanızı tavsiye ederim. Şimdi dışarıya çıkıp oyunun en başındaki kilitle kapıya gidin. Bu yolculuk oyunun en keyifli ve heyecanlı bölümlerinden birisi olacak. Kapıya vardığınızda Engraved Metallic Plate' i inceleyin; üzerinde kapı için gerekli olan şifre yazılı.



İşte kapının şifresi.

## DİSK 2

Yandaki cesetten gerekli nesnelere alın. Aline ile konuştuktan sonra ilerleyip köprünün yıkılma seslerini duyun. Soldaki taşlı bulmacaya et atın. Öncelikle taşlardan kuzeyde olanını işaretlemelisiniz. Bunun için haritanıza bakmanız yeterli; N kuzeyi gösterir.



Kuzeydeki taş budur.

Artık baktığınızı her taştan sonra Aline' i aramalısınız. Sırasıyla güneydoğu, batı, güney-

batı, doğu ve kuzeydoğudaki taşlara bakın. Daha sonra doğudaki taşa gidip yes deyin. Burada bir kara büyü bulmacası var. Sizi Dictaphone' u dinleme zahmetinden kurtarıyorum: O Goul ai - Hypor - Harnis - Korna.



**Doğru sihirli sözcükleri bulmalısınız.**

Ortadaki ışığı inceleyip Stone Stele ve Abkanis Statue' yü alın. Yolunuza devam edip Aline ile konuştuktan sonra, bir merdiven görene kadar ilerleyin. Eğer bir kutu rokete ihtiyacınız yoksa, merdiveni pas geçip koşmaya devam edin. Suya girdiğinizde sürekli soldan gidip, atladığınız uçağa ulaşın. Oyununuzu save edip uçağa girin. Wire Cutter, Blue Lens ve üç first aid kit' i alıp pilotla konuşun. Konuşma bittiği anda uçak batmaya başlayacak. Kahramanlık yapıp pilotu kurtarmaya çalışmak yerine hemen dışarıya çıkın; zaten pilotu kurtarma şansınız sıfır.



**Pilotu son görüşünüz.**

Tekrar suya girip hep soldan giderek, bu kez kuzeydeki karaya çıkın. Burası bir kilisenin avlusu. Tahta rampadan geçerek Aline ile buluşun. Stone Stela ile Seal' ı değiştirdikten sonra, kilisenin kapısına gidin. Zincirleri Wire Cutter ile kırıp içeriye girin.



**Kırın zincirlerinizi.**

Yandaki panelde kutsal semboller bulmacası var. Bunun için fenerinizi Blue Lens ile değiştirip etrafı incelemeniz gerekiyordu, ama ben oyun bozanlık yapıp basacağınız tuşları söylüyorum. Üst sağ, orta, alt sağ.



**Nasıl olay ama?**



**Vız gelir bulmacalar...**

Açılan gizli geçide girip Seal' ı kullanın. Dosdoğru ilerleyip aşağıya bakın. Sola devam edip odaya girin. Dümdüz ilerleyip demonun ve telsiz bağlantısının bitmesini bekleyin. Şimdi karanlıkta kaldınız ve fenerinizi kullanarak üç kolu bulup çekmelisiniz. İleri soldaki masanın üzerinde, ikincisi odaya ilk girdiğiniz yerde. Diğeri için tekrar koridorda ilerleyin, fakat bu kez sağa sapın. Odanın sonunda bu kolu da çekip kilitli kapıyı açacaksınız. Hemen yandaki kapıdan geçip, açılan kapıyı kullanın. Mağaradan çıkıp iki kapılı bölüme gelin. Önce soldakini kullanıp Tape Recorder' ı çalıştırın. Sonra dışarıya çıkıp diğer kapıyı kullanın. Carnby' nin sağına ilerleyip Edenshaw ile konuşun. Sonra yanındaki merdivenden Green House' a çıkın. Bahçeyi birazcık dolaşın büyük merdivenden tırmanın. Yukarıdaki ilginç heykeli iterek aşağıya düşürün ve siz de tekrar aşağıya inin. Parçaların arasında başka bir Seal ve Abkanis Statue bulacaksınız. Şimdi geldiğiniz yoldan tekrar laboratuara, ve oradan da turnikelere dönmeniz gerekli. Hiçbir şeye aldirmayıp sadece koşarsanız işiniz kolay olur. Turnikedeki yeni aldığınız Seal' ı kullanıp ilerleyin. Demodan sonra yüzünüzün dönük olduğu tarafa koşun ve köprüden geçip içeriye girin. Soldaki gizli bölmeden Lightning Gun, Battery Charger ve diğer nesneleri alıp yolunuza devam edin. Acele edip Alan' dan son heykeli almazsanız, dünya sonuza dek karanlığa gömülecek. Uyandıktan sonra Alan' a tekrar ulaşana kadar yolunuza devam edin. Haritanızı iyi kullanırsanız gideceğiniz yer konusunda problem yaşamazsınız. Yolda topladığınız kristaller silahınızın şarjını tamamlayacak. Daha ileride Archibald Morton' in cesedini bulacaksınız. Bir Photoelectric Pulsar ve bilinmeyen bir nesne aldıktan sonra dışarıya çıkıp ipi kullanın. Hızla yukarıya çıkıp Alan' ı takip edin. Aline ile aynı anda onu kısı-

racaksınız. Haritanıza bakıp odanın en ucuna gidin ve ipe tırmanın. Yakında dünyaca ünlü olacak Johnson ile geçen telsiz görüşmesinden sonra yola devam edin. Diğer köprüye geldiğinizde Johnson tekrar arayacak. Aline ile telsiz bağlantısı kurana kadar yola devam edin. Buralarda tam çözüm içinde anlatılabilecek şeyler yok. Kayalık bölgede ara demo girene kadar ilerleyin, düşen sütundan karşıya geçin. Bir mada üç heykelin bulunduğu odaya gelin. Buradaki tek çıkıştan devam edip aşağıya inin.



**Bir save edin isterseniz...**

Karanlığın yarattığı haline dönüşen Alan Morton sizi öldürmek için bekliyor. Hemen oyununuzu save edin, çünkü burada çok bug var ve oyun takılabilir. Bu amcağı silahlarınızla ancak gıdıklayabilirsiniz. Yapmanız gereken şey tünellere dikkat etmek. Birisi dışında hepsi çıkmaz, o birisinin girişinde de Alan otomatik olarak beliriyor. Rocket Launcher kullanarak Alan' ın, mağaranın yakınında eğilmesini sağlayıp hemen mağaraya kaçın. Orada Michael Jackson' a dönüşüp atraksiyonunuzu yapacaksınız. Son Abkanis Statue' yü de alıp ipe tırmanın. Statue' yü ortadaki heykele takip oyunu bitirin.



**Olayı nihayetlendirdiniz.**

## ALINE CEDRAC

### DİSK 1

Aline ile oynadığınızda, Carnby' ye nazaran çok daha fazla bulmaca çözeceksiniz. Carnby' ye özel odalarda Aline için cephaneye veya yaratıklar oluyor; tersi de geçerli tabii ki. Oyuna Morton Malikanesinin çatısında, en az enerjile ve silahsız başlıyorsunuz. Çatı kenarında yürüyün, Carnby arayacak. Yandaki pencereden içeriye girip yaşlı Lucy Morton ile konuşun. Small Gilded Key' i aldıktan sonra odayı inceleyip dışarı çıkın. Yaratıklarla karşılaştığınızda hemen fenerinizi üzerlerine tutun, bir müddet

sonra öleceklerdir. Koridor boyunca koşup ışıkları yakın. Işık düğmesinin yanındaki kapı kilitli. Geri dönüp odadaki tek açık kapıdan girin. Buradan da hemen Aline' in solundaki kapıdan girin. İlerlediğinizde Carnby ile konuşacaksınız. Small Gilded Key de dahil olmak üzere bulduğunuz her şeyi toplayıp, ışıkları açtığınız yerdeki kilitli kapıya gidin. Bir kat aşağıya inin ve konuşmaları dinleyin. En alt kata inip kapıdan girin. Solunuzdaki kapıyı kullandıktan sonra ışıkları kapatın ve gözükün heykelde Lucy' nin verdiği anahtarları kullanarak Revolver' ı alın. Odanın diğer ucundaki kapıdan girin. Professor Morton' ı göreceksiniz. Bulduğunuz her yerde ışıkları açmayı unutmadan onu takip etmeye başlayın. Koridorun sonundaki merdivenin sol tarafındaki kapıdan girin (şiiir gibi oldu değil mi). Bu koridorun da sonuna gittiğinizde onu yakalayacaksınız, ummm, ya da tam tersi işte...

Malikanenin ikinci katında uyanıyorsunuz. Telsiz bağlantısından sonra Allen Wrench' i alıp aynalı kapıdan aşağıya inin. Burada Triple-barreled shotgun' alın. En sonunda çivili bir kapı bulacaksınız. İçeride olanları izledikten sonra tekrar uyanığınız odaya dönün. Aline Cedrac, tavan arasına çıkacak ve aynada Judas de Certo' yu görecek. Bulduğunuz yerden çıkıp Lucy Morton' ın odasına ulaşın. Tekrar ışığı yaktığınız yerdeki kapıdan girip, konuşmalar duyduğunuz odaya girmeye çalışın. İkinci kattaki bir hole geleceksiniz. İlk gördüğünüz kapıdan girip Mirror ve Grenade Launcher' ı alın. Masanın yanındaki projektörün inceleyip dışarıya çıkın. Koridorun sağından ilerleyin. Işıkları açıp yandaki kapıdan girin; zaten sadece bir kapı açık. Sesler giderek sinir etmeye başlıyor, ve artık dışarıya da çıkamıyorsunuz. Odayı inceleyip yatağın sağ tarafındaki aynayı bulun. Judas de Certo sizi çağıracak, her ne kadar aptalca da olsa onu takip edin. Sizden aynanızı ona vermenizi isteyecek, sakın vermeyin yoksa oyununuz biter.



**Aynanızı kimseciklere vermeyin.**

Certo' yu öldürdükten sonra Abkanis Statue' yü alın ve odadan çıkmaya çalışın. Edenshaw ile konuşup, odaya girdiğiniz kapının yanındakinden çıkın. Aşağıya inip büstün yanındaki aynayı inceleyin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girip, Profesör Morton' ı ilk gördüğünüz koridora gidin. Sağdaki ofise girip içeriyi

iyice inceleyin. Bir yerdeki mermiyi aldığınızda kamera açısının değiştiğini göreceksiniz, arkanızda kalan aynaya ateş edin.



**Aynaya ateş edin.**

Diğer kapıyı kullanıp Lucy Morton' ın yanına gidin. Glass Prism' i aldıktan sonra dışarıya çıkıp, daha önce konuşmaları dinlediğiniz dönnele merdivene gelin. Tekrar ikinci kata inip ilk gördüğünüz kapıdan girin. Buradaki projektörde önce Glass Prism, sonra da Flashlight' ı kullanın. Kısa filmden sonra Engraved Cube' ü alın. Bu küp aslında malikanedeki kütüphanenin üç boyutlu bir haritası. Dönnele merdivenden tekrar inerek kütüphaneye gidin. Kütüphanenin kapısı büyükçe bir çiftli kapı. İçerideki gerekli nesnelere toplayıp üçüncü kattaki merdivenden tırmanın. Kuledeki Grenade paketini aldıktan sonra kütüphaneye geri dönün. Burada minik bir bulmaca var. Üçüncü katın en sonuna gidip aşağıya bakın. Şimdi de menüye açıp Objects' den Engraved Cube' e bakın. Zoom yapan tuşu bulursanız işiniz kolaylaşır. Bir benzerlik olduğunu fark etmişsinizdir. Şimdi küpteki beyaz işaretli yere gidin. Şifreyi "1991" olarak girin.



**Kuşbakışı kütüphane**



**Beyaz işaretli yere gidin.**



**Şifreyi yazın: "1991"**



**Howard Morton' a merhaba deyin.**

içeriye girip Abkanis Tablets ve diğer nesnelere alın. Kolu çekin ve oyununuzu save edin. Serbest bıraktığımız yaratık bir zamanlar Howard Morton imiş. Grenade Launcher' ınızı iyi kullanırsanız burayı kolay geçersiniz. Howard' ın geldiği tanktan Half Medallion' ı alın ve kütüphaneden çıkın. Madalyonları birleştirip ön hole dönün.



**Lucy Morton**



**Madalyonu kapıda kullanın.**

Aynalı kapıdaki eksikliği bu madalyonla tamamlayın ve kapıyı açın. Buradan malikanenin bodrumuna ineceksiniz. Merdiveni bulup tırmanın, Aline elindeki Allen Wrench ile kapağı otomatik olarak açacak. Burada Edenshaw ile konuşup kapıdan çıkın. Şimdi malikanenin dışındasınız. Buralarda haritanızı sık kullanmaya çalışın çünkü Howard yine geliyor. En yakındaki kapıdan çıkıp sürekli kaçın. Ateş etmek cephane harcamaktan başka bir işe yaramaz. Köpeklerin olduğu pek bir şirin mekana geldiğinizde haritanıza bakıp merdivene benzer şeklin olduğu binaya girin. Yine pek şeker bir yer olan Morton' ların aile kabristanına geldiniz. Üzerinde Jeremy Morton yazan kapıdan girin ve içerideki Rocket Launcher dahil her şeyi toplayın. Mezarın üzerinde yazan notu okuyun: "Mezarı sadece bir ışık sembolü açabilir". Bu da bir bulmaca. Metal Cover' ı fenerinizle birleştirin. Kabre ilk girdiğiniz yerde, kapının tam karşısında ilginç, demirden bir şekil var. Burada fenerinizle bir "M" harfi oluşturacak şekilde noktaları aydınlatın. Doğru yaptığınız noktalar yeşil yanacaktır.



**Buradaki "M" harfini tamamlamalısınız.**

Açılan Richard Morton'ın mezarına girip, Samuel Gibson'ın ölü bedenini inceleyin. Bundan sonra koşarak yolunuza devam edin ve yolun sonunda diski bitirin.

## DİSK 2

Haritanızı kullanarak kaleye kadar devam edin. Kapının yanındaki sarmaşıklardan tırmanarak surlara çıkın. Dolanıp merdivenlerden inin ve kilitli olan kapıyı açın. Aşağıya inmeye devam edin ve first aid kiti alıp avluya ulaşın. Buradaki geçitte kilitli bir kapı ve zincirlenmiş bir sandık var. Yani gitmek lüzumsuz. Bunun yerine avludaki duvara tırmanıp diğer tarafa geçin.



**Takılıp kalmayın, duvarlara tırmanın.**

Buradan gireceğiniz odada üç kapı var. Aline'ın solundaki kapıdan girip Black Metallic Card'ı alın. İkinci kapıda bulmacalı bir kilit var. Diğer kapıdan girip Wire Cutter, Tripod Support ve Mould'u bulun. Oda biraz büyük olduğundan dikkatli inceleyin. Geri dönüp lüzumsuz dediğim geçide gidin ve sandıktaki Pliers'i kullanın. Steel Ingot ve Large Ornate Rusty Key'i aldıktan sonra, kaleye ilk girdiğiniz yer olan surlara dönün. Oradaki kapıyı bu anahtarla açın, Stock, Barrel, Orange Accelerator ve dolaptan Glass Lens'i alın. Garip makinenin yanında bir merdiven, ışıkları açtığınız yerde de bir diğer yol göreceksiniz. Şimdilik o yolları boş verip, aldığınız mavi planlara göz atın. Makine tutuyor, az çok gerekli parçalara da sahipsiniz fakat ufak eksikleriniz var.



**Benzerlik var değil mi?**

Mould ve Steel Ingot'u buradaki makinede kullanıp Perforator Barrel'i elde edin. Tripod Support'u Split edin. Işık kolunun yanındaki geçitten dışarıya çıkın ve teleskopa Glass Lens'i kullanın. Baktıktan sonra sur kenarında dosdoğru ilerleyin. Yer çökecek. Haritanıza bakarak çıkışa gidin ve yukarıya çıkın. Yukarıdaki sandıktan Golden, Red ve Silver Metallic Card'ları alacaksınız. Yolunuza devam edip şekilli bulmacanın olduğu kapiya gidin. Burada kartlardan birisini kullanıp soldan sağa gümüş, altın, kırmızı ve siyah renkli kartları yerleştirin.



**Kapıyı böyle geçebilirsiniz.**

İçeriye incelediğinizde birisi açık, iki kapı göreceksiniz. Açık olan kapı Steel Ingot'u aldığınız pasaja gidiyor ama şimdilik lazım değil. Merdivenlerin yanında, yerde bir başka Metallic Half Ring var, hemen alın. Plasma Cannon'ı da aldıktan sonra merdivenlerden yukarıya çıkın. Carnby ile konuştuğuktan sonra yukarıdaki alete "10.31.2001" tarihini girin.



**Tarihi buraya yazın.**

Aşağıda açılan bölmeden Seal, Abkanis Statue, Small Rusty Key ve Large Bronze Key'i alıp odadaki açılmayan kapıyı açın. Nesneleri toplayıp, dev heykeli inceleyin. Tekrar içeriye girip diğer kapıyı kullanın. Buradan ikinci diske başladığınız yere geri dönün. Carnby'den Stone Stele'yı alın ve dev heykelin yanına dönün. Peki peki, yürümeyin tekrar, ben sizi ışıklarım oraya, ama bu kıyağımı unutmayın. Stone Stele'yi heykelde kullanıp Luminescent Stone ve Abkanis Statue'yi alın.



**Stone Stele'yi burada kullanın.**

Şimdi tekrar kaleye tırmandığınız yerdeki odaya gidip, makinenin yanındaki merdivenden yukarıya çıkın. Burada Perforator'u inşa edin. Tripodu ayırıp Half Metallic Ring'i elde edin. İki Ring'i birleştirin. Tripod Support ile Perforator Barrel'i birleştirin. Orange Accelerator ile Butt'i birleştirin. Photoelectric-Pulsar zimbirtısını Barrel ile birleştirin. Tripod support zimbirtısını Photoelectric Pulsar zimbirtısı ile birleştirin. Metallic Ring ile Abkanis Energy Stone ile birleştirin. Son olarak da Metallic Ring ile Perforator'u birleştirip olayı bitirin.

Buradaki büyük merdiveni kullanarak daha yukarıya çıkın. Beni çek diyen kolu esgeçip, oradaki kapıdan çatıya çıkın. Yerdeki kapaklara Small Padlock Key'i kullanın ve içeri girip kolu çekin. Oyununuzu save edin. Tekrar aşağıya inip üzerinde 110 yazan paneli çalıştırın.



**Paneli çalıştırın.**

Howard Morton sizi özlemiş olsa gerek. Artık silahlarınız ona hiç tesir etmiyor. Burada yapmanız gereken tek şey, onu ortadaki elektrik atlamasına çekmek. Üç kere çarpıldıktan sonra mefta oluyor. Zaman biter diye korkmayın, biterse yandaki konsolu tekrar çalıştırın.



**Howard'ı ortadaki elektrığe çekmelisiniz.**

Öldürdükten sonra zamanı sıfırlayıp, olabildiğince hızlı şekilde bulmacalı kapının karşısındaki odaya ulaşmalısınız. Odaya girer girmez Perforator'u, garip metal alete yerleştirin.



**Burayı patlatacağız.**

Yeni açılan yerden girip Photoelectric Pulsar'ı alın. Haritanızı kullanarak Carnby ile karşılaşana kadar ilerleyin. Duvarda yazanları okuyup, Carnby'nin olduğu tarafa doğru ilerleyin. Köprüyü geçip koridora girdiğinizde

yandaki tahtayı kaldırıp Battery Charger ve Lightning Gun' ı almayı unutmayın. Bu silah çok işinize yarayacak, mutlaka elinize alın. Devam edip Alan ile karşılaşın. Edenshaw sizi dünyayı kurtarma konusunda gazlayacak ve bazı suların enerjinizi dolduracağını hatırlatacak. Yolda topladığınız kristallerin Battery Charger' ınızı doldurduğunu unutmayın. Haritanızı kullanarak gidebildiğiniz kadar ilerleyin. Bir yerde Aline, bir merdivenden çıkmaya kendisi karar verecek.



**Abkanis Köyüne çıkan merdiven.**

Geldiğiniz yer eski bir Abkanis köyü. Yakınızdaki yerine, önce uzağındaki büyük merdiveni kullanın ve demo girene kadar yolunuza devam edin. Şimdi yanlarında yedi tabak bulunan bir masanın yanındasınız. Işık yanan tabağın sağındakini çevirin. Oda dönecek. Tam arkanızı dönüp duvara gidin ve oradaki taş platformdan Stone Seal alın. Geri dönüp bir sağdakinini çevirin. Yine arkanızdan Stone Seal alın. Bu şekilde masayı tamamladığınızda altı adet Stone Seal' ınız olacak. Işıkli olan tabağı en sona açın ki geçit açılsın.



**Tabakları sırayla çevirin.**

Köye geri dönün, ama yoldaki tepesi kopmuş piramit şeklindeki kayayı mutlaka inceleyin. Burada diğer merdiveni kullanıp küçük odaya girin. Odadaki her altı kayaya, resimleri uyan Stone Seal' ları yerleştirmelisiniz. Çok zor değil, resimlere bakmak yerine tek tek denesiniz de olur. Odada bir taş yükseliyor ve yolunuzu açıyor. Yolu izleyip Stone Pyramid' i alın.



**Stone Pyramid' i buradan alacaksınız.**

Geri dönüp tekrar büyük merdivenleri izleyin. Tepesi kopmuş piramit şeklindeki kayaya Stone Pyramid' i kullanın. Buradan bir heykel kafası alıp, yeni dekorasyonun tadını çıkarın.



**Manzara nefes.**

Burada işiniz bitti. Aline' in merdivenden çıkmaya karar verdiği yere dönün ve aşağıya doğru devam edin, Alan' ın bir ipten aşağıya indiğini gördüğünüz zaman Carnby' yi arayın. Sürüngeçleri öldürdüğünüz taştan köprüye geri dönün ve oradaki ipten aşağıya inin. Alan Morton' ın düşürdüğü çantayı alın ve Carnby ile karşılaşana kadar yürüyün. Son Abkanis Statue' yü de aldıktan sonra küçük delikten atlayın. Johnson ile konuşup bu odadan çıkın. Bataklikta haritanızı kullanarak çıkışı bulun. Unutmadan, timsaha benzeyen yaratık, silahınızdan çıkan elektriği çok seviyor. Johnson' la tekrar konuştuğunuzdan sonra tanıdık bir yerde olduğunuzu anlayacaksınız. Aşağıya atlayıp, tam karşınızdaki kapıdan gireceksiniz. Umarım yanınızda bir iki ufak ısırganıya yetecek kadar first aid kit vardır. Devam edip yola düşen sütundan karşıya geçmeye çalışın. Obed Morton size eşlik etmek isteyecek ve babanız olduğunuzu iddia edecek. Onu öldürmenize imkan yok. Bunun yerine demo biter bitmez koşup sağ tarafa geçmeli ve onun yanınıza gelmesini beklemelisiniz. Geldiği zaman, sütunun öteki tarafından dolaşın ve kapıya gidin. Demo

bitişinde sağına geçemediyse geri gidip tekrar gelmeyi deneyebilirsiniz.



**Saygılar sunarım abi, başımızın tacısın.**

Girdiğiniz yeni odaya Head Of Statue' yi soldaki heykelde kullanın. Carnby' nin de yardımıyla bitirmiş olacaksınız. ☺

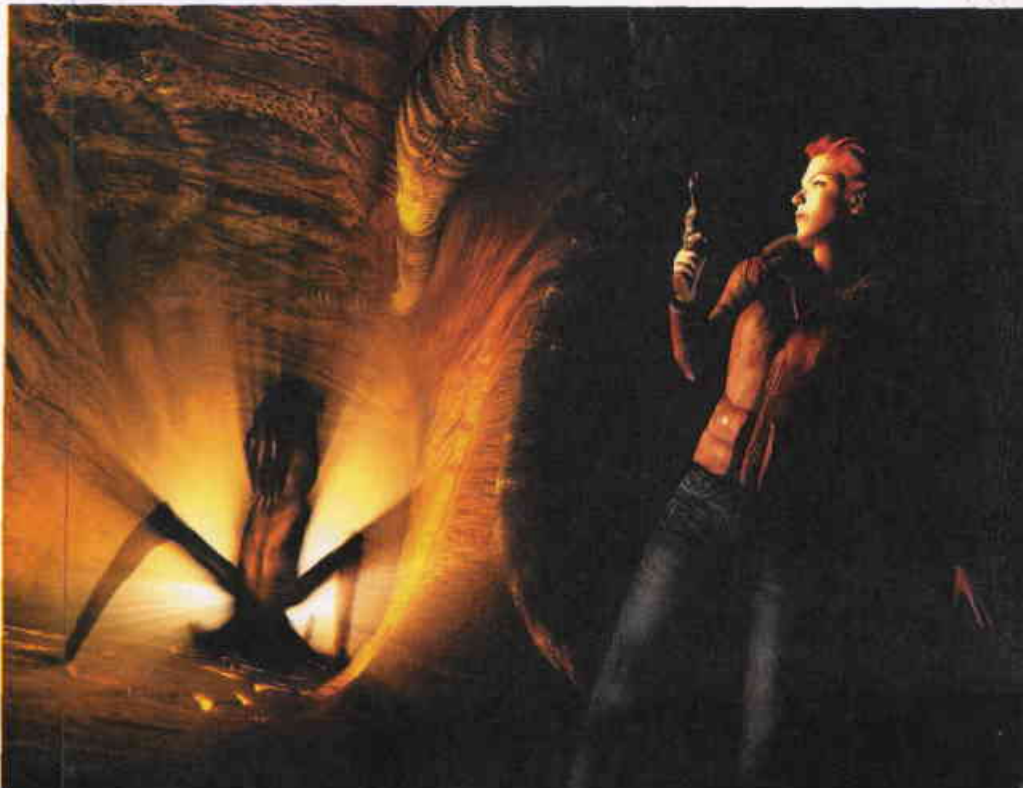
Emin Barış | megamin@level.com.tr



**Heykelleri yerleştirin.**



**Mutlu son.**



# BALDUR'S GATE

## Throne of Bhaal



**D**opdolu Baldur's Gate stratejilerimize devam ediyoruz. Bu ayki konuğumuz hepimizin yakından tanıdığı ve çok sevdiği Throne of Bhaal. Kendisini sayfalarımıza davet etmeden önce hepinize bu muhteşem oyunla geçecek süper dakikalar diliyorum! Buyrunuz Throne of Bhaal, hoşgeldiniz kendinize ayrılan sayfalara. Bu sayfalarda sizin yine içiğini ciciğini çıkaracağım. Umarım rahatsız olmazsınız.

Tam çözüme başlamadan önce bir hatırlatma yapayım. Umarım BG2'yi bitirmişsinizdir ve save dosyalarınızı saklamışsınızdır. Çünkü o grupla oynamak size büyük avantaj sağlayacak. Şimdi burada ufak bir durum var. Yeni bir Throne of Bhaal oyunu açıp da eski kaydınızı Import yapmak yerine, BG2'deki en son kaydınızı yükleyin (umarım Hell'deki son kaydının önünde bir kaydınız vardır). Irenicus'u tekrar öldürün ve Throne of Bhaal'a devam edin. Eğer bunu yapmazsanız Import ettiğiniz oyunda Irenicus'un olduğu odaya girmeden önce kapiya tıkladığınızda karakterinizin vermiş olduğu kararlardan dolayı kazandığı bonusları alamazsınız.

Açıklamaya Watcher's Keep'ten başlayacağım. Burası tamamen opsiyonel bir yer ama oyundaki birçok güçlü silaha ulaşabilmek ve level atlayabilmek için buraya girmeniz gerekiyor. Ayrıca normal BG2 oyunlarından da Watcher's Keep'e ulaşabiliyorsunuz. Ama eğer ToB'ye az önce anlattığım şekilde başlarsanız Grove of the Ancients'tan oyuna başlarsınız ve ancak Yaga Shura'ya doğru olan yolunuz sırasında Watcher's Keep'e gidebiliyorsunuz. Watcher's Keep açıklamasından sonra sıra oyunun zorunlu görevlerinden oluşan tam çözüme gelecek.

Bakalım söylemem gereken başka neler var. Hmmm. Bazı görevlerden sonra alacağınız exp'lerin yanında xqp yazıyorsa bu quest experience anlamına gelir, yani grubunuzdaki herkes o miktar exp kazanır. Sadece xp yazıyorsa, exp grubunuz arasında bölüştürülür. Bunun dışında bir şey daha kaldı. Açıklamada

birinci dereceden önemli gördüklerim dışında bulabileceğiniz her şeyi alın diye yazmayacağım. Yani ben yazmasam bile bir parşömen bulursanız alın, üzerindeki bilgi size ipucu verebilir.

### Watcher's Keep

Ordren ile konuştuğunuzda size Watcher's Keep'in hikayesini anlatacak. Burası içerisinde birçok bulmaca barındıran beş katlı bir zindan. Buranın en alt katına çok güçlü bir şeytan hapsedilmiş ama onu içeride tutan mühürlerin yenilmesi gerekiyor. Tahmin edin bakalım bu işi kim yapacak?

Brother Pol ile konuştuğunuzda size Holy Symbol ve Scroll verecek. Bu eşyalara sahip olmanız şart, o yüzden sakın unutmayın. Sister'in sattığı mallardan Firetooth +4 ve Short Sword of the Mask, Cespenar tarafından upgrade edilebilen silahlar (Cespenar ile ilgili ayrıntılı bilgiyi Watcher's Keep'ten sonraki bölümde vereceğim). Artık gönül rahatlığıyla Keep'e girebilirsiniz.

### 1. Kat



Soldaki odaya girdiğinizde Archivist'in hayaletini bulacaksınız, görünüşe göre biraz üzümüş. Buradaki kapılardan birinde Cespenar tarafından upgrade edilebilen Paladin's Bracers bulunuyor (bundan sonra Cespenar tarafından upgrade edilebilen veya diğer eşyaları upgrade etmek için kullanılan eşyaların isimle-

ri yanına \* işareti koyacağım). İlerleyerek kütüphaneye benzeyen odaya girin, buradaki *raftlarda ipucu bulacaksınız*. Elminster's Ecologies sayesinde ToB'de karşılaşacağınız bazı yeni yaratıklar hakkında bilgi alabilirsiniz. Ayrıca raftaki **Golem Manual\*** (Golem summon eder) i almayı da unutmayın. Kapıyı açın ve yan odaya geçin, **Buradan Case of Plenty +1\*** (sınırsız +1 crossbow oku) alın. Ayrıca yine buradaki Çan'ı almalısınız. Şimdi sağdaki kapıyı açın, burada grubunuzun leveline bağlı olarak birçok heykel göreceksiniz. Sol yukarıdaki odaya girin ve şöminenin yanındaki sandıktan Mum'u alın. Şimdi holün karşısındaki orta odaya girin ve raftaki Terlik'leri alın. Ayrıca yine burada **Quiver of Plenty +1\*** (sınırsız +1 ok) ve **Yakacak** bulunuyor. Bir alt odaya inin ve raftan **Wardstone'u** alın. En alttaki odaya girin ve diğer **Wardstone'u** alın. Bu odada dinlenmeniz mümkün. Diğer odayı de temizledikten sonra şömineli odaya geri dönün ve şömineye tıklayarak yakın. Archivist gelecek ve size **Priest** hakkında bilgi verecek. Holün karşısındaki büyük odaya girin. Sarcophagus'a tıklayın ve Priest sizden terliklerini istediğinde verin (20000 qxp), Sarcophagus'a tekrar tıklayın (8000 qxp). Şimdi hole dönün.

Odanın en üstündeki sunağa tıklayın ve Çan ile Mum'u içine koyun. Bazı heykeller canlanıp size saldırarak. Onları öldürdüğünüzde dev heykel size aynı gerçekleştirmenizi söyleyecek:

**Ring the Bell, Ring the Bell, Light the Candle, Open the Book, Ring the Bell.**

Ayin tamamlandığında bir alt kata giden Mirrored Portal açılacak (25000 qxp). Ancak geri kalan heykeller de canlanıp size saldıracaklar. Öncelikle olarak büyücüleri halletmeye çalışın, daha oyunun başı olmasına rağmen bu savaş sizi biraz zorlayabilir. Heykellerden birinin üzerinden **Foebane +3\*** (Bastard Sword) çıkıyor. Hazır hissettiğinizde Portal'a tıklayarak 2. kata geçin.

## 2. Kat

Bu katta sizi bir Chromatic Demon karşılayacak. Onu kurtarmak için dört asayı bulmalı ve kafesine takmalısınız. Güneybatıdaki odaya girin ve raftan **Right Horn\*** ve Ice Library Note'u alın. Ortaya geri dönün ve kuzeybatıya gidin. Fire Giant'ları öldürün ve yukarı giderek imp'i bulun. Buradaki raftan da Fire Library Note'u alın. Diğer odadaki Golem'leri öldürdükten sonra Air Library Note'u bulun. Aşağı doğru gidin ve örümcekleri öldürdükten sonra raftan Slime Library Note'u alın. Eğer bu dört notu a okursanız, yapmanız gerekenleri anlayabilirsiniz.

Imp'in olduğu yerdeki Fan'ı görmüşünüzdür.

Ona tıklayarak çalıştırın, ortaya çıkan Air Elemental'leri öldürüp Air Scepter'i alın. Fana tekrar tıklayın ve daha hızlı çalışmasını sağlayın. Sağdaki kapıyı açın ve holden aşağı inerek Slime odasını açın. Buradaki yaratıklarla savaşmadan hemen alt taraftaki kapıyı açın ve hava sayesinde odayı zehirden arındırın. Yanları öldürerek Slime Scepter'i alın. Buradaki havuzdan **Flail Head\*** (Flail of Ages için Poison başlığı) i almayı unutmayın. Aşağı doğru giderek buz kapısını açın, fana dönüp tıklayarak fani durdurun. Tekrar tıkladığınızda zehir odasındaki zehir buz odasına doğru gidecek. Buz odasına gidin ve Ice Golem'i öldürüp üzerinden Ice Scepter ile **Left Horn\*** u alın. Soldaki kapıyı açın ve yukarı giderek Ateş odasını açın. Buradaki Fire Giant'la henüz işiniz yok, odada Fire Elemental'lerin belirmesini bekleyin ve onları Ice Room'a doğru çekin. Bu odaya girdiklerinde donacaklar ve parçalanacaklar. Bunu dört elemental için de yaptıktan sonra Fire Giant'ı öldürün ve Fire Scepter ile **Helm of the Rock\*** (+%25 ateş, buz, elektrik direnci) i alın.

Dinlendikten sonra Demon ile konuşun (20000 qxp). Konuşmanız bitince size saldıracak, sanırım onu rahatça yenebilirsiniz (55000 xp). Üzerinden **Circlet of Netheril\***, **Ixil's Spike\*** (+2 Dagger) ve Portal Key'i alın. Artık 3. kata inebilirsiniz.

## 3. Kat

Yakman ile konuşun, sizden kaçınca geçtiği portaldan geçerek tekrar konuşun. Odanın ortasından **Bard's Gloves\*** u alın. Ayrıca yine burada bulacağınız Madman's Journal sayesinde bu bölümü kendiniz de çözebilirsiniz :) Yakman ile tüm konularda konuşmaya çalışın, eğer onunla konuşurken Cleric kullanırsanız onu iyileştirmeyi önerebilirsiniz (5000 qxp).

Üst portaldan tekrar ilk odaya gelin ve doğu portalına girin. Burada birbiriyle savaşan demon'lar bulacaksınız, hepsini öldürün. Sütundan **Purifier +4\*** (Bastard Sword) çıkıyor. Tekrar doğruya gidin. Burada da Tanar'ri ile karşılaşacaksınız. Ana karakterim Good olduğundan ben onunla savaşmak zorunda kaldım, ama sizin karakteriniz Evil ise onunla anlaşabilirsiniz sanırım. Ölünce üzerindeki Scepter Gem'i alın.

Güneye gidince büyüsüz bölgeye gireceksiniz (yani burada büyü yapılmıyor). Buradaki demon'ları da temizledikten sonra tekrar güneye gidin. Buradaki Succubus'lar sizi kafalamaya çalışacaklar, onlara inanmayın ve saldırın. Succubus'ların grubunuzu etkilemek için söyledikleri müzik gerçekten çok güzel. Onlar da ölünce yine güneye doğru gidin.

Burada karşılaşacağınız Baatezu, Tanar'ri

ile savaş halinde olan demon. Yine Good karakterler onunla savaşmak zorunda. Öldürdüğünüzde üzerinden ikinci Scepter Gem'i almayı unutmayın. Bu ekranda yalnızca bir portal var, onu kullanın.

Etraftaki Glabrezu'ları öldürdükten sonra batı portalından geçin. Bu oda bir wild-magic odası. Eğer geçen ayki ToB yazımı okuduysanız wild-magic ne demek biliyor olmalısınız. Buradaki düşmanları temizledikten sonra oyunu kaydedin ve öylesine büyüler yapmaya başlayın, oldukça eğlenceli şeyler olabilir. Kuzey portalından geçin. Buradaki **Cambion'u** ve Demon Knight'lar exp için öldürebilirsiniz. Tekrar kuzeye gidin ve Demon Wraith'i öldürerek **White Dragon Scales\*** i alın. Yine kuzeye gidin.

Çıkış yerine geldiğinizde 10000 qxp kazanacaksınız. Burada Aesgareth ile kumar oynamanız gerekiyor, o yüzden başarılı oldukça oyunu kaydetmenizi öneririm. Oyun oldukça basit, iki tarafta bir kart çekiyor ve daha kötü sonuçlanı seçen o eli kazanıyor. Neyi risk etmeyi istediğinizi sorduğunuzda çıkış yolu (Vigil Stone) olarak cevap verin, nasılsa kaybederseniz tekrar yükleyeceksiniz. İlk iki eli kazandığınızda bir adet **Spectral Brand\*** (Long Sword +4) ve **Wish büyüsü** sahibi olacaksınız (95000 qxp). Üçüncü el de bittiğinde artık bu bölümü rahatça terk edebilirsiniz. Sıze tavsiyem ne olursa olsun Aesgareth'e saldırmamanız, sonuçta o da sizi burada bırakmayacak kadar iyi niyetli. Sağdaki portal sayesinde 4. kata inebilirsiniz.

## 4. Kat

Kontrol size geçtiğinde birkaç yaratıklar savaşmak zorunda kalacaksınız. Makinenin yukarıdaki dolaplarda büyüülü olmayan silahlar var. Bunlardan yanınıza birkaç tane alın çünkü Magical Golem'leri ancak normal silahlarla öldürebilirsiniz. Yukarı doğru gidin, ikinci odayadaki golemleri öldürdükten sonra havuzdaki **Blue Oil'i** alın. Makinenin olduğu odaya dönün ve aşağı giderek iki odayı da temizleyin. Tekrar orta odaya dönün ve yukarıya gidin. Burası Mind Flayer'ların bulunduğu yer, yapmanız gereken tek şey buradaki tüm odaları temizlemek ve hazineleri almak. UMBER Hulk'ların bulunduğu odadan Illithid Rod'u alın. Hücrelerden birinde ölmekte olan Apprentice'i bulacaksınız. Ona Carston hakkında soru sorun. Aşağı doğru devam edin ve öldürdüğünüz illithid'lerden birinin üzerinden çıkan Illithid Rod'un ikinci parçasını alın. Anahtarı oluşturduğunuza göre kilitle kapıyı açabilirsiniz. Odadaki Red Oil'i aldığınızda Vampiric Illithid'ler saldırarak.

Carston'a geri dönün ve bu sefer aşağıda

ki merdivenlerden inin. Aynı az önceki gibi oda oda dolaşip herkesi öldüreceksiniz. Bu arada toplamamız gereken önemli şeyler Flint ve Tinder. Gith Captain'ı öldürdüğünüzde ozerinden **Angurvadal\*** (Long Sword +4) çıkacak. İskeletin dışından de **Montolio's Clasp\***'i alabilirsiniz. Havuzu araştırıp son yağ olan Purple Oil'i alın. Eğer sağdaki kapıdan ilerlerseniz kırmızı ejderha Saladrex'i bulacaksınız. İlk olarak onunla konuşarak bilgi toplayın. Aslında ona saldırmasanız da olur ama exp istiyorum diyorsanız (64000 xp) kaçırmayın, ayrıca üzerinden **Staff of the Ram +4\*** çıkıyor.

• *Ejderhalarla savaşırken kullanacağınız en önemli strateji savaşçılarınızı yana değil de, ejderhanın etrafına yerleştirmektir. Böylece püskürtücü nefesini kullandığında yalnızca bir savaşçınızı uzaklaştırabilir, bu sırada diğerleri ona vurmaya devam edebilirler. Ayrıca ejderhayı gördüğünüz gibi **Khelben's Warding Whip** büyüü yaparsanız koruyucu büyülerinden kurtulabilirsiniz.*

Buradaki işiniz bitince yukarı çıkın. Eğer sol aşağıdaki kapıdan geçerseniz kendinizi bir Demi-Lich ile aynı odada bulacaksınız. Demi-Lich'ler oyundaki en zor düşmanlardan biri ve açıkçası çok iyi bir grubunuz olmadıkça ona bulaşmanızı tavsiye etmiyorum. Demi-Lich'lerin en büyük yetenekleri "Imprison-at-Will"dir. Yani istediği zaman karakterlerinizden birine Imprisonment yapabilir, kurtulma şansınız yoktur. Bu durumdan kurtulabilmek için de büyücülerinize mutlaka Freedom büyüü ezberletmelisiniz. Yoksa kaybolan karakterinizi geri getirmeniz mümkün değildir. Eğer ana karakteriniz Imprison büyüü yerse, oyunu tekrar yüklemek zorunda kalırsınız. Demi-Lich'i öldürebilirseniz 55000xp ve **Star Dagger +4\*** kazanacaksınız.

Carston'a geri dönün ve sol tarafa doğru giderek sönük meşalelerin olduğu odaya girin. Buradaki meşaleleri hangi yağları kullanarak yakacağınızı anlamak için harita ekranına geçin ve yerdeki üçgenlerin renklerine bakın.



Kapı açıldığında (10000 qxp) içeri girin ve Rock ve Garock'u öldürerek üzerlerinden **Axe of the Unyielding +3\***'ü alın. Hazinelerin İçinden **Crsytal Mallet'i** ve **Clay Golem Page\***'i al-

mayı unutmayın.

Carston'a dönün ve makineye tıklayın. Kaç kere vuracağınız sorulduğunda altı cevabını verin. Carston'u öldürmeyin, size günlükünü verecek. Makineyi kullandığınızda kontrollerle oynayarak oldukça kazançlı çıkabilirsiniz, eğer bu kata inene kadar notları topladıysanız bazı kontrolleri öğrenmişsinizdir. Yine de işte size kullanabileceğiniz tüm kontroller (bonuslar makineyi kullanan kişiye verilir):

**Circle, Blue, Long : +1 INT**

**Square, Blue, Short : +1 DEX**

**Red, Green, Short: +1 CHA**

**Circle, Square, Triangle: +1 WIS**

**Circle, Red, Long: +1 CON**

**Square, Short, Medium: +1 STR**

**Triangle, Green, Medium : Storm Star +3\***

**Blue, Green, Long: Büyü direnci verir**

**Triangle, Red, Medium: 5. kata giden portalı açar (25000 qxp)**

## 5. Kat

İlk olarak aşağıdaki kapiya gidin ve Helmite Ghost ile konuşun. Sırasıyla aşağıdaki üç kapıdan girip challenge'leri tamamlamanız lazımdır. Soldaki kapiya başlayın.

Bu odada belli bir süre boyunca Orc'larla savaşacaksınız. Bu noktadan sonra orc'lar size pek sorun çıkaramayacaktır. Bir süre sonra ghost belirecek ve 21000 qxp kazanacaksınız. Havuzdan **Ixil's Nail\***'i alın.

Orta kapiya girin ve aşağı inin. Burada yine bir ejderha ile savaşacaksınız. Savaşa başlamadan önce bir iki tane **Mordenkainen's Sword** summon edin, size oldukça yardımcıları dokunacaktır. Ejderha ölünce (62000 xp) üzerinden **Hindo's Doom +3\***'ü ve **Warrior's Skull'i** alın.

• *ToB'de en sık kullanacağınız büyülerden biri **Mordenkainen's Sword**. Zorlu yaratıklarla savaşmadan önce mutlaka 2-3 tane **Mordenkainen's Sword** summon edin. Bu kılıçlar hem oldukça güçlüler, hem de kolay kolay yok edilemiyorlar. Ayrıca düşmanların dikkati kılıçların üzerindeyken savaşçılarınızla daha etkili olabilirsiniz. Yazının kalanında bu büyüyü yapmanızı 'MS yapın' şeklinde önereceğim.*

Sırada son kapı var. Burada yapmanız gereken tek şey Imp'le oyun oynamak. Sorduğu ilk bilmecenin cevabı 7. Bunu bilince sizinle para oyunun oynamak isteyecek, burada en son parayı alan oyunu kaybediyor. Oyle bir ayarlayın ki siz para aldığınızda ortada 5 tane kalsın, bunu da ilk sırayı ona vererek

yapabilirsiniz. Mesela ilk olarak 2 para alın (9 kaldı), o 1 tane alırsa siz 3 tane alın ve paraları 5'e düşürün. O yine 3 tane alacak, 1 tane alın ve oyunu bitirin.

Bunu da bitirince ghost size 21000 qxp verecek. Dışarı çıkın ve ghost'tan **Heart Key'i** alın. Şimdi sıra soldaki kapıda.

İçerideki yaratıkları öldürdükten sonra makineye tıklayın. Makineden istediğiniz renk küreyi aldığınızda odada yaratıklar belirecek, bunları öldürdükten sonra küreyi aynı renkli sütuna yerleştirin. Her sütunda bir küre olduğunda **Mind Key'i** alacaksınız. Eğer isterseniz sırasıyla dört kırmızı, dört mavi, dört mor ve dört yeşil top alıp hepsini sütunlarına koyabilirsiniz. Böylece 16000 exp kazanırsınız. Renklere göre sırasıyla şu yaratıklar geliyor:

**Kırmızı: Hobgoblin, Kuo-Toa, Troll,**

**Greater Wolfwere**

**Mavi: Mage (her seferinde daha güçlüsü)**

**Mor: Skeletal Warrior, Shadow, Vampire, Lich**

**Yeşil: Mutated Spider, Umber Hulk, Earth Elemental, Beholder**

Sırada son kapımız olan sağ kapı var. Karşılaştığınız düşmanları öldürün ve sunağa gelince tıklayarak ejderhadan aldığınız kafatasını yerleştirin. Şimdi yapacağınız **Spirit Warrior'i** vereceğiniz komutlarla hareket ettirmek. İncelemede **Nethack** tarzı diye yazdığım yer burası işte.

İlk olarak iki kare sağa gidin ve sandığı açın, iskeleti öldürün ve **Wand'i** alın. Başa dönün, iki kare kuzeye gidin, hayaleti öldürün ve sandıktan **Helm'i** alın. Bir güney, iki doğuya gidin. Köpeği öldürün ve **Potion'ı** ve **Key'i** alın. Bir batıya gidin ve odayı inceleyip **Scroll'u** bulun. Kuzeye ve doğuya gidin. **Masadan Bracers'ı** alın. Kuzeye gidin ve **Scroll'u** kullanın. Batıya gidin ve sandığı açın. Batıya gidin ve önce **Wand'i** kullanın, sonra da **Mummy** ile savaşın. Böylece son anahtarı da almış olacaksınız (21000 qxp).

Şimdi ana odaya geri dönün. Buradaki her bir mührü tıkladığınızda 20000 qxp alacaksınız, anahtarı döndürdüğünüzde ise o mührü koruyan yaratıklarla savaşacaksınız. Anahtarları çevirmeden önce mutlaka **Quick Save** yapın, böylece kimlerle savaşacağınızı görebilirsiniz. Sağ üsttekini çevirince **Spirits of Priest'ler** ve bir tane de **Mage** geliyor. Alt takini çevirince **Lich** ve **Flaming Skull'lar** gelecek. **Lich'in** üzerinden **Erinne Sling +4\*** ve **Serpent Shaft** çıkacak.

Son anahtarı çevirmeden önce bolca hazırlık yapmanız gerekli çünkü şimdiye kadar bu kadar güçlü yaratıklarla savaşmadınız. İsterse- nizi oyunu kaydedip bir bakın gelenlere. Özellikle **Y'tossi** ve **The Huntress** oldukça zorlu düşmanlar. Peki hazırlık olarak ne yapacağız?





Resimde gördüğünüz kurukafalar, Skull Trap isimli Mage büyüsüyle yapıyor. Belli bir menzile düşman girdiği anda patlayarak oldukça zarar veriyorlar. Peki bunlardan onlarcaısını bir arada yapıp, sonra anahtarı çevirseniz ne olur? Yaratıklar doğrudan bu tuzakların üzerlerinde çıkacaklarından zincirleme bir patlama olur ve onlara oldukça zarar verirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken her başarılı büyü yaptıktan sonra Quick Save yapmanız. Çünkü en ufak bir dikkatsizlik bunların patlamasına yol açabilir. Bu büyüyü yapmadan önce büyücünüze tamamen bunu ezberletin, hepsini yaptığınız zaman dinlenin ve büyüleri dolunca tekrar yapmaya başlayın. Çünkü bu tuzaklar siz dinlendikten sonra da orada oluyolar. Etrafı doldurduktan sonra beş tane de MS yapın. Patlamadan sağ çıkanlarla ilk etapta onlar ilgilenecek. Grubunuzdaki ana karakter haricindekileri ekranın sol üst köşesine götürün ve ana karakterle sağ taraftan dolaşarak anahtarı çevirin. Bunu yaptığınız anda siz de kaçın. Patlamalar bittikten sonra kalan yaratıkları daha kolay savaşılabileceksiniz.

Hepsi ölünce toplam 166000 xp kazanacaksınız, ayrıca elde edeceğiniz ganimetler arasında **Taralash Bow +4\*** ve Gauntlets of Extraordinary Specialization bulunuyor.

Vanaya tıkladığınızda Seal açılacak ve Imprisoned One'in yanına girebileceksiniz.

### Imprisoned One (Demogorgon)

Demogorgon sizinle konuştuğundan sonra Ritual Scroll'u quick item slotuna yerleştirin ve kullanın. Tekrar Demogorgon'la konuşun ve teklifi kabul ederek açılan sağ portaldan dışarı çıkın. Odren'e Imprisoned One'i öldürdüğünüzü söyleyin. Odren ve adamları aşağı inince bir Scepter gelecek ve size ne yapmak istediğinizi soracak. Enter the Keep seçeneğini seçin (bu seçeneği yeni scroll'u almak için seçi-

yoruz, yoksa tekrar aşağı inmek zorunda değilsiniz).

Eğer Scroll'u kullanırsanız Demogorgon'u ve Odren'i içeride hapsedersiniz (80000 oxp). Ama bunu yaparsanız onunla savaşabile ihtimaliniz ortadan kalkar.

Eğer kendinize acayip biçimde güveniyor ve Demogorgon'u öldürebileceğinizi düşünüyorsanız tekrar içeri girin ve Demogorgon'un yanına inin. İçeri girdiğiniz anda Odren'in yanındaki savaşçıların öldüğünü göreceksiniz. Yani bu savaşta tamamen yalnızsınız. Hemen bir quick save yapın ve savaşçılarınla aşağı inip Demogorgon'un ne kadar güçlü olduğunu görün. Demogorgon sizi gördüğü zaman yardımcı summon ediyor (ilk olarak iki tane Marilith). Marilith'ler de yukarıda gördüğünüz Y'tassi'lerin bir benzeri ve onlar bile aşırı zor.



### Bir Demogorgon'un Ölümü

Burada size tek tavsiyem ilk olarak yukarıda birkaç MS yapmanız, mage veya cleric ile Summon Dark Planetar veya Summon Fallen Deva büyülerini yapmanız (bu büyüleri 20.levelden sonra seçebileceğiniz yetenekler sayesinde öğreniyorsunuz), sonra da merdivenlerden aşağı en güçlü savaşçınız ve büyücünüzle inerek Demogorgon konuşmayı bitirdiği anda büyücüyü Khelben's Warding Whip büyüsü yapıp yukarı kaçmanız. Khelben's Warding Whip belli sürelerle hedefteki koruma büyülerini teker teker kaldıran bir büyü. Demogorgon'un tüm korumaları kalkana kadar biraz süre geçmesi gerekiyor. Yukarı kaçtığınızda

peşinizden yalnızca Marilith'ler gelirse çok şanslısınız. Eğer Demogorgon da gelirse tekrar yükleyin. İki Marilith'i öldürünce Demogorgon bir sürü Glabrezu summon ediyor ama bunlar Marilith'lerden daha güçsüzlür. İşte bu sırada tüm savaşçıların, MS'larının ve Dark Planetar ya da Fallen Deva ile aşağı inip tüm gücünüzle Demogorgon'a saldırın. Üzerindeki koruma büyüleri kalkmış olduğundan size direnebileceğini sanmıyorum. Yine de birkaç kez başarısız olursanız cesaretiniz kırılmasın. Demogorgon'u öldürdüğünüzde (36000xp+100000oxp) Orden ile konuşun ve Watcher's Keep'i bitirin.

## ANA QUESTLER

### Groove of the Ancients

Heykellerle konuştuğunuzda size kehanetlerden bahsedip başka bir yere gönderecekler. Burada karşınıza Illasera çıkacak ve size saldıracak. Savaşa bittiğinde hareket etmek istediğinizde ortam değişecek ve kendinizi cehennemde bulacaksınız.

### Infernal Fortress

İşte oyunda en sık geleceğiniz mekan. Burası sizin diğer boyuttaki eviniz, burada birçok testten geçecek ve istediğiniz zaman buraya dönüp dinlenebileceksiniz. Solar sizinle konuştuğundan sonra Sarevok ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşmanız bittiğinde isterseniz grubunuza katabiliyorsunuz. Her ne kadar Sarevok oyundaki en iyi savaşçı karakter olsa da onu grubuma almadım (açıkçası gruba o kadar alışmışım ki kimseden kopasım gelmedi, üç savaşçımın arasında en güçlü olan Minsc'i bile bırakmadım).

Burada elinizdeki kullanmadığınız veya henüz ne işe yaradığını bilmediğiniz eşyaları koyabileceğiniz boş yerler de bulunuyor. Bu şekilde üzerinizi oldukça hafifletebilirsiniz. Yukarıdaki büyük heykellere tıkladığınız zaman oyundaki istediğiniz bir eski karakteri summon ederek grubunuza katabiliyorsunuz (evet doğru tahmin, bunu da hiç kullanmadım).

Bu yerdeki en tatlı şey kişisel hizmetçiniz Cespener. Çok sevimli bir konuşması var ve bunun da ötesinde müthiş bir yeteneği var. Elinizdeki bazı silahları ve eşyaları upgrade edebilmek. Bunun için elinizde gerekli bileşenlerin bulunması yeterli. Onunla konuşup neler yapabileceğini sorduğunuzda eşyalarınıza bakacak ve yapabileceği şeyleri size tek tek söyleyecek. Genellikle upgrade işlemleri 5000 altına mal oluyor. İşte size Cespener'in yapabilecekleri ve gereken bileşenlerin listesi: (Aksi belirtilmediği sürece bileşenlerin çoğunu Watcher's Keep'te bulacaksınız)



### Challenge 1

Grubunuz hazır olduğunda soldaki merdivenlerden inin. Gavid'le konuşmanız bitince zayıftan güçlüye doğru değişen birkaç çeşit yaratıkla savaşacaksınız. Savaşlar bitince Gavid tekrar belirecek. Bundan sonra ana karakteriniz Pocket Plane yeteneği kazanacak. Bu yetenek sayesinde oyunda istediğiniz zaman Infernal Fortress'e dönebileceksiniz. Artık ana kapıdan çıkabilirsiniz.

### Saradush

Size saldırırları öldürdükten sonra Melissa'la konuşun. Tavern' girin ve garson kızı rahatsız eden tipleri öldürüp onunla konuşun. Pyrgam Aleson ile konuşarak kaleye girmenin gizli yo-

İsmi	Bileşenler	Bulunduğu Yer
Case of Plenty +2	Case of Plenty	
Heartwood Ring	Oaken Ring Nymph's Tear	Amkethran Forest of Mir
Thieves Hood (daha iyisi)	Thieves Hood Ring of Invisibility Antidote Poison 10000 altın	
Helm of the Rock (daha iyisi)	Helm of the Rock Left Horn Right Horn	
Montolio's Cloak	Montolio's Clasp Montolio's Cloak	Amkethran
Wondrous Gloves	Bard's Gloves Star Sapphire Diamond Emerald Rogue Stone	
Blessed Bracers	Paladin's Bracers 10000 altın	
Circlet of Netheril	Bronze Ioun Stone Circlet of Netheril	Vampire Nest, Saradush
Golem Manual	Golem Manual Clay Golem Page Stone Golem Page Juggernaut Golem Page	Marching Mountains Abazigal's Lair
Improved Cloak of Protection +2	Cloak of Protection +2 Scroll: Invisibility Scroll: Improved Haste 20,000 altın	
White Dragon Scale	White Dragon Scales	
Blue Dragon Plate	Blue Dragon Scales	Abazigal
Aslyerferud Elven Chain +5	Bladesinger Chain +4 Scroll: Prot. from Normal Weapons 40,000 altın	Sulfjanessealar
Bag of Plenty +2	Bag of Plenty King's Tears 10,000 altın	Marching Mountains
Erinne Sling +5	Erinne Sling +4	
Fire Tooth +5	Fire Tooth +4 Bowstring of Gond	Sendai's Lair
Quiver of Plenty +2	Quiver of Plenty Rogue Stone 10,000 altın	
Darkfire Bow +5	Bowstring of Gond Darkfire Bow	Sendai's Lair Captain Erolon, Amkethran
Taratash +5	Bowstring of Gond Taratash +4	Sendai's Lair
Runehammer +5	Runehammer +4 Rune of Clangeddin	Siege Camp Sendai's Forest
Flail of Ages +4	Flail of Ages +3 Flail Head (Poison)	
Flail of Ages +5	Flail of Ages +4 Flail Head (Electric)	Abazigal
Storm Star +5	Storm Star +3 Starfall Ore	Kiser's House, Saradush
Club of Detonation +5	Club of Detonation +3 Ring of Fire Resistance	
Hindo's Doom +4	Hindo's Doom +3 Hindo's Hand	Abazigal's Lair
Spectral Brand +5	Spectral Brand +4 Skull of the Lich	Sendai's Lair
Ravager +6	Ravager +4 Serpent Shaft	Yaga Shura's Lair
Staff of the Ram +6	Staff of the Ram +4 Roranach's Horn	
Axe of the Unyielding +5	Baalor's Claw Axe of the Unyielding +3	Marching Mountains
Ixil's Spike +6	Ixil's Spike Ixil's Nail +4	
Dagger of the Star +5	Dagger of the Star +4 Star Sapphire (5)	
Carsomyr +6	Carsomyr +5 Eye of Tyr	Firkraag Sendai's Lair
Gram the Sword (gelişmiş)	Gram the Sword of Grief +5 Heart of the Damned	Abazigal's Lair Sendai's Lair
Purifier +5	Purifier +4 Eye of Tyr	Sendai's Lair
Foebane +5	Foebane +3 Fflar's Scabbard	Saradush Sewers
Angurvadal +5	Angurvadal +4 Liquid Mercury 10,000 gold	Sendai's Lair
Sword of Mask +5	Short Sword of Mask +4 Heart of the Damned	Sendai's Lair

lunu öğrenin, Temple of Waukeen'e gidin ve Farielle ile konuşarak kaleye giden anahtarını isteyin. Size jail anahtarını verecek. Dışarı çıkmadan önce birkaç şişe Elven Holy Water satın alın.

Dışarı çıkın ve Barracks'a girin. Herkesi öldürün ve etrafı araştırıp Sewers anahtarını bulun. Şimdi iki anahtarınız olduğuna göre ister Sewers, ister Prison girişini kullanarak kaleye girebilirsiniz.

## Sewers

Amacınız bölgenin üst tarafına doğru gitmek. Yolda karşınıza çıkanları öldürün. Bir noktada yolunuz gizli bir duvarla engellenecek, onu lockpick ile açabilirsiniz. Buradan çıktığınızda ilk iki odada birçok hazine bulacaksınız. Bunlardan en önemlisi **Fflar's Scabbard\***. Sağ üste doğru gittiğinizde vampirlerin bölgesine gireceksiniz. Bu bölgede birçok hücre ve birçok vampir bulunuyor. Her yeri dolaşın ve Skull ile Rusted Amulet'i bulun. Hücrelerden birinde karşınıza hayalet çıkacak ve size yapmanız gereken hakkında ipucu verecek. Mezarı açın ve içine Skull ile Amulet'i yerleştirin. Şu eşyaları bulun: Skull ve Rusted Amulet. Hayaletleri konuşunca Elven Holy Water'i kullanın. Hayalet sizi daha önce giremediğiniz bir hücreye götürecektir ve burada **Bronze Ioun Stone\*** bulacaksınız.

Vampir bölgesinden çıkın ve yukarıdaki kapıyı kullanarak ilerleyin. En sonunda kaleye ulaşmayı başardınız. Buraya girdiğiniz anda üzerinize 5 kişi saldırarak. Onları öldürünce merdivenlerden çıkın. Grommir ile Melissan'ın konuşması bittiğinde Grommir ve arkadaşlarıyla savaşıyorsunuz. Ölüncü üzerinden **Roranch's Horn\***'u alın. Melissan tekrar belirecek ve buradaki insanları kurtarmak için Yaga Shura'yı öldürmeniz gerektiği söyleyecek. Arın ilk olarak onun ölümsüzlüğünün sırrını çözmeyi gerekiyor. Pocket Plane özelliğini kullanarak ve Fortress'ten dışarı çıkarak Marching Mountains'a gitmek istediğinizi söyleyin.

## North Forest

Yine askerleri öldürdükten sonra etrafta dolaşarak göreceğiniz Fire Giant'ları öldürün. Haritayı temizledikten sonra doğuya giderek haritadan çıkın ve Forest of Mir'e gidin.

## Forest of Mir

Yolda Gorion ile karşılaşacaksınız. Aslında o Gorion değil, yalnızca size acı vermek isteyen bir yaratık. Size çeşitli şekillerde zarar verecek ve sabrınızı sınavacak. En sonunda da üzerinize Master Wraith'ler salacak. Hepsini öldürdükten sonra tapınağa girin. İçeride karşılaşacağınız ana yaratıklar undead'ler. Merdivenler-

den çıkın ve Nyalee'yi bulun. Size Yaga Shura'nın ölümsüzlük sırrını açıkladıktan sonra bu bölgeyi terk edin ve Marching Mountains'a doğru yola koyulun.

## Marching Mountains

Haritanın en altından başlıyorsunuz, amacınız sağ üst köşedeki mağaraya ulaşmak. İçeri girdiğinizde birçok Fire Giant (aralarına Elite'ler de var) size saldırarak ve açıkçası bu çok zor bir savaşa. Fire Giant'lar çok güçlü, ayrıca yerdeki lavlara basınca da zarar gördüğünüz için oldukça dezavantajlı olacaksınız. Size tavsiyem tüm savaşı gücünüzü tek biri üzerinde yoğunlaştırmanız, çok fazla zarar gördüğünüzde ise dışarı çıkıp Pocket Plane yapıp dinlenmeniz. Böyle bir iki seferden sonra girişi temizleyebilirsiniz.

Bu alanda sağ ve sol ayrılan yollar var. Bunlardan her birinde lav havuzunun ortasında bir container bulunuyor. Bu container'ları açtığınız zaman birkaç yaratık daha ortaya çıkıyor.

İlk olarak sola gidin ve container'ın içinden Hammer Wardstone'u alın. Bunu yaparken etrafınızda yeni yaratıklar ortaya çıkacak, Fire Troll'ları öldürmek için asit veya ateş kullanmanız gerektiğini unutmayın.

Şimdi sağ tarafa gidin ve buradaki container'dan da Skull Wardstone'u alın. Ortaya çıkan golemi öldürdükten sonra bu bölümün başındaki iki yan odaya gidin ve duvarda tıklayabileceğiniz yerlere tıklayın. Böylece yukarıdaki diğer iki pasaj açılacak.

İlk olarak yine sola girin. Container'ın içinden Flame Wardstone'u alın ve ortaya çıkan Fire Elemental ve Burning Man'leri öldürün. Şimdi sağ tarafa gidin ve oradaki container'dan Blood Wardstone ve Psion's Blade +5'i alın.

Tüm Wardstone'lar elinizde olduğuna göre bölümün ortasındaki makineye gidip tıklayabilirsiniz. Bunu yaptığınızda kuzey pasajı açılacak (20000qxp). Yukarıya giderek Yaga Shura'nın yatak odasına girin. Burada yerde birkaç tuzak bulunuyor, ayrıca etrafta bir sürü Fire Giant var. Size tavsiyem önce stealth yaptığınız thief ile bir iki Giant'ı üzerinize çekip diğerlerine bulaşmadan öldürünüz. Böylece aynı anda çok fazla yaratıkla savaşmak zorunda kalmazsınız. Biraz ilerlediğinizde Berenn ile karşılaşacaksınız. Onu ve Fire Giant'ları öldürüp üzerinden **Balor's Claw\***'u alın. Odanın en yukarıdaki mangala tıklayarak Yaga Shura'nın kalbini alın, hemen sağ yukarıda bulunan kapıyı açabilmek için 22 STR gerekiyor. Eğer güçsüzenseniz sağda solda bulacağınız Potion of Fire Giant Strength'lerden birini için ve kapıyı açın. Buradaki kadını serbest bırakın

ve kadının solundaki duvardaki yerden **Stone Golem Page\***'i alın. Sol tarafta Yaga Shura'nın yatağını göreceksiniz. Yatağın ortasına tıklayın ve **Bag of Plenty +1\*** ile Beating Heart'ı alın. Daha da sola giderseniz İmix ile karşılaşacaksınız. Onu öldürürseniz üzerinde **Ravager +4\***'ü almayı unutmayın. Forest of Mir'e geri dönme zamanı.

## Forest of Mir

Nyalee'nin yanına gidip ona bulduğunuz iki kalbi de verin. Yaga Shura'yı ölümlü hale düşürecek ama yine de size saldırarak. Onu ve çağırıldığı yaratıkları rahatça öldürebilirsiniz. Artık sıra Yaga Shura'ya geldi.

## Siege Camp

Biraz sola gidin, köprüyü geçtiğiniz anda Yaga Shura ve ordusu üzerinize saldırarak. Diğerlerini boş verin ve hemen Yaga Shura'yı bulup bütün gücünüzle ona saldırın. Ona zarar verdiğinizde ölümlü olduğunu anlayacak ve kaçacak. Bir süre etrafta dolaşın, Yaga Shura tekrar ortaya çıktığında yine tüm gücünüzle ona saldırın. Öldüğü anda Pocket Plane'e ışınlanacaksınız. Merak etmeyin, Pocket Plane'deki işiniz bittiğinde tekrar buraya geri dönüp Yaga Shura'nın üzerinden **Runehammer +4\***'ü alabileceksiniz.

## Pocket Plane

Solar annenizi çağırarak ve geçmişiniz hakkında daha fazla bilgi sahibi olacaksınız. Solar sizinle tekrar konuştuğunda vereceğiniz cevaplar oyunun sonunu etkileyecektir. Eğer Good iseniz şu cevapları seçin.

"I feel sorry for my mother..."

"Yes, there is a debt..."

Bundan sonra 40000 xp kazanacak ve kampa geri döneceksiniz.

## Siege Camp

Burada Melissan ile karşılaşacaksınız ve size diğer Bhaalspawn'lar hakkında bilgi verecek. Konuşmanız bitince etrafı yağmalayın ve Pocket Plane'e geri dönün.

# POCKET PLANE

## Challenge 2

Şimdi sıra 2. challenge'i tamamlamaya geldi. Sol taraftaki yeni açılan bölgeye girin. Burada kendinizin karanlık versiyonu ile savaşacaksınız. Biraz zor görünse de aslında pek fazla zorlanmayacağınız bu savaştan sonra etraf alignment'inizi gösterir şekilde değişecek. Artık dışarı çıkıp Amkethran'a gidebilirsiniz.

## Oasis

Bu bölgeye girdiğiniz anda kendinizi bir savaşın içinde bulacaksınız. Size saldıran herkesi öldürdükten sonra özellikle generalin üzerinden işinize yarayacak bir şeyler bulabilirsiniz. Oasis'in diğer tarafına gidin ve haritadan çıkarak Amkethran'a gidin.

## Amkethran

Yoldan biraz yukarı çıkınca Balthazar ile tanışacaksınız. Size Melissan'ın bahsettiği Bhaals pawn'ların buldukları yerleri haritada işaretleyecek. Şimdilik buradaki opsiyonel questler ile uğraşmayıp doğrudan Sendai'ye gidin.

## Sendai's Enclave

Biraz yukarı çıkın ve oduncuyla konuşun. Ona Sendai hakkında soru sorun, sizden güneybatıdaki elfleri incelemenizi isteyecek. Eve girin ve içeriği araştırın **Rune of Clangeddin\***'i bulun. Dışarı çıkın ve savaşçılarınızla haritanın güneybatısına gidin. Burada size Drow'lar, Umber Hulk'lar ve bir de Hive Mother saldıracak. Onları öldürdükten sonra yukarı gidin ve sağ taraftaki mezarları inceleyin. Oduncuya dönün ve ona mezarlar hakkında soru sorun. Onu biraz sıkıştırınca bir Drow'a dönüşecek ve arkadaşlarıyla beraber size saldıracak. Bu Drow'ları öldürdüğünüzde Sendai'nin saklandığı yere giden gizli kapı açılacak. Bu kapıyı mezarların hemen solunda bulabilirsiniz.

Önünüzde çıkan yaratıkları öldürerek ilerleyin. Yol üçe ayrıldığında iki kapının kilitle olduğunu göreceksiniz. Açık olan yukarı pasaja girin ve saldıran Drow'ları öldürün. Thelynn'ss'in üzerinden Drow Guard's Key'i alın. Geri dönün ve iki yoldan birini seçin. Bunlardan birinde örümcekler, diğerinde ise köleler var. Eğer köleli yolu seçerseniz Slave-master'ı öldürüne kadar sürekli olarak etrafınıza Derro köleleri summon edilecek. Her iki yolun da sonunda aynı yere çıkacaksınız.

Buranın ortasına geldiğinizde ilk olarak sola gidin. Biraz ileride bir Lich ile savaşacağınızdan oyunu kaydetmenizi öneririm. Onu öldürdüğünüzde üzerinden **Heart of the Damned\***, **Eye of Tyr\*** ve **Drow Wardstone\*** alın. Merdivenlerin yanında ise **Skull of the Lich\***'i bulacaksınız. Buradan çıkın ve yine ortaya döndükten sonra bu sefer yukarıya doğru gidin. Lich'ten aldığımız Wardstone sayesinde bu kapı açılacak. İçeride sizi zorlu bir savaş bekliyor, o yüzden hazırlıklı olun. Diaytha size sağdaki kapıdan girmeniz için meydan okuyacak. İçeride Earth Elemental Prince olan Ogmoch bulunuyor. Onu ve diğerlerini öldürdükten sonra sola doğru gidin ve Diaytha ile yanındakileri öldürün. İşiniz bittiğinde ana kapıya doğru gidin.

İçeri girdiğinizde Captain Egeissag size bir dövüş önerisinde bulunacak. Eğer karakteriniz bir savaşçıysa bunu gözünüz kapalı kabul edebilirsiniz. Captain ölünce üzerinden **Bowstring of Gond\***'u alın. Spectator ile konuşun ve o gittikten sonra bir sonraki odaya girin.

Burada savaşacağınız yaratıklar Mind Flayer'lar. Eğer Psion's Blade'i aldıysanız sadece ana karakterinize bu silahı verip aralarına dalmamız yeterli olacaktır. Buradaki havuzun içinde **Liquid Mercury\***'i bulacaksınız. Tekrar yukarı doğru gidin ve odadaki Mind Flayer ile Umber Hulk'ları öldürün. Artık karşınızdaki buranın son kapısı ve içeride sizi müthiş zor bir savaş bekliyor.

İçeri girdiğinizde Sendai kendisinin 7 tane heykel kopyasını yaratacak. Bunlar 1 Cleric, 2 Fighter, 1 Thief, 1 Fighter/Thief, 1 Mage ve 1 Mage/Cleric. Heykeller teker teker canlanıyorlar, yani birini öldürdüğünüz zaman diğeri canlanıyor. Ayrıca birini öldürdüğünüz zaman kapının oradan yardımcı Drow'lar geliyorlar. Savaş başlayınca yapmanız gereken ilk şey savaşçılarınızla size saldıran heykelin yanına giderken, büyücünüzle kapının hemen önüne MS ve Dark Planetar yapmanız. Böylece kapıdan gelen Drow'ların size sorun çıkarmalarını engelleyeceksiniz. Hatta ben kapı daha güçlü olsun diye Earth Elemental falan da summon ettim. Tüm heykelleri yendiğinizde Sendai belirecek. İlk olarak üzerinde Khelben's Warding Whip kullanın, sonra da ona tüm gücünüzle saldırın. Sendai öldüğü anda kendinizi Pocket Plane'de bulacaksınız.

## Pocket Plane

Solar bu sefer sizin bir kopyanızı çağırıyor. Burada söyleyebileceğiniz iyi şeyler şunlar:

- "I would prefer to find..."
- "If I exist to stop the prophecy..."
- "That is a relief..."
- "I will prevent the destruction..."
- "The quicker I get this..."

Evet sırada bir sonraki challenge var.

## Challenge 3

Açılan yoldan aşağı inin. Burada masumiyetiniz ile karşılaşacaksınız ve o bir Slayer'a dönüşerek size saldıracak. Onu öldürdükten sonra portali kullanarak Sendai's Lair'e geri dönün. Sonra da dışarı çıkıp Abazigal'a gidin.

## Abazigal

Daha buranın başında çok çok zor bir savaş yaşayacaksınız. Yukarı çıkıp Draconis'i görmeden önce mutlaka hazırlık yapın. İlk olarak True Sight büyüsü yapın. Bir tane Dark

Planetar ve 4 tane Mordenkainen's Sword yapın.

Önce Draconis'in Mage formuyla savaşacaksınız. Onu gördüğünüz anda eğer elinizde Wand of Spell Striking varsa kullanın, yoksa Breach ve Pierce Magic büyülerini yapın ve tüm savaşçılarınız ve summon ettiğiniz yaratıklarla saldırın. Draconis'in insan formunu öldürünce ejderha formuna geçecek ve şimdiye kadar karşılaştıklarınızdan daha güçlü bir ejderha olacak. Neyse ki True Sight yapmıştınız, yoksa görünmez bir ejderhaya karşı hiçbir şansınız olmazdı. Daha önce söylediğim ejderhanın etrafına yayılma taktiğini kullanın ve bu arada büyücünüzle de Khelben's Warding Whip ve Spell Strike yapın. Draconis'i öldürünce kafasını almayı unutmayın.



Canlı Draconis, ölü Draconis

İçeri girin ve Ekim Cyre'yi öldürüp üzerinden Empty Breath Potion Flask'ı ve Stone to Flesh scroll'u alın. En soldaki havuza tıklayın (diğerlerinden şimdilik geçemiyorsunuz) ve diğer taraftan çıktığınızda karşılaşacağınız yaratıkları öldürün. Buradaki havuza tıkladığınızda aldığınız şeyi Breath ile dolduruyorsunuz, böylece daha uzun süre nefesinizi tutmanız gereken havuzlara girebileceksiniz. Geri dönün ve geldiğiniz havuza tıklayın.

Şimdi de en sağdaki havuza girin. Burası hapisane bölümü ve birçok Kuo Toa öldürmeniz gerekecek. Biraz dolaşın ve hapsedilmiş Monk ile konuşarak Rope'u alın. Öldükten sonra üzerindeki **Hindo's Hand\***'i alın. Tekrar havuzların olduğu yere dönün ve üst ortadaki havuza girin.

Bu bölgede bir sürü Eye ile savaşacaksınız. Yukarı doğru giderek Lycanth the Mad'i bulun ve ona Scroll of Reversal hakkında soru sorun. Onun için Gauth öldürmeyi kabul edin. Hemen yandaki havuzu kullanarak laboratuvarına girin ve masadan Juggernaut

### Golem Page\*'i alın.

Dışarı çıkın ve Stone to Flesh büyüsunü kullanarak taşlaşmış tipleri canlandırın. Onları Gauth ile savaşmaya ikna edin (bunu dünyayı kurtarmak için yapmalarını söyleyin). Birkaç gün sonra geri dönecekler ve oldukça tatlı bir ara demo izleyeceksiniz. Görünüşe göre Black Isle sürekli oyunu kaydedip yükleyenlere azıcık takılmak istemiş. Şimdi Mad'in yanına gidin ve ona gözü vererek Scroll of Reversal'ı alın.

Canlandırdığınız taşların hemen altındaki havuza tıklayın ve sola giderek ejderhayı bulun. Onu Scroll'u kullanarak serbest bırakın ve karşılığında Wardstone'u alın.

Sola doğru gittiğinizde Abazigal'ın inine gireceksiniz. Yine gerekli hazırlıklarınızı yaptıktan sonra Abazigal'a saldırın. Onun da insan formundan sonra ejderha formunu öldürüyorsunuz ama açıkçası Draconis'ten daha kolay olduğunu söyleyebilirim. Abazigal öldüğünde üstünden Gram the Sword of Grief +5\*, Flail Head Electric\* ve Blue Dragon Scales\* çıkarıyor.



Abazigal da sizin gibi bir Bhaalspawn.

Şimdi kendinizi tekrar Pocket Plane'de bulacaksınız.

### Pocket Plane

Solar'a verebileceğiniz iyi cevaplar şunlar:

- "I only hope I will be..."
- "Then any help you could..."
- "It means that their plan..."
- "I'll just have to stop..."
- "If I can kill Balthazar before..."

Soldaki portaldan çıkınca Elminster ile karşılaşacaksınız. Size Balthazar'ın yanına girebilmeniz için ipucu verecek. Tekrar Pocket Plane'e dönün ve 4. challenge'i gerçekleştirin.

### Challenge 4

Açılan portaldan aşağı inice Cyric ile karşılaşacaksınız. Sizinle savaşmaları için Favored of Cyric'ler summon edecek. Hepsini öldürünce bu challenge'i de tamamlamış olacaksınız. Pocket Plane'den çıkın ve tekrar Amkethran'a dönün.

### Amkethran

Smuggler's Cave'e girin ve Saemon ile konuşun (eğer onu öldürdünüzseniz tavern'in sahibi ile konuşmalısınız). Size yaptığı teklifi kabul edin ve onunla tekrar konuşarak hazır olduğunuzu söyleyin. Saemon sizi kapılardan içeri sokacak, içeri girdiğiniz anda Monk'larla savaşmak zorunda kalacaksınız. İsterseniz hemen yukarıdaki kapıdan Balthazar'ın taht odasına geçebilirsiniz.

Biraz yukarı çıkınca Balthazar size bazı şeyleri açıklayacak. Açıkçası Balthazar diğer Bhaalspawn'lara göre çok daha rahat öldürülüyor. Etrafta büyücü falan da olmadığı için tüm gücünüzle ona saldırıp rahatça öldürebilirsiniz. Balthazar ölünce tekrar Solar'la buluşacaksınız. Söyleyebileceğiniz iyi cevaplar bu sefer şöyle:

- "I'll stop you, Melissa..."
- "I'd confront your kind of evil..."
- "I will never let you get away..."

### Pocket Plane

Sıra en son challenge'e geldi. Bu sefer ruhunuzdan kopan bir şeytan olan Ravager ile karşılaşacaksınız. Ravager yanına Bone Blades summon ediyor ve açıkçası oldukça güçlü bir düşman. Ama artık oyunun sonuna geldiğinizde göre sizi kimse tutamaz. Onu öldürdükten sonra iyice dinlenin, ihtiyacınız olacağına düşündüğünüz büyüleri ezberleyin ve Cespenar'a elinizdeki (eğer varsa) kalan eşyaları da geliştirtin çünkü bir daha buraya dönemeyeceksiniz. Artık ana kapıdan çıkıp Bhaal'ın tahtına ulaşabilirsiniz.

### Throne of Bhaal

Melissan'ın konuşması bitince hemen üzerine saldırın, ona bir süre zarar verdikten sonra tekrar konuşacak ve ortadan kaybolacak. Şimdi Melissan'ın belirlediği yere 3-4 tane MS yapın. Sol tarafta açılan köprüden Mana havuzuna geçin. Buradaki Air Elemental'leri öldürdükten sonra havuza tıklayın. Melissan aynı yerde ortaya çıkacak, MS'larla ve savaşçılarınızla tekrar üzerine saldırın. Tam ölmek üzereyken yine sizden kaçacak. Hemen bir rest yapın, oyunu kaydedin.

Sağ taraftaki havuza gidin ve buradaki Ice Elemental'leri ve Cryonax'ı öldürün. Havuza tıkladığınızda Melissan tekrar ortaya çıkacak. Onu tekrar ölmeye yaklaşıncaya kadar zayıflatın ve ortadan kaybolduğunda yine dinlenin, büyülerinizi hazırlayın ve kaydedin.

Şimdi sağ yukarıdaki son havuza gideceksiniz ama burada çok güçlü yaratıklar bulunuyor. Oraya gitmeden önce yanınıza yardımcı olarak Dark Planetar veya Fallen Deva sum-

mon edin. Tabii MS yapmayı da unutmuyoruz. Burada karşımadaki yaratıklar çok güçlü bir Fallen Solar, Marilith'ler, Succubus'lar ve Ailu Fiend'ler. Eğer bir kaç tanesini havuzdan dışarı çekip öldürebilerseniz daha rahat edersiniz. Hepsini öldürdüğünüzde havuza tıklayın ve oyunu mutlaka kaydedin, böylece iki farklı sonu da görme imkanınız olabilir.



Son havuzda çok güçlü yaratıklarla karşılaşacaksınız.

Şimdi Melissan'ı son bir kez öldürmeniz gerekiyor, az önceki savaştan sonra bu çok basit gelecek. Melissan'ı hallettiğinizde Solar ortaya çıkacak ve size Tanrı olup olmak istemediğinizi soracak.



Melissan'ı son kez öldürmeniz gerektiğinde hiç zorlanmayacaksınız.

Her iki cevabı da mutlaka deneyin ve neler olduğunu görün. Son demoyu izledikten sonra grubunuzdaki karakterlerin sonradan neler yaşadıklarını okuyacağınız bir demo daha gelecek. Bir destanı tamamlamanın verdiği huzurla demoların keyfini çıkarın.

Eser Güven | eser@level.com.tr



Edwin bizden sonraki yaşamında Red Wizard'ların lideri oluyor.

# hilekar

En son oyunların hileleriyle  
tekrar karşınızdayız.

## World War 2: Normandy

Konsolu açmak için: "-" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
give [weapon ammo] [miktar]	Silahlar için cephane verir
noclip	No Clipping
<b>Silah ve cephane listesi</b>	
Örneğin give Colt45Ammo 100 veya give Colt45 1)	
Colt45	Bazooka Rifle
Bazooka	Machinegun Colt45Ammo
BazookaAmmo	MachineGunAmmo Backpack
RifleAmmo	Machete Landmine



## Echelon

Görevi otomatik olarak kazanmak için

Oyun sırasında " tuşu ile konsolu açın "sry success 1" yazın. Tüm hedeflerinizi otomatik olarak kazanacaksınız. Görevi bitirmek için [ESC] tuşuna basın.

## Pearl Harbor: Zero Hour

Ekstraları açmak için

İşte hiç akla gelmeyecek bir hile... Görev seçim ekranında sağ tarafta arkada ufak bir uçak gibi görünen siyah gölgeye bir defa tıklayın.

Böylelikle üç özel uçağı ve bir özel level'i açacaksınız.

## Vietnam 2: Special Assignment

"T" tuşuna basıp aşağıdaki kodları girebilirsiniz

Kod	Sonuç
JohnWayne	Tanı Modu
getsome	Tüm Cephaneler
fullmetaljacket	Tam Zırh
didnthurt	Tam Sağlık
almighty	Tüm Silahlar, Tam Sağlık/Zırh
onemanarmy	Tüm Silahlar
rocknroll	Sonsuz Cephane
ghost	Spectator Modu
retread	Level Geçme



## Legends Of Might And Magic

Sınırsız Wand cephaneleri

Sorceress olarak oynayın. Sağ mouse tuşunu basılı tutup V tuşuna basın. Sağ mouse tuşunu bırakıp gene V tuşuna basın. Eğer doğru yapıyorsanız wand deki ışın siz sağ mouse tuşuna tekrar basmaya kadar akıllı olarak kalacaktır.

## Anachronox

'Anachronox\ano\data\CONFIGS\Default.clg' dosyasını herhangi bir text editörü ile açın "set debug 0" satırını arayın ve bunu 0 dan bire çevirin. Böylelikle debug mode açılacaktır. Artık oyun sırasında ~ tuşuna basarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

invoke 1.86 - Hile Menüsü

battlewin - Savaşlardan Kaçarsınız

noclip - No Clipping

exec noxdrop - Bilinmiyor

exec noxdrop\_ai - Bilinmiyor

exec bed - Bilinmiyor

exec envshot - Bilinmiyor



# CHEATSTATION



## Command And Conquer:

### Retaliation

Dev karıncalar: oyunu bitirip, zorluk seviyesini "hard" yapın. Artık İngiltere'ye gidip böcüklerle uğraşabilirsiniz.

Aşağıdaki hileleri yapabilmek için, yuvarlak veya farenin sağ tuşuyla, team menüsündeki belirtilen tuşlara basın.

**Görünmezlik:** kare, X, yuvarlak, X, üçgen(2)

**Harita:** üçgen(2), X, yuvarlak, üçgen, kare

**Parabomb:** X(3), yuvarlak, üçgen, kare

**Chronoshift:** kare, yuvarlak, üçgen, X, yuvarlak(2)

**İnsan harvest etme:** kare, X, kare, X, kare, X

**Para:** X(2), kare, yuvarlak(3)

**Zafer:** yuvarlak(2), üçgen, X(2), kare

**Yenilgi:** yuvarlak, X, yuvarlak, kare(2), X

**Nükleer saldırı:** yuvarlak, X, yuvarlak(2), X, kare

### Metal Gear Solid: VR Missions

Ninja olarak oynama: başlık ekranında Ninja'nın yüzü var. Çok dikkat edip maskesini inceleyin. Yüzü ortaya çıktığı anda Start'a basıp Ninja olarak oynayabilirsiniz.

### Hot Shots Golf 2

**Hile modu:** oyuncu adı olarak "2GSH" yazarsanız bütün karakterleri, bölümleri, topları, klupleri ve diğer özellikleri kullanabilirsiniz. Versiyonunuz tutmazsa "2GE" yazmayı deneyin.

**Soluk golfçü:** oyuncu seçerken select + kare, sonra da X'e basın.

Alay etme: iki kişilik oyuna başlayıp yuvarlak + X + üçgen + kare yapın.

### Hugo

**Bölüm seçme:** hant ekranında L1 + R2 yi en az on saniye basılı tutun.

### Heart Of Darkness

**Hile modu:** ikinci joypadde L1 + L2 + R1 + R2 yi basılı tutun ve konsolunuzu açın. Birinci pad ile options'a girip oyunu yükleyin.

### Need For Speed: Porsche Unleashed

**Hile modu:** credits ekranında hızıca yukarı, aşağı, sağ, sol, yuvarlak ve kareye basın. Tüm arabalar ve yollar açılacaktır. PAL versiyon için sağ, sol, yukarı, aşağı, yuvarlak

## Hostile Waters: Antaeus Rising

Hostile Waters: Antaeus Rising'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target. Dizimini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Hostile Waters\solemions.exe -statuspthebomb". Daha sonra oyun sırasında "F8" tuşuna basarak konsolu açın. Konsola aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Konsolu kapatmak için yine "F8" veya "Esc" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
enableallmovies 1	Tüm movieleri cinematik kısmından açar
fillthylucra 1	9999991 verir
invulnerable 1	Tüm birimleri yenilmez yapar
revealmap 1	Haritayı açar
Winlevel 1	Görevi başarıyla bitirirsiniz
Aşağıdaki kodların sonuçları bitirmenekte birlikte denemekle serbestsiniz	
aicolourdebugalscriptdebug	allrace
allyourbasearebelongtous	applycontrolchanges
attractmode	bind
bindaxis	buildall
camdebug	camfirstperson
cancelcontrolchanges	changelevel
counters	debugtoggle
defaultkeys	deletesave
deydoatdohdondoydoh	enablestopping
endtutorial	enteraxisredfline
enterbulletionredfline	forceshadowupload
hudrender	levelmenu
loadgame	lowlog
mapbuxdebug	menu
m_aftermath	m_cabalmovie
m_chamber	m_Coldmovie1ive
m_Coldmovie3one	m_Coldmovie1hree
m_Coldmovie1two	m_conference
m_culture1ive	m_1male
m_Flags	m_foreshadow
m_hatched	m_intro
m_nalobot	m_newintro
m_newintrend	m_newintromiddle
m_Ransom	m_smashtubes
m_terra	m_testtubes
m_bombakancald	m_tv
m UFO	newgame
nextlevel	nofow

nouploads	objects
printing	printvidmem
proporchopper	quit
restartlevel	resumegame
savegame	scriptinfo
sfxdebug	shadows
silly	shploads
startgame[ren]frontend	terrain
terrainhugging	theresnospoon
rumings	WaveSmooth
Wireframe	Zlog



## Max Payne

Karakter modellerini görmek için

Max Payne'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target. Dizimini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developmentkeys" Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arasında dolaşabilirsiniz.

### Hile Kodları

Oyuna gene yukarıdaki satırla başlayın. Daha sonra [F12] tuşuyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu açar	god
God modu kapatır	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Sınırsız cephaneye	getinfiniteammo
Debug modu açar	moder
No clipping modu açar	noclip

No clipping modu kapatır	noclip_off
Frame rate'i kapatır	showfps
Bullel time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball taa	getbaseballbat
Dolu Barett'a verir	getbaretta
Dolu Dual Baratta verir	getdualbarotta
Dolu Sawed aif shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu TMR5 verir	gettmr5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper rifle verir	getsniper
Molotov cocktail	getmolotov
Grenade	getgrenade
Pain killers	getpainkillers
Sağlık	gethealth
Sağlığınıza yadağınız	rakam karlar ekler
	addhealth[rakam]
Zıpladığınız zaman ille	
kadar yükseleceğinizi ayarlar	Jump[rakam]
Yaralı iyileşir	setwounddeatate
Normal iyileşir	setnormalstate



## Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- 1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deriyorsa bu tuş ya "tüzerinde o harfi bulunan tuş" ya da -- hilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur
- 2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmazsı söyleyiyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın
- 3- Eğer bir dosyada değişiklik yaparsanız MUTLAKA yedeğini alın.
- 4- Eğer hex editörü kullanın dışarsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
- 5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen ekrandeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Heranı bizi suçlamayın.



# CHEATSTATION

ve kare yapabilirsiniz.

**Modern era:** hile modunu açıp Evolution modda "BEEM" olarak oynayın.

**Golden era:** aynı şekilde "BEEG" olarak oynayın.

Görevler:

- |            |            |
|------------|------------|
| 2: "PALB"  | 3: "PALC"  |
| 4: "PALD"  | 5: "PALE"  |
| 6: "PALF"  | 7: "PALG"  |
| 8: "PALH"  | 9: "PALI"  |
| 10: "PALJ" | 11: "PALK" |
| 12: "PALL" |            |

**Test Drive Le Mans** (Le Mans 24 Hours)

Tüm arabalar ve yollar: quick race modunda isim olarak

"TATOO" yazın.

Tüm Le Mans arabaları: "MONSTA"

1999 Audi RSR Prototype: "MAYOU"

1999 Toyota GT1: "PINOU"

1999 BMW prototype: "POHLIN"

Hızlı zafer: "FIRSTON"

Sosisli arabası: "HOTDOG"

Peynir arabası: "FROMAGE"

Pay arabası: "PIE"

Pizza arabası: "PIZZA"

Uzay yansı: "NAIMAR"

Uzay mekiği: "MM1"

Jet araba: "MM2"

Mad araba: "MM3"

Taksi: "MM4"

Hippi otobüs: "MM5"

Dondurma kamyonu: "MM6"

Denizaltı: "MM7"

Plaj arabası: "BIGGY1"

Farklı açılış: "JACKPOT"

**Legacy Of Kain: Soul Reaver**

**Enerjiyi yükseltme:** oyunu durdurup L1 veya R1 basılı iken sağ, X, sol, üçgen, yukarı ve aşağı yapın.

**Max sağlık:** sağ, yuvarlak, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı.

**Enerjiyi doldurma:** aşağı, yuvarlak, yitken, sol, yukarı, sol.

**Enerji ve büyüü doldurma:** aşağı, yuvarlak, yukarı, sol.

## Dinosaur'us

## Level Şifreleri

SPIDY	GENESIS	SNOWMAN
MASELL	ASI	MURPHY
TSG	HEMETIX	PELLUS
VOIG	PORTAS	CSABA
CABO	ZOLI	KAROLY
ZSOLTI	TIBI	THOMAS
BIRD	MATULA	MAJOM
FABLE	HURKA	KIGYO
HALAL	KARFIOL	ABRAK
GYOKER	BORZALOM	



## CIA Operative: Solo Missions

CIA Operatives'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşa tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\CIA\solomissions.exe -console". Daha sonra oyun sırasında "-" tuşuna basarak konsolu açın. Konsola aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Konsolu kapatmak için yine "-" veya "Esc" tuşuna basın.

Sonuç	Kod
God modu	god
Uçma modu	fly
Yapay zekayı kapat	notarget
No clipping modu	noclip
Level seçimi	map x[1-6]
Oyun hızını ayarlar. Normalde hız 1 dir	timescale [rakam]
Credits ekranını gösterir	endgame



## Pearl Harbor: Defend The Fleet

Yazımı çok kısa ama çok yararlı bir hile. Oyundaki "data\ammo" dosyasını bir hex editörü ile açın. Buradaki silahların özelliklerinin yazdığı satırları değiştirebilirsiniz.



## Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

Oyun sırasında [Tab] veya "-" tuşlarından birine basın ve daha sonra çıkan satıra "panacea" yazın. Daha sonra yine [Tab] veya "-" tuşlarından birine basarak aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

KOD	Sonuç
god	God Modu
fly	Uçma Modu
ghost	No Clipping
walk	Fly/Ghost Modlarını kapat
allammo	Cephaneniniz doldurur
killpawns	Leveldaki tüm düşmanları öldürür
skiplevel	Sonraki Level'a atlar
open (harita adı)	adını yazdığınız haritayı açar
Oyundan hemen çıkmak için	map x[1-6]
Oyun sırasında TAB tuşuna basıp EXIT yazın	
Quick Save:	
Oyun sırasında TAB tuşuna basıp SAVEGAME yazın	



## Startopia

## Sinclair Spectrum modu

Oyun sırasında [F11] tuşuna basılı tutun. Ve "cliveroolz" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj belirir. Ekran çözünürlüğü eski 8 bitlik Sinclair Spectrum PC haline döner. Kodu lekrar yazarsanız çözünürlüklük artar. Eğer kodu üçüncü kez giderseniz normale döner. Oyun hızını değiştirmek için

Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp "rshiftspeedup" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj belirir. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Hızı Arttırmak için: [Right Shift] + > tuşlarını basılı tutun.

Hızı düşürmek için: Hold [Right Shift] + < tuşlarını basılı tutun.

Normal hız için: Hold [Right Shift] + L tuşlarını basılı tutun.

## Scuzzer görünüşü

Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp "rshiftscuzzercam" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj belirir. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Num Lock u kapalmayı unutmayın.

Açılar arasında dolaşmak için: [Right Shift] + [Numpad 7] tuşlarını basılı tutun.

Açılar arasında geri gitmek için: [Right Shift] + [Numpad 8] tuşlarını basılı tutun.



## Alone in the Dark: The New Nightmare

Masa üstüne target kısmı "C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster" olan bir kısa yol yaratın ya da varolan kısa yolun target kısmını değiştirin.

Oyundayken Inventory ekranınıza gittiğinizde bir hile menüsüyle karşılaşacaksınız.

## Sonsuz Save Bug'

Carnaby olarak mallanenin girişini terk ettiğinizde bir ara demo belircek ve Edenshaw ile karşılaşacaksınız. Demonun sonunda size bir charm of saving verecek. Eğer demo bittikten hemen sonra saveleyip reload ederseniz demo gene başlayacaktır. Böylelikle her seferinde 4 save atabilirsiniz.

## CHEATSTATION



## Shark Köşesi

## Point Blank 3

Sınırsız sağlık P1:	800AD990 - 0003
Sınırsız sağlık P2:	800AD992 - 0003

## Sonic Wings Special

Sınırsız hak P1:	80126418 - 0002
Sınırsız bomba P1:	8012643C - 0502
Sınırsız hak P2:	80126484 - 0002
Sınırsız bomba P2:	801264A8 - 0502
Sınırsız kredi:	800E6254 - 0009

## Time Crisis Project Titan

Sınırsız zaman:	8007D40C - 270F
Sınırsız hak:	8007D484 - 0005

Reload yok:	8007D47C - 0006
Max Hit:	800CFC24 - 03E7
	800CFC28 - 03E7
Max hasar:	800CFC1E - 03E7
Max nişan:	800CFC1C - 0064

## Flintstones: The Bedrock Bowling

Hep kazanmak:	3007AF9A - 000A
Tüm kuşlar:	3007AF9B - 0003
Tüm elmaslar:	3007AF9C - 0063

## Legacy Of Kain: Soul Reaver

Ana kod (açık olmalı):	800C123C - 0000
Sınırsız hayat:	D00D5DE4 - 0002
800D5DAB - 86A0	D00D5DE4 - 0002

yukarı, sol.

Hurt Raziel: sol, yuvarlak, yukarı(2), aşağı.

Büyükü doldurma: sağ(2), sol, üçgen, sağ, aşağı.

Max büyü: üçgen, sağ, aşağı, sağ, yukarı, üçgen, sol.

Barierlerden geçme: aşağı, yuvarlak(2), sol, sağ, üçgen, yukarı

Soul Reaver: aşağı, üçgen, L2, sağ(2), aşağı(2), sol, üçgen, aşağı, sağ.

Duvara tırmanma: üçgen, aşağı, L2, sağ, yukarı, aşağı, Fire Reaver: aşağı, yukarı, sağ, yukarı, aşağı, sol, yuvarlak, sağ, aşağı.

Aerial Reaver: X, sağ, yukarı(2), üçgen, sol(2), sağ, yukarı.

Kain Reaver: X, yuvarlak, sağ, üçgen, sol(2), sağ, yukarı



## Championship Manager 2000-2001

Aşağıda bu hileden daha çok ipucu sayılır.

4-3-3 sistemi için en ideal takım

GK - Steve Harper - Newcastle - English

DL - Ricardo Gardner - Bolton - Jamaican\*

DR - Jason McAteer - Blackburn - Irish\*

DC - Michael Gerrick - West Ham Utd - English

DC - Miguel Angel Nadal - Valladolid - Spanish

ML - Bojan Djordjic - Man Utd - Swedish/Turkish

MR - Kennedy Bakircioglu - Halmstad - Swedish/Turkish\*

MC - Mutiu Adegboye - Free Transfer - Nigerian

FC - Cherno Samba - Millwall - English

FC - Daniel Nardiello - Man Utd - English

FC - Kenny Miller - Rangers - Scottish\*

= Eger küçük bir klüpsüzün alınması zor olabilir.

Hileleri

Efsanevi Brezilyalı oyuncuların listesini görmek için menübar'da isminizin listene tıklayın. Sonra Player/Staff Search kısmına gidip Filter'i seçin ve kutunun içine "Champion" yazın. Tüm efsanevi Brezilyalı oyuncuların listesi önünüze çıkacaktır.

Bir hakemi kovdurmak

1- Ekim'de maç yapmaya kadar bekleyin.

2- Maçları sonra hakemi kovun (sack). Bunu beş kez yapın ve bu arada gazetenize bakmayın.

Şimdi haberlere bakın. Hakem yüksek bir olasılıkla kovulmuştur. Eger olmamışsa bir maç sonra gene deneyin.

## Conquest: Frontier Wars

Oyun sırasında [Enter] tuşuna basın ve aşağıdaki cümleyi girin. Cümleyi girerken çok dikkatli olun ve aynımsı girmeye dikkat edin." Give the sushi to Sean" tabiki bunu girerken tırnakları kullanmayacaksınız. Böylelikle hileleri açarsınız. Sonra enter'a basıp aşağıdaki sözcüklerden istediğinizi girebilirsiniz.

Sözcük	Sonuç
A winner is you!	Görevi kazandırır
I am evil Homer	Görevi kaybettirir
spacebridge	Görevleri açar
The Master Builders	Hızlı İnşaat
Your chicks for free	Dişna masraflarını kapar
The Ultimate Doom	Oyuncuyu yok eder
If they could see me now	Fog of War'ı kaldırır
"I'll rip out your optics	Normal Fog of War
can see clearly now	Fog of Discovery'yi temizler
I want a raise	Ore verir
Do you smell something?	Gas verir
The courage of the fearless crew	Crew verir
Some Great Reward	Kaynakları maksimum yapar



## Heroes Chronicles: The Final Chapters

Kodları girmek için oyunu oynarken [TAB] tuşuna basın

Kod	Sonuç
nwcagents	Boş slotları 10 black knight ile doldurur
nwcclotsufans	Tüm savaş makinelerini verir
nwcneo	Level'i geçersiniz
nwctrinity	Boş slotları 10 archangel ile doldurur
nwcfolowthowhiterabbit	Luck maksimum olur
nwcnebuchadnezzar	Sınırsız hareket
nwcmerpheus	Morale Luck maksimum olur
nwcoracle	Puzzle map tamamen açılır
nwcwhatisthematrix	World map tamamen açılır
nwcignorancaisbliss	World map kapanır
nwctheconstruct	100.000 gold ve her kaynaktan 100 tane verir
nwcbluepill	Oyunu kaybettirir
nwcaredpill	Oyunu kazandırır
nwcthereisnotspoon	999 Mana ve tüm büyülerini verir
nwczen	Tüm binaları açar
nwcphisheprice	Oyunun renklerini değiştirir



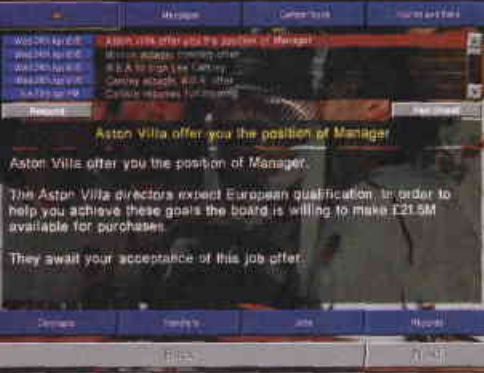
## Atlantis: The Lost Empire - Trial By Fire

Oyun sırasında [Alt] + ~ ve [Enter] tuşlarına basıp aşağıdaki kodları girin. Sonra [Alt] + ~ tuşlarına gene basın.

Kod	Sonuç
all tools 1	Tüm eşyaları
fly 1	Fly Modu



## Mike Dorn News



# CHEATSTATION

800D5DAA - 0001

D00D5DE4 - 0001

800D5DA8 - A120

D00D5DE4 - 0001

800D5DAA - 0007

Sınırsız büyü gücü:

800D5DBC - 0063

800D5DBE - 0063

Level 4 enerji:

800D5DA4 - 0004

### Metal Gear Solid: VR Missions

Advanced mod, tüm silahlar, practice, tüm bölümler açık:

800E546E - 8FE0

800E5470 - 3E0F

800E5472 - F0F8

800E5474 - 0F8F

800E5476 - F83E

Advanced Mode, tüm silahlar, time attack, tüm bölümler açık:

800E5486 - 8FE0

800E5488 - 3E0F

800E548C - 0F8F

Snake veya Ninja için sınırsız sağlık:

800B7316 - 0600

Sınırsız tıyava:

800B7318 - 0600

800AC844 - 03E7

Fark edilince radar kapanmaz:

800AC810 - 0000

Hayalet mod:

800AC820 - 0000

800AC822 - 0000

Reload yok:

800AC7FC - 0019

FA-MAS:

800B5BCC - 03E7

800B5BED - 03E7

Nikita:

800B5BD0 - 03E7

800B5BE4 - 03E7

Stinger:

800B5BD2 - 03E7

800B5BE6 - 03E7

C4:

800B5BD6 - 03E7

800B5BEA - 03E7

Stun grenade:

800B5BD8 - 03E7

800B5BEC - 03E7

Chaff grenade:

800B5BDA - 03E7

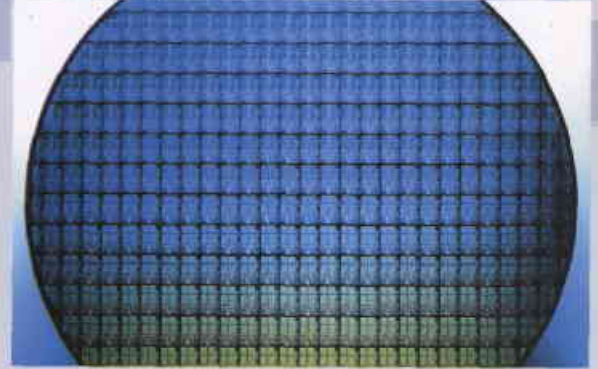
800B5BEE - 03E7

Bu kodları kullanabilmemiz için GameShark, Exploder, Action Replay cihazlarına, veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. ☺

# donanım



fare avı



ez's zone

## haberler fare avı

sf 112  
sf 114

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer  
A4Tech FastNet5 Mouse  
A4Tech Wireless 3D Mouse  
Logitech Cordless Wheel Mouse  
Logitech iFeel Mouse  
Logitech Mini Wheel Mouse  
Logitech Pilot Wheel Mouse  
Logitech Wheel Mouse  
Microsoft IntelliMouse Explorer  
Microsoft IntelliMouse Optical  
Microsoft Wheel Mouse Optical

## inceleme sf 117

Plextor 24/10/40A  
Leadtek Winfast GeForce3 TD  
Pretec DC-530

## ez's zone donanım pazarı teknik servis

sf 118  
sf 119  
sf 120

Hep bildik şeyler. Sıcak, çıkılmayan tatiller, çok çalışmak, çok yorulmak vs. Ama bu ay kendime tatil verip hem eğlenceli hem de rahat bir test konusu seçtim; mouse'lar. Geçen ay sırtımda o kadar monitörü taşıdıktan sonra 100-200gr'lık donanım incelemek çok güzeldi.

Bu arada geçen ay sırt ağrısında etkisiyle küçük bir hata yapmışım. Philips 107B ile 107T'yi birbirine karıştırdım. Geçen ay ödül alan monitörümüz 107T olacaktır.

Bu ay ayrıca Ez's Zone'da CPU'ların bir parça gereğinden fazla abartılan gelişmiş komut setleriyle ilgili ilginç bir yazı var. Mutlaka okuyun. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek



LEVEL HIT



LEVEL HIT

### Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

# radeon'un adıkondurdu

## ATI yeni ekran kartlarını nihayet duyurdu

Uzun süredir Radeon 2 olarak bekle-  
diğimiz ATI'nın yeni kartlarının isimle-  
ri ve tüm özellikleri belli oldu. Rade-  
on gibi yeni kartlarda iki ayrı versiy-  
on çıkacak; Radeon 8500 ve Rade-  
on 7500. Temelde iki kart da aynı  
ancak farklı hızlarda çalışıyorlar.  
Yeni Radeon'lar ilk versiyonda bulu-  
nan Charisma Engine, Pixel Ta-  
pestry, HyperZ II, Video Immersion  
ve Hydravision teknolojilerinin ikinci  
versiyonlarına sahip. Ayrıca dizi film  
şeklinde sırayla duyurduğumuz üç yeni  
teknoloji Smoothvision, Smartsha-  
der ve Truform'da yeni kartlarla bir-  
likte hayat bulmuş olacak. Bunlar-  
dan en yenisi olan Truform oldukça  
çarpıcı. Oyunlarda ki modellerin poli-  
gonlarını düzelterek daha gerçekçi

gözükmelerini sağlıyor. Üstelik bunun  
için oyun tasarımcılarının hiçbir şey  
yapmasına gerek yok. Çünkü bu sis-  
tem mevcut oyunlarda dahi işliyor.  
Bu sayede oldukça eski oyunlarda  
dahi düşük poligonlu modeller daha  
iyi gözüküyor. Lara Croft fanları için  
iyi bir haber.  
ATI uzun süredir bu teknolojileri pi-  
yasaya sürmek için büyük bir çaba  
gösteriyor. Elbette bunun sebebi  
performans olarak sürekli gerisinde  
kaldığı NVIDIA'nın önüne geçebil-  
mek. İlk teknolojilerin çok fazla  
oyun geliştiricilerinden ilgi görme-  
mesi üzerine oyun tasarımından ba-  
ğımsız gelişmeler ve tam DirectX  
8.1 uyumlu teknolojilerin peşindeler  
ve bunda da çok iyi ediyorlar.



Ama Radeon 8500 ve 7500'ün açık-  
lanmasıyla işler bir parça daha de-  
ğişti gibi. Çünkü Radeon 8500'ün  
henüz piyasaya çıkmaya hazır olma-  
yan ilk versiyonu, beta sürücüleri ile  
bile GeForce 3'den daha yüksek  
performans veriyor. Hem de öyle az  
buz bir farkı değil yüksek çözünü-  
rlüklerde %20'yi geçiyor.

Elbette bu noktada GeForce 3'ün  
Radeon 8500'den aylar önce çıktı-  
ğını ve GeForce 3 Ultra ile NVI-  
DIA'nın bu farkı kapatma ihtimali-  
nin oldukça yüksek olduğunu göz-  
den kaçırmamak lazım. Detonator  
4 sürücüleri ile bu farkın %5'ini za-  
ten kapattılar. Bu kapışmayı izle-  
mek keyifli olacak.

# creativeyeniseskartını duyurdu!

## Live! Gidiyor yerine Audigy geliyor



Creative 3 sene önce çı-  
karıp bütün dünyayı eline  
geçirmesini sağlayan Li-  
ve! serisinin yerini alacak  
olan yeni ses kartını du-  
yurdu. Audigy ile birlikte  
Live!'ın kalbini oluşturan  
EMU10K1 ses işlemcisi  
de yerini Audigy'nin işlemcisine ve onun 32-bit'lik  
çoklu efekt motoruna bırakıyor. Audigy ile Live!  
arasında ki asıl fark da bu. Bu yeni 32-bit'lik mo-  
tor sayesinde EAX çok farklı bir çehreye bürünü-  
yor. Bu yeni çehrenin ismi EAX Advanced HD.

EAX'da sesler sadece 4 kanala doğru olarak yerle-  
şir ve reverb sayesinde gerçekçi yankılanmalar  
oluşurdu. EAX Advanced HD'nin yapabildikleri bu-  
nun çok ötesinde. Kısaca bir göz atalım.  
Multi-Environment: Bu özellik sayesinde EAX'da  
bulunan environment'lerden aynı anda dört tane-  
si gerçekleştirilebilir.  
Environment Morphing: Bir ortamdaki diğerine  
geçerken ses geçişlerinin daha doğal olmasını  
sağlıyor.  
Environment Panning: Bu efekt sayesinde uzaktaki  
sesler bize ulaşırken kendi buldukları ortam ve  
arada ki ortamlar hesaplanarak gerçekleştirilecek.

Environment Reflections: Seslerin yüzeylerden  
yansıyarak bize ulaşması aslına uygun olarak ger-  
çekleşmek.  
Environment Filtering: Seslerin yüzeylerden geçi-  
şinin (mesela cam), dış veya iç mekanda oluşunun  
çok daha gerçekçi simule edilmesini sağlayan bir  
efekt.  
Görüyorsunuz ya... Creative gerçekten bunları ba-  
şardıysa EAX Advanced HD'nin yaratacağı etki  
EAX'in çok ötesinde olacak. Beni düşündüren tek  
şey oyun tasarımcılarının bu kadar detayla uğraş-  
maya ne denli sıcak bakacağı.

## Canon'un güzel bir resmi

Canon yeni bir dijital kamera sürüyor  
piyasaya ki uzaktan bakmak bile ağzımızı  
sulandırıyor. PowerShot G2 isimli kamera 4  
megapixel'lik CCD çözünürlüğe sahip ki bu  
çektığınız her resim poster boyutunda de-  
mek. Piyasada bu çözünürlükte kameralar

bulmak mümkün ama  
genelde CCD'si daha  
düşük çözünürlükte ol-  
duğu ve sanal olarak  
resim ebatı büyütüldü-  
ğünden görüntü kalite-

si bu kadar iyi değil, veya CCD'si daha yük-  
sek ama kullanılabilirlik ve fiyat ciddi deza-  
vantajlar var. Ayrıca PowerShot G2 daha  
düşük güç tüketimi, daha kısa aralıklarla  
çekim yapabilme ve 3X optik zoom'a sa-  
hip. Hepiniz koşun alın demek isterdim  
ama yurt dışı fiyatı 999\$.

## creative 16x cd-rw

Creative bu ay 16X hızında ki CD yazıcısını  
piyasaya sürdü. CD yazıcılarında perfor-  
mans ve kalite olarak çok üst düzey olma-  
sa da fiyat/performans olarak oldukça iyi-

dir Creative.

Yeni model-  
de de bu pek  
farklı olma-  
yacak gibi.  
Tahmini fiya-  
tı 129\$ olan  
üründe ayrıca  
burn-proof benzeri

buffer underrun kullanan bir teknoloji kul-  
lanılmış. Ama bunun piyasadaki sistemler-  
den hangisi olduğu ve nasıl çalıştığı hak-  
kında bir detay bilemiyoruz.



# bilşimgeliyor hazırolun

Bilişim 2001'e gidecekler için tavsiyeler

**Bilişim '01**

**A CeBIT Event**

Ülkemizin en büyük bilişim fuarı olunca kaçırarak değil elbette. Ama geçen sene Bilişim Fuarı hakkında ki yazımı okuyanlar nasıl acı deneyimler yaşanabileceğini bilir. İyi bir bilişim fuarı deneyimi için ihtiyacınız olanları yazıyorum. Aman ihmal etmeyin.

1- Survival Kit. Bilişimin hengamesi ve İstanbul'un neresinden giderseniz gidin Beylikdüzü'ne yolun 2-3 saat sürdüğünü düşününce başınıza her şey gelebilir. Bu yüzden inventory'nizde mutlaka bir ilk yardım çantası, bir hafta yetecek kadar kuru gıda ve bolca su, acil aramaları hazır bir cep telefonu (tercihen uydu telefonu), arabayla gidecekseniz çekici cihazı hazır bulunsun.

2- Valkie Talkie veya uzunca bir ip. Grup halinde gidenlerin birbirlerini

kaybettiklerinde tekrar buluşabilmek için mutlaka bir araca ihtiyacı var. Valkie Talkie veya telsiz falan ayarlamazsanız da uzun ve kalınca bir ipi karşılıklı olarak belinize bağlayabilirsiniz.

3- Kulak tıkacı. Bilişimden sonraki haftalarda işitme fonksiyonunuzun yerinde olması için mutlaka gerekli. 4- Dürbün. Eğer bilişime gelen ürünleri (mankenler, şarkıcılar, futbolcular vs.) görmek istiyorsanız kalabalığı yarmak yerine yüksekçe bir yere çıkıp dürbünle bakmak daha mantıklı.

5- Tatilya indirim kuponu. Eh oraya kadar gitmişken bir Tatilya'ya da uğrarsınız artık (fuardan çok vakit kalıyor ya)

6- İyi bir fuar haritası. Ortalık öylesine kalabalık ve karışık olacak ki harita ile bile yolunuzu bulmak çok zor. Ama en azından mutlaka gitmeniz gereken yerleri işaretlerseniz işiniz kolaylaşır.



Bu arada fuarda kesin kaçırmamanız gereken şeyler var. Birincisi her zamanki gibi büyük ve dolu olacak olan Microsoft standı. Bu seride standın dört bir yanını Windows XP logoları ile dolu bulacaksınız. Sanırım XP'de küçük bir deneme sürüşü şansınız da olur. Ama asıl kaçırmaması gereken bölüm standın neredeyse yarısını kaplayan oyun ve oyun donanımları kısmı elbette. Ayrıca her gün saat 16:30'da oyunlarla (ve belki X-BOX) ilgili küçük seminerler olacak. Kaçırmamanız gereken diğer bir stand AMD'ninki. Standda DDR-266

teknolojisinin yanı sıra Palamino çekirdeğine sahip 1.5GHz'lik Athlon'u da görebilirsiniz. Diğer bir çarpıcı ürün olan Creative'in yeni Audigy ses kartı için Empa ve Multimedia standlarına uğramayı unutmayın.

Tabii bizim standı uğramanızı söylemem gerek yok. Her zamanki gibi eski sayıları bulma şansı ve özel abonelik fırsatları olacak. Küçük bir ihtimal bizi de yakalarsınız belki. Ama uzak olduğu için biz de ancak fuarı gezip yeni neler var bakmaya gideceğiz herhalde.

## nvidia'nın kontratağı

**Detonator 4 geliyor!**

ATI bu ay dört bir yana ön inceleme için Radeon 8500 yollayıp da herkes bu yeni harika kartın GeForce 3'ün nasıl ezdiğini konuşmaya başlayınca NVIDIA hemen kontra atağa geçti. Detanator 4'ün betalarını dört bir yana saldı. Bu yeni sürücüler yeni özellikler getiriyor ama GeForce 3'lerde %5'e varan performans artışı sağlıyor. Modeller eskiye gittikçe perfor-

mans artışı da azalıyor elbette. Ama %1 bile olmasa bedava performans artışı kadar güzel ne olabilir?

Bu arada bir anakart üreticisinden öğrendiğimize göre nForce 2 ay gecikecek. Kaba bir hespla ülkemize gelmesi 2002 başını bulacak.



**NVIDIA**

### → windows xp beklenenden önce çıkabilir

Microsoft'un büyük umutlar bağlanan yeni sistemi Windows XP'nin OEM firmalarınca önceden sunulması söz konusu. Ekim sonunda çıkacak olan Windows XP, Eylül ortasından itibaren Dell ve Compaq gibi firmalarınca yeni sistemleriyle birlikte verilmeye başlanabilir.

### intel 2GHz'i aşiyor

Her ay daha hızlı bir Pentium 4'ü duyuran Intel siz bu satırları okurken büyük ihtimal-

le 2GHz'lik Pentium 4'ü piyasaya sürmüştür olacak. AMD'nin Palamino'sunun çıkışıyla birlikte önümüzdeki aylarda Intel işlemcilerine biraz daha hız verecek gibi.

### P4 için DDR-RAM

Intel'in tüm baskılarına ve buna hakkı olmadığını söyleme-



sine rağmen VIA, DDR-RAM desteğine sahip çipseti P4X266'nın üretimine başladı. Yeni çipset ayrıca SD-RAM'de destekliyor. Diğer özellikleri arasında north ve south bridge arasında 266 MB/sn hızında veri transferi sağlayan V-Link özelliği, 4GB'a kadar RAM desteği, entegre network kartı, entegre ses kartı, MC'97 modem desteği, 6 USB portu bulunuyor. ■ ■ ■

# Fare Avı

İyi bir mouse bulmak o kadar kolay değildir. Ama sizin için gerekli tüm bilgileri açıklıyoruz.

**B**ir bilgisayarın en önemli parçasıdır mouse (fare demeyi sevmem). Ne annemizin elini ne de sevgilimizin elini tutmadık avuçlarımızda bu kadar. Öyleyse tüm donanımlar içinde mouse'ları önemsemek, sıradan bir tane seçmek niye? Bu yüzden sizin için piyasada bulunan en iyi mouse'ları bir güzel test ettik. Bu gerçekten zor bir test süreci oldu. Yerle bir edilen onlarca üs, yapılan binlerce frag sonunda bütün mouse'ların artı ve eksilerini toparlayıp hangisinin kim için uygun olduğunu az çok belirledik. Testimizde bize R6 Operatives klanından profesyonel CS oyuncularını [R-6]Eddie Price ve [R-6]Dieter Weber de yardımcı oldu.

Tek tek yarışmanıza katılan mouse'ları daha yakından tanımadan önce her zaman olduğu gibi mouse seçerken nelere dikkat etmemiz gerektiğine bir bakalım.

## Optik mi Toplu mu?

Bu soru mouse'lar için "Olmak

ya da olmamak" gibidir. Yani bir mouse alırken ilk karar vermeniz gereken soru. Trendler optik mouse'dan yana elbette. Yeni teknoloji, daha bir dertsiz vs. Ama pek çok oyuncu optik mouse kullanmamayı tercih ediyor. Şimdi her ikisinin de artılarını ve eksilerini gözden geçirelim.

Optik mouse'un bence en büyük artışı kirlenmemesi. Toplu mouse'larda topun hareketini algılama görevi üstlenen silindireler nedense mouse topunu temizleme işlevini de üstlenirler. Onca pisliğin o silindirelere nasıl olup da öyle yapıştığını hiç anlayamamışım. Ama oyunun ortasında mouse'un hareket etmediğini farketmenin ne denli sıkıcı olduğunu hepimiz biliriz. İşin kötüsü ne kadar temizlerseniz temizleyin zaman içinde bu kirlenme performansınızı ılla ki düşürecektir.

Optiklerin ikinci büyük avantajı mousepad olmaksızın sorunsuz çalışmaları. Mouse-

pad'ınız ne kadar iyi olursa olsun sonuçta kullanım alanınızı sınırlar. Üstelik o kadar da iyi değilse, kayıp durur ve sizi deli eder.

Ayrıca pek çok toplu mouse optikler kadar hassas değildir. Elbette optik mouse'lar kadar hassas olan toplu mouse'lar da mevcut. Ama azınlıktalar.

Şu ana dek optiklerin artlarından bahsettik. Sıra geldi eksilerine. En önemlisi mouse'u havaya kaldırırsanız tekrar indirdiğinizde bir süre için çalışmayabilir. Bu yüzden optik mouse kullanırken kaldırıp indirmemeye dikkat etmeniz gerekir. İkinci bir hata mouse ile ani bir hareket yaptığınızda sapıtıp sizi deli gibi kendi etrafınızda döndürmesi. Aslında bunu genellemek doğru değil. Çünkü daha çok Microsoft mouse'lara özel bir problem.

Sonuçta bir mouse'un optik olması tercih sebebi. Ama çok iyi bir toplu mouse'da, temizliğe aşırı dikkat ettiğiniz ve iyi bir mousepad kullandığınız sürece aynı performansı alabilirsiniz.

## Önemli olan işlevi

Her ne kadar işlev her zaman önce gelse de söz konusu olan mouse'lar olunca boyut çok önemli. Her şeyden önce bir mouse seçerken elinize uygun olmasına dikkat etmelisiniz. Mümkün olduğunca elinizin rahat ettiği en küçük mouse'u seçin. Eğer eliniz mouse'un üzerindeki berjer bir kol tuğaya yayılmış kadar rahat ediyorsa bilin ki bu mouse size uygun değil. Çünkü arabalar gibi mouse'ların da küçük olanları daha

kıvraktır, doğru deyimle daha iyi kaçar.

Küçük bir mouse reflekslerinize daha hızlı tepki verir. Burada önemli olan özellikle mouse'un taban alanının boyutu. Kimi mouse'lar tabana doğru genişler, kimileri ise daralır. Tabana doğru daralma mouse'un daha az bir alana sahip olmasını, masaya daha az temas etmesini ve daha rahat hareket etmesini sağlar.

## USB mi PS/2 mu?

Mouse'un sahip olduğu bağlantı aslında çok da önemli değil. Çünkü PS/2'da USB'de yeterli bant genişliğini sunuyor. Elbette USB kullanışlılık açısından daha iyi. Daha az sorun çıkarır, bilgisayarı açıp kapamadan takılıp çıkarılabilir. Ayrıca PS/2 portunun bozulması durumunda açıkta kalmazsınız. Elbette mouse'un her ikisine de sahip olması en güzeli.

## Çok tuşu olsun mu?

Bu aslında sizin karar vereceğiniz bir şey. Eğer o fazladan tuşları kullanacaksanız elbette bu iyi bir şey. Ama kullanmayacaksanız hiç de iyi bir şey değil. Çünkü en kullanışlı parmaklarınızın altında gereksiz yer işgal edip sizi rahatsız ederler. Mesela mouse'u kavradığınız işaret ve yüzük parmaklarınızın altında bir düğme olması mouse kavrayışınızı azaltır.

Bana sorarsanız tuş sayısından çok tuşların yapısı daha önemli. Öncelikle tuşlar her durumda iskalamayacağınız kadar geniş olmalı. Ayrıca çok seri basmanızla olanak verecek

## Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

Optik ve kablosuz mouse'ların faydalarından ayrı ayrı bahsettik. Elbette hem optik hem de kablosuz olan bir mouse harika olurdu. Aslına bakarsanız Microsoft böyle bir mouse geliştirdi. Önümüzdeki aylarda piyasaya sürülecek olan Wireless IntelliMouse Explorer'ın bir prototipi test ettiğimiz mouse'larla birlikte elimize ulaştı. IntelliMouse Explorer'ın kablosuz modeli gibi görebileceğimiz Wireless IntelliMouse Explorer görünüş olarak nefes kesici. Prototip olmasından kaynaklanan bir iki sorun dışında da oldukça iyi çalışıyor. IntelliMouse Explorer gibi oldukça iri olması dışında harika bir mouse. Piyasaya çıktığında fiyatı 58\$ olacak.



kadar yumuşak olmalı. Ama bastığınız yerde kalan bir tuş ne işe yarar ki. Bu yüzden yumuşak olduğu gibi çok iyi geri yaylanıyor olmalı.

#### Kablosuz iyi midir?

Elbette iyidir. Sonuçta mouse'unuzu sınırlayan her şey dezavantaj. Kablosuz mouse'la daha özgür olursunuz. Hele masanızın üstü o benimki gibi kabloya takılabilecek bir sürü ıvrı zıvrıla doluyorsa. Ancak dik kat etmeniz gereken bir iki nokta var. Birincisi Infra Red bağlantısı kullananlardan şiddetle uzak durmanız. Çünkü mouse'un sürekli IR alıcısına bakmak zorunda olması bu tip mouse'ların kullanımını işkenmeye çeviriyor.

Kablosuz mouse'larda kul-

lanmış ve sağlıklı olan radyo bağlantılı mouse'dur. Bilgisayarımıza kesintisiz ve sağlıklı bir iletişim kurar. Elbette kalitesiz bir radyolu mouse'un bilgisayarla bir birlerini bir türlü bulamayarak yaşamınızı cehennemine çevirme ihtimali her zaman var. Ama özellikle Logitech ve Microsoft'un modellerinde bu sorun hiç yaşanmıyor.

#### Programlanabilirlik

Oyunlar için pek önemli olmasa da genel Windows kullanımında tuşlara istediğiniz fonksiyonu atayabilmek oldukça önemli. Elbette ekstra tuşları varsa. Genelde bu tuşlara web sayfaları için "İleri", "Geri" atanmış olur. Ben genelde "Kopyala", "Yapıştır"a çeviri-

rim. Elbette mouse ile birlikte gelen yazılım programlanabilirlikle birlikte yeterli derecede ayara da sahip olmalı. Bizim incelediğimiz mouse'ların hepsinde bu özellik vardı. Ama piyasada ki pek çok mouse'da bulmak mümkün değil.

Ayrıca kimi mouse'larda oldukça yaratıcı ek özellikler vardır. Mesela bazı Logitech'lerde mouse'un tekerleğine tıkladığımızda küçük bir dairesel menü çıkar ve pek çok fonksiyona buradan kolayca ulaşırsınız. Aynı kullanışlılıkta olmasada benzer bir özellik A4tech'lerde de var. Ayrıca A4-Tech'ler gelişmiş ses ayarlarına kolay ulaşımda sağlıyor.

#### Peki ya Trackball?

Trackball'lara mouse'un oldukça gelişmiş gözüyle baka-

biliriz. Özellikle PC'lerinde ince çizimler yapan tasarımcılar trackball'u tercih eder. Ancak oyunlarda trackball oldukça kullanışsız.

#### Dayanıklılık

Elbette seçeceğimiz mouse'un uzun süre dayanması da oldukça önemli. Optik mouse'ların ömrü toplu mouse'lardan çok daha fazladır. Toplu mouse'lar pek çok hareketli parça içerdiklerinden daha kolay bozulurlar. Ayrıca her mouse'da ortak bir sorun tekerleklerin zamanla laçkalaşmasıdır. Başta hafif bir sertlikte olan ve adım adım dönen tekerlek zamanla çok hafif olur ve adım adım dönme özelliğini yitirir. Microsoft mouse'lar bu konuda özellikle zayıflar. ■ ■ ■

### A4Tech FastNet5 Mouse

İlk mouse'umuz A4 Tech'den. Testte ki diğer mouse'lar içinde en hesaplı FastNet5... A4 Tech'in klasik çift tekerleğe sahip olan FastNet5 bu sayede hem dikey hem de yatayda kaydırma yapabiliyor. Ayrıca baş parmağımıza denk gelecek şekilde ekstra iki tuşa sahip.

Toplu olmasına karşın 520dpi çözünürlük sayesinde oldukça yüksek duyarlılığa sahip olan FastNet5 bu konuda hiç bir sorun çıkarmıyor. Elbette kirlenmeyle birlikte bu duyarlılık zamanla düşecektir.

FastNet5'in zayıf olduğu yan ergonomi. Mouse'un üst eğrisinin çok yüksek olması hem ana iki tuşa hakimiyetinizi azaltıyor. FastNet5'in zemini çok geniş ve mouse'un rahat kaymasını sağlayan padleri çok küçük. Bu yüzden yeterince seri değil.

Eğer büyük elleriniz varsa veya bir mouse'a 9\$'dan fazlasını verme şansınız kesinlikle yoksa tercih edilebilir.



Fiyatı: 9\$ +KDV

### A4Tech Wireless 3D Mouse

Wireless 3D Mouse radyo frekansıyla çalışan kablosuz bir mouse. A4 Tech'in diğer modellerine göre oldukça ergonomik. Fazladan tuşu yok. Yanlarda mouse'u daha rahat kavramanızı sağlayan girintileri var. Yapı olarak Microsoft IntelliMouse Optical'a benziyor.

Radyo bağlantısı yeterince iyi değil. Az da olsa ara sıra tepkilerinizin bilgisayara geçtiğini fark ediyorsunuz. Ayrıca bir iki kere açılıştaki bağlantı hiç kurulamadı.

Wireless 3D Mouse'un en zayıf noktası tuşlarının biraz fazla sert ve yüksek olması. Bu yüzden seri basma hızınızı düşürüyor. Ancak zemini çok geniş değil ve FastNet5'e göre çok daha iyi kayıyor. Genel olarak çok başarılı olmasa da kablosuz bir mouse için 18\$ çok iyi. Ayrıca Wireless 3D bugüne dek gördüğüm en ergonomik A4 Tech mouse'larından biri.



Fiyatı: 18\$ +KDV

### Logitech Cordless Wheel Mouse

Testimizin ikinci kablosuz mouse'u olan Logitech Cordless Wheel bu konuda oldukça başarılı. En eski kablosuz mouse'lardan olmasına karşı bağlantı konusunda hiçbir zaman sorun yaşatmıyor. Oldukça şık ve rahat bir formu var. İleriye doğru uzayan ince tasarımı sayesinde çok rahat kavranıyor. Ancak düğmelerinin uç noktada çok fazla daralması kalın parmaklı kişiler için rahatsız olabilir.

Toplu olmasına karşın oldukça duyarlı Logitech Cordless Wheel. Bunun en önemli sebebi Logitech'lerde kullanılan topraklı mousepad'e çok iyi tutunan bir yüzeyi olması.

Logitech Cordless Wheel şu an bulabileceğiniz en iyi kablosuz mouse.



Fiyatı: 36\$ +KDV

### Logitech iFeel Mouse

Sıra geldi daha önce de inceleyip hayran kaldığım meşhur Force Feedback mouse'a. Oldukça basit ve rahat bir tasarım. Elinizde kaybolmayan ama yeterince küçük bir yapı. Kusursuz bir optik tarayıcı sayesinde daha iyi performans, elbette ki daha fazla frag.

iFeel'in oldukça geniş ve tam kıvamında ki tuşları reflekslerinize tam tepki veriyor. Zeminde daralan yüzeyi ve çok iyi kayan pad'leri sayesinde çok seri. Tek eksiği pad'lerin zamanla aşınması. Cordless Wheel'de ki pad'ler daha sert ve aşınması zordur.

iFeel'in en önemli özelliği touch-sense isimli Force Feedback desteği elbette. İlk duyduğumda palavra gibi gelmişti ama Black & White'da deneyince iFeel'in bugüne dek kullandığım en iyi Force feedback oyun cihazı olduğunu anladım. Kısacası piyasada bulabileceğiniz en iyi oyun mouse'u. Fiyat olarak da bu özelliklere göre çok iyi.



Fiyatı: 45\$ +KDV

LEVEL HIT

### Logitech Mini Wheel Mouse

Testimizin en küçük ve sevimli mouse'u. Yapısı çok küçük olduğundan elinize oturmak için parmaklarınızın arasına kalıyor. Bu yüzden uzun süreli kullanımı yorucu. Ancak diğer tüm mouse'lardan daha seri ve hızlı. Mini Wheel ile ani hareketleri yapmaz daha kolay.

Tüm Logitech'ler gibi Mini Wheel'de hem Usb hem de PS/2 bağlantısına sahip. Mouse küçük ve ön tarafını tuşları oldukça büyük ve on tarafını tamamen kaplıyor. Gri-siyah tasarımını da çok hoş. Daha canlı renklerle biraz fazla sevimli gözüküyor. İyi olmasına rağmen dayanıklılığı gayet iyi.

Büyük ele sahip olanların asla düşünmemesi gereken bir mouse Mini Wheel. Ancak diğerleri için çok çok iyi bir oyun mouse'u. Yine de Windows kullanımı için pek tavsiye etmem. Windows'da elinizin konforu daha ön planda.



Fiyatı: 22\$ +KDV

### Logitech Pilot Wheel Mouse

Logitech'in en basit modeli olan Pilot Wheel piyasada bulabileceğiniz nadir sade ve USB bağlantılı mouse. Fiziksel yapı olarak iFeel ile aynı. Bu yüzden iFeel'in ergonomisi hakkında söylediğimiz tüm güzel şeyler Pilot Wheel içinde geçerli. Pilot Wheel'in farkı iFeel'in şık görüntüsü, optik tarayıcısı ve Force Feedback'inden mahrum bırakılmış olması.

Pilot Wheel'in büyük dezavantajı fiyatının bu kadar basit bir mouse için yüksek olması. Az sonra anlatacağım Wheel Mouse'dan sadece 14\$ ucuz olması pek doğru değil bence. Kaldı ki Microsoft'un bu fiyata optik mouse'ları var. Ancak kesinlikle optik mouse istemiyorsanız, ama istediğiniz optik mouse'ların ergonomisine gösterilen özen ise Wheel Mouse tam size göre.



Fiyatı: 23\$ +KDV

### Logitech Wheel Mouse

iFeel ile aynı tasarıma sahip diğer bir mouse da Wheel Mouse. Hatta ilk bakışta renklerinin farkı dışında ikisini ayırtırmak mümkün değil. Ancak Wheel Mouse, iFeel gibi Force Feedback'e sahip değil. Bu şu an için önemli bir kayıp gibi gözüküyor. Çünkü iFeel'de bulunan Immersion Touch Sense teknolojisi yeni oyunlardan sadece Black & White ve Soldier of Fortune'da destekleniyor. Gelecekte çıkacak oyunlarda ne denli destekleneceğine dair bir bilgi de yok. Eğer geniş olarak oyunlarda kullanılsa kesinlikle arada ki 8\$'ı verip iFeel alın derdim. Ancak ne kadar kullanışlı olduğunu bilmediğiniz bir özellik için fazladan para vermek daha iyi sanırım.



Fiyatı: 37\$ +KDV

### Microsoft IntelliMouse Explorer

Bizi optik mouse kavramıyla tanıştıran ilk mouse olan Explorer başta çok sükses yapmıştı. Ancak zamanla arkasından çıkan diğer modeller ve özellikle de IntelliMouse Optical, Explorer'in pabucunu dama attı.

IntelliMouse Explorer'in en büyük eksisi pek de ergonomik olmayan iri yapısı. Dev eller hariç kullanımı oldukça zor ve rahatsız. Hele oyunlar için alabildiğine rahatsız. Ayrıca oyunlar sert hareketlerde bulunduğu anda kendi çevrenizde dönmenize yol açma sorunu var.

Fiyatının da oldukça pahalı olduğu düşünülürse pek tercih edilesi gelmiyor. Ancak yeni bir PC ile birlikte OEM versiyonunu 34\$'a alabiliyorsunuz.



Fiyatı: 56\$ +KDV (34\$ OEM)

### Microsoft IntelliMouse Optical

Microsoft'un ikinci kuşak optik mouse'larından olan IntelliMouse Optical her iki tarafta ek iki tuşa sahip. Görünüşü oldukça şık ve zarif. Ortalama büyüklüğü her boy ele uyacak şekilde. Zemini pek dar değil ama IntelliMouse Optical'ın hantal olduğunu söylemekte mümkün değil.

Tuşlarının yerleri ve ebatları çok iyi. Özellikle yan tuşların altında baş parmağınız ve yüzük parmağınız için ayrılmış olması çok iyi. Aksi takdirde mouse'u bu tuşların üzerinden kavramak zorunda kalırdık.

Normal fiyatı oldukça yüksek olsa da yeni bir bilgisayarla birlikte verilen fiyatı çok iyi. Oyunlar için ideal olduğunu söylemek zor. Ancak hem Windows hem de oyunlarda dertsiz kullanabileceğiniz nadir mouselardan.



Fiyatı: 44\$ +KDV (24\$ OEM)

### Microsoft Wheel Mouse Optical

Son mouse'umuz Microsoft'un tüm modelleri içinde en beğendiğim. Oldukça basit ve rahat bir tasarıma sahip. Yanlarında girintiler olması kavranmasını kolaylaştırıyor. Diğer IntelliEye'lara göre daha hassas ve ani hareketlerde kendi etrafında dönme hatası daha az yaşıyor.

Wheel Mouse Optical'ın ön tarafını tamamen kaplayan iri tuşlar Microsoft'un diğer modellerine göre çok daha seri. Zaten tüm Microsoft modelleri içinde oyunlara uygun olan mouse Wheel Mouse Optical. Üstelik testteki tüm optik mouse'lar içinde en hesaplı olanı. 25\$'ın üzerine çıkmak istemeyenler için en iyi seçenektir.



Fiyatı: 25\$ +KDV

LEVEL HIT

**Alt not:** A4Tech Mouse'lar için Multimedya (212) 212 98 50, Logitech Mouse'lar için Ufotek (212) 274 56 60 ve Microsoft Mouse'lar için Microsoft'dan (212) 258 59 98 daha detaylı bilgi alabilirsiniz.

## PLEXTOR 24/10/40A

Biri bu CD yazıcıları durduracak mı? Yoksa böyle deli gibi hızlanmaya devam edip sonunda dünyayı işgal mi edecekler? Biz daha 20X yazıcılardan birini inceleyemedik diye hayıflanırken bir anda elimizde 24X'i buluverdik.

Plextor'un 24/10/40A modeli şu an en hızlı CD yazıcı. Bir süre daha diğer firmalar bu hıza ulaşamazsa şaşır-mam doğrusu. Zaten bu hıza ulaşabilseler de Plextor'un sahip olduğu teknoloji düzeyine ulaşmaları pek kolay gö-züküyor. Zaten Sanyo'nun geliştirdiği Burn-Proof'u kul-lanan ilk firmayı Plextor. Şimdi 24/10/40A ile yeni tek-nolojiler kullanmaya başlıyor. Bu teknolojilerin ilki olan ve 24X CD yazmayı mümkün kılan Zone CLV'nin mantığı. CD'nin farklı noktalarını farklı hızlarda yazmaya dayanı-yor. CD'lerin en iç noktaları aşırı hızlarda bozulmaya daha müsait olduğu için önce bu iç noktaları daha yavaş yazıp dışarıya doğru geldikçe hızlanıyor. Bir diğer teknoloji Po-weRec II yazmak için boş bir CD taktığımızda onu tanımla-yıp o CD'ye özel bir yazma stratejisi geliştiriyor. Ayrıca Po-

weRec II'de Zone CLV gibi CD'nin farklı bölgelerinin farklı hızlarda yazılabildiğini sağlıyor, CD yazımına 16X'de baş-lanıyor. Belli bir bölge yazıldıktan sonra Plextor 24/10/40A durup yazılmış olan bölgeyi inceliyor. Eğer ya-zım kalitesinden memnun kalırsa hızı 20X'e çıkarıyor. Sonra bunu da inceliyor ve sonuç olumluysa 24X'e çı-karıyor. Elbette kaliteden tatmin olmamışsa hızı arttırmı-yor.

Plextor 24/10/40A'nın en yanlarından biri uygun fiyatı. Piyasanın en hızlı en gelişmiş CD yazıcısı olduğu için Plextor fiyatı şişirme gereği duymamış. Halbuki pek çok donanım üreticisinin klasik tavrıdır. Eğer şu aralar bir CD yazıcı almak niyetindeyseniz bence Plextor 24/10/40A alın.

### BİLGİ İÇİN

İthalat: SKY

Telefon: (212) 225 68 08

Fiyatı: 165\$



## LEADTEK WINFAST GEFORCE3 TD

Aslında bu incelemeyi bundan aylar önce ve çok daha kapsamlı yapmayı düşünüyordum. Ama piyasa öyle bir halde ki dergilere incelemeye yollanacak kart bile bulunamıyor. Bu gidişle karşılaştırmalı, bol ürünli bir GeForce 3 testi için her halde GeForce 4'ün çıkmasını bekleyeceğiz.

Genelde ekran kartı incelemelerinde "grafik çipi neyse kart da o" dışında bir yorum yapamıyoruz. Çünkü kartların hepsi bir birinin ve referans tasarımının aynı. Winfast GeForce3 TD için her ekran kartına yaptığımız yorumu yapmak haksızlık olur. Gerçi o da referans tasarımı ve tüm özellikleri diğer GeForce 3'lerle aynı. Ama Leadtek ürünü-ne ekstra değer katmak için elinden geleni yapmış. Çipin üzerine olabilecek en büyük ısı giderici yerleştirilmiş. RAM'lerin üzerinde ki ısı gidericilerle birleşince Winfast GeForce3 TD'nin tüm yüzeyi ısı giderici ile kaplı gibi gözü-küyor.

Kartın üzerinde hem S-Video TV-Out çıkışı, hem TFT monitörler için DVI çıkışı mevcut. DVI ve VGA çıkışlarını

aynı anda kullanarak çift monitör (biri TFT olmak şartıyla) takabiliyorsunuz. Ancak TV-Out ile aynı anda VGA'den gö-rüntü almak mümkün değil.

Kart ile birlikte Dronez ve Gunlok oyunları geliyor. Pek iyi oyunlar olmasa da uzun aradan sonra bir ekran kartı-nın içinden oyun çıktığını görmek güzel. Ayrıca kutudan çıkan hızlı kurulum kılavuzu çok başarılı. Eğer Türkçeleştiril-se oldukça iyi olur.

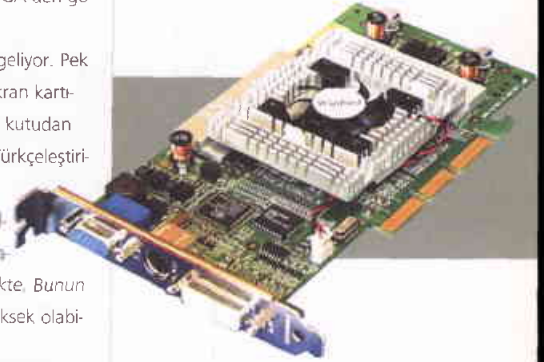
Sonuçta Winfast GeForce3 TD size her özel-liğe sahip bir ekran kartı sunuyor. Üstelik piyasa-da bulabileceğiniz en yüksek performansla birlikte. Bunun karşılığında sizden talep ettiği 370\$ oldukça yüksek olabi-lir. Ama daha ucuza GeForce 3 var mı?

### BİLGİ İÇİN

İthalat: Kont, Multimedia

Telefon: (212) 499 62 90, (212) 212 98 50

Fiyat: 370\$ + KDV



## PRETEC DC-530

Bazen incelememiz için gelen ürünler oldukça ilginç olabiliyor. Pretec DC-530'de bunlardan biri. Hem MP3 player hem de dijital fotoğraf makinesi olan cihaz aynı zamanda bir Webcam ve ses kaydetme cihazı olarak da kullanılabilir. Üstelik oldukça da ucuz bir ürün. Elbet-te böyle olunca fonksiyonlarının hiç birinde çok da iddi-ali değil. Her dört konuda da oldukça amatör. Ama ya-rınızda sürekli bulundurup bir yandan müzik dinlerken karşınıza çıkan ilginç şeylerin fotoğrafını çekmek kulağa çok hoş geliyor.

Pretec DC-530 640x480 çözünürlükte resim çekebil-iyor. Pretec DC-530'nin tek büyük eksiği sadece 2MB RAM'e sahip olması. Dolayısıyla kendi RAM'ini kul-lanarak MP3 dinlemek veya ses kaydetmek mümkün değil. Ancak düşük kalitede 32 adet resim alabiliyor. Neyse ki

Pretec DC-530'un ekstra RAM takabilmeniz için bir yu-vası var. Ama bu RAM'i ayrıca almanız gerekiyor.

Pretec DC-530'u bilgisayarınıza USB ile bağli-yabilirsiniz. Cihazın ayrıca video çıkışı da var. Beraberin-de MGI Photo Suit III SE ve bir kulaklık da geliyor.

Pretec DC-530'un sahip olduğu fonksiyonları yerine getiren kaliteli ürünler almaya kalksanız binlerce dolar vereceğiniz açık. Pretec DC-530 bu fonksiyonların hep-sinde zayıf da olsa oldukça eğlenceli ve kullanışlı bir ci-haz.

### BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa

Telefon: (212) 599 30 50

Fiyat: 129\$





# EZ' S ZONE

## KOMUT SETLERİ

AMD'nin 3DNow'ı mı, yoksa Intel'in SIMD2'si mi?

Onlarla ilgili pek çok şey duyarız. Hatta işlemleri üreticileri onlardan bahsetmeye bayılırlar. Ama ne kadar işimize yaradığını pek bilemeyiz. Öncelikle komut setleri nedir ona bakalım. İşlemleri ile program arasındaki iletişim için komut setleri vardır. 3DNow ve SIMD2 gibi gelişmiş komut setleri ise daha karmaşık işlemlerin daha az komutla ve daha hızlı gerçekleştirilmesini sağlarlar. Kullanılmadıklarında hiçbir artı veya eksileri yoktur. Kullanıldıklarında performans da ciddi bir artış sağlarlar.

Şimdi oyunlarda ne denli kullanıldıklarına ve ne kadar fayda sağladıklarına bakalım. Ama bunun için kopya çekeceğim. Çünkü bu konuyu araştırırken Voodoo Extreme (www.voodooextreme.com) sitesinde oyun geliştiricilerine bu sorunun sorulduğunu gördüm. Bu konuda kim Carmack veya Sweeney'den daha fazla söz sahibi olabilir ki? Onlara sorulan soru şu: "Intel vs AMD. Daha özelden SIMD2 ve 3DNow, sizce oyun endüstrisi üzerinde bir etkileri var mı? Birini diğerine tercih eder misiniz? Öyle ise neden?" Bakalım ne demişler.

**Jhon Carmack**, id Software (Doom ve Quake serileri): AMD'nin Athlon'u tanıttığından beri yaşanan gelişmeleri önemsememiş olmam ilginç aslında. AMD ve Cyrix'in çok kötü FPU'lara sahip olduğu zamanlarda Intel açık favorimizdi. Ama şu an bizim için birinin Intel veya AMD'nin işlemcisini seçmiş olmasının gerçekten bir önemi yok.

Yeni oyun kodlarımızda bazı gelişmiş komut setlerini kullanabiliriz. Ama bunlar oyunun yaşattığı deneyimde kesinlikle ekran kartı kadar belirleyici olmayacaklar.

CPU'yu, ekran kartında olduğu gibi çok rahat ölçeklendirerek kullanamıyorsunuz. Oyununuzda "daha iyi veya daha kötü" fizikler veya yapay zeka istemezsiniz. (Yani her ekran kartında farklı kalitede ama sağlıklı çalışan bir oyun yapabilirsiniz. İyi ekran kartında yüksek çözünürlük, kötü ekran kartında düşük çözünürlük verip işin içinden çıkabilirsiniz. Ama işlemcisi kötü olanda yapay zekayı düşürelim diyemezsiniz. Demek istiyor- TÖ)

**Tim Sweeney**, Epic Games (Unreal serisi): SSE sadece bir işlemci mimarının sevebileceği bir komut seti. Geliştiricilerin en sık kullandığı komutlardan yoksun, mesela simple dot product operation (he ne demekse- TÖ). Bunu SSE ile yapabilmek için bir sürü akrobasi yapmanız gerekiyor. DirectX8/NV20 vertex shader komutları bir geliştiricinin SIMD komutlarından beklediğini çok daha iyi karşılıyor. SSE ve 3DNow'ın ilerlemesi gereken yol da bu.

**Jim Malmros**, Insomnia software: Çok fazla bir etkisi yok. Üzerinde oynayabileceğiniz yeni oyuncuların olması daima güzeldir. Ama sürekli yeni donanımlar çıktığından bunların bir etkisi olması ancak standart hale geldiklerinde mümkün oluyor.

Intel'in SSE'si kesinlikle 3DNow'dan daha iyi. Ama fiyat/performans noktasında AMD'yi daha çok seviyorum.

**Dean Sekulic**, Croteam (Serious Sam): İtiraf etmeliyim ki SSE/3DNow olayına pek girmedim. Görünen o ki Photoshop, MPEG encoder/decoder gibi programları hızlandırabiliyorlar. Ama iş oyunlara geldiğinde bu çok farklı bir hikaye. SeriousEngine'in son optimizasyon aşamasından önce kapsamlı bir profil çalışması yaptım ve bu gösterdi ki FPU hesaplamaları ciddi bir darboğaz değil. Ama hafıza yönetimi öyle! L1 veya L2 cache'inde bulunmayan bir veriyi gidip bulmak ağır CPU duraklamalarına yol açabiliyor. Bu veriyi önceden bulup getiren komutları önemli kılıyor. Hem 3DNow hem de SSE bu tip komutlara sahip olduğundan gelecekte daha fazla kurcalamayı düşünüyorum :)

**Phil Steinmeyer**, Pop Top (Tropico): Hiçbir oyununda bu tip bir şeyi destekleyen bir kod kullanmadım. Diğer oyun geliştiricilerinin de kullandığından şüpheliyim. Gördüğüm testlere göre AMD genelde daha hızlı ve SD-RAM şu an RDRAM'dan



çok çok daha ucuz. Bu yüzden AMD doğru seçim. Bundan üç ay önce evime 1.1GHz'lık bir Athlon sistem aldım ve çok memnunuz.

**Rick Heywood**, Synaptic Soup: Bu tip şeylerin bugünlerde pek bir etkisi olduğunu düşünmüyorum. Bu gelişmiş komutlar Transformation ve Lightning hesaplamalarında oldukça oldukça iyiler. Ama T&L ekran kartları bu sorumluluğu çok daha fazla üzerine alıyor. Eğer T&L desteği olmayan bir kart kullanıyorsanız faydaları fark edilebilir. Ama bir tasarımcı olarak bunu sağlamak için fazla bir şey yapmanıza gerek yok. DirectX ve OpenGL sürücülerini bunu sizin için yapıyor zaten. Pek çok insanın günümüz 1GHz üstü sistemlerinin ne kadar çok hesaplama yapabildiğini takdir etmediğini düşünüyorum. Bu oldukça şartıcı.

Sanırım tabloyu bir parça bütün olarak görebilmişsinizdir. Ben yinede söylenenleri bir parça derliyeyim. Oyun tasarımcıları için (ve dolayısıyla bizim içinde) işlemcilerin çok büyük bir önemi yok. Ekran kartları ve onların yapabildikleri çok daha ön planda. Bunun en önemli sebeplerinden biri işlemcinin üzerine düşen fizik hesaplamalar ve yapay zeka gibi konularda her şeyin zaten en düşük işlemciye göre hazırlanmak zorunda olması. Çünkü ölçeklendirilebilir konular değil. Oyun tasarımcıları için çok daha hızlı ve güçlü bir hafıza yolu ve genel bus yapısı çok daha fazla istenen bir şey. Yani DDR-RAM ve RDRAM'ın oldukça iyi bir etkisi var. Ancak T&L özelliği olmayan ekran kartları için (piyasada klanadılar aslında) bu komut setlerinin etkisi var.

Ve son söz. Aldığınız işlemcinin ne olduğu değil aldığınız ekran kartının ne olduğu daha önemli. İşlemci seçerken kullanılan RAM veri yolu önemli bir kriter, AMD ve Intel bugüne dek SSE2 ve 3DNow'ı bize biraz fazla şişirmişler. Oyunlar aslında pek de desteklemiyor. ■ ■ ■

Tuğbet Ölek

# Fiyatlar düşer...

Bu ay da listemizde önemli bir değişim yok. Ancak fiyatların genelinde önemli bir düşme var. Son yıllarda PC fiyatları hiç bu kadar düşük seviyede seyretmemiştir. Gerçi son yıllarda hiç birimi-  
izn cebi de bu kadar boşalmamıştı. Ama bu ortamda yeni bilgisay-  
yar alanlar ya da upgrade yapanlar karda olduklarını bilsinler.  
İnşallah fiyatlar hep böyle kalır, hepimizin durumu düzeldi. Burada  
sadece Süper Sistemin konfigürasyonunu veririz.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		



Donanım Pazarı

	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
<b>İşlemci</b>	AMD Duron 750MHz Boğaziçi/Çizgi: 49\$	AMD Athlon 1.2Ghz (266 MHz) Boğaziçi/Çizgi: 130\$	Intel P4 1.7Ghz + 128MB RDRAM Empa: 395\$
<b>Anakart</b>	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	İwili KK266 Pasifik: 150\$	ABIT TH7-RAID Çizgi/Datagate: 250\$
<b>Bellek</b>	256MB SD-RAM Fiyatı: 30\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 220\$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 240\$
<b>Hard-disk</b>	Western Digital 20GB İhlas-Acer: 115\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 158\$	2x Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 280\$
<b>Ekran Kartı</b>	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 100\$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 160\$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 370\$
<b>Monitör</b>	Philips 107E 17" Boğaziçi: 182\$	Sony E220E 17" Ufotek: 285\$	Sony G400 19" Empa: 655\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 68\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$
<b>Ses kartı</b>	Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28\$	Soundblaster Live! DE 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 80\$	Soundblaster Live! Platinum 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 190\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$
<b>Kasa</b>	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
<b>Toplam</b>	<b>782\$</b>	<b>1456\$</b>	<b>2609 \$</b>
<b>Hoparlör</b>	LCS-2514 Ölçsan: 72\$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
<b>Joystick</b>	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68\$
<b>Direksiyon</b>	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
<b>CDRW Sürücü</b>	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$
<b>Web Cam</b>	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55\$	Intel Create & Share Empa: 70\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140\$

**Not:** Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarınızda ki fiyatlarla uyumsuz olabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatları gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve siz bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

Yan Ürünler

# teknik servis

Evet arkadaşlar bu ay başbaşa'yız. Sevgili ve biricik Onur'umuz Bodrum'da geçirdiği iki haftadan tatmin olmamış olacak ki küçük bir telefon konuşmasının ardından yine kaçıverdi. Bu yeni kuşak gençleri anlamak ciddi zor. Hatta bir Siyaset Meydanı kisvesi ile diyebilirim ki gençliğin gidişi beni endişelendiriyor. Ama aslına bakarsınız iyi de oldu. Ne zamandır şöyle tamamen baş başa Teknik Servis yapmamıştık.

## Sevgili Tuğbek,

Bu yazıyı yazarken aklımdan neler geçtiğini anlatamam (kılıç, nefret, mızrak, nefret, kabus vb.) Çünkü biz seni taa öbür dergilerdeyken takip ettik ama sen bizi unuttun gibi geliyor. Hatta sizin çalışma ortamına girip oralarda "Ben Fifa'yı biliyorum" diyenlere ders vermiştik (Size asla, öyle şeyler düşünmedik ve düşünemeyiz).

- 1- Bütün babalar oyunlara karşı mıdır? Yoksa sadece benimki mi?
- 2- Benim anakartım Intel i810 çipsetli olduğundan ekran kartı ve ses kartı birleşik. Görüntüde sorun yok. PCI slotu bol ama AGP yok, en önemlisi 32-bit olmuyor, 24-bit'de kalıyor. Ne yapılabilir.
- 3- Terbiyesizlik olmasın ama siz nasıl böyle dergilere girdiniz, yani nasıl derken bunun okulu yoktur her halde.
- 4- Benim şu an başlayıp bitiremediğim oyun yok. İlk oyunumu C64'de 3 yaşında bitirmiştim. Ben gerçekten babamın söylediği gibi manyak mıyım ya da beynim bu oyunları oynamaktan sulanmış mı? (Bu normal mi?)

Andaç Gezersu

Hayda... Şimdi nerden çıktı bu unutmaya olayı. Elbette hepinizi tek tek hatırlamam mümkün değil. En sıkı hafızalı sayım memuru bile bunu yapamaz. Ama bu terk edilmişlik ifadesi de ne? Her ay burada ben

kimye bir şeyler yazmak için debeleniyorum?

Ah şu "Ben Fifa'yı biliyorum" tayfası... Sıkı bir derisi hep hak etti onlar. Hele Cem'i yenip (Sinanoğlu olan Cem) üstüne bi de "Tuğbek'le bir Meksika - Brezilya maçınız vardı hatırlar mısın?" diyebilmiş olma ihtimalimiz, beni dünyanın en mutlu insanı yaptı.

1- İnsanlar donanımlardan farklı olarak pek de kolay değişmiyor ne yazık ki. Hele babalar, Sürücü update'i ile halledemiyorsun sorunları. Benim babamda benim için hep aynı şeyleri söylerdi. Ama şimdi burada bu dergide çalıştığım için benimle gurur duyuyor. Sanırım babalarımızın gönlünü kazanmanın en kolay yanı bu. Bizimle gurur duymalarını sağlamak. Ve elbette... onları ne kadar sevdiğimizi saklamamak. Belki bu yolla onu seninle oyun oynamaya bile ikna edebilirsiniz. Görsen inanamazsın benim annem ve babam her akşam kim oynayacak kavgası yapıp duruyorlar evde : )

2- Intel'in dünyaya yaptığı en büyük kötülük i810. Aslında onların niyeti iyiydi ama bizim kendini bilmez donanım satıcısı kılıklı vampirlerimiz sadece ofislerde kullanılması gereken bu i810 çipsetli anakartları oyun oynamak isteyen insanlara da satıyor. En iyisi önce anakartını değiştirmek. Ama bu sana çok pahalıya mal oluyorsa en azından idare etmesi için PCI slotlu bir ekran kartının arayışına düşmelisin. Ama önce o bilgisayarı satan adama gidip sana bu anakartı sattığı için hesap sor bence. Bir satıcı kullanıcının ihtiyaçlarını doğru karşılamakla yükümlüdür. Mal satıp kaçmayı pazardaki sebzeçilerde yapar. Ama donanımcıların genelde pazarcılar kadar iş ahlakı ve iş bilinci yok.

3- Herkes bir şekilde düştü işte. Ben gazete ilanyıla, Sinan Level'in yarışmasıyla, kimileri eş dost vasıtasıyla, Onur önceden bir web sitesinde yazdı. Biraz da kaderin cilvesi buluşturdu bizleri.

5- Ege bütün hayatın bilgisayar oyunlarıya ve bunun dışında hiçbir şeye yer yoksa babanın dediği gibi aynen bir sorun var. Ama sadece bilgisayar oyunlarını çok seviyor ve başka şeylere tercih edi-

yorsan... hangimiz öyle değiliz ki? Hepimiz manyak olamayız ya. Zaten oyunlar beyin sulandırmaz veya kimseyi manyak yapmaz. Ben hiç oyun oynadım diye manyak olan görmedim. Sadece senin sosyal yaşamını, insan ilişkilerini zedeleyebilir. Buna çok dikkat etmelisin.

## Selam Tuğbek,

Sana bir soru sormak gereksinimini duydum. Şu ADSL modemleri nereden satın alabilirim. Ve nasıl kullanılabilir hale getirebilirim. Cevabın için şimdiden teşekkürler.

Alıcan

Alcatel ADSL modemler için benim bildiğim en güvenilir yer Intelnet. Telefonu (212) 276 38 23. Ayrıca D-Link için Empa'yı (212) 599 30 50'den arayabilirsin. Modemin kurulumunu onlar ya da telekom yapıyor bildiğim kadariyle. Yani senin bir şey yapmana gerek kalmıyor.

## Selam

Benim anakartım Gigabyte 6VX7+ . Bu kartta GeForce işlemcili ekran kartı kullanıp kullanamayacağımı öğrenmek istiyorum. Bildiğim kadariyle GeForce ekran kartları AGP 4X ama benim anakartım 2X. bye

Cüneyt Özalp

Elbette kullanabilirsin. AGP 4X uyumlu anakartlar aynı zamanda AGP 1X ve 2X'de destekliyor. Performans fark eder elbette. Bu "Ferrari ile İstanbul trafiğine girilir mi?" gibi bir soru. Elbette girersen, boşluk yakaladın mı herkesi sollarsın da ama trafik sıkışınca Şahin'den daha hızlı gidemezsin.

## Merhaba

CD-ROM um Creative ilk olarak CD-ROM'un düğmesine basıyorum açılıyor sonra hop kendi kapanıyor bir daha açıyorum bir daha kapanıyor ancak tutup koyuyorum sonra bilgisayara ne ama ne yüklersem ya fatal error ya an error veriyor yada mutlak bir hata bulup yüklemiyor acaba sorunum sistemden mi yoksa CD-ROM'dan mı ve ne yapmam gerekir? Cevabını dört gözle bekliyorum

Ozan Gök

Klasik Creative CD-ROM sendromu. Hele Infra 48X veya 52X ise bugüne kadar çalıştığına bile



dua etmelisin. Çoğunuz bunu bilirsiniz ama hala bilmeyenler var demek ki. Creative CD-ROM'larda kronik bir sorun vardır. Belli bir kullanımın sonunda (2 ay ıla 1 sene arası değişir) CD-ROM'un çekmecesi (tray) kendi kendine açılıp kapanmaya başlar ya da siz açmaya çalıştıkça dalga geçercesine açılıp kapanır. Çözümü CD-ROM'u camdan dışarı (aman birilerine veya arabalara gelmesin) atmaktır. Üzgünüm ama garanti süresi geçmişse yeni bir CD-ROM alman gerekiyor. Geçmemişse değiştirirler zaten.

### Merhaba Tuğbek Abi;

Senden bir problemime yardım etmeni isteyeceğim. Benim problemim bilgisayarı kapattıktan sonra power cable'li çekip 10-20 sn beklemeden tekrar açamıyor olmam. Problem power supply ile ilgili tabii ki ama nedir tam olarak? UPS kullanıyorum ondan kaynaklandığını sanmıyorum çünkü aynı şeyi UPS den çıkarıp normal prize taktığımda da olduğunu gördüm... Bir de eskiden(3-4 ay önce) bir problemim vardı ama nasıl olduysa kendiliğinden geçti. CD-ROM driver'im bazen çalışmıyordu, aşıp kabloları çıkarıp takıyordum filan ama bir işe yaramıyordu! (bu arada CD-ROM'um 52X Creative Infra) Ne yapabilirim? (tekrar:)) Yardımcı olursan sevinirim.

Ergin (Stratovarius)

Sorunun ATX'den kaynaklandığı kesin. ATX sistemin mantığında (ACPI ile birlikte) anakartın güç kaynağına hükmetmesi yatar. Windows'dan tam olarak kapama özelliği mesela bu sayededir. Ama bu beraberinde bu gibi sorunlar da getirebilir. Bu genelde anakartın ATX'i kilitlemesinden olur. Güç kaynağından anakarta giden büyük kablo demetini çıkarıp taktığında bilgisayarı hemen açabiliyorsa sebep budur. Bu durumda anakartın bir teknik servise uğraması, BIOS update'i gibi mümkün olabilecek çözümlerin denenmesi gerekiyor. Elbette güç kaynağını başka bir PC'de deneyerek sorunun ondan olmadığından emin olmak da gerekir. Creative ile ilgili az önceki açıklamalar senin içinde geçerli. Şansına kendi kendine çözülmüş. Ama sorun tekrar edebilir.

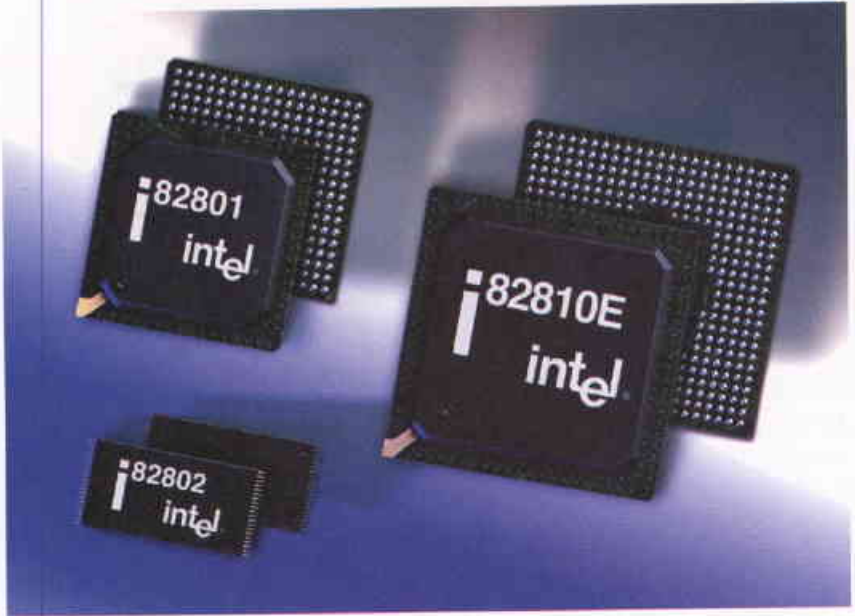
### Merhabalar sevgili Level yazarları;

Derginizin muhteşem olduğunu söylememe gerek olduğunu sanmıyorum.Lafı fazla uzatmadan sorunuma geçiyorum.

1)İnternette oyun alma işine girmek istiyorum. Bana güvenebileceğim Türk ve yabancı siteler söyleyebilir misiniz?

2)Ben çok baba bir sistem almaya karar verdim fakat bazı kararsızlıkta kaldığım durumlar var.

a)Sony 12x dvd ve 12x8x32x hakkında çok iyi şeyler duydum.Bilgisayarımda bunları almamı önerdi.Sizce bunları almalmıyım yoksa daha iyisi varmı?



b)GeForce 3 ve GeForce 2 Pro arasında çok fark var mı? Hangisini almalıyım?

c)Pegasus 5.1 speaker system hakkında bir bilginiz var mı? İyimidir almaya değer mi?

d)Kablosuz klavye ve optic mouse'ların kablolulara göre dezavantajı var mı?

Bizimde öyle bir beklentimiz yok zaten. Güzel güzel sohbet ediyoruz işte.

1) Türk sitesi bilmiyorum açıkçası. Türkiye'de çıkan çok az sayıda ki oyun bilgisayarılarda ve D&R benzeri mağazalar da oluyor. Ama yutrdışı için www.cdmag.com'u tavsiye edebilirim. Ana sayfadan Chips&Bits'e tıklıyorsun. Fiyatları bayağı iyi. Elbette Amazon da olabilir. Ama www.amazon.co.uk'e de ayrıca bakıp fiyat veya gönderi masraflarını kontrol et. Bir de www.gamstop.com var ama bir iki kere beni üzdüler. Teknik aksaklık çok oluyor.

2) Ne mutlu sana. Ama istersen buna çok iyi falan diyelim biz PC'leri Ana, Baba gibi sınıflandırmalara tabii tutmuyoruz.

a) Sony'nin DVD-ROM sürücülerini beğenirim. Ama CD yazıcıları için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. b) Elbette GeForce 3'ü. Aralarında ciddi bir fark var. Performans olarak çok çok olmasa da teknoloji olarak öyle.

c) Çok az... pek iyi olmadığını biliyorum. Kötü bir 5.1'dense sıkı bir 2.1 yeğdir.

d) Eğer yeterince kaliteliyse yok. Ama radyo dalgalı değil de infra-red olanlarından ve kalitesizlerinden şiddetle kaçınmı çok baş ağrıyıyor sonra.

### Merhaba Tuğbek,

Sana bir sorum olacak. Benim bilgisayarımda iki tane 64 MB RAM var bunlar birlikte 128 MB RAM görevi yapar mı ? Ve bir sorum daha var Babu nasıl ? Yanıt verirsiniz sevinirim.

Tolga ERBAK

Evet iki tane 64 MB RAM sonuçta matematiksel olarak 128 MB RAM eder. Performansta küçük farklılıklar olabilir ama asıl dezavantajı iki RAM slotu kaplaması. Babu kim? Ha şu maymun. Onunla yollarımız ayrılmış çok oldu. Fallout Tactics çıkınca bir kenarda unutuldu. Zaten hep çok gazı oluyordu ve Sinan'ın kaplanından paso dayak yiyordu. Oyundan aldığı zevk bitince sanal kahramanlarla arandaki ilişki de biter, Babu'dansa gerçek bir kedi veya köpek beslemek çok daha tercih edilesi.

Selam bizim acil bir sorunuz var İki bilgisayarın paralel kablo ile bağladık ama Diablo 2 oynayamıyoruz çünkü ip adresi alamıyoruz. Bilgisayarların birinde ethernet kartı var diğerinde yok ve biz ethernet kartı almadan bu sorunu nasıl geçebiliriz.Yani bilgisayarlara nasıl IP adresi verebiliriz (İnternete bağlanmadan). Diablo 1 de Direct Cable Connection diye bir seçenek vardı. Bu şekilde oynayabiliyorduk ama Diablo 2'de böyle bir seçenek yok. Sorunumuzu geçmemizde yardımcı olursanız seviniriz şimdiden teşekkürler.

İbrahim Kurtuluş

Aslında benim size ilk tavsiyem biran önce o illet oyundan kurtulmanız, o sizin benliğinizi ele geçirmeden. Bu konuda yıllarımı vererek harcadığım Diablo Rahatsızlıkları Kliniğine başvurabilirsiniz. Direct Cable Connection'a gelince. Bu bağlantı eski oyunlarda desteklenirdi ama yeni oyunlarda rastlamıyorum hiç. Direkt kablo bağlantısında IP almanın mümkün olduğunu sanmıyorum. Ancak ek bir yazılımla sanal network oluşturmak falan mümkün olabilir belki (belki de olmaz). Ama böyle bir bağlantı türü hakkında bugüne dek hiçbir şey duymadım. Ancak ikinci bir network kartı alıp iki kartı Cross Cat5 kabloyla bağlayarak oynayabile şansınız var. ■ ■ ■

# neizliyoruznedinliyoruz

## harry potter çılgınlığı

Dünyayı kasıp kavuran Harry Potter fırtınası en sonunda Türkiye'de de okuyucusuyla buluşuyor. İlk başta sadece bir kitap olan Harry Potter, şu an bir marka haline gelmiş durumda. Oyuncakları, kartları, bilgisayar oyunu, kupaları (bir tane bende de var) derken, en sonunda bu küçük sihirbazın filmi de geliyor. Kitaplarından ilk ikisini (Felsefe Taşı ve Sırlar Odası) Yapı Kredi Yayınları çıkardı; hatta siz bu yazıyı okurken muhtemelen üçüncüsü de çıkmış olacak.

Harry Potter'ın öyle bir büyüsü var ki etkisinden sadece çocuklar değil, büyükler de nasibini alıyor. Aslında her şey ilk kitabı küçük kuzenime hediye etmemle başladı diyebilirim. Sonra da bir de baktım ki beşinci bölüme gelmişim bile. Gerçi sayfaları çevirirken biraz büyüdüğümü ve 'Gizli Yediler' okuduğum günlere tam bir dönüş yapı-

madığımı farkettim ama bu durum tabii ki kitabı yarılama engeli olmadı. Kitap dünyada 90 milyondan fazla satmış ve 40'tan fazla dile çevrilmiş. Peki nedir Harry Potter'ı bu kadar popüler yapan? Özellikle kitapların bile artık Internet'ten okunur hale geldiği günümüzde bir çocuk kitabının 'gerçek' dünyada bu kadar çok okuyucu bulması büyük bir başarı. Şüphesiz bunda yazar J. K. Rowling'in zengin hayal gücünün payı büyük. Rowling, sosyal yar-

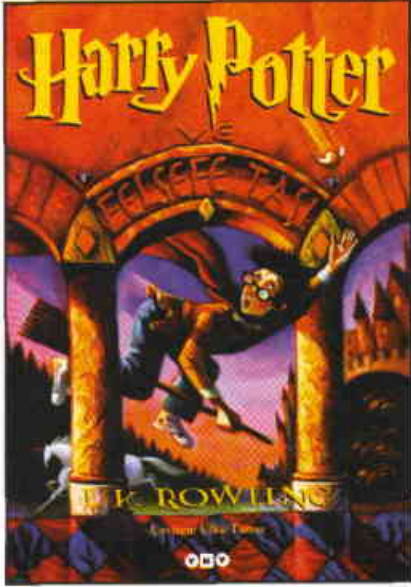


Harry Potter'ın filmi yıl sonuna doğru vizyona giriyor; ama biz ancak seneye izleyebileceğiz (18 Ocak). Yönetmenliğini "Evde Tek Başına"dan hatırladığımız Chris Columbus'un üstlendiği filmde, küçük yaşta öksüz kalan ve büyüçülük yeteneklerini keşfeden Harry Potter'ı Daniel Radcliffe canlandırıyor. Yüzlerce kişi arasından seçilen Radcliffe gerçekten Harry Potter karakteri için çok uygun görünüyor. Anlatılanlara göre kitabın atmosferi aynen korunmaya çalışılmış; hatta çekimlere başlamadan önce yönetmen Columbus, her mekan için yazar Rowling'in fikirlerini almış. Hem diğer kitapları hem de filmi dört gözle bekliyoruz.

## akıllara zarar!

Festival sırasında izlediğim zaman, "bu film kesin vizyona girer" demiştim; çünkü Amerikan bağımsız sinemasına karşı hep özel bir ilgi olmuştur. Belki de düşük bütçeyle bile insanların bizden iyi filmler yapıyor olmasındandır. Neyse, sonuçta dediğim çıktı ve Akıl Defteri (Memento) gösterime girdi.

Öncelikle hemen belirtmeliyim, Akıl Defteri alışık olduğunuz veya lay lay lom izleyebileceğiniz filmlerden biri değil. Başından sonuna (yoksa sonundan başına mı demeliyim) filme odaklanmalısınız; patlamış mısır falan almayı aklınızdan bile geçirmeyin. Film, geriye doğru sardıği için olayların kurgusu da tersine geliyor. Leonard



dım parasıyla geçinmeye çalışan bir anne iken, trende aklına birden bu fikrin gelmesiyle dünyaca ünlü bir yazara dönüşür. İlk kitap Felsefe Taşı, Harry Potter nasıl sıradan bir çocukken, başvurmadığı halde Hogwarts Cadılık ve Büyüçülük okuluna kabul edilmesini anlatıyor. Zorlu geçen bir eğitim döneminden sonra o artık sıkı bir büyüçüdür. Yetenekli olmasının yanı sıra arkadaşlarıyla yaşadığı maceralarda kazandığı deneyimler de onu iyi bir büyüçü yapar. Sırlar Odası ise Harry Potter'ın okulda geçirdiği ikinci yılını anlatıyor; tabii yine karanlık güçler küçük kahramanımızın yakasını bırakmıyor. İki kitabın da çevirisi gayet iyi ama Yüzüklerin Efendisi'nde olduğu gibi bir alışma döneminden geçmeniz gerekiyor. Çünkü kitap tamamıyla yeni bir evren sunuyor. İçerdiği isimler ilk başta tamamıyla bize yabancı. Ama okudukça o evrenin bir parçası oluyor ve Harry Potter ile kendinizi bir tutabiliyorsunuz.

## haberiniz var mı?

### INTERNET'İN DE OSCAR'LARI VAR

Aslında Webby Ödülleri, Temmuz ayında sahiplerini buldu ama ben zaten ödüllere çok bir siteden bahsetmek istiyorum. Daha ülkemizde vizyona girmeyen ve muhtemelen de girmeyecek olan "Requiem for a Dream" filminin web sitesi (www.requiemforadream.com), en iyi film sitesi dalında Webby heykelcisi-



ni kucaklamış durumda. Şimdilik

film kurcalamayı başka bir sayıya bırakıyorum çünkü filmin sitesi en az kendisi kadar orijinal ve garip. Gerçi bu sıfatlar herkese göre değişebilir. Siteye ilk girdiğiniz zaman yanlış bir yere girdiğiniz düşünerek, adresi kontrol ediyorsunuz (ne de olsa biraz uzunca). Siz ne olduğunu anlamaya çalışırken birden ekran, arza efektleriyle yerini filmde kayan görüntüleri bırakıyor. Ama bunlar pek alışık olduğunuz görüntülerden değil; mouse imlecini gezdikçe parçalar açılıyor ve kapanıyor. Kamera sanki bir bulmacanın üzerinde gezinen bir sorgulama lambası gibi. Ekranı birden birtakım scriptler ve boş

resim kutucukları çıkınca, bir sorun olduğu izlenimine kapılıyor-sunuz. Aslında ortada sorun falan yok (belki de sizde vardır).

Tabii bu ekran sadece bir başlangıç. Diğerlerinin daha da sapkın olduğunu söyleyebilirim. Siteyle bilincinizden çok bilinçaltınız etkileşim içinde. Öyle film hakkında bilgiler falan bulamıyorsunuz; site, filmde alınıp, modifiye edilmiş çeşitli görüntüler ve seslerle filmi anlatmaya çalışıyor. Bu sıradışı siteyi kesinlikle favorites listenize almalısınız.



# ne okuyoruz ne yapıyoruz



(Los Angeles Sırları'ndan Guy Pearce), karısının katilini aramakta. Ama bir de küçük sorunu var: Unutmak! Karısının tecavüz edilip öldürüldüğü gün, o da başına yediği darbe sonucu kısa dönemli belleğini (cache dediğimiz olay) yitirmiş. Ve şu an unutmamak için vücuduna dövme yaparak notlar almak zorunda, yoksa 10-15 dakika içinde her şey onun için bir muammaya dönüşebiliyor. Artık belleğine yeni anılar depolayamadığı için yaşamdan zevk de alamıyor. Karısını katilini bulup intikam alma amacı onu yaşama bağlayan tek şey. Leonard ipuçları toplarken karşılaştığı kişilere de tam olarak güvenemiyor; onların kendisini 'durumundan' dolayı kullanma ihtimali yüksek olduğu için devamlı bir paranoya içinde...

Akil Defteri aslında (özellikle konusu) üzerine hiç konuşulmaması gereken bir film. Zaten bir döngüyü andıran kurgusundan dolayı filmi anlatmanız da çok güç. Yönetmen Christopher Nolan da bunun farkında olsa gerek. Film belleğin yanıltıcı, delillerin gerçek olması üstüne kurulu. Tempo hiç düşmüyor; Leonard ile birlikte devamlı unutuyor ve sonra tekrar unutuyoruz. Çaresizlik film boyunca adamın yakasında. Anlayacağınız stres diz boyu ve bu durum film bitene kadar böyle. Belleği olmadan insanın gerçeğe karşı nasıl bir savunma mekanizması geliştirdiğine dikkat çekiyor Akil Defteri. Görsel olarak da film izleyicinin kafasını karıştırmaya çok müsait. Bazı geçişler delirmenin sınırla-

rını çizecek türden. 'Matrix'den Trinity (Carrie-Anne Moss) de önemli bir rolde, Akil Defteri son yıllarda gördüğüm en iyi film. Bugün kendinize bir iyilik yapın ve bu filmi görün; unutmayın ama!

## modern bir pinokyo öyküsü

Efsane yönetmen Stanley Cubrick bu dünyadan göçmeden önce başka bir deha olan meslektaşısı Steven Spielberg'e bir projesinden bahseder. Zaten birbirine hayran olan bu iki adam filmi çekmek için anlaşır ama Cubrick, son filmi 'Eyes Wide Shut'ın gösterime girmesinden kısa bir süre önce ölünce, Spielberg 'Yapay Zeka (A. I.)'yı tek başına çekmek zorunda kalır. Ama Cubrick'in fikirlerine ve tarzına da sadık kalmayı ihmal etmez. 'Yapay Zeka' için herhalde en doğrusu 'Cubrick'e adanmış bir Spielberg filmi' demek olacaktır.

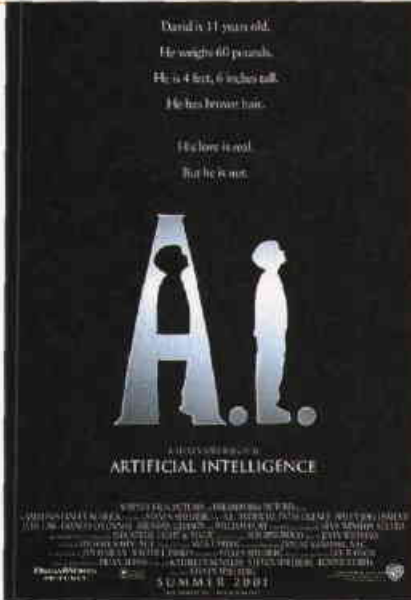
Film doğal kaynakların sınırlı olduğu ve teknolojinin inanılmaz bir hızla geliştiği bir zamanda geçi-



yor. Hayatınız monitörlere geçmiş durumda. Yediklerinizin hesaplanıyor ve servisi yapan kişi bir insan değil. O yapay bir insan; bir robot. İnsanlığın her ihtiyacı için bir robot var, sevgi hariç. Duygu, robot evrimindeki en son aşama. Robotların sofistike yapay zekalarına, çocukları olmayan ebeveynlerin sayısının bir hayli artması yüzünden, duygular ekleniyor. Ve David yaratılıyor (Haley Joel Osment); sevmek için programlanmış ilk robot çocuk. David bir ailenin yanına veriliyor ve ilk başta her şey yolunda gidiyor. Ama gelişen olaylar David için bu hayatı imkansız kıyor. Kendisini ne insanlardan ne de makinelerden biri olarak hissediyor. Aslında tek istediği, sevgisinin karşılığını görebilmek. Oyuşacak ayısını da yanına alarak nereye ait olduğunu bulmak üzere, sınırlarını aşacağı bir yolculuğa çıkıyor...

Oldukça ilginç bir hikaye. Sevgi ve varoluş üstüne birtakım sorgulamalar içeriyor; hayatın karmaşasını yansıtıyor. Oyuncular da çok iyi seçilmiş. Özellikle 'Altıncı His' filminden hatırladığımız Haley Joel Osment ve filmde David'e yolculuğunda eşlik eden 'Jigolo Joe' rolündeki Jude Law çok başarılı gözüküyor. Zaten Spielberg imzasının birçok kaliteyi tek başına ifade ettiğini düşünüyorum. Umarım 'Yapay Zeka' önümüzdeki aylarda (en azından yitirdikten önce) vizyona girer ve biz de dağarcığımızı bir Spielberg filmi daha ekleyebiliriz. ☺

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



## habeğiniz var mı?

### ➔ RADIOHEAD UNUTUŞU HATIRLATIYOR

Evet, grubun son albümü "Amnesiac" piyasaya çıkmış durumda. "OK Computer" ile zirveye oturan Radiohead, "Kid A" albümlerinden çok kısa bir süre sonra yeniden karşımızda (daha doğrusu kulaklarımızda). Onları ilk önce 'Creep' ile tanıdık. Müt-hiş bir parçaydı; insanı aynı anda hem 'high' hem de 'down' edebilen parçalardan biridir bence. Hatta küçük bir detay: 'Creep' parçası bunalıçtı olduğu kadar etkileyici bir film olan "Bisikletçi (Cyclo)"nin soundtrack albümünde de yer almaktadır. Parano-id Android, Karma Police veya Fade Out grubun

bir çirpıda aklıma gelen en iyi parçaları.

Şimdi ise ilginç bir kişilik olan Thom Yorke'un başını çektiği, bu Oxford'lu beş gencin yeni albümü "Amnesiac" ile yine derinlere iniyoruz. Albümün adı 'arneizden mustarip' anlamına geliyor; yani unutmama sorunundan dertli insan da diyebiliriz. Yorke bu duruma şöyle bir açıklama getiriyor: "Ag-nostik (bilinemezci) inanca göre doğduğumuzda, içi-ne düşüğümüz hayatın bizde yol açacağı travmay-la başa çıkabilmek için nereden geldiğimizi unu-turuz. Bu unutuşun nehri gibi bir şey..." Görünüşe bakılırsa Radiohead 'hatırlamak' için böyle bir al-

büm yapmış olmalı.

Zaten albümden ilk single olan 'Pyramid Song' da bunu vü-egulamak ister gibi. Yine eskiden olduğu gibi derin sözler ve Thom Yorke'un bü-yüleyici sesi ön planda. Radiohead dinleyenlerin bence kesinlikle alması gereken bir albüm. İsterse-niz önce biraz 96.2 takılıp, bir ön dinleme de yapa-bilirsiniz.



# Emulator

Hiç Commodore ve Amiga'nızdaki o minik ama muhteşem oyunları PC'nizde oynamak istediniz mi? Eğer cevabınız evet ise doğru yere geldimiz

*Nasil anlatsam..Nerden başlasam ?..  
Belki bazılarınız eskiden görmüş veya  
duymuştur..  
O anlatılanları merakla dinleyip keşke benim  
de olsa diye..  
Belki de hiçbir şekilde sahip olamazdı ona..  
Tam tadını çıkaracakken okullar açılır da  
alırlardı elinizden onu..  
Kaldırırlar ulaşılmaz bir yere koyarlar ..  
Veya derslerden geri kalırdığınız için  
satmışlardı onu..  
Bazıları C64 derler, diğerleri AMIGA..  
Bazıları da der adı ben de saklı..  
Her neyse mazide kalanlar kalsın biz bugüne  
bakalım..*

**E**MULATOR konulu yazı dizimize hoşgeldiniz sevgili okuyucular. İlk önce EMULATOR nedir onu bir anlayalım. EMULATOR ; İngilizce EMULA kelimesinden gelir. EMULA :bir işi daha iyi yapmaya çalışmak, rekabet etmek, kıskanmak anlamlarına gelir. EMULATOR bir bilgisayar programıdır, teknik olarak çok farklı bir sistemi alıp sizin kullanmakta olduğunuz bilgisayar sistemine uyumlu hale çalışmasına olanak sağlayan bir programdır.

"Peki EMULATOR yapan insanlar kim, amaçları ne?" sorusu gelir aklıma, bunun cevabı ise:

Bunu yapan insanların programcıdır, fakat bunlar zamanında C64 AMIGA v.b. sistemler için çeşitli programlar yapmışlardır. Bu ve benzeri sistemlerin CPU REGISTER/LARINI ve bir çok ince HARDWARE ve BIOS özelliklerini çok iyi derecede bilmektedirler. Zamanla yeni ve değişik sistemlerin çıkması, bu sistemlere olan ilginin azalmasına sebep olmuş, ve bu sistemleri kullanan bazı fanatikler ortaya çıkarak fan grupları oluşmuştur. Bu gruplardan bazıları FOREVER (sonsuzluk) gibi bir felsefeye sadık kalarak şu anda sizin kullanmakta olduğunuz WINDOWS, DOS, LINUX başta olmak üzere bir çok işletim sisteminde kullanılabilecek EMULATORLER geliştirmektedirler... Tabii ki bu fanatiklerin hepsi aynı grupta olmadıkları için illegal olanları da var..! INTERNET üzerinde yasal ve yasal olmayan versiyonları da mevcuttur. Aradığınız programın legal (yasal) dağıtım olmasına önemle dikkat ediniz.



Bizim incelemeye başlayacağımız sistemler Dört ana başlık altında toplanır:

**1- Arcade:** Oyun salonlarında ki jetonlu makineler.

**2- Bilgisayar sistemleri:** C64, AMIGA başlıca olmak üzere birçok benzeri 8 ve 16 bit sistemler.

**3- Konsollar:** SEGA Dreamcast, Nintendo 64, Playstation ONE, SNES gibi TV bağlantılı sistemler.

**4- Avuç içi sistemler:** GAMEBOY, GB COLOR, GB Advanced SEGA Game Gear gibi mobil (avuç içine sığan) oyun sistemleri.

Şu ana kadar bu sistemler için yapılmış olan toplam 10,000'e yakın legal olan oyunu oynama olasılığınız vardır.

Peki insanlar neden EMULATOR kullanmak ister? Bunun 2 tane ana nedeni vardır:

**1. Neden:** Elinizde 166 MHZ bir baba yadigarı var, hiçbir güncel oyunu çalıştıramıyorsunuz, kısaca yetersiz. Ve çaresiz kaldınız, eski DOS oyunlarına döndünüz, onlar da artık kabak tadı vermeye başladı. Yenilik arıyorsunuz!

**2. Ne hayallerle aldınız bilgisayarcınızı.** Fakat birkaç yıl önce AMIGA sahibiyken kardeşinizle oynadığınız basit fakat heyecanlı 2 kişilik oyunların PC versiyonunu aradınız, bir süre sonra sağdan soldan INTERNET'ten bulduklarınız ise düşük çözünürlükte DOS oyunları. Her şey kare kare gözüktüyordu mideniz kalktı, başınız döndü "Düşündüğüm bu değildi" dedi-

niz kendinize o zaman emulator dünyasına hoş geldiniz.

**Ya da değişik bir örnek daha verelim ;**

Dünya kadar para harcıyıp aldınız teknolojinin son nimeti canavar bir sisteminiz var ama bir türlü aklınızdaki o jetonlu makinelerdeki o ARCADE oyununun tadını hiçbir eski veya yeni bilgisayar oyunundan alamadınız. ARCADE konusuna da 2 yazımda geniş bir açıklamaya yer vereceğim ve ayrıca zamanında HIT olmuş oyunların listelerini de birlikte göz atacağız.

İlk yaptığınız iş CD satan yerlere gittiniz sordunuz bulamadınız. Sonra İnternet'e daldınız bir şeyler bulduğunuz sandınız indirdiniz fakat amacınızla alakasız programlar çıktı karşınıza, sonra yine aradınız bu sefer bulduğunuzdan emindiniz, indirdiniz o kadar eski bir Emulator ki bir çok sistem hatası yaşadınız. Eğer bü-





tün bunlardan gına geldiyse, size iyi haberlerimiz var.

Şimdi size kullanımı kolay olan ve bir çok programcının ortaklaşa yaptığı bir emulatörü tanıtacağız,

**M.E.S.S.:"Multi-Emulator Super System"**  
Copyright (C) 1998-2000

Yapım: MESS Team

Web Sayfası: <http://mess.emuverse.com>

Bir çok konsolu ve avuç içi sistemi tek başına emule edebilmektedir, devamlı olarak güncellenen bu emulatörün emule edebildiği yüze yakın sistemin tam bir listesini bu web sitesinde bulabilirsiniz

<http://mess.emuverse.com> adresinde DOWNLOAD kısmında kullanmakta olduğunuz OS (işletim sistemi) 'e uygun versiyonu seçin. Tüm Windows versiyonları için mess32b-037b13 u size önerebiliriz. Bunun dışında sitede DOS versiyonunda var ancak GUI (grafik arabirimi) olmadığı için eski DOS komutları ile çalıştırılıyor ("Program adı" boşluk "Sistem adı" boşluk "Kullanılacak olan rom IMAGE dosyası adı"). Yeni kullanmaya başlayacaklar için win32 versiyonu daha kolay gelecektir. EMULATOR çalıştırınca karşınıza Windows Explorer'a benzeyen seçenekler çıkmakta. Sol taraftaki menüden aşağı doğru 2. seçenek olan AVAILABLE klasörüne tıklarsanız şu anda çalıştırılabilir olan sistemlerin listesini görebilirsiniz.

Örnek vermek gerekirse; GAMEBOY'un üzerine gelin farenin sol tuşu ile seçip, sağ tuşa basarak en alt ta bulunan PROPERTIES i seçin, karşınıza çıkan 8 yapraklı möhüden SOFTWARE sekmesinden INSERT butonuna basarak açılacak olan BROWSER'dan sizde bulunan ROM IMAGE dosyalarını gösterin. Sonra F5'e basıp yenileyin. Sonra eğer sorun yoksa en sağ tarafta bulunan SOFTWARE kısmında EMULE edilebilen oyun

Rom'larının tam bir listesi karşınıza çıkacaktır. ROM'un üzerine 2 kere tıklatarak programı çalıştırabilirsiniz.

**Not: Ayrıntılar önemlidir (yeni başlayanlar için) :-D**

Şunu da belirtiyim ki GAMEBOY'un program geliştiricileri için yapılmış olan UTILITY programları ile yazılmış GAMEBOY legal romlarını Internet üzerinden ücretsiz temin edebilirsiniz diğer sistemler için de aynı yolu takip ederek legal versiyonlarını edinin.

Ayrıca ALL SYSTEM menüsünde çalışmayan diğer sistemleri çalıştırmak için BIOS IMAGE dosyaları istenmektedir. Bu BIOS (Basic Input Output System) IMAGE dosyaları kullanılan sistemin CPU'sunu (işlemci) yöneten; bir nevi işletim sistemidir. Windows, Linux gibi ... :-D

### LEGAL

1) Kullanmak istediğiniz sistemlerin legal BIOS ROM IMAGE dosyalarını kullanınız!

2) Kullanmak istediğiniz sistemlerin oyunlarının legal ROM IMAGE dosyalarını kullanınız!

Bu konuda bazı yapımcı firmalar kendi sitelerinden legal olan ücretsiz FREEWARE dağıtım yapımaktadır. Örneğin: [www.factor5.com](http://www.factor5.com) sayfasından AMIGA için legal dağıtım yapılan oyun ROM'u temin edebilirsiniz.

Bu yazımda oyun ismi vermediğim farkındasınız nedenine gelince ben şahsen bu sistemlerin (ilk çıktığı zamanlarda ) kullandım, şu anda INTERNET üzerindeki bu sistemlerin DEMO koleksiyonunu yapıyordum. Yasadışı ROM'lar ve

oluşumlar bu yazı dizisinde yer almayacağı için sizlere sadece

**C64, AMIGA, SEGA/8-16-32BIT-CD SYSTEM, NINTENDO/NES/SNES/GAMEBOY//GBC//GBA** v.b. birçok sistemin legal ROM'larını ve tanınmış oyunlarını ileriki yazılarımda sunacağım.

### Gerçek bir olaydan alınmıştır

- Ben buraya telefon etmiştim sanırım sizinle konuştuk.

*Bayan güler yüzü ile hafifçe başını sallayarak*

- Tamam hatırladım.

Dedi. Kısa bir konuşmanın ardından eliyle arka tarafı göstererek sağda ilk kapı olduğu belirtti. İçeri girdi. O anda gördüklerine inanamadı, şaşkın gözlerle etrafa bakakaldı. Ne manzaraydı, tam bir bilgisayar mezbahası; odanın içerisinde hard diskler, kablolar, kasalar ve adını bilmediğim bir sürü ıvır zıvır doluydu. Kendine

- Buradan bir bilgisayar aldığımı inanmıyorum.

Dedi. O sırada beyaz önlük giymiş bir servis elemanı malzeme rafı arasında çıktı, onu şöyle bir süzerek iyi birine benziyor dedi içinden, bilgisayarın sorunu ne diye sordu. Olayı anlattıktan sonra, duvarda asılı olan yıldız tornavidayı alarak kasayı açtı. Eleman şöyle bir göz gezdirdikten sonra ona döndü ve

- Şu an için fazla yapılacak bir şey yok. 2-3 parçayı yenile-



riyle değiştirebiliriz.

3 parça değiştirildi, denendi, bütün işlem yarım saatten daha kısa bir sürede yapılmıştı. Kasayı topladı. Ardından eleman girişteki bayana bir kağıt uzattı, kağıtta değiştirilmiş olan parçaların fiyatları yazıyordu. Ödeme yaptı. Yine de içinde bir huzursuzluk vardı. Kucaklayıp kasayı o kuşku ile oradan çıktı, eve geldiğinde terden sırlıklam olmuştu. Önce "şu tekeke kutusunu yerleştireyim" dedi.

Fişi de prize takınca çalıştırdı, eskiye nazaran daha iyi çalışıyordu. fakat emin olmak çok önemliydi. Arkadaşından önceden almış olduğum oyun CD'sini yükleyip çalıştırmaya çalıştı. Ama olmadı. Tam bir hayal kırıklığı içinde tüm bir gün boyunca bir hiç için uğraşıp bir hiç için para harcamış olduğunu fark etti, en önemlisi hayalleri yıkılmış bir halde. Çok yorulmuştu, yatağına uzandı, böyle olmalıydı dedi kendine. Bir duş alayım rahatlarım dedi kendine. 15 dakika sonra sağını kurularken eskiden AMIGA sahibi olduğu zamanı hatırladı, hafifçe gülümsedi. Eskiden gittiği AMIGA oyunları satan o yeri hatırlamıştı, oyunlar bir listederi seçiliyordu listenin son 2 sayfasında ==UTILITY== programlarının listesi vardı, işte resim, müzik programları v.b. Ve en son sayfanın alttan 8. sırasında DOS OYUNLARI için EMULATOR 2 HD (2disketlik) diye yazan programı hatırladı. Bir şimşek çaktı aklında, eğer o zamanlar Amiga için Dos emulatörü var idiyse, bu mantığa göre şu an DOS için Amiga Emulatörü olabilir. Bilgisayarı açtı. Ardından aramaya başladı. Kısa bir süre sonra da o aradığını buldu. Peki ya siz ? ☺

Eren Sağlam | [eren@level.com.tr](mailto:eren@level.com.tr)







# FRP

## Usanmadan soranlar ve cefakar DM'ler için bir yazı..

**A**ğustos ayının ortalarına doğruydum. Evime doğru ilerliyor, son bir ayı nasıl geçirdiğimizi düşünüyordum. Uzun sınav savaşlarına girmiştik. Bitkindik. Beynimiz bulanıktı. Ama yaşıyorduk işte. Elimdeki ekstra hızlı yazan, ucu hiç kırılmayan kurşunkalem +1, yeni sınavlar için hazırdı. Büyülü eşyalar böyledir işte, onlar sizin gibi yorulmaz, susamaz, ihtiyaç molası vermezler. Ben ise önce iyi bir uyku çekmeliydim. Ardından bizi sınav boyunca uyanık tutan, içindeki kahve bitmeyen, kahve kupa +3'ümden bu kez bir yorgunluk kahvesi içebilirdim. Bu düşüncelerle kapıya kadar gelmiştim ki, arkamdan bir sesin beni çağırdığını fark ettim. Döndüğümde kan ter içinde, benden bile yorgun görünen bir süvari duruyordu karşımda. Gıysilerinden ve atından haberci olduğu belliydi. "Sizce mektuplar var!" dedi. Adımı hemen içeriye buyur etmek istedim "Yorgunsun dostum, getirdiğin haberler her neyse, çok uzaktan beri onları taşıyor olmalısın.." "Hayır" diye karşılık verdi. "Sadece iki sokak öteden getiriyorum, biz kralliyet habercileri artık bölgesel sisteme geçtik(!). Ben yalnızca bu mahallenin haberlerini iletiyorum." "Peki o zaman ne bu halin?" Hızır hızır gülümsedi. İçimden "Tamam, bir ay inzivaya çekildik, mektuplarımızı almadık ya, kesin bi iş gelecek başıma.." diye düşünürken o gerisini getiriverdi: "Efendim mektuplarınızı taşımakta biraz zorlandım da. Sanırım siz de okumakta zorlanacaksınız : Tam 132 adet!!"

Pardon, bi şey sorucam.

İşte dostlar, karşılaştığım manzara aynen böyledi. 132 mektubun 30 kadarı sizlerden gelmişti ve ta 5 Temmuz'da gönderilmiş olmasına rağmen ancak Ağustos ortasında okuyabildiklerim oldu. Donanım sorularınızı Tuğбек ve Onur'a, Ultima sorularınızı da artık her ay UO ile ilgili iki sayfa yazacak olan Burak'a havale etmek durumundayım. FRP ile ilgili olanlara ise zaman zaman köşeden, zaman zaman da doğrudan size yazarak yanıt vereceğim. Genellikle belli sorular (Masaüstü frp nedir? Nereden kitap, Setting buluruz? Oyuncular nerele takılır?) çok tekrarlandıkları için yanıtlarını köşede her ay vermek yerine sizlere yazmam daha uygun olacak. E.Toker, Emre Soyak, Sacit & Yasin, Yunus Karasakal, Uğur Can Kanbal, HKI, Berk Ya-

kar, Eran Erbek, ptahoras, Utku, SirNemesis, Zim-Deth, Major Major ve adını yazamadığım diğerleri, gecikme için özür, bilin ki aldım okudum mektuplarınızı.

Mektuplar arasında bir soru vardı ki bu ay internet'ten okuduğum bir makale ile üst üste geldiği için yer vermeyi uygun buldum. .... demiş ki (adını tanık koruma programından dolayı saklı tutuyoruz!): "Okulda, evde ve arkadaşlarımda evimde oynadığım bu oyun dünyasını bayağı seviyorum fakat okulda oynadığım arkadaşlarımla oyunun içine etmekle kalmayıp beni de sinir ediyorlar. Sizce bu sorunu nasıl çözebiliriz?" Bu soru üzerine "DM'ler için oyunu katletmenin yolları" adlı isimsiz makaleyi tercüme edip, biraz rötuşlayıp size aktarmak istedim. Bunun bir mizah yazısı olduğunu hatırlatır, okurken çok da ciddiye almamanızı öneririm..

Dm'ler için oyunu katletmenin yolları

DM'liğin sıkıcı olduğu konusunda hemfikir misiniz? Yeni hazineler, yeni güçler kazanmadıkları sürece asla doymak bilmeyen, kendi karakterlerini her daim NPC'lerin üzerinde görmek isteyen, sizi önemsemeyen bir grup oyuncuya tahammül edemiyor musunuz? O zaman buyrun, eğlence sırası sizde.

1) Adam kayırma : Oyuncular içinde sevdiğiniz ve sevmediğiniz olacaktır elbet. Sevdiğiniz oyuncuların daha çok yüzüne bakıp, hareketleriyle ya da doğrudan sözleriyle onları cesaretlendirebilir, diğerlerinin söylediklerini (kazara) duymazdan gelebilirsiniz. NPC'leriniz (Non-Player Character) konuşurken söz hakkını tercih ettiğiniz oyunculara vermeniz, diğerleri buna itiraz ettiği zaman "Hayır



canım, NPC aslında grubun tamamıyla konuşuyor, yalnızca grubu temsil falanca söz aldı!" diye kendinizi savunmanız da etkili olacaktır. Öyle bir zaman gelecek ki, kayırdığınız oyuncular oyunu kontrole alacak ve sizin yerinize diğerlerini sindireceklerdir.

2) Kafa karıştırma : Özellikle kendi dünyanızda oynarken oyuncuların burada olup bitenler hakkında çok soru sormaları, onlar üzerindeki hakimiyetinizi zayıflatabilir. Bunu engellemenin bir yolu, sor-



dukları sorulara sürekli farklı yanıtlar vererek kafalarını karıştırmaktır. Hatta oyunculara peşin peşin sordukları tüm sorulara doğru yanıt vermediğini söyleyebilir, buna gerekçe olarak da dünyanın bazı yönlerinin karakterlerin akıllarının almayacağı kadar karışık olmasını gösterebilirsiniz. Bugün sorduğu soruya yarın daha farklı bir yanıt alacağını bilen oyuncu, bir süre sonra durumu kabullenecek ve hiç soru sormayacaktır.

3) Cezalandırma : Öyle anlar olur ki oyuncuların yaptıkları DM'in hem zamanının, hem de sinirleninin harabiyetine yol açabilir. Örneğin yok yere gruptan ayrılmaya karar veren bir karakter geri dönmeye mi karar verdi, gruba tekrar katılana kadar elinizden gelen her türlü zorluğu çıkarın. Bunu yapmanız için muhakkak birbirlerinden çok uzakta olmaları şart değil, aynı şehirde bile bulunsalar dört katlı koca kütüphanede gün boyu dolaşmış ve birbirlerini görmemiş olabilirler öyle değil mi? Hatta aradıkları adamı tanıdığından emin oldukları bir NPC'ye diğer arkadaşlarını görüp görmediğini sorduklarında zar atarmış gibi yapın, sonra onlara bakıp kaşlarınıza kaldırın ve "Yoo!" diyin. (Oyundan sonra sorarlarsa %99 hatırlaması için şans verdim, ama zar gelmedi dersiniz!)

4) NPC'leri kullanma : Karakterler her daim NPC'lere ne kadar karizmatik olduklarını sergilemek, güç gösterisinde bulunmak arzusunda dırlar. Bunu engellemek için karşılına hem yetenekleri hem de idari gücü daha yüksek NPC'ler çıkarabilirsiniz (Örneğin: Lordlar, prensler vb.). Bir süre sonra karakterler kendilerine denk gördükleri NPC'ler bulmak için kendilerini sokağa atacaktırlar. Burada ikinci bir sürpriz yaparak sokaktaki her adamı adı sanı belirsiz, kendi işinde gücünde, oyuncularla tamamen ilgisiz NPC'ler olarak canlandırabilirsiniz. Ya da daha iyisi sokaktaki her adamı adı sanı belirsiz,



kendi işinde gücünde ama yine oyunculardan çok daha güçlü NPC'ler olarak oynayın.

Eğer isterseniz karakterlerin başını sık sık derde sokup sürekli NPC'ler tarafından kurtarılmalarını, ama NPC'lerin bunu onlar için değil, "sıradan bir işmiş" gibi yapmalarını sağlayabilirsiniz. NPC'lerin gerçekte kendilerini ihtiyaç duymadıklarını hissettirseniz oyuncularınız daha da ezileceklerdir.

5) Oyunculara istediklerini verme : Bilirsiniz kimi oyuncular üç beş altın için hayatlarını tehlikeye atar, kimileri de güç ve yetki için... Birakin istediklerini alsınlar. Para ve güç mü? Barış içindeki bir krallığın başına geçirin, savaş yok, macera yok, para çok... Kısa sürede bürokratik işlemlerden baya-caklardır. Eğer karakterler hala doymak bilmiyor, yeni ülkeler fethetmek istiyorlarsa tez elden dünyayı ele geçirmelerini sağlayın (tüm çizgi filmlerdeki kötüler de bunu isterler. Ele geçirince n'apacaklar çok merak ediyorum?). Sıkıttıran patlamaları an meselesi olacaktır.

6) Atmosferi rezil



etme : Bu konuda iş biraz size kalıyor. Aslında atmosferi yerle bir etmenin pek çok yolu var. Oyunun düğüm noktalarından birinde aklınıza gelen bir fikrayı anlatmanız biraz ucuz bir numara olacaktır elbet, ama bunu "Ne de olsa oyun oynuyoruz canım!" diye geçiştirebilirsiniz. (benim önerim mevcut tüm kuralları en detaylı şekilde uygulamanızdır. Karakterler ata binerken, attan inerken zar atın. Karşındakiyle konuşurken her cümleden sonra charisma check atın, dövüşlerde de her türlü critical hit tablosunu masaya serip on dakikalık işi iki saate yayın. Atmosfer zaten hiç oluşamayacağı için rezil etme gibi bir imkan da olmayacaktır.)

7) Oyunculara baskı yapma : Siz ne yaparsanız yapın, durumlarından asla memnun olmayan oyuncular her zaman varlıklarını sürdürecektir. Bu durumda madde 1'de bahsedilen kayırdığınız oyuncularla anlaşın onların zamanı geldiğinde ortadan kaybolmasını sağlamalısınız. İşte tam bu anda memnuniyetsiz oyuncuyu tüm grubun kaderini belirleyecek bir durumun tam ortasına yerleştireceksiniz. Öyle ki, kendisi ve grubu adına hayati bir karar vermek zorunda kalacak (ve DM siz olduğunuz için elbette yanlış tercihi yapacak!). Aslında sonucun ne olduğu çok da önemli değil, böyle bir baskıya maruz kalmak, diğerlerinin dik bakışlarını üzerinde hissetmek bile onun sinirleri fazlasıyla bozacaktır.

İşte böyle, liste aslında daha uzundu ama ben en çok hoşuma gidenlere (ve köşeye sığabilecek kadarına) yer vermeyi uygun buldum. Gitmeden küçük bir duyuru da yapayım, gelecek ay köşeyi biraz daha farklı bir formata sokmak niyetindeyiz, bakalım ortaya ne çıkacak? Görüşmek üzere dostlar, (ha, yukarıdaki yazıyı okuyan DM'lere karşı dik katli olun, bakarsınız ciddiye alırlar!) ☺

Batu & Gökhan | batuh@level.com.tr



# gerçekler özgür kılar

Kimsenin geçmediği bir yolun kenarında, bir gün akşam vakti...

**U**zun zamandır yoldan kimse geçmiyordu. Bunda şaşılacak pek fazla bir şey yoktu aslında, yolun iki ucundaki şehirler yok olalı ve orada yaşayan insanlar karanlığa göçeli beri buralara pek kimse gelmez olmuştu. Bir zamanlar bereketli tarlaların, yemyeşil fidanlıkların olduğu topraklar şimdi koyu renkli, yapışkan bir kül tabakasının altındaydı. Yol kenarındaki eski, yıkık dökük ahşap binanın önünde duran eski bir motosiklet olmasa, buranın bildiğimiz dünyadan bir köşe olduğuna inanmak çok zor olurdu aslında. Güneş bu çorak ülkeyi kavuruyor, kızgın rüzgarın yerden kaldırdığı kül havayı daha da boğucu bir hale getiriyordu. Burası canlıların yaşama için uygun bulacakları bir yer sayılmazdı.

Eski motosikletin hikayesi ise bambaşka idi, ama sahibi o hikayeyi anlatmayı sevmezdi. Şimdi ahşap binanın içinde eski bir koltuğa oturmuş, yavaş hareketlerle piposunu dolduran adamın saçları bembeyaz olmuştu. Ama kıyafeti simsiyah. Simsiyah. Eski siyah bir pardesünün altından deri ceketini giymişti. Bu ceket en az onun kadar yaşlıydı. Eski siyah kot pantolonunun dizlerinde büyük deri yamalar vardı. Ve ayağındaki çizmelerin topukları bir hayli aşınmıştı. Gözlerini piposuna dikmiş, hafif hareketlerle içine doldurduğu tütünün sıkıştıyordu.

- Uzun zamandır ortalarda görünmüyordun...

Adam başını kaldırdı, kapıda dikilen gölgeyi görünce yüzüne hafif bir tebessüm yayıldı. Genellikle sayıları pek fazla olmayan eski, samimi dostlardan birini gördüğünüzde yüzünüze yayılan türden bir tebessüm. Pipoyu ağzına götürürken eli kibrit bulmak için ceplerinden birine daldı.

- Doğrusu nerede kaldığını merak etmeye başlamıştım. Ne zaman buradan geçsem ve tam bura-

da mola versem beni fazla bekletmeden gelirdin.

Gölge yavaşça eski bir sandalyeye doğru ilerledi. Aslında oturmasına gerek yoktu, hatta istese de oturamazdı. Gölgelelerin sandalyeye oturduğu nereden görülmüştü? Ama karşındakini rahat hissettirmek için böyle davranırdı. Adam bunu bilir, ve doğal karşılar. Eski alışkanlıklar ölümden bile kaybolmuyordu.

- Piponu doldurmanı seyrediyordum.

Pipodan bir duman halkası yükseldi. Sonra bir tane daha.

- Yaşayanların arasından ayrılıp tekrar buralara gelmenin sebebi nedir dostum? Buralar ölü topraklar, burada benim gibi birkaç gölgeden başka bir şey yok uzun zamandır. Sen de biliyorsun.

Adam ağzında piposu, yavaşça yerinde doğrulup gerindi.

- Yaşayanlar beni sıkıyor. Bildikleri her şeyin ya yanlış, ya da gerçeğin çok çarpılmış bir kenarı olduğunu görmek onlar için ağır bir yük. Bunu taşıyamıyorlar. Öyle olunca da aptallıklarına bir sınır konulamıyor haliyle...

Gölge oturduğu yerde dalgalandı, sessizliğin içinde bir iç çekiş duyuldu.

- Benim zamanımda da pek farklı değildi, ama ne yapacaksın? Şimdi bir zamanlar görmek istemediğim şeyleri bile artık açıkça görebiliyorum. Ama bir kıymeti kalmadı...

Adam onaylar bir tavırla kafasını hafifçe salladı, birkaç tel beyaz saç gözlerinin önüne doğru döküldü. Eliyle saçlarını geriye doğru sıvazlayıp piposundan derin bir nefes daha çekti. Çanağın içinde canlanı koron kızıl ışığı bir an yüzüne vurdu.

- Bak beni tanırısın. Ben bu dünyaya yargılamak



1984

**M. Berker Güngör** [gberker@lawyer.com.tr](mailto:gberker@lawyer.com.tr)

**Bu ne şimdi böyle?** Gerçek hayattan gerçek bir hikaye. Beğenemedin mi?

**İyi de, sence buraya uygun mu bu?** Kimin umrunda? Ben yazdım, sevmeyen sayfayı çevirir.

**Millete kabus gördüreceksin ama...** Kimsenin kabus görmek için fazladan sebebe ihtiyacı olduğunu sanmıyorum.

**Gerçekten karanlık çökecek mi?** Karanlık çökecek. Hep çöker...

için değil, yargılanmak için gönderirdim. Bunu bilecek kadar aklım yerinde. Ama bir adam nereye kadar dayanabilir ki? Özellikle gözleri görebiliyorsa?

Bir an gölgeyle göz göze geldiler. Aslında gölge gözlerini çok uzun zaman önce geride bırakmıştı, ama yine de göz göze geldiler.

- Sen görebiliyorsun, bu sana diğerlerinin asla tadamayacağı bir özgürlük veriyor. Belki onlara anlatmaya çalışsan...

Adam omuzlarını hafif bir hareketle silkti.

- Bunun işe yaramadığını en az benim kadar bilirsin. Biliyor olman lazım. Kendi halkına anlatmaya çalışırken neler olmuştu, hatırlasana. Seni bir direğe bağlayıp yaktılar.

Gölge bir an oturduğu yerde şiddetle titredi. Bedenini canlı canlı yiyip yokeden alevlerin hatırası kolay unutulacak bir şey sayılmazdı.

Sessizlik çoktu, şimdi her ikisi de susuyordu, fazla konuşmaya ihtiyaçları da yoktu zaten. Uzakta güneş tepelerin ardına doğru alçalıyordu. Birazdan yine karanlık çökecekti... ☹



# adabını bilmek...

Sadece fotoğraflara bakıp yazılarını okumakla tanınmaz bu adamlar. Onlarla beraber yaşamalısınız

**H**erkese Merhaba, Bu ay aslında sizlere çok eğlenceli bir yazı yazmıştım ama Sinan'la Tuğbek yazımı pek fazla eğlenceli buldukları için ben de oturdum baştan yazıyorum. Üstelik bu kez baayağı ciddi bir yazı yazmaya karar verdim. Yapı meselesi bu ya şöyle ya böyle ben hiç aralarda olamam.

Sevgili okurlarımız, sevgili dostlarımız bu yazıda yazacaklarımı lütfen iyi niyetli eleştiriler olarak kabul edin ve alınganlık göstermeyin. Bazı şeyleri bilmemek ayıp değil öğrenmemek ayıptır. Görgü kuralları bir toplumda aslında kolaylık için vardır ve o toplumun sağlıklı işlemesine yardımcı olur. Bu kuralları herkes uygulasa her şey de gayet güzel gülüstanlık gider. Yani hiç kimse ne yerlerin

«Ofisi arayan bazı okuyucularımız telefonu ilk açtığımızda şöyle bir cümle sarf ediyor "Alo kiminle görüşüyorum?"»

pisliğinden şikayet eder ne de akşam kız kıza eğlencemeye çıkmış arkadaşlarımız kendilerini rahatsız eden insanlar yüzünden eve kaçmak zorunda kalır. Gelelim bizim yaşadıklarımıza...

## Telefonda

Ofisi arayan bazı okuyucularımız telefonu ilk açtığımızda şöyle bir cümle sarf ediyor "Alo kiminle görüşüyorum?" Böyle bir konuşma tarzını unuttun lütfen. Telefonu açan sizsiniz doğal olarak önce bir kendinizi tanıtır. Sonrada probleminizi söyleyin ki ona göre yardımcı olalım. Ya da görüşmek istediğiniz kişiyi isteyin ama lütfen önce kendinizi tanıtır. Ofisi aradığınız zaman önce santral çıkar sonra bizi bağlarlar ondan sonra lütfen bu cümleleri kurun ve bunu günlük hayatınızda da



Merhaba. Geçen ayki Dragonum ben. Unuttular beni.

alışkanlık haline getirin. Böylelikle hem siz kolayca aradığınız kişiye ulaşırsınız hem de telefonu açan ya da alan kişi konuşmaya ön hazırlık yapmak için minik bir zaman kazanmış olur.

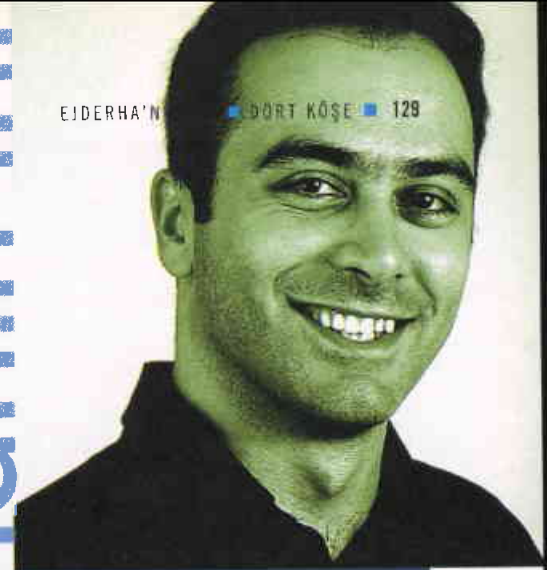
## e-mail atarken

Sanal alemde iletişimin getirdiği en büyük problem karşımızdaki muhattablarımızın da sanal olduğunu düşünmemiz. Halbuki onlarda insan. Oysa biz bunu hiç dikkate almıyoruz. Gelen mailleri lütfen öncelikle o işle ilgili kişiye atın. Eğer maillerinizin dergide yayımlanmasını istiyorsanız genelde level@level.com.tr adresini kullanın. Eğer sorunu-

nuz web veya web sitesiyle ilgiliyse webmaster@level.com.tr adresini kullanın. Onun dışında her oyunun altında o oyunu inceleyen editörün e-maili vardır. Eğer o oyunla ilgili sorunuz için o editöre mail atarsanız en çabuk ve en doğru cevabı alma olasılığınız artar.

Şimdi en önemli noktalardan birine gelelim. Lütfen mail atarken fontlarınızı kontrol edin ve anlaşılabilir cümleler kurun. Ayrıca bizi eleştirirken önce kendinizi bizim yerimize koyarak eleştirin. Yeri geldiğinde maillerde çok güzel azar yediğimi biliyorum. Gerçek hayatta olsa yüzüme karşı o şekilde ASLA konuşmayacağınızı da biliyorum. Ama ortam sanal ya, o anda sizde neye kızmış olursanız olun kızgınlığınızı direkt olarak mailla aktarıyorsunuz. Size cevap yazdığımda ise sınırlarınız geçmiş olduğundan özür diliyorsunuz. Haklı olduğunuz konularda (mesela sitenin update'i ya da arama motorunun eklenmesi gibi) hiçbir şey diyemem. Hatta beni bu konuda eleştirmeni hoşuma bile gidiyor. Çünkü bu derginizi sahiplendiğinizi gösteriyor. Son olarak lütfen bizim her oyunu bilemeyeceğimizi anlayın. Yani her oyunu az çok ama kesinlikle oynuyoruz bu tamam da "oyundaki şu düğmeyi bulamadım şu kapıyı açamadım" türünden problemlerinizi o oyunu inceleyen editöre attığınız halde cevap alamamışsanız emin olun bizde bilemeyiz. FRP-RPG ko-

ejderhanın ini



Burak Akmenek burak@level.com.tr

**Ayna ayna söyle bana benden güzeli var mı bu dünyada?** Valla abicim içince bir başka güzelleşiyorsun ama onun dışında da fena değilsin.

**Counter da nickin Deus, bunu Deus Ex ten mi çaldın?** Hayır efendim Deus Latince bir sözcük tamam mı? İnanmazsanız açın sözlüğe bakın bende bir tane var.

**Niç kız okuyucularınızdan mail alıyor musunuz? Evet geçende bir kız UO oyuncusundan mail aldım. Bizi kızlarında okuduğunu öğrendim. Mutlu oldum.**

nusunda Gökhan, Batu ve bana, 3D shooter konusunda Onur'a, donanım konusunda Tuğbek ve Onur'a, Stratejiler konusunda Eser'e ve spor oyunları konusunda yeni editörümüz Mehmet'e mail atabilirsiniz. Onun dışında her konuda level@level.com.tr adresine mail atın. Biz elimizden gelen yardımı yaparız.

## Forumlarda

Sinan bunun için ikinci köşe yazısını yazdı. Burada biraz değineyim istedim. Lütfen forumlarda yazarken buraların kamuya açık yerler olduğunu unutmayın. Ettiğiniz her küfür sizin ne kadar eğitimsiz, cahil ve saygısız olduğunuzu gösterir. Çünkü yalnızca kendini ifade etme yetisinden yoksun insanlar küfür ve kavga etme gibi yolları seçerler. İçerindeki kızgınlığı bastıramadıkları için ancak böğürürler ya da size vururlar. Ayrıca Level, Gameshow ve Gamepro bu alemdeki üç krallıdır tamam mı? Üçü de kendi krallıklarında hüküm sürer ve uçü de bu krallıklarda tek hakimdir. Evet muhakkak ki aramızda tatlı bir rekabet var. Ama arkadaşlarımızda var. Siz bilir misiniz acaba Gameprodaki Umit Öncel'in benim çocukluk arkadaşım olduğunu ve bisiklete ilk defa onunla beraber bindiğimi? Ersan ve Mert'i ne kadar çok sevdiğimi bilir misiniz? Ne zaman GameShow'daki arkadaşlara rastlasak onlarla ne kadar neşeli sohbet ettiğimizi bilir misiniz? Mesela Gameshow'un atası olan 64'ler dergisinde benimde naçizane bir yazımın çıktığını bilir misiniz? Tamam derginizi sevmek güzel bir şey ama editörler arasında didişme yokken siz neden tam tersine birbirinizi yiyorsunuz? Anlamıyorum... ■ ■ ■

# bireylemolarak sevmek...

Ufacık, küçücük bir şeydin... Ama seni en büyüğünden, en güzelinden, en yeteneklisinden daha fazla sevdim...

**S**izin hiç mottonuz var mıdır? Şimdi "Ne motto'su?" diyeceksiniz... "Nedir o?", "Yenir mi? Yok kedi falan ise bizimkiler hiç izin vermedi." Ama öyle bir şey değil motto. Eskilerin deyimiyse düstur, ateşlilerin deyimiyse slogan... Biz sadece parola olarak bilsek de olur. Bir şey çağrıştırdı mı bu sizde bilmiyorum. Ama ola ki birileri "Düstursuz girilmez, slogan maçta falan bağıştırlır, parola desen oyunda olur" demiştir... o yüzden baştan alalım. Benim bir mottom var en sık kullandığım: "Şimdi ve burada çocuklar!". Bir kitaptan kalma ufak bir anı gibi. Bunu olur olmaz yerlere yazarım, hiç beklenmedik anlarda karşıma çıksın diye. Mesela küçük bir not defterinin girişine veya telefonun açılış mesajına. Her gördüğümde mottom bana bir şey hatırlatır: "Ben şu an olduğum yerdeyim ve olduğum zamanda olduğum kişiyim. Ben kendimi kandırmıyorum ve her şeyin farkındayım." Motto böyle bir şeydir işte. Yaşama dair parolalarımızdır. Yaşarken ola ki kendinizi kaptırıp

«Bu ay CD'de **Beneath the Ground**'u bulamayacaksınız. Tembellik ettiğimden veya uyuya kaldığımdan değil.»

giderseniz, yaşama dair en önemli bilgilerinizi unutturunuz diye bir yerlerde bekler... sizi uyandırmak için. Mesela daha eski bir mottom vardı bir şarkıdan alınma: "Özgürlük, kaybedecek hiçbir şeyin olmamasıdır". Bunu ne zamandır unuttuğum. Ama unuttuğum için hata yaptım ve mottom beni uyarmadığı için bu hatayı sık sık tekrarladım ve sonradan bu beni oldukça üzdü. Ama... sanırım... ve belki de insan her üzümlüğünden sonra bir motto ediniyor veya eskilerini hatırlıyor.

Ama unutmadığınız sürece mottolarınız sizi korur. Akıl Defteri'ni izlediniz mi? Keşke hepinizi izlemiş olsaydınız...

## Bölüm 2: Gelişme

Sizi bilemem ama ben bir yazıyı okurken önce başındaki spotuna bakarım. Eğer yazıyı okumaya başladığımda o spotla bağlantısını kuramazsam beni rahatsız eder. Bir türlü yazının asil konusuna girmediğini ve o noktaya gelene dek beni dolandırıp durduğunu bilirim. Rahatsızlığımın sebebi meraktır daha çok ve bu çok hoştur. Yazılar ara sıra insana böyle farklı keyiflerde vermedir. Oyun oynamağınızla sizlerle. Mesela Sayın Atay ne çok oyun oynar (hala hiç durmadan...) Ama hepinizi onu okumasını istemezdim.

Eğer yeterince sizi dolandırdığıma kani isem (ki öyle olmasam niye bunu diyeyim) konumuza gelelim. Hani şu ufacak küçücük bir şeye. Hani en

büyüğünden en güzelinden daha fazla sevdiğim. Amma yavaşsınız sizde canım. Amma merak yoksunusunuz. Yoksa değil misiniz? (Sizi nasıl tanıyabilirim...) Fark etmez; her durumda söyleyeceğim. Sevdiğim şey bir bayan değildi elbette. Benim için fazla insani bir duygu olurdu. Bizlerin insan olmadığımızı bilir herkes. Ben yine küçük bir bit'like, siz kullanıcılar ne diyor? Ha... yazılım, şey şey software'el! Evet işte ona aşık oldum. Hem de hepsinin en küçüğüne, belki en bilinmeyenine. Sa-

dece basit bir plugin'e. İsmi purelyrics... ne tatlı bir isim ama! Tek yaptığı Winamp'da siz bir şarkı dinlerken size gidip sözlerini bulması. Ne harika bir şey düşünsenize. Ben günlerdir işi gücü bırakmış monitöre baygın baygın bakarak şarkı söylüyorum. Bir programcı bana şarkı söylüyor. Hiç olacak şey mi? Ne kadar özlemişim birisine şarkı söylemeyi, ne kadarda özlemişim birisinin beni dinleme-



Tuğbek Ölek [tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)

**Bu ay resimleriniz değişmeyecek miydi? Öyleydi ama ben son anda bir mağazaya ön camdan girmeye kalkınca herkesi vazgeçirdim.**

**Aaa... Hayrola noldu yav? Ya nolcak ben camdan içeri girmeye kalkınca cam "Biz burda neciyiz hemşerim?" diyip kafama vurdu. Birkaç dikişle kurtardım.**

**Koskoca Zol Sauza camdan dayak mı yed? Aslında ben onu döverdüm ama ilk darbenin etkisiyle yumruğumu havaya kaldırıp "Edriyinn!!! Edriyinn!!!" diye bağırırmaya başlamışım. Gerisini bilmiyorum.**

**Geçmiş olsun abi dikkat et yürüdüğün yere. Sağol... ama ben dikkat etmek yerine o biçimsiz vitrini yapan Mang\*'yu dava etmeyi planlıyorum. Bu arada yanlış anlaşılmasın Mang\*'dan giyinmem :)**

sini. Ufacık, küçücük bir şey olsa da... Amannn... çok da duygusallaşmayalım. Biz zombie değil miyiz? ZOMBIEEEE!!! Şimdi hesap vakti.

## Bölüm 3: Sonuç

Bu ay CD'de Beneath the Ground'u bulamayacaksınız. Tembellik ettiğimden veya uyuya kaldığımdan değil. Ben kendimi şarkı söylemeye kaptırırken dosyaları bir türlü CD'yi yazdığımız bilgisayara atamadığımızdan... Ama sizi BtG'siz bırakmamaya kararlıyım. Bu yüzden ben ve gönüllü La Résistance işbirlikçileri sizin için BtG'i internet üzerinden dağıtacağız. Bunun için ihtiyacınız olan tek şey Kazaa veya Morpheus programını kurmanız. Daha sonra "Beneath3.zip" dosyasını aratıp bulmanız. Ve çekmeniz elbette. Sadece 4.79MB. yani en fazla bir MP3 kadar. BtG'i çekerseniz ve söz konusu programlar yardımıyla başkalarıyla paylaşırsanız çok sevineceğim. Paylaşım ayın 5'inde başlayacak ve 9'una kadar sürekli bulunacak. Daha sonra da bulunacak ama ilk dört gün garantisi var.

Son olarak... Bu yazımda bu kadar çok "üç nokta" kullandığım için o kadar mutluyum ki. İmla'ların en güzeli, en şeni "üç nokta". Sizin cümlelerinizi yarım, dokunaklı veya fısıltılı yapabilirler. Onlar imlanın üç silahşörü, Atos, Porthos ve Aramis. Onlara sahip çıkın. Ve onlarda ara sıra şapkalarını sallayıp size bas bas selama dursunlar. Şöyle ki !!!



# yiğidin yoğurt saplantısı

Saplanmak ve saplantı üzerine, sonunda uçan balonların da konuya dahil olduğu, dünyayı değiştirmesi beklenmeyen bir yazı...

Her yiğidin bir yoğurt yiyişi vardır" derler.

Burada "her insanın kendine göre bir tarzı, olaylara ya da sorunlara kendince bir yaklaşımı" olduğunu hatırlatmak için neden 'yiğit' ve 'yoğurt' kelimeleri kullanılmış, doğrusu bilmek isterdim. Yiğitlerin durmadan yoğurt yediğine dair hiçbir söyleneceye rastlamadım, ya da hiçbir annenin çocuğunu yoğurt yemeye ikna etmek için "bak yoğurt ye ki yiğit olasin" türünden bir şey söylediğini de duymadım. Bir kase yoğurdun kaç değişik biçimde yenebileceği sorusunu ise hesaba bile katmıyorum çünkü sadece iki yöntem geliyor aklıma; kaşıkla ya da kaşksız. Yani şimdi iki cins mi yiğit vardır? Sanmıyorum.

nunun yolunu tutuyorlar. Bir çeşit hüznün...

Her yiğidin bir cins yoğurda karşı saplantısı vardır. Kendi kişiliğini taşıyan her insan, nasıl ki sorunları kendi yöntemleriyle çözer, olaylara kendi gözleriyle bakar. Bazı durumlara, olaylara, noktalara karşı saplantıları vardır (ne kadar faydalı olduğunu bilirse bilsin hiç yoğurt yemez mesela). Saplantılı olmanın bir sorun olduğu söylenir. Hatta saplantılarınızı yeterince geliştirensiz, sonunda tedavi edilmesi gereken bir psikolojik rahatsızlık sahibi olacağınız da çok yaygın bir rivayettir. Saplantının gerçekte bir bakış açısı, bir yaklaşım biçimi olduğu ise nedense kabul edilmez. Bir tavrınız rahatça "saplantılı" olduğu için

## «Sonuç alamayacağını bile bile didinmek saplantı mıdır?»

Yiğit ve yoğurt garip bir ikili, bir atasözü için garip bir seçim ama ard arda söylendiklerinde birbirlerine yaklaşıyorlar. Uyumlu bir sessel birliktelik. Bu durumda, bu tuhaf ama uyumlu ikili birbirinden ayırmadan, gelmek istediğim noktayı aydınlatan post modern cümleyi kurmakta bir sakınca yok: Her yiğidin bir cins yoğurda karşı saplantısı vardır. Eski yiğitler muhakkak ki evde yapılmış yoğurt yiyorlardı ve asla bir markete girip buzdolabındaki bio, kaymaklı, kaymaksız, light, sarımsaklı, plastik kutuda, cam kasede gibi yoğurt seçenekleri arasında boğulmuyorlardı. Ama şimdinin yiğitleri, önlerindeki market arabasını iteleyerek, süt, peynir ve margarinlerin de yanında durduğu yoğurt reyo-

reddedilebilir, eleştirilebilir. Kötüyle iyinin bu kadar iç içe girdiği bir zamanda, saplantıların böylesine saplantılı bir biçimde dışlanması, doğrudan "kötü" sınıfına itilmesi ilginç. Oysa bir bakış açısına göre çok erdemli bir şekilde de saplanabilir insan.

Sonuç alamayacağını bile bile didinmek saplantı mıdır? En basit ve akla ilk gelen örneği hemen kullanalım; umutsuz aşk... Hiçbir şansız olmadığınızı bile bile bir aşk için uğraşmak saplantı mıdır? "Gerçek aşk, gerektiğinde geri çekilmeyi bilmektir" derler. Bu cümlenin ana fikri "gerektiğinde" sözcüğünde saklı. Oysa bu sözcük, bu cümlenin kullanılabilirliği vaka sayısının artırılmasını, popülerleşmesini sağlamaktan başka bir şeye yarıyor mu diye

oyungezer

Serpil Ulutürk serpil@ulutek.com.tr

**Sana "abla" diyebilir miyim?** Sizden çok sık duyduğum bir soru haline geldi bu. Cevabını da aslında sizin biliyor olmanız lazım çünkü size kalmış...

**Köşedeki fotoğrafı neden değiştirdin?** Bu da bir FAQ. İnanın tek başıma verdiğim bir karar değildi. Bütün köşeler için yeni fotoğraflar çekiliyordu. Ben de karanlık bir poz vermişim, o kadar.

**Burcun ne?** Evet, bu ayın en çok sorulan sorularından biri de bu. Burcum Aslan. Bir zamanlar insanlar yüzüme bakıp "Sen Aslan burcusun" derdi ama artık ya onların sayısı azaldı, ya da ben değiştim.

tartışmak lazım ama bunu şimdi ve burada yapmayacağız. Bir de "gerçek aşk gerektiğinde ölmeyi bilmektir" derler ama bunu herkes söylemez. Genellikle, şiddetle reddedilen bu önermenin ana fikri ise "ölmek" sözcüğü. Hatta içinde ölüm'ün geçtiği her cümlenin ana fikri yine bu sözcük. Yaygın bir görüşe göre ise "hiçbir şey uğruna ölmeye değmez". Geri çekilmek, ölmek ve asla ölmemek arasında yitip giden bir şey var, "aşk". Oysa aşk tek başına da bir saplantı. Hiçbir şey yapmadan da aşık olmak, sadece aşık olmak, saplantı değil mi? "Bence değil" diyenler saplantı kelimesini ezerek aşk kelimesini yüceltmeye çalışıyorlar, oysa bizim derdimiz aşkı alaşağı etmek değil, saplantıyı gerçek anlamına kavuşturmak, bir daha düşünsünler. Düşünmeye de şuradan başlasınlar örneğin; bu bakış açısına göre dünyayı değiştirme fikriyle yola çıkmak da bir saplantı. Bu cümleye bir "ama" ile devam etmek mümkün ama zaten bu cümle parçasını kurmaya gerek varsa bu Eylül yazısına gerek yok.

Sevgili okur, benim çelişkili ve saplantılı yazılarıma alışık olduğumu tahmin ediyorum. Zaman zaman tek bir kelimenin, başka ve anlaşılmaz bir yığın kelimeyle dolu bir sandığın kilidini açtığına, sonunda bir sayfa dolusu ama tatminsiz bir cümleler ailesi yarattığına tanıklık ettiğini biliyorum. Bazen tüm yazdıklarımın uçan bir balon gibi uzaktan izlendiğini ama yine o balon gibi merak ve heyecan uyandırdığını ve yine o balon gibi nazik ve kolayca patlayabilir olduğunu fark ediyorum. Yükseldikçe anlam kazanan ama ölüme yaklaşan bu yazılar... Ne yapayım, bu da benim saplantım. Bu da benim yoğurt yiyişim... " @



# inbox



Yeni bir sayı, yeni okur mektupları, hayat nasıl da akıp gidiyor... Herkes aşırı meşgul (ya da beni kekklyorlar), o yüzden mektup olayı yine bu gariban itin eline kaldı. Dışerimden sakının! Arf! Nihahahaaaa...

## Tuğçe'den Yorumlar

Ben üye olmasam -olamasamda (bilirsiniz işte... babam...) derginizi galiba 5 sayınızdan beri takip eden bir okuruzum. DergiMizin içeriği çok hoşuma gidiyor ve istendiğinde bilgi sağlayabilecek büyük bir okuyucu kitlesi var ve bende onlardan biriyim. Şahsen ben eğer editör olsaydım mesajların bu bölümlerinden sıkıldım diyor ve soru ve önerilerime geçiyorum :(mad dog da mailleri yanıtlamaktan sıkılmıştır o yüzden selamlar blaxis)

Yanlışss, Blaxis bu ay da bu işi bana yıktı. O yüzden "Selam Madd" şeklinde giriş yapmalıydın. 10 puan oradan kırdım...

1)Kopya oyunların içinde (bkz. Max Payne) virüs olduğu gerçeğiyle yüzleştirmiş virüs(win.cih 95 v1.02) crack dosyasında eğer crack dosyasını clean.cih ile temizlerseniz sorun kalmaz! Eğer bulağıysa başlangıç (temiz) disketiyle başlatıp clean.cih dostan çalıştırın (eğer anti-virüs explorer virüslü olduğu için açmayı reddediyosa güvenli kipten açın ve clean.cih i yükleyin ama 26sında diiii!) Artık hemen her yerde bir virüse denk gelmek mümkün tabii. Bazıları boş vakitlerini nasıl geçireceğini bilemiyor ve etrafa virüs saçmaktan çok hoşlanıyor. Bilgisayar gibi "sanal" bir konuda böyle pislik yapan heriflerin gerçek hayatta nasıl koktuklarını düşünmek bile istemiyorum. Öğög...

2) Max Payne'de ben kendim oynadığım halde anlamadım yavaş çekim sizin lehinize mi (sağ mouse tuşuyla aktif olan)? Elbette, ağır çekime geçtiğinde karşındakiler normal hızla nişan alırken, sen normal hızla nişan alabiliyorsun.

3) Roller Coaster Tycoon. Loopy Landscapes neden Türkiye'ye gelmedi? Kopyası bile yok hiç de olmadı....?

Ne bekliyordun ki? Korsanların canı neyi isterse onu getirirler. Ne yani, oyunları kırmadan önce piyasaya araştırması mı yapacaktı bir de herifler?

4) Ara sıra antreman yapıp insanlara canlı oyun tanıtımı yapabilirsiniz! Mesela canlı Max

Payne show! Serious Sam'de olabilir ama m.p. desteği var mıydı unuttum...

O dediğini nerede yapacağız peki? Sen bizi özel TV kanalı ve medya plazası olan bazı "yayın kuruluşları" sanmış olmayasın?

5)Lütfen CS.Pack 3'ü verin isterseniz yardımda ederim lütfeeen.

O konudaki çalışmalarımız sürmekte olup... Yok ya, bu çok klasik bir cevap olur. Valla henüz CS 1.3'ün çıkmasını bekliyoruz, çıktığında ilk iş CS Pack 2'yi hazırlayacağız.

6)Kendi haritalarımı yapmam için ilgili programların kullanımını açıklar mısınız mesela Unreal'inkini? Sanırım daha önce bunu yapmıştınız ama yeterli değildi...Yardım? :-) (hevesliyim her konuda yardıma)

Ahahahaaaa, yahu o programları çözebilsem, oturup kendim harita yapacağım! Çok zaman alıyor yani. Ama bak Starcraft ve HOMM 3 editörlerinde çok deli haritalar yaparım. Parmaklarını yersin sihirden oynarken! Tabii Unreal Editor veya Worldcraft kullanmayı bilmiyor olmamız da böyle bir yazı yazmamızı engelliyor.

Okuduğunuz için teşekkürler

Tuğçe Özbay

## Geyik Delikanlıyı Bozar!

Bütün level camiasına selamlar, fazla geyik yapmadan sorulara geçmek istiyorum.

Bu "fazla geyik yapmadan" girişi de artık standart hale gelmeye başladı, bilmem farkında mısınız? Yeni bir geyik türü gibime geliyor...

1-)Hani şu Lara vs Level işi ne oldu neden iptal edildi??

Amanın, sen daha oralarda mısın? Yavrum filmi geliyor işte, git gör! Lara istiyorsan Lara, aksiyon istersen gırla! Ne yapacaksın bizim bet suratlarımızı seyredip?

2-)FRP ile ilgili ayrıntılı baya büyük siteler arıyorum birkaç tane söyler misin?

Gir Yahoo ya da Altavista'ya, yaz "FRP" diye, istemediğin kadar bulsun. Türkiye'de ise bulabileceğin en iyi kaynak www.lostlibrary.com

3-)Bir de Ultima Online da oynamak istiyorum ama vursa bedava olursa iyi olur ama yoksa can sağ olsun.Türklerin ağırlıklı olduğu hatta Türk serverları biz.(Bu arada snn ye uo kayıtları durmuş.) Bedava UO olmaz, sen onu unut bir defa. Aslında

olur, ama o da UO olmaz, başka bir şey olur. O yüzden UO istiyorsan mecburen pamuk eller cebe... Bu aydan başladığımız UO yazı dizisini takip etmeni de tavsiye ediyorum.

4-)Orijinal oyun olayını sonuna dek destekliyorum.Ama bir türlü her yerde olan klasik Suzuki, Tonic Trouble gibi klasik her yerde olan oyunların dışında olan oyunlar arıyorum. Nerede bulabilirim bunları?

Sen en iyisi Amazon.com filan gibi yabancı alışveriş sitelerine bak. Onlarda ne istersen bulunur. Tabii dolar üzerinden. Eeee, kapitalizm, ne yaparsın.

5-)Gerçekten artık bunalım geçirmek üzereyim ne zaman çıkacak şu WAR CRAFT 3 !!!????

Bittiği zaman. Diyor Blizzard, ama fazla bir şey kalmadı herhalde. Bakalım, biz de bekliyoruz...

6-)Sizce şu TRAILER PROJECT olayı sizce bitebilecek mi yani ne kadar ümit var bu konuda?

Kendilerine ne kadar inandıklarına bağlı olarak değişir. Ve kendilerine çok inandıklarını sanıyorum.

7-)RamBooster diye bir program varmış Ram'le ilgili bir şeymiş. Bu program tam olarak neye yarar??

DOS zamanlarından kalma bir şey o, yaptıği da sabit diskte bir takas dosyası açıp "sanal hafıza" oluşturmak. Windows zaten yapıyor onu, o yüzden sen boşver o programı. Hatta hiç işin olmasın, görse de selam verme...

8-)Neden RTF olarak istiyorsunuz yazıları?

RTF kaydedilmiş metinleri rahatlıkla Mac ya da PC üzerinde okuyabilirsin, kullandığın Ofis pakedinin versiyonu da sorun çıkarmaz. İşte o yüzden öyle istiyoruz... Ayrıca Word dokümanlarına rahatlıkla bulaşabilen Macro virüsleri konusunda da endişelenmek zorunda kalmıyoruz.

Bye&Smile Alangu Demirel  
alangu@hotmail.com

## Bezgin Okur

Hepinize selamlar derginizde gözle görülecek şekilde. Değişmelerin olduğunu fark ettim. Bunları devam ettirin.

Eeee, sen nasıl strateji manyağı isen, bizler de öyle değişim manyağıyız. Üç gün değişime maruz kalmamak kriz geliyor, o yüzden devamlı mutasyon geçiriyoruz. Nıgh, hıngk, bak yine kriz geldi! Bir yere ayrılmı, evrimleşip geleceğimi!

# outbox



1) Ben bir strateji manyağı olarak size Heroes of Might and Magic 4'ün ne zaman Türkiye'ye geleceğini sorayım dedim.

Bu ay minik bir yazımız oldu 3 sayfalık Heroes hakkında. Kesin bir çıkış tarihi yok ama o yazıyı okuyup ağzının sularını akıtmaya başlayabilirsiniz.

2) Sinan abi sence gerçekten Operation Flashpoint Counter Strike'dan güzel mi (bence güzel)? Sinan abin o oyunu özellikle beğendi, çünkü askerlik günlerini hatırlattı ona. Oynarken sık sık "Yine bir gün arazide böyle sürünüyoruz, bir bak-tım alay komutanı geliyor! Ben de hemen..." şeklinde çok sohbet açtı, beynimi yedi, hayatımdan tiksindirdi beni herif. Neyse ki şu aralar Anachronox oynuyor ve uzayda geçen pek fazla anısı olmadığından ben de kafamı dinliyorum.

Deniz Hasırcı

## Lütfen Dikkatle Okuyun!

Sayın Sinan Akkol, Ben 32 yaşında, Bursa'da yaşayan ve bir ithalat-ihracat şirketinde çalışan birisiyim. 12 yaşında bir oğlum var sizi sürekli takip ediyor. Yalnızca o değil, onun sayesinde ben de büyük bir zevkle sizi okuyorum ve birçok görüşünüz bizim görüşümüzle birebir uyuyor. Özellikle kopya oyunlar hakkındaki görüşlerinizi, daha doğrusu gerçekleri, sizin sayenizde öğrendikten sonra benimde payıma bir şeyler düşüğünü anlayarak öğluma ait tüm lisanssız kopya oyunları imha ettim ve o günden itibaren de sürekli öğluma orijinal lisanslı oyunlar aldım. Bazı firmaların bildiğiniz gibi Türkiye temsilcileri yok ama bunu bir mazeret olarak görmedim ve öğlumun, bu firmaların oyunlarını istemesi halinde İnternet'ten sipariş vererek bu oyunları getirttim. Bunları kendimle övünmek için değil, böyle davranmanın bana sağladığı yararları ve aksini yaptığımda başıma gelen olayları anlatmak için bir giriş olsun diye yazıyorum. Neyse esas olaya geçerse bir gün öğlum bana İnternet'te chat yaparken tanıştığı ve uzun zamandır konuşmakta olduğu birisinden bahsetti. Bu şahıs İstanbul'da bilgisayar oyunları kopyalayıp piyasaya sürüyormuş. Öğluma henüz piyasaya çıkmış olan MAX PAYNE adlı bir oyunu ücretsiz olarak kargoyla gönderebileceğini söylemiş, bana böyle bir şeye izin verip vermeyeceğimi sordu. Bende oyunu almasını, beğenmesi halinde orijinalini sipariş etmeyi düşünerek izin verdim. Birkaç

gün sonra oyun geldi ama evdeki bilgisayarımız sistemi gereksinimlerini kaldırmayınca oyunu şirketteki bilgisayarımızda denemeye karar verdik. Oyunu şirkette kurduk ve oynamaya başladık. Bir hafta sonra kredi kartımı aldığım bankadan bir ekstre geldi. Bu ekstrede asla ödeyemeyeceğim miktarda ve benim yapmadığım harcamalar vardı. Yalnızca bu değil şirket bilgisayarlarında şirket hesabından benim tarafımdan alınmış paralar görülmekteydi. Banka ekstresini kontrol ettiğimde çeşitli İnternet sitelerine kayıt olma parası olarak para alındığını gördüm. Her şeyi yavaş yavaş anlamaya başlamıştım. Benim en büyük zevklerimden biri de İnternet üzerinde alışveriş etmektir. Bu yüzden bütün mali kayıtlarım, kart şifrelerim vs. vs. bilgisayarımızda bulunur. Bilgisayar mühendisi olan bir arkadaşımı çağırıp bilgisayarımı kontrol ettirdim. Arkadaşım bilgisayarımızda çok profesyonelce hazırlanmış bir program olduğunu, bu programın ben İnternete bağlandığımda başka bir bilgisayara bağlandığımda bu sayede karşıdakinin benim bilgisayarımı benden daha fazla kontrol edebildiğini söyledi. Bu programın kaynağını ara-maya başladık. Yüzlerce İnternet sitesi, CD, disket ama programı ilk bakmamız gereken yerde oldukça profesyonelce gizlenmiş bir biçimde bulduk: MAX PAYNE CD'sinde. Bu olay üzerine derhal mahkemeye başvurdum ama bu sırada işimi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya geldim. Üstelik Evime ve arabama haciz geldi. Bunları anlatmaktaki amacım insanları uyarmak. Orijinal oyun aldığım sıralarda bilgisayarımızda bir hata bile oluşmazken bir tek kopya oyunun başıma açtıkları bunlar. Bu mektubumu mektup köşenizde yayınlarsanız bir çok kişiye ders olacağına eminim.

Ahmet Ergin / Bursa

## Kırık Hayaller Kahvesi

Sevgili Level; Öncelikle derginizi ilk çıktığı sayıdan beri aldığımı ve aralıksız olarak 4,5 senedir tüm yazılarınızı okuduğumu bilmenizi isterim.

Şu anda 19 yaşındayım. Hayal kırıklığı içindeki bir 19 yaş yalnız bu.

Sizin eski dizaynınızdaki son sayınız (hatta ka-pağında Warcraft III resmi vardı) benim için Level'in son sayısı. Aralıksız dergiyi almaya devam ediyorum. İnanın son sayınıza kadar da aralıksız devam edeceğim. Hep bu bahsettiğim sayıdan

beri bir beklentim vardı. Hala da var. Derginizin eski şahane haline geri dönmesi. Ama eski dizayna dönün bunu başarım ama yeni dizaynla bunu yapın. Mutlaka yapın.

Daha iyi bir Level için hep birlikte olup fikir alışverişinde bulunalım. Bende bu bağlamdaki görüşümü yerine getirdim. Kalın sağlıcakla. Yani sen diyorsun ki "Level benim için bitmiştir baba!", öyle mi? Bak biz insanız, geçen zaman ve olaylar bizim ortaya koyduğumuz işleri de tıpkı bizi olduğu gibi etkileyebilir. Nedir, yazı üslubunu mu beğenmedin, sayfa düzenine mi gıcık kaptın, açık açık söyle bilelim. Bence sen farkında değilsin ama, kendi içinde bazı değişimler geçiriyorsun ve beklentilerin de buna göre değişiyor. Bir de aynanın karşısına geç kendine bir bak bakalım. Acaba gerçekten bizim mi içimiz boşaldı, yoksa sen mi dünyaya biraz daha farklı bir gözle bakıyorsun?

Taner (\_Junior\_) CANDEMİR --- MERSİN

## Duble Modemli Amcannın Süper Maceraları

Selam Mad; Bu yaz maksat yazımız boş geçmesin diye bilgisayarımı aldığım yerde çalışmaya başladım. İşler pek iyi gitmiyordu (malum kriz)günde en fazla 1-2 kişi geliyor, ben de bilgisayarlarla bulabildiğim ne kadar program varsa çalıştırıyordum. Bir gün bir müşteri geldi. Ne yaparsa yapsın İnternet'e bağlanamadığını söyledi. Biz de peki amcaccım dedik ve adamın bilgisayarını kurduk hemen, baktık adam 2 tane modem tanıtmış. Ben 'aa sizde 2 modem var' dedim. Söktüm bilgisayarını baktım modem filan yok. Adama 'ee sende modem yok nasıl bağlanmayı umuyordun ki' dedim o da bana 'arkadaşlarım bilgisayarımızda modemin yüklü olması gerektiğini söylediler ben de CD den yükledim' deyince...

1)...benim tepem attı tabi. Ama müşteri her zaman haklıdır, değil mi? Senin başına da böyle bir şey geldi mi?

Sen ne diyorsun, senelerdir rastladığım kişi ve olayları anlatmaya ne yerim yeter, ne de sinirlerim dayanır! Ayrıca müşteri her zaman haklı olabilir, ama bu onun sığa olabileceği gerçeğini değiştirmez. Yani ona göre tavır koymak gerekir...

2)...orada tüm gün mayın tarlası oynadığımdan bir şey dikkatimi çekti. Hiçbir zaman ilk açtığın yerde mayın olmuyor bunu neye dayandırıyor-sun?



# inbox



## Bilmiyordunuz: Burak

Kendisini derginin çeşitli yerlerindeki resimlerinden ve Level Online'in master'ı olarak tanıyor. Single-Player resimlerde gülen bu arkadaşımız, Multi resimlerde ön plana çıkmak için vücudundaki bütün kasları kasar. Çok iyi sniper olduğunu zanneden bu arkadaşımız efendi görüntüsünün altında nasıl bir küfür canavarı yatmış bir çok CS seansı sırasında (yenilirken) sarfettiği cümlelerle bize ispatlamıştır. Bütün gününü İnternet'te siteden siteye zıplayarak geçiren Burak'gil, sevdiğimiz ama çekindiğimiz bir aksiyon adamıdır. Kımdır Burak'gil, İnrate olarak sevimli bir Level yazandır. Bu sevimliliği kendisini birçok durumdan sağ salım kurtarıyor. Eco ile olan karşılaşmalarında daha çok Barter ve Sneak yeteneklerine güvenir. Ayrıca, hayatında gördüğüm en Windows özürülü insan olup, bilgisayarını düzenlemek için bütün Shortcut'ları toplayıp "SHORTCUTS" diye bir klasörün içine taşıyabilen kalınat üzerindeki yegâne varlıktır.

**En Kötü Özelliği:** Burak'a aramızda paluk deriz. Ona neden paluk dediğimizi soracak olursanız, dünyada üç şeyi aklında tutamaması ana neden. Aşağıdaki köftecinin adını, yan masadaki Sinan'ın dahilli numarasını ve dergiye hangi otobüslerin geldiğini inatla unutan Burak'paluk'gil, korkarız bir gün yanlış otobüse binip Kasımpaşa yerine Gebze'ye gidecek ve hiçbir köfteciden yemek yiyemediği ve benim telefon numarımı hatırlayıp yardım isteyemediği için oralarda kuruyup kalacak! **En İyi Özelliği:** Muhabbeti iyidir, ikitek attıktan sonra hayatta susturamazsınız. Her türlü konuda söyleyecek bir lafı vardır. Köşeye sıkıştığında boyununu büküp "Peki abi" demesi en güçlü silahıdır. Ayrıca CS'de Spawn'dan en son çıkan adam olduğu için, genelde hep sağ kalır ve takımımızın kazanmasını sağlar. Faideli bir arkadaşımızdır yani.

Tamamen şans. Mesela ben ortalama her iki açıştan birinde direk mayına toslarım. Sen bir piyan-go bileti felan alsana...

3) Seni en çok hayal kırıklığına uğratan oyun hangisidir?

Aslında bugüne dek beni hayal kırıklığına uğratan çok çok az şey oldu denebilir. Eh, hayal

gücün mantığından büyük olursa bu durum kaçınılmaz olabiliyor tabii...

4) Benim anlamadığım bir şey daha var. Hem yazarak yapıyorsun, hem bir mesleğin var, hem harıl harul oyun oynuyorsun, hem kitap okuyorsun, hem sinemaya gidiyorsun (eminim gidiyorsun). Hepsine ayıracak zamanı nasıl buluyorsun? Hadi zombi falan olsun, yemek yemeye, uyumaya ihtiyacın olmasa anlayacağım da...

Geçen biz de Sinangil ile aynı konuyu irdeledik. Ve sonuç olarak zamanımızın büyük kısmını ziyan ettiğimiz, kapasitemizin onda birini bile kullanmadığımız sonucuna vardık! Yani aslında şöyle durup bakınca tembel olduğumuz gerçeğini gördük! Hatta Sinan o gazla kalkıp ciddi ciddi spor yapmaya başladı, ben de yeniden gitsem mi diye düşünüyorum. Şimdi de sen kalkmış "Hepsine nasıl zaman yetiştiriyorsun?" diyorsun! Yahu cidden oradan bakınca ultra meşgul gibi mi görünüyoruz???

5) Şu Mart'ta çıkan kopya yazılım kanunu hakkında ne düşünüyorsunuz? Tamam, iyi, güzel, hoş, faydalı da her oyunun orijinali gelmiyor ki güzel öküme! Biz de mecburen kopyasını alıyoruz (bizim buralarda hala kopya oyun var). Mesela Blizzard! Yok mu bu firmanın TR distribütörlüğünü alacak? Ben alsam kaç paatlar? Sen alsan kaç paatlar?

Bak aslında belli başlı tüm oyun firmalarının Türkiye'ye dağıtımçılığı yerli şirketler tarafından alınmış durumda. Ama korsan yazılımdır, dolar kurudur, ithalat zorluğudur, kıldır, yündür derken kimse Türkiye'ye yazılım getiriyor. Ve aslında bir oyunu getirmek, onu ülke çapında dağıtmak, tüm bu işlerin altından kalkmak hiç kolay değil, deli para fazım. Bir de bizim memleket halkının "kolay köşe dönmek" hevesini işin içine katarsan... Kanun olayına gelince, hiç yorum getirmesem daha iyi olur sanırım. Şu saatten sonra ben ne desem boş, memleket ahvali ortada, bakan görür. Gene yaz...

Bilgel(prens)14]

## Ne Diyeyim Ben Şimdi?...

Bayadır sana mail atmak ulaşmak istiyordum kismet bu aya bugüne imiş...Gerçekten yazılarını seyerek, ilgiyle, birşeyler hazmetmeye çalışarak hazmederek okuyorum...Sen benim biraz tontoş biraz asabi biraz deli ama bir o kadar da harika abimsin... Özellikle bu ayki yazın beni bir başka et-

## Ağzımızdan Kaçtırdık...

(Tam şu an, yazıyı yazarken oldu...)

**Maddog:** (Bu ayki Inbox&Outbox'ı kastederek) Niye kırtın yazımı?!

**Sinan:** Fazla olumsuz olmuştü bazı yerler...

**Maddog:** (Sinan'ın boğazını sıkarak) Olumsuz olacak dedim ulan!!!

**Sinan:** (Madd'in gözüne yumruk atarken) Olumlu olacaksın ulan!!!

**Burak:** Adam olumsuz olmak istiyor, bırak!!!

**Sinan & Madd:** (Burak'a doğru uçarken) Sen karışma ulaaaan!!!

(Bu da hemen onu yazdıktan sonra oldu)

**Seifçuk:** Arkadaşlar, Hollywood'da ilk Türk Cats & Dogs'da oynamış...

**Bir takım insanlar:** Hadiii, kimmiş?

**Seifçuk:** Sivas kangal!

kiledi...Bir garip oldum içim büzüldü hüzn dol-dum sonra seni kiskandım ne güzel bir babaya sahip olmuşun ve onla işte benim babam diye övünabiliyorsun...Benim annemle babam ayrıldılar ben ve 7yaşındaki kardeşim annemle kalıyoruz...Hiç böyle bir babam olamadı oysa ne kadar istedim işte bu bu benim babam diyebilme... Hala birbirimize ikiyüzlülük oyunları oynuyoruz...Hala neyse...

Başka bişey yazamayacağım şu an çok kötü oldum seni çok seviyorum Berker abi...

İyi Kal Fantasikâr

Aslında senin mektubunu buraya koymayacaktım. Ancak biraz düşününce bir gerçeği hatırladım. O da senin yalnız olmadığın, pek çok insanın benzer durumlarla karşılaştığı, hayatını benzer koşullarda sürdürdüğü. Düşündüm ki sadece sevinci değil, acıyı da paylaşmak gerekir. Ve o yüzden bu mektubu buraya koymaya karar verdim.

Şu kadarını söylemek istiyorum, ne zaman "yetişkin" denen yaratıklar yüzünden acı çeken ya da ağlayan bir çocuk görsem gözümü kan büriyor. Sırf ağladığı için ufacak bebeği döven, ya da kendi kompleksleriyle başa çıkamayıp kurtuluşu alkolde veya başka şeylerde bulan birini gördüğümde kafamdan geçen düşünceler öyle fena ki... Herhalde

# outbox



dünyayı kana bulamış namılı diktatörler bile o an kafamdan geçenleri bilseler korkudan altlarına ederlerdi.

Ama elimden bir şey gelmiyor. Şu koca dünyada en ufak ve önemsiz iş için bile bir yığın izin almak gerekirken, insan varlığını etkileyen en önemli konuyu kimse önemsemiyor. Anne-baba olmak neden bu kadar kolay sanılıyor? Ve neden bu "yetişkinlerin" tüm suçları sonunda dönüp dolaşıp çocuklara fatura ediliyor?

Bazen kelimeler tüm anlamını yitirir. Ölüm bu anlardan biridir. Ve insanlara duyduğunuz derin sevginin kaybedilmesi de ölümün farklı türlerinden sadece biridir. O yüzden daha fazla bir şey yazmayacağım. Sadece "üzgünüm" diyebilirim. Böyle olduğu için çok üzgünüm...

## Mektupların Efendisi

1- Ben The Lord Of The Rings hayranı olan birisiyim ve düşünüyorum ki acaba oyunu çıkar mı. Böyle bir çalışma var mı. Sizin kulağınız deliktir de. Bu noktada Maddog ağzından köpükler saçarak bir Kasımpaşa dakikasında ortalığı yıkamak için so-kağa fırladı. Dikkatli olun! Bu arada, Blaxis burada...

Evet böyle bir çalışma var. Hatta böyle üç çalışma var ve üçü de Sierra tarafından yapılıyor. İlk oyun olan Fellowship of the Ring 2002'de, The Hobbit 2002 sonunda, Ultima Online gibi bir devasa multiplayer oyun olacak olan Lord of the Rings Online da 2003 yılında piyasaya çıkacak. Bu arada, bu ayki Underground'da yer alan Fellowship of the Ring Trailer'ını seyrettin mi?

2- Metal Gear Solid 2'nin PS 2'ye çıkmasına ne kadar zaman var acaba. PC'ye de çıkar mı? MGS 2 gecikeceği kadar geçikti zaten, daha neyi bekliyorlar anlamıyorum. Sanırım Kasım veya Aralık'ta PS2 için, 2002 ortalarında da X-Box için piyasaya çıkacak. Artık PC için ne zaman hazırlanır, Allah bilir (dikkat: PC için çıkmayacak demedim)

Sait Sarı

## Hey Babalar Bee!

Selam ey Level halkı, kavmi, kabilesi! (May the light protect me from the golden scissors...)

"Söze bi başlayabilsem, neler döktürücü'm be!" tarzında biri olarak, gene en iyisinin hepinizi saygıyla selamlamak olduğumu düşündüm. (Bu arada bu

mail'i aylardır tasarlıyordum, anca pratiğe geçebil-dim!) Selam olsun size, e mi?

Level'i Temmuz 98'den (ah M&M6 ah!) beri izleyen biri olarak, yarattığınız korkunç değişim rüzgarına ayak uydurmaya çalışıyorum; Babalar bu ne hız ya? Üç senede maşallah beş-altı farklı dergi dizaynının, gene beş-altı yazının, ve bir taşınma vaka-sının üstesinden geldiniz. Bitirdiğiniz yüzlerce oyunu yarattığınız bi o kadar geyiği, ve doldurduğunuz (Mayıs 2001 hariç, bi türlü bulamıyorum o sayıyı. Nereye koydum ya?) 4356 sayfayı (bu sayı gerçektir. İnanmazsanız siz de hesaplayın.) saymıyorum zaten. Bu, sizin işiniz. :)

Eh be yani. Senin gibi okuyucuya can kurban. Dik-katli, bilinçli ve tüketici haklarına saygılı (ne diyor-sun be!) 4356 sayfa öyle mi? O kadar yazmış ola-mayız, ben inanmıyorum dur hemen hesaplayıp geleyim. 4356 sayfa haa? Madd duydu mu çucu-um? Madd?

Bunlar haricinde de birkaç diyeceğim var:

1. Bu mailer'i tek tek okuyorsunuz, buna oku-larınız olarak şüphemiz yok. Fakat "hangisini koya-lım dergiyse?" konusuna eskisi gibi eğilmiyorsunuz galiba. Son zamanlarda Inbox&Outbox'ta ne idü-ğü, niçin yazıldığı belirsiz mektuplar görmeye baş-ladık. (Bkz. Ağustos sayısı, Mayıs 2001'e kafayı ta-kan şahsın mektubu)

Çok haklısın. Hatta birden neden seninkini cevaplı-yorum diye de düşündüm yani, düşündüm değil. Aha golden scissor geliyor, bakalım light mı ya-man, bey mi?

2. Nedir bu "slm" ekolünden çektiğimiz ya? Bir-kaç sene önce, mlRC çook daha popülerken sivi-zekalının birinin (hem de niye olduğu bile belirsiz: iki harfi yazmaya üşenen biri çet met yapmasın. Gitsin lunaparka atıklarına caya binsin.) çıkardığı bu durum, gittikçe herkese ve her kelimeye (nbr, ark, sic (neyin kısaltması olduğunu bilen bilir zaten ) vb.) yayıldı. Millet artık birbirini sözlü olarak "se-le-me" diye selamlıyor yahu! Çok rica ediyorum, der-ginize "Slm Level" diye başlayan bir mail gelirse, iti-na ile imha ediniz. Yazılanları okumaya değer ol-mayacağı konusunda size garanti verebilirim.

Gelen mailerin %80'i öyle geliyor ne yazık ki. Bun-dan biz de şikayetçiyiz ve özellikle yazılarımızda ve seçtiğimiz yayınlanacak mektuplarda "Sanal-leh-çe" den uzak bir dil kullanılmasına dikkat ediyoruz. Sakıncalı bulduğumdan 3. sorunu kırtırım heh he-

ee, ama dur bakayım, Tuğбек'e haber vereyim, o tebrik eder doğum gününü. :)

Neyse, işte makaslanmasından en çok korktu-ğum ama mail'i yazmamın en önemli sebebi olan şeye gelelim. Aranızdan birkaçınızı, bireysel olarak tebrik etmek istiyorum:

Sinan Abimi, bir Kadıköy Anadolu'lu (Long Live the Gulls!) ve Beşiktaşlı (yo, ben sadece taraftarım. Futbol lümpeni değil.) olduğu için,

Berker Abimi, Fallout, Heroes ve motor gibi son derece keyifli beğenileri, daha önemlisi 1984'te beyan ettiği son derece tutarlı fikirleri için,

Gökhan Abimi, zaman konusundaki zekice tez-leri (zaten kendisiyle daha önce konuşmuştuk bu konuda. Yazmıştık yani.) ve bir Deep Purple sever olarak zevki için, (8 Eylül'de Fildam'ında görüşürüz abi. :))

Tuğбек Abimi de "direnişin" Level şubesi oldu-ğu için (hehe!) can-ı gönülden tebrik ediyorum.

Biz de sana böylesine eğlenceli bir maille derginin deadline'ına 10 saat kala stresimizi birazcak olsun dindirdiğin için teşekkür ediyoruz. Kal sağlıcakla...

Tyrael yanına indi. Bana "You have earned a rest from this endless mail. Hadi yürüüü!" diyor.

Bitti galiba... "Yıyorsa bitmesin." der gibi baki-yor şimdiki de. Korktum!

Poseidon

## Beni de aranızda alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir.

Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz

sizce. İstedikimizi seçmekte hürsünüz

Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı,

Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi, 231/3 80380

Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup ata-

bilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar

burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks

çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr

adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanım ile ilgili bir probleminiz varsa,

tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz,

ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır,

söylüyelim



# day of defeat 1.3

Half Life için hazırlanmış başarılı modlardan birini daha bu ay CD'mizde bulacaksınız, 2. Dünya Savaşı'nda, İhtilaf ve Müttefik kuvvetlerindeki spesiyalist askerlerden istediğinizi seçip size verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Eğer bir kez olsun Counter Strike oynadıysanız, Day of Defeat'e alışmak size çocuk oyuncu gibi

bi gelecek. Bu versiyonunda tek başınıza oynamaya şansınız olmasa da, hemen Online sayfalarımıza geri dönüp (sayfa 70) DoD'i Türkiye'de hangi sunucularda nasıl oynayacağınız hakkında detaylı bilgiye sahip olabilirsiniz. NOT: Day of Defeat'ı oynayabilmek için bilgisayarınızda Half Life'in kurulu olması gerekiyor.



## icewind dale trials of the luremaster



Bu ay CD'mizde bulacağınız ikinci görev paketi Trials of the Luremaster. Heart of Winter'dan sonra macerayı kaldığınız yerden devam ettirmek istiyorsanız Trials of the Luremaster'ı kurmanız gerekiyor. Luremaster'da yeni bölgeler, yeni yaratıklar ve yaklaşık 8 saatlik yeni bir Icewind Dale macerası sizi bekliyor. Oyun hakkında detaylı bilgi almak için bu ayki incelememizi (sayfa 65) okumanızı tavsiye ediyorum.



### Ultimate Ride Disney

RollerCoaster Tycoon'da kendi karnavallarınızı yapılabiliyordunuz, ama o kocaman raylı aletlere binemiyordunuz. Ultimate Ride size bu şansı veriyor.

Kontroller

Mouse: Herşey



### Worms World Party Team 17

Durdurulamazlar. Ölümsüzler. Son derece eğlenceliler... Tabii ki Worms'un kurtçuklarından bahsediyorum. Yanınızda birkaç arkadaş getirmeyi unutmayın.

Kontroller

Mouse: Herşey



+Shareware

AVP 3.5

Customizer 2000

HTMLGate

OutTray

PowerStrip 3.0

UltraEdit 8.101

Win Commander 4.54

## +oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

## +hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de hadinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

## +programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

## +diğerleri...

**Filmler:** CS: Phoenix Rising, Call of Cthulhu, Final Fantasy Tribute

**Hotshots:** Asheron's Call 2, Arx Fatalis, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Comanche 4, Die Hard Nakatomi Palace, Etherlords, Jedi Knight 2, Ozzy Black Skies, Paris Dakar Rally, Preatorians S.W.I.N.E.

**Shareware:** Download Accelerator 5, Hypersnap DX 4.03.00, Mirv v591T, Windows Commander 4.53, Windows Blinds 2.2

**Yamalar:** Anachronox 1.1, Giants 1.4



## Anachronox Eidos

ION Storm'un en çok beklenen (ve büyük ihtimalle de son) oyunu Anachronox. Final Fantasy türü FRP'lerin PC'lerdeki en orijinal örneği. İncelemesini bu ayki dergide bulabilirsiniz.

### Kontroller

**W,A,S,D:** Kontroller, **Mouse:** Hareket ve seçim, **CTRL:** World Skill  
**TAB:** Karakter değiştirme

## Conquest: Frontier Wars UBI Soft

İlk olarak Digital Anvil tarafından Microsoft için üretilen bir oyun olan Conquest, yapımı değiştirdi. Ama oynanabilirliğinden bir şey kaybetmemiş gibi görünüyor.

### Kontroller

**Sol Mouse:** Seçim, **Sağ Mouse:** Uygulama

## MAD Small Rocket

Büyük yıkım stratejisi... Elinizdeki nükleer silahları kullanarak rakiplerinizi yoketmeniz lazım. Sürekli daha güçlü atom bombaları icat etmeniz gerekiyor.

### Kontroller

**Mouse:** Herşey

## Mechcommander 2 Microsoft

Hala birkaç ufak hatası olan Mechcommander serisinin ikinci oyunu. 3D olan yeni grafik motoru sayesinde dev robotlara komutlar vermek görsel olarak daha doyurucu olmuş.

### Kontroller

**J:** Jumpjet, **G:** Guard, **E:** Görünen bütün birimleri seç, **Num 2:** Bacağa nişan al, **Num 5:** Gövdeye nişan al, **Num 8:** Kafaya nişan al, **Pg Dwn/Up:** Power Dwn/Up, **End:** Eject, **Space:** Koşma, **Sağ Mouse:** Kamera kontrolü

## Moon Tycoon Anarchy Enterprises

Ayda Sim City diyebileceğimiz Moon Tycoon'da, insanların yaşabileceği bir üs kurmaya çalışıyorsunuz. Sim City türünde bir oyun

### Kontroller

**Mouse:** Herşey

## Project Eden Core Design/Eidos

Orijinal Tomb Raider ekibinin kafasına düşen kayalar etkisini göstermiş ve içinde poligon bir popo bulunmayan bir oyun yapmaya karar vermişler sonunda. İşte Core Design'ın yeni bebeği, takım aksiyon/adventure oyunu Cennet Projesi!

### Kontroller

**Mouse:** Yön, **W,A,S,D:** Hareket, **1,2,3,4:** Karakter seçimi

## Yıldız Savaşları Yeni Nesil

Star Wars, George Lucas'ın yıllardır beri tüketemediği, ve böylesine büyük bir hayran kitlesi olduğu da tükenmeyecek en büyük yapıtı. Son bir yıldır Star Wars oyunlarıyla birlikte PC dünyasından kaçarak uzaklaşmış olan Lucas, hayranlarından aldığı tepkiler üzerine geri dönüyor, hem de ne geri dönüş. Çoğu PC'de olmak üzere neredeyse bir düzine yeni Star Wars oyunu üzerinde çalışmakta olan LucasArts, bu sefer bu oyunların çoğunun yapımını da işinin ustası olan firmalara bırakmış durumda.

Star Wars Oyunu	Türü	Yapan	Yaptığı Oyunlar
Galactic Battlegrounds I,II	Real Time Strateji	Ensemble Studios	Age of Empires
Jedi Outcast	First Person Shooter	Raven Software	Heretic I-II, Hexen
Galaxies /Everquest	Devasa Multiplayer	Verant Interactive	Ultima Onjine,

İş dağılımı böyle olunca, 2002'den itibaren (Star Wars Episode II: The Clone Wars'un da sinemalara gelmesi ile birlikte) her yanımızı yıldızdan Tie Fighter'lar, havayı yaran Light Saber'lar ve inleyen Wookie'ler saracak gibi görünüyor. Nedeni ve detayları Ekim ayında, level'da...



### Arcanum

Orijinal Fallout'un yaratıcılarının yıllardır üzerinde çalıştığı Arcanum, yine orijinal Fallout'tan bayağı farklı geldi. Ama oynamaya devam ettikçe Arcanum'un Fallout ile alakası yokmuş. Devasa şehirler, kendi büyüünüzü ve silahınızı yapabilmenize izin vermesi bir yana, Fallout'un başlattığı FRP rönesansına onlarca yenilik katıyor.



### Mech Commander 2

O devasa savaş makinelerini ekranda minicik minicik birimler olarak görmek ilk başta tuhafımıza gitti. Ama o "minicik" aletlerin sebep olduğu yıkımı gördükten sonra, Mech Warrior serisine duyduğumuz saygı geri geldi. Mech Commander 2 gerçekten de real time strateji'deki "düşünerek oynama" eksikliğini fazlasıyla dolduruyor.

### Fifa 2002

Hayır, bu bir inceleme yazısı olmayacak. Ve hayır, henüz hiçbirimiz o kirliliğimizi Fifa 2002'e geçiremedik. Ama Kasım sonunda ülkemize gelmesi gereken Fifa 2002 hakkında çok özel bir ilk Bakışımız var Ekim'e. Sadece bilmenizi istedim.

UFAK BİR NOT: Gelecek sayının içeriği her türlü çevresel, etik ve zihinsel faktörden etkilenerek manipüle olabilir... [yani içerik istemeden de olsa değişebilir dedi]



ELİMİZE GEÇİP DE YAZMADIKLARIMIZ

SON ANDA

## LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü	İgittun@level.com.tr
Gökhan Sıngırtelen	
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)	sahtel@level.com.tr
İsmail Akbul	
Yazar İşleri Müdürü	tuğba@level.com.tr
Tuğba Öler	
Yazar İşleri	
Burak Aktenek	burak@level.com.tr
Kadir Türker	kuzlas@chp.com.tr
M. Barış Güneş	gunes@level.com.tr
Serpil Ulutek	serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi	
Serçin İşlemci	sercin@level.com.tr
Serbest Yazarlar	
Zahit Hıngırcı	zahit@level.com.tr
Erhan Baş	erhan@level.com.tr
Ezer Güven	ezerg@level.com.tr
Okulhan Habiboglu	okulhan@level.com.tr
Göven Çatak	goven@level.com.tr
Onur Bayraktar	onur@level.com.tr
Grafik Tasarım	
Bilgin İnceşayır	bilgin@level.com.tr
Yazar İşleri e-mail Adresi	level4@level.com.tr

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Boris Czornik
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sabitli	Gökhan Sıngırtelen
Bank Ayırımı/Filmi Çıkış	Aur Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 263-8438
Baskı	Aur Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 263-8438
Dağıtım	BURAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Prinkapa Bulvarı - Zincirlikuyu Cad. 231F5 80380 Kacımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733
VOGEL İNNOVATE İmtisacı	Serra Yurtman
	Tel: (212) 495-24 47
	E-Mail: vogelmedia@tinlenet.net.tr

Pazarlama Müdürü	Gülseren Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Çeliker, Ayfer Çeliker
Vogel Satış Müdürü	mgonul@vogel.com.tr
Genel Müdür	
Reklam Koordinatörü	
Şebnem Karahiyeli	ksobeno@vogel.com.tr
Reklam Müdürü	
Yakup Kocaman	kyel@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü	
Gökhan Bayraktar	gokhan@vogel.com.tr
Reklam Trafikçi	Aysel Rıza
Reklam Servisi Fakası	(212) 297-1733
Abone Servisi	Aslı Boşayla
Abone Servisi	Feyza Akçınar, Ebru Çelik
Dağıtım Asistanı	Mehmet Çiğ
Dağıtım Müdürü	Gem Çeliker
Abone Servisi Fakası	(212) 298-7341
Abone E-Mail:	abone@vogel.com.tr
Öretim Koordinatörü	Turgut Tokdemir

