

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

BU AY 2 CD'Lİ

www.level .com.tr • Haziran 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

6/99

Cennet ve cehennem  
savaşırsa...

# Requiem

Tam Sürüm Oyun  
SPEC OPS



33  
OYUN

Requiem • Blood 2 Nightmare Levels • Civilization Call to Power • Ultra Fighters •  
Alien vs Predator • F16 Aggressor • Championship Manager 3 • Gruntz • Viva Football •  
Toca Racing 2 • Commandos BTCOD • Fighter Squadron • Battle of Britain •  
Warzone 2100 • North vs South • Falcon 4.0 • Rollcage

İlk Bakışlar

Quake 3 ve en sıkı rakibi

Unreal Tournament

Ayrıca Theme Park 2



## Hepimize Geçmiş Olsun!

**M**ayıs sayımızın hazırlıklarını bitirip de rahat bir nefes aldığımız sıralarda, ülkemiz şimdiye kadar karşılaştığı en büyük teknolojik facia ile sarsıldı. İlgüzar bir Japon programcının hazırladığı ve bizim sizleri yaklaşık üç ay önceden etkileri hakkında uyardığımız Win95.CHI, diğer adıyla Çernobil virüsü, 26 Nisan günü bilgisayarını açan habersiz kullanıcıları vurdu. Tabii ki iki ay önce bu virüse karşı en etkili koruma programı olan Anti Viral Toolkir'i Level CD'sinde sizlere ulaştırmayı sadece biz başarmıştık. Ve görünün o ki, tedbirli davranıp AvP'yi bilgisayarına kuran okuyucularımızdan hiçbiri, bu ölümcül virüsten etkilenmedi. Ama bu olayda ders almamız gereken bazı noktalar var. Birincisi, bu virüsün ülkemize ilk olarak yine bizim tesbit edip sizlere duyurduğumuz Carmageddon 2'nin kopya versiyonu ile girmiş olması. Sanıyorum artık neden kopya oyunlara karşı olduğumuzu daha iyi anlıyorsunuz. Çernobil, patentsiz kopya yazılımlarla bilgisayarlarımıza bulaşan ilk virüs değildi ve korkarım sonucusu da olmayacak. İkincisi, neredeyse 4 trilyon liralık hasara yol açan böylesi büyük çapta bir felaketin, basımmızda sıradan bir habermiş gibi geçirilmiş olması. İncir çekirdeğini doldurmayacak magazin haberlerine baş köşede yer veren basımmız, kısa bir haber olarak geçilen Çernobil ve bilgisayar virüsleri hakkında ne bir açıklama, ne de nasıl korunulacağı hakkında bilgi vermek zahmetine girmedi. Görünün o ki, bu konuda sizleri bilgilendirme görevi her zaman olduğu gibi yine bize düşüyor.

Tabii ülkemizde olumlu gelişmeler de olmuyor değil. Aldığımız duyumlara göre bundan sonra ülkemize kopya oyun CD'lerinin girmesini engellemek için Kültür Bakanlığı harekete geçmiş bulunuyor. Bundan böyle virüslü, eksik ve yurtdışında birilerinin haksız kazanç sağlamasına yarayan korsan CD'ler ülkemize giremeyecek, çünkü oyun ve Multimedia içerikli CD'ler için, müzik CD'lerinde olduğu gibi, bandrol uygulamasına geçiliyor. Pek çoğunuzun orijinal oyun alma fikrine sıcak bakmadığını biliyorum. Ama emin olun, ülkemizde sağlam bir orijinal oyun piyasasının oluşması uzun vadede hepimize büyük kazançlar sağlayacaktır. Gerçi bu uygulama konusunda Kültür Bakanlığı tarafından bize gelmiş resmi bir açıklama yok ama eğer böylesi bir çalışma içine girilirse, Kültür Bakanlığı'nı tebrik etmek istiyorum. Bu konudaki gelişmelerden sizleri haberdar edeceğiz.

Geçen ay başladığımız yabancı yapım tam sürüm orijinal oyunlar sizlerden büyük ilgi gördü ve Level Türkiye'nin birçok yerinde çıktığı üç gün içerisinde tükendi. Tabii böyle olunca birçok okurumuz Mayıs sayımızı bulmakta zorlandı. Bu nedenle sirkülasyonumuzu 25000'e çıkartma kararı aldık. Eğer eski sayılarımızı edinmek istiyorsanız, künyedeki telefon numarasını arayıp Abone bölümümüzle konuşarak isteyebilirsiniz. Fiyat artışını da anlayışla karşıladığınız için de ayrıca teşekkür ederiz.

Bir sayının telaşını daha arkamızda bıraktığımız şu sıralarda, siz bu dergiyi okurken aramızdan bazıları güney sahillerinin hayalini kurmaya başladı bile (mesela ben). Ama üniversite sınavları azizliği yüzünden tatil ve güneşli günlerin hayalleri bir ay uzayanlar hiç üzülmesin (bu sana ders olsun, bir daha dereleri görmeden paça olayına girmezsün Burak), sınav stresinden kendinizi birazcık olsun kurtarmak isterseniz tek yapmanız gereken kendinizi Level'in alıştığınız o sıcak havasına bırakmak.

Güneşli bir sahil boyunda buluşmak ümidiyle, hoşçakalın.

Sinan Akkol

# Quake 3 Alpha Demo

Geldi, geliyor derken, idSoftware Quake3'ün Alpha demosunu sonunda görücüye çıkarttı!



**I**D Software, dünyanın gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından olan Quake serisinin son halkasını piyasaya sürmeye hazırlanırken kamuoyu yoklaması babında bir test sürümü çıkarttı. Mayıs ayının ilk haftası ilgili sitelerde koyulan bu 23 mb'lık Quake3'ün test versiyonunu indirebilmek için binlerce insan bu sitelere saldırdı. Serverlar öyle kalabalıktı ki zar zor bağlandığınız Server'dan bağlantınız hızlı olsa bile 0.2-0.5 kb/sec ile dosyayı alabiliyordunuz. İlk çıkan Mac versiyonundan sonra Linux ve Win32 versiyonları çıkan Quake3Test, bu versiyonuna gösterilen ilgi ile asıl versiyonun yakalayacağı başarıyı gösterir nitelikteydi. Aslında Quake3Test'i demo olarak görmek de yanlış, bu sadece Network sistemlerinin ve 3D hızlandırıcıların oyunda nasıl performans gösterdiklerini görmek için ID Software'in uyguladığı kitlesel bir test. Bu nedenle kurulumu ve çalıştırması gerçekten sorun.

Ama sabırsız elemanlar öyle yada böyle test sürümünü indirip kurdular. Çeşitli sürücü problemleri olması dışında Quake3'ün neye benzeyeceğini anlatabildiği için hayli ilgi gördü. Bu test sürümünden yola çıkarak oyun üzerine izlenimlerimi aktarmadan önce bilgisayar ayarlarından fazla anlamayan elemanların bu test sürümünü pas geçmelerini ve Quake3'ün tam sürümü çıkana kadar sabretmelerini tavsiye ederim.

Oyunun konusu hakkında türlü spekülasyonlar yapılmasına rağmen daha kesin bir bilgi yok. Gerçi konusu da pek fazla kişiyi ilgilendirecek gibi değil. Çünkü tamamıyla Multiplaying üzerine kurulmuş bir oyun olan Quake 3'de GameSpy, Qplug gibi Server bulup sizin o Server'da oyuna katılmamızı programlar da direkt uyumlu olarak geliştirilmiş. Quake3, Win32 tabanlı olacağından oyunun çeşitli araçlarla uyum sorununun da olmayacağı sanılıyor. Çünkü diğer iki versiyonun Dos tabanlı

olması bazı problemlere yol açmıştı.

## Yeni Grafik Yapısı

Bu test versiyonundan çıkarılan ilk sonuç Quake3'ün grafik yapısının tamamen değiştiği. Oyunda kapalı, klastroforobik mekanların yanında aydınlık, açık mekanlar da kullanılmış. Dolayısıyla da ışık yansımalarına ve görsel efektlere fazlaca yer verilmiş. Zaten Quake serisinin en çok eleştirilen (Unreal çıktıktan sonra) tarafı görsel estetik yönü olmuştu. Sürekli kullanılan pastel renkler ve Fog yapılı ışık efektleri her ne kadar oyunun atmosferini yaratan ana unsur olsa da bazıları için can sıkıcıydı. Oyunun grafik motoru tamamen yeni olmasına rağmen Unreal'in grafiklerini andırabileceğimi söyleyebilirim. Quake3'ün oynanışı daha önceki versiyonlardaki gibi sert ve hızlı değil, daha yumuşak ve yürüdüğünüzü daha çok hissetmeniz sağlanmış. Oyunu hızlandırabilme opsiyonu da tanınmış ki bu özelliğin oyunu çok daha heyecanlı yapacağı kuşkusuz.

Oyunun Test versiyonu haricinde mekanları ve oyun yapısını incelemek; tamamen profesyonel mimarlar tarafından çizilmiş projelerle yaratılan mekanlar Neo-Gotik tarzda dizayn edilmiş yani oyunun geçmişte mi gelecekte mi geçtiğini mekanlardan anlayamıyorsunuz. Çok ileri bir tarihte bulunduğunuz hissediyorsunuz o kadar. Mağaralarda, kanalizasyonlarda ve tapınak benzeri bir çok mekanda savaşıyorsunuz. Tabii oyunu çekici yapan unsurlardan olan çevresel yapı Quake'in klasik klastroforobik ve gerilim dolu atmosferinin devam etmesini sağlamış. Quake3Test'te herhangi bir düşman bulunmuyor. Bu versiyon oyunun neye benzeyeceğini göstermek amacıyla yapıldığı için sadece Quake3



Server'ları aracılığı ile sizin gibi kişilerle Multiplay oyun oynayabiliyorsunuz.

Oyunun konfigürasyon seçeneklerini esnek tutup daha fazla kullanıcıya erişebilmek için

grafik ayarlarını en ince ayrıntısına kadar siz yapabiliyorsunuz. Böylelikle makinanızın gücüne paralel olarak ayarlamaları yapıp oyunu oynayabiliyorsunuz. Bu ayarlama özelliğinin ne kadar önemli olduğunu Unreal'da görmüştük. Unreal ne yaparsanız yapın P200 altı bir konfigürasyonla sizi süründürüyordu.

Yapımcılar Quake I ve II'deki Power-up olayının eksikliğini anlamış olacaklar ki bu versiyonda Healing'ler yerine çeşitli düzeylerde ve renklerde Healing Point'inizi artıran

Power-up'lar koymuşlar. Kırmızılar 50, sarılar 25 ve yeşil küreler de 5 Heal Point kazandırıyor. Diğer yeni ve ilginç bir özellik ise teleport olayı. 'T' harfi bulunan şekilleri aldığımızda bulunduğunuz bölgeden herhangi bir yere ışınlanırsınız. Son olarak da Quake2'den hatırladığımız Quad Damage özelliği. Quake 2'de bunu aldığımızda her atışınız dört kat hasar veriyordu. Bu etki Quake3'de 3'e düşürülmüş. Aslında bu biraz da Quake3 logosuna atıf olarak düşünülmüş. Oyun da daha bunlara benzer bir çok Power-up var.

Oyunun bu yönü de oynayanların o-



yunda sürekli yeni şeyler bulabilmesini ve oyundan sıkılmalarını engellemek için düşünülmüş. Oyundaki en önemli unsur olan silahlara gelince, çoğu daha önceki oyunlardaki silahların benzerleri yalnız şekil, ses gibi özelliklerine mak-yaj yapılmış.

## Yeni Silahlar

**Gauntlet:** Oyuna başladığımızda yanınızda bulunan iki silahtan biri.

Havalı atış sistemine sahip olduğundan, bu silah için cephaneye ihtiyacınız yok.

**Machinegun:** Başlangıçta yanınızda bulunan ikinci silahınız. Cephanesi en kolay bulunabilen ve en seri ateş edebilen silah olan Machinegun'ı QuadDamage (artık Triple) aldıktan sonra kullanmak hayli akıllıca. Çünkü seri atışla isabet oranınız fazla oluyor.

**Shotgun:** Quake 1 ve 2'deki klasik Shotgun.

**Rocket Launcher:** Tüm Quake oyuncularının bildiği klasik roket atar. Kullanması kolay, diğer ağır silahlara göre seri atış yapabilen bir silah. Gerçi Quake1'den bu yana atış seriliği düşmüş olsa da hala erkili.

**Railgun:** Quake2'deki Railgun'dan farklı dizaynı ve kullanım yapısı ile halen etkili bir silah. Aynı Rocket Launcher'da olduğu gibi bunun da bir önceki versiyona göre atış seriliği düşürülmüş.

**Plasma Gun:** Son olarak enerji topları fırlatarak, hedefe tam isabet kaydedemeseniz bile zarar veren bir silah. Diğer silahlardan daha ağır atış yapabilmesi en büyük dezavantajı. Tabii dar ve kapalı alanda kullanmaya kalkarsanız ne olacağını kestirebiliyorsunuz herhalde.

Quake3 Arena'nın tamamıyla Multiplayer Deathmatch üzerine kurulu olacağını açıklanmasından sonra, Epic Games Unreal Tournament'ın da Multiplayer tabanlı dizayn edildiğini ilan etti. Bunun nedeni açıktı. Unreal Quake 2'den grafik, ses bakımından kesinlikle ezici bir üstünlük sağlamasına rağmen oynanabilirlik ve Multiplay unsurlarında Quake serisinin yanına bile yaklaşmamıştı. Quake3Test'te gö-



rüldü ki ID Software bu defa eksik yönlerini telafi ederek yine tarihe geçecek bir oyun yapıyor. Tabii Quake serisinin başarısında yadsınamaz bir gerçek olan Multiplay unsuru kişilerin yapay zekadan çok kendileri gibi düşünen, stratejiler yaratırken olaya duygularını da katan rakiplerle savaşmak istemelelidir. ID Software oyunu tamamladıktan sonra Multiplay Server'ların yapısında değişiklikler yapılacağını her DeathMatch'in bir gösteri gibi izlenebilmesini sağlamayı düşündüklerini belirtiyorlar. Tabii bu da hayli ilginç bir fikir çünkü oyun oynayan 8 kişiyi onlarca kişinin izleyebilecek olması gösteri maçlarının bile yapılabilir olmasından demek oluyor. ID Software bu fikrini gerçekleştirebilirse oyun dünyasına bir yenilik daha getirmiş olacak. Bu vaatler aslında yeni gibi görünse de daha önceden bazı insanların söylediği ama gerçekleştiremediği, hayal olarak kalmış o-

laylar. Şimdiden oyun dünyasını saran Quake3 ve Diablo2 fırtınası da şüphesiz iki oyunun da multiplay tabanlı olmasının payı büyük..

## Nasıl Çalıştırılır?

Bu kadar yorum ve haberdan sonra bazıları'nın becerdiği bazıları'nın beceremediği

Quake3Test'in nasıl çalışacağı konusuna gelelim. Aslında bunu nasıl çalıştıracacağınız ve problem yaşayıp yaşamayacağınız tamamen ekran kartınıza bağlı.

Glsetup adlı program ile

bu test versiyonunun çalışması için gerekli sürücülerini otomatik olarak ayarlayabilirsiniz.

Ancak bu program sadece TNT, Voodoo3, ATI gibi bazı kartların sürücülerini ayarlayabiliyor.

Diğer kullanıcılar kartlarının sürücülerini Update etmelidir ve:

Q3Test dizini içersine kartlarının modeline göre sistem dosyalarını koymalıdır. Mesela Voodoo2 çipsetli kartı olan bir kullanıcı

3dfxopengl.dll ve opengl32.dll dosyalarını bu klasörde bulundurmalı aksi halde oyunu çalıştıramaz. Opengl32.dll dosyasını bulamazsanız, 3dfxopengl.dll dosyasını kopyalayıp ismini opengl32.dll olarak değiştirin. Bu işlem oyunun açılmasını sağlayacaktır.

Quake3 Arena, Fps türünü sevsin sevmesin tüm oyunseverlerin merakla beklediği bir oyun. Çalıştırması bile büyük problemlere neden olan bir test versiyona bile binlerce insanın saldırması bunun en büyük kanıtı. Mükemmel oyun dediğinizde aklınıza gelen iki üç isimden biri olan Quake kendine has mekanları, silahları ve atmosferi ile bir aksilik olmazsa yaz aylarında piyasaya çıkacak ve esas bomba o zaman patlayacak. L

IDS SOFTWARE

Beklenen Çıkış Tarihi: Ağustos 1999 Tarih: FPS Sistem: PC

## Özellikler:

- Tamamen yenilenmiş grafik motoru.
- İnsan hareketlerine yakın gerçekçi animasyon sistemi.
- Yeni Powerup ve silahlar.
- Gerçek mimarlar tarafından hazırlanan mekan tasarımları.
- Seyirci olarak da katılabileceğiniz arena maçları.

# Theme Park World



**J**eff Gammon'ın oyun yapımcılığındaki sekiz yıl aşkın bir tecrübesi var. Daha önce Dark Omen üzerinde çalışmış ve bu yeni oyun hakkında güçlü beklentileri var. Orijinal Theme Park'ta çalışmamış olmasının ona sağladığı bir avantaj da eski fikirleri yeniden pişirmek yerine, tamamen sıfırdan bir oyun yapmayı tercih etmesi.

## Teknoloji

Peki, neden bu oyun için dörtbuçuk yıl beklendi? Jeff'in söylediğine göre "Theme Park'tan beri bir devam oyunu yapma fikri vardı ama o günün teknolojisi çok değişik bir şeyler yapmanıza izin vermiyordu. Son birkaç yıldaki teknolojik gelişmeler ise bize düşüncelerimizi oyun haline dönüştürme imkanı verdi. Beklediğimize gerçekten değdiği ni söyleyebiliriz, çünkü Theme Park World kalite, teknoloji ve dizayn olarak çok heri bir oyun olacak."

## Eskiye Rağbet Olsa...

Orijinal oyunun birçok özelliği hala duruyor, ama elden geçirilmişler. Bir kaç gereksiz görülen özellik ise çıkarılmış. Mesela artık borsada oynayarak rakip parkları satın alamıyorsunuz. İlk Theme Park'da para kazanmak için borsada iyi bir yoldu. Ayrıca, sürekli olarak yiyecek-oyuncak gibi malzemeler ısmarlamanız ve stoğunuzu kontrol etmenin gerekliliği ve bu işlem bir süre sonra aşırı sıkıcı hale gelmeye başladı. TPW'da bu sıkıcı "stok kontrol" olayı da yok. Jeff bu özellikleri oyundan çıkartmalarına sebebiyi şöyle açıkladı "Oyumu oynarken en çok sıkıcı şey, yapmakta olduğum işten zorla alınıp başka birşeyle ilgilenmek zorunda

İlk Theme Park'tan bu yana neredeyse 5 yıl geçti. Theme Park'ın ve daha birçok ünlü oyunun (Populous, Dungeon Keeper, Syndicate) fikir babası olan Peter Molyneux Bullfrog'dan ayrıldı, ama onun arkada bıraktığı güzel fikirler üzerinde yeni bir oyun geliyor: Theme Park World. Bitmesine sekiz aydan fazla olan oyunu göstermek üzere Jeff Gammon (yapımcı) bizi Bullfrog'un ana merkezine davet etti.



birakılmaktı. Sanıyorum birçok oyuncu da aynı şeyi düşünüyordur. Biz de bunu düzelttik."

Theme Park World'ün tamamen 3D olarak tasarlandığını gördüğümüzde, ne yalan söylüyeyim, pek de şaşırmadık. Ne de olsa son yılın trendi eski oyunların 3D'ye bandırıp piyasaya sunmak. Ama kendi yaptığınız bir Roller-Coaster'a binip o tecrübeyi çığlık çığlığa yaşayabildiğinizi gördüğümde, yine ne yalan söylüyeyim, dumur oldum.

Ever dostlar, parkınıza yukarıdan bakmanın devri geçti, artık aşağı inip yaptığınız oyunların bizzar deneme zamanı. Yapabildiğiniz binlerce oyunu tek tek deneyebilirsiniz. O korku tünelinin içinde neler oldu-

ğunu görebilir, çekiçi alıp gücünüzü test ederek yukarıdaki çanı çaldırılmaya çalışabilirsiniz. Veeee, endüstrinin yükselen yıldızı olan oyun içinde oyun yapma modası Theme Park World'e de başlamış. Nedendir? Nasıldır? Az sonra, bizi izlemeye devam edin.

## Daha Büyük ve Daha Güzel

"İnsanlar Theme oyunlarını çok ciddi oldukları için değil, gerçekçi ama sıkılmayan hatta komik bir atmosferi olduğu için oynuyorlardı. Kendi amaçlarını belirliyor ve o amaca ulaşmaya çalışırken bir yandan da eğleniyorlardı. TPW de oyunculara birçok amaç sunu-

İşte yardımcınız advisor...



yor, ama o amaca ulaşmaya çalışırken acıyıp eğlenmelerini sağlıyor. Kurulan her lunapark bir diğerinden farklı olacaktır. Bunu sağlayan en büyük etken, parkların kurulduğu çevrenin özellikleridir. Bir parkta nehirler ve ufak şelaleler olabilir, bunları değerlendirmek için üzerinden geçen trenler ve suda deli gibi giden botlar yapabilirsiniz.” diyor Jeff. Bunları anlatırken yüzünde oluşan kocaman gülümseme yaptığı işi gerçekten sevdiğini düşünmemize yol açıyor. Bu da iyi bir şey.

Theme Park World’de tek düşüncemiz para kazanmak değil. Eğer öyle olsaydı oyun bir süre sonra çok sıkıcı hale gelirdi. TPW’de her parkta ulaşmanız gereken belli bir amaç var ve bu amaçlara ulaşmanız bile her şey bitmiş olmuyor. Eğer çok ama çok iyi oynarsanız size verilen altın biletler sayesinde çok özel yeni oyunlar kazanabiliyor, oyunların bozulmamasını sağlayabiliyor, süper bilim adamları alabiliyorsunuz vs.

Oyunun başında bütün parkları görebiliyoruz ama sadece bir-iki tanesine girebiliyoruz. Diğerlerini açmak için altın biletlere ihtiyacımız var. Ve bilet kazanmak için birçok yol bulunuyor. Oyun içinde oyun demişik ya, işte bu oyundaki en ilginç özelliklerde birisi parkımıza yaptığımız oyunlara bizzat katılıp diğer çocuklarla yarışabiliyor olmamız. Mesela oyunun başlarında kendi yaptığımız bir yarış pistinde, yarışan arabalarla yapılan bir yarışa katılabiliyoruz. Eğer kazanırsanız ise ödülünüz...hehe, daha söylemek için çok erken. Oyun gelince kendinizi görün, sürpriz olsun (yoo, yarışa kazanmadığımı da nereden çıkarıyorsunuz?).

İlk oyunda sadece sıkıcı bir menü seçeneği olan yardımcımız (Advisor) Theme Park World’de gerçek bir ka-

raktere sahip olarak yeniden karşımıza çıkıyor ve oyun neredeyse tamamen onun üzerine kurulmuş. Seslendirilmesinden animasyonlarına kadar üzerinde titizlikle çalışılmış. Ve artık size “ne yapmanız gerektiğini” değil, “ne yapmanız daha iyi olacağını” söylüyor.

Parkların dizaynı büyük önem taşıyor ve bu konuda yapay zekanın (AI) oyuncuya büyük yardımı olacak. Parkın dizaynı, gelen ziyaretçilerin düşüncelerini, çalışanlarınızın performansını yakından etkiliyor. Yapılacak en ufak hatanın parktaki bütün işlerin birden kilitlenmesine sebep olacağını düşünürseniz, AI’nin size yardım etmesi çok doğal. Mesela, oyuncakların üzerinden geçen yollar otomatik olarak köprü haline geliyor, daha büyük binekler (mesela o ünlü fildır fildır ters dönen trenler), diğer oyuncakların arasından sorunsuzca

geçirilebiliyor. Bu ve bunun gibi parkın estetik görünüşüyle ilgili konular yapay zeka tarafından ayarlanıyor.

Yapay zekadan bahsetmişken, TPW’deki her kişinin bir “karakteri” olacak ve herkes kendi karakterlerine uygun olarak davranacak. Mesela köpekbağı kılığında bir adamımız çok komik şeyler yapıyor olsun. Normal olarak izlemek için birkaç kişi duracaktır. Eğer dikkat çekici bir kalabalık olursa, oradan geçen ama olayla alakası olmayan diğer insanlar da durup “Ne oluyor acaba?” diye merak ederek bakacaklardır. Eğer köpekbağının gösterisi ilgilerinizi çekmezse (mesela az önce Ölüm Tüneli’nden çıkmışlarsa) başlarını alıp başka tarafla gideceklerdir - aynen gerçek hayatta olduğu gibi.

## Görsellik Önemlidir

Theme Park World’de dört farklı temaya sahip ada var: Lost Kingdom (Dinazorlar vs), Halloween (Cadı bayramı), Fantasy (Fantastik (Hadi yavaş, iyi li açılalım. Sagol varol, aydınlatın bizi - BEX)) ve Space (Uzay). Her adada üç veya dört farklı park var. Oyula görülüyor ki Bullfrog orijinal oyunda bulunan farklı parklar arasındaki rekaberi kaldırarak oyuncunun kendi amaçlarını belirlemesini istemiş. Temaların arasındaki farklılıklar oyunun sıkıcı olmasını önüyor. Mesela Halloween parklarında korku temalı oyunlar bulunacak. Çocuklar dükkanlardan çeşitli kostümler alıp giyebilecekler. Bu adadaki oyunlar da ona göre olacak tabii, bir köpekbağı, cadı dönmedolabı vs.

Bullfrog oyun çıktıktan sonra yeni temalar üzerinde çalışmaya başlayacak, bu da demek oluyor ki

TPW’de bulunduğunuz bir tema oynamak isteyeceğiniz bir oyun olacak ve aynı süre güncelliğini kaybetmeyecek.





## Kontroller

Theme Park'ta bir tek hata varsa, o da kontrollerin zorluğuydu. TPW'de kontroller basitleştirildi. Sadece işaretleyip tıklayarak yapmak istediklerinizin çoğunu gerçekleştirebiliyorsunuz. Kontrollerin basitleştirilmesi sayesinde, beş dakikalık bir oyundan sonra oyunla kaynaşıyorsunuz. Menülerin arasında geçiş yapmak, istatistiklere bakıp aksayan bir şey olup olmadığını anlamak, harita üzerinde dolaşmak ve yeni oyunları parkınıza eklemek çocuk oyuncuları için olmuştur. Oyunların arasında yol döşemek de kolaylaştırılmış, eskiden yolları doğru biçimde birleştirmek çok zor olurdu. Artık bu gibi işlere işlerin çoğuyla yapay zeka ilgileniyor.

Ama size kötü bir haber vereyim. Bütün bunları görebilmek için Pentium VIII işlemcili ve en az 512 MB hafızaya sahip bir bilgisayarınızın olması gerekiyor. Eee, ne bekliyordunuz, böyle bir detaylı bir oyunu sizin kültür-



de çalıştırmayı mı? Ne o, bozuldunuz bakıyorum? Şaka mı yapıyorum sandınız? Evet, şaka yapıyorum (sanırım bu noktada okkalı bir küfür yedim). İster inanın ister inanmayın, Theme Park World Pentium 166 ve 32 MB RAM'e sahip bir bilgisayarda 3D hızlandırıcıya gerek olmadan çalışacak. Peki Bullfrog bunu nasıl başaracak? Tabii ki çoğu oyun yapım sürecini yapmadığını yaparak, oyun kodunu olabildiğince temiz bir hale getirip optimize ederek. Bullfrog'un yazdığı Software Render programı, birçok eski 3D karttan daha iyi bir performansa sahip (mesela Voodoo Rush). Engine 2000 adını verdikleri bu grafik motoru TPW'den önce Dungeon Keeper 2'de kullanılacak. Bu oyunu da sabırsızlıkla bekliyoruz ve Bullfrog'un bu başarısını teknolojinin gereksiz hızından kaynaklanan rahata alışmış olan tembel oyun programcılarına ders olmasını diliyoruz.

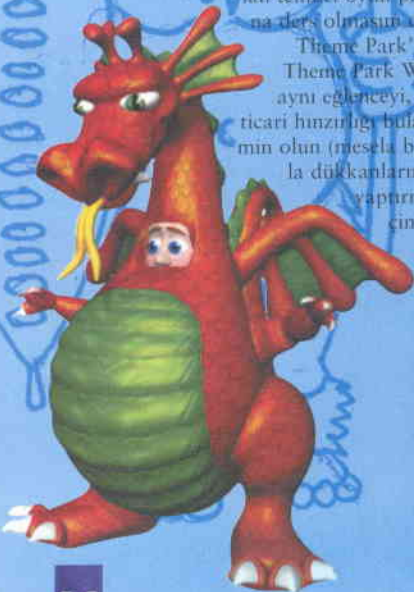
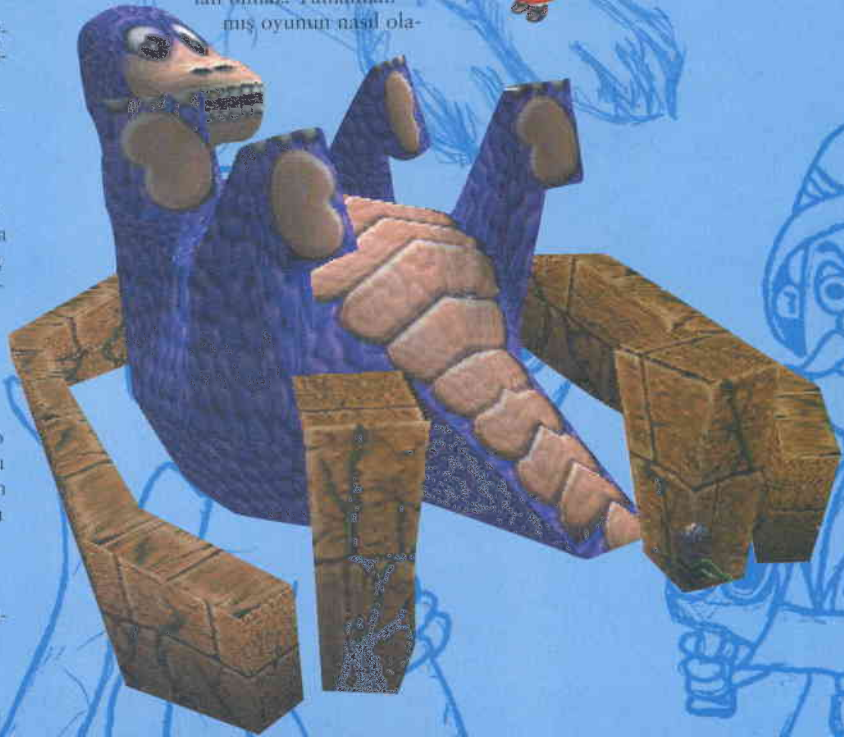
Theme Park'ı sevenler, Theme Park World'de de aynı eğlenciyi, derinliği ve ticari hıznı bulacaklarına emin olun (mesela ben kola dükkanlarına iş yaptırmak için ki-



zarmış patatése tuz basardım). Bullfrog her ne kadar yeni oyun hakkında bizi umutlandırdıysa da, ince detaylar hakkında ser verip sır vermediler desek yalan olmaz. Tamamlanmış oyunun nasıl ola-



cağını görmek için sekiz ay daha beklememiz gerekecek ama, sanıyorum beklemediğimize değecek. L



## BULLFROG

Beklenen Çıkış Tarihi: Şubat 2000 Türü: Strateji Sistemi: PC

### Özellikler:

- Min. Pentium 166'da ve 3D hızlandırıcısız çalışabilecek. İnanılmaz!
- Farklı bir yapay zeka, parkınıza gelen her ziyaretçinin kendi "karakteri" olacak.
- Her şeyi yukarıdan görmeye son! Parka girip etrafta dolaşabileceksiniz.
- Kendi yaptığınız oyunlara binip eğlenme imkanı.
- Oyun içinde oyun. Parkınızdaki yarışmalara katılıp sürpriz ödüller kazanabileceksiniz.

# Unreal Tournament



**Wolfenstein, Doom ve Quake serilerinin arkasındaki isim olan idSoftware, yeni projeleri olan Unreal Tournament'ı tamamlamak üzere.**

**T**ournament, Unreal'in devam oyunu değil (Unreal 2 Legend Entertainment tarafından hazırlanıyor), eski oyuna yeni özellikler katan bir genişletme paketi olarak düşünülmüş. Tournament tek başına satılacak, ama Unreal'a sahip olanlar firmanın sitesinden gerekli dosyaları indirerek para ödmeden Tournament'a sahip olabilecekler.

Unreal Tournament, Quake 2'nin multiplayer krallığına son vermek için tasarlandığından, ağırlık çok oyunculu ortamlara yönelik olacak. Ama Tournament, Quake 3: Arena'da olduğu gibi yalnız oyuncularını tamamen dışlamıyor. Tek kişilik oyunda 35 yeni bölüm var. Bilgisayar yönetimindeki bir grup askeri yöneterek uzayda dehşet saçan bir çereyi durdurmaya çalışıyorsunuz. Yeni bölümlerin arasında hareket halindeki bir tren, gökyüzünde asılı du-

ran bir kale gibi değişik tipte olanlar var. Böyle bir oyun yapmışken yeni silahlar da eklenmesi ayıp olur tabii, on tane yeni silah var ve eski popüler silahlar da elden geçirilmiş. Böylece Deathmatch ağırlıklı oyunlarda çok önemli olan bir nokta yakalanmış: silahlar arasındaki denge. Mesela, benim çok sevdiğim Flak Cannon Tournament'da da var ama ses efekti değiştirilmiş ve verdiği hasar kat kat artmış. Yeni silahların arasında rakibinizi eriten Pulse Blaster ve attıktan sonra üzerindeki kamera ile yönelebilen bir nükleer füze atan Redeemer çok hoşumuza gitti.

Tournament'da standart Deathmatch oyunlarının yanı sıra üç yeni Multiplayer senaryo var. Mesela, çoğu oyunda standart olan Capture the Flag (CTF). Amaçın basitçe rakibin kalesine girip, bayrağını çalıp, kendi kalenize dönüp rakip bayrağı bırakmak olduğu

CTF oyunlarında başarılı olmak, söylemekten çok daha zor. Siz bayrağı taşımakla uğraşırken, ensemize sıkılan onlarca plazma, lazer ve nükleer füzedan kaçmak zorundasınız, bu da rek başınıza başaramayacağınız anlamına geliyor. Zaten Unreal Tournament kesinlikle birebir oynanacak bir oyun değil. Başarılı olmanın sırrı takım çalışmasından geçiyor. İkinci senaryomuzun ismi Assault. Kendi kalenizi korumaya veya rakip kaleye saldırıp belli görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bunların arasında zindandan kaçmak, bilgisayar terminallerini patlatmak veya bir treni kaçırmak gibi görevler var. Dominasyon senaryosu ise daha çok stratejik düşünce gerektiriyor. Amacımız haritadaki anahtar bölgeleri ele geçirip belli bir süre elinizde tutabilmek.

## Yapay IQ

Peki, iyi güzel de, insan tek başına oynarken bilgisayarın AI'si (yapay zeka) bir sakıncı çiçeği kadar olunca oyundan pek zevk alamıyor (bakınız: Blood 2). Bunu düşünerek Unreal'daki botların (Botmatch sırasında karşılaştığımız yapay zekalı düşmanlar) AI'si sıfırdan yazılmış. Sonuç: Etkileyici. Bir kere, sizinle birlikte savaşan botların çevresel etkilere verdikleri tepkiler çok gerçekçi. Mesela, geniş bir gölden geçmesi gereken bir bot, kısa bir süre düşündükten sonra gidip bir Scuba dalış takımı buluyor ve göle giriyor. Tabii bütün botlar bu kadar zeki olursa, oyuncu kısa yoldan Hakkın rahmetiyle buluşur, bu yüzden botlar arasındaki "zeka" seviyesi farklılaştırılmış. Yapa "geri" zekalılar etrafı dolanıp öldürülmeyi beklerken, en üst düzeydeki botlar "öğrenilebilir" yeteneğine sahip. Bu ileri düzey botların hayatta kalma süreleri artmış, silahlar, taktik verme, gizlenme ve sızma gibi konulardaki yetenekleri de







giderik artıyor. Sizinle birlikte çarpışan botlar birbirinin arkasını kollayıp tam bir takım gibi davranırken, sadece Botlardan oluşan bir takımın içindeki-ler birbirlerine "emir" verebilecek kadar ileri gidebiliyorlar.

Multiplayer oyunlarda bir veya iki farklı "yüz" seçilebilmesi, Unreal'in ufak eksikliklerindendi. Unreal: Tournament'daki oyuncu yüzleri olabildiğince gerçekçi ve birbirinden farklı olarak tasarlanmış. Ayrıca, yüz rengi, deri yapısı gibi özelliklerle oynayarak diğerlerinden oldukça farklı ve sırf görünüşle korku salan bir karakter oluşturabilirsiniz.

Oyunun yayıncısı GInteractive, Unreal'in eksik kaldığı Multiplayer a-renasına Unreal: Tournament ile sağ- lam bir giriş yapmayı düşünüyor. Ba-

şanlı olacaklar mı, Temmuz başına doğru göreceğiz. **L**

## GT INTERACTIVE

Beklenen Çıkış Tarihi: Haziran 1999 Tutar: FPS Sistemi: PC

### Özellikleri

- Quake 3: Arena'ya rakipolabilecek bir Multiplayer yapısı.
- Multiplayer için 3 farklı oynanış şekli.
- Bot'lara karşı oynayan 35 tane tek kişilik görev.
- Bir FPS'de ilk defa turnamen ayrı üç ırk.
- 10 yeni silah, ekipman ise elden geçirilmiş.
- Geliştirilmiş yapay zeka.

oyun dünyasından

# Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından en son haberlerle yine karşınızdayız

## Eidos'tan Revenant Geliyor!

1999'da bilgisayarlı raflarında aramızda gereken oyunlardan birisi Revenant. Şimdiye kadar yaptıkları hiçbir oyun boş çıkmayan Eidos Interactive ve <http://www.eidosinteractive.com> tarafından geliştirilen Revenant, tarz ve görünüş olarak Diablo'ya benziyor. Dünyanın en büyük bilgisayar-eglençe konulu fuarı olan E3'te görücüye çıkması beklenen oyun, ilk grafikleriyle bizi kalbimizden vurmayı başardı. 65000 renk kullanılan mekanlar, poligon çizimi karakterler, Direct 3D uyumlu kartlarda çok iyi gözükken gerçek ışık ve renk efektleri oldukça şık görünüyorlar. Oyunun arkaplan grafikleri ünlü fantezi ve bilim kurgu ressamı Den Beauvais tarafından hayata geçirilmiş. Bir fantezi RPG'den beklediğiniz gibi, karanlık dehlizlerde, eski uygarlıkların tapınaklarında dolaşip, büyülü eşyalar ve karşınıza çıkacak yaratıkları yakıp kavuracak güçlü büyüler arayacaksınız. Bilme-



diği bir sebepten dolayı ölümden geri dönen bir karakteri canlandırıyoruz. Ne geçmişini ne de kimin tarafından hayata döndürüldüğünü bilmiyor. Tek bildiği, birisi tarafından "yönetildiği" ve tanımadığı insanları öldürmek için büyük bir istek duyduğu. Oyun boyunca karşılaşip, etrafınızdaki sır perdesini çözmek için önemli bilgiler alacağınız 40'tan fazla karakter olacak. Klasik silahlar, koruma ve saldırı büyülerinin

yanısıra, teke tek dövüşlerde Mortal Kombat veya Street Fighter benzeri bir kontrol metodu olacak. Revenant adventure öğelerini araştırma, karakter geliştirme ve RPG'lerin insanı sürükleyip götüren atmosferi ile birleştiriyor. Ama onunla hemen hemen aynı zamanda çıkacak olan Diablo 2 gibi bir canavarla karşılaşması gerekecek. Son savaştan sonra ayakta kalan kim olacak, göreceğiz.

## Tolkien'in dünyasına hoşgeldiniz...

Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi ile ortaya çıkardığı Orta Dünya evreni, fantastik-kurgu türünün temel taşıdır. Günümüzde oynanan bütün FRP'ler, bütün fantezi-kurgu kitapları, çoğu masalsüsti FRP'leri bu dünyadan şöyle veya böyle fikir almıştır. Ama ilginçtir, dünyada en çok okunan kitaplardan olan Yüzüklerin Efendisi'nin şimdiye kadar hiç oyunu yapılmamıştı. Geçen sene ne olduysa birden bire Orta Dünya birden popülerlik kazandı, önce Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin filminin, sonra da iki ayrı oyununun haberini aldık. Bizim işimiz filmle ve Ultima Online gibi sadece Multiplayer olacak Middle Earth ile değil. Bizim esas ilginizi çeken, Sierra adlı minik bir firmadan gelen Orcs: Revenge of the Ancients'in haberi.

Kasım ayında hazır olacağı duyurulan Orcs, Orta Dünya'nın en irici ırkı olan Orc'ları konu alıyor. Büyük güçle-



rin mücadeleleri arasında sıkışıp kalan bir Orc klanının şefi olarak, önce adamlarımızı eğitip, silahlandırıp daha sonra da sayıları 30'u aşan düşmanla savaşmalısınız. Fantastik strateji türünde olacağı duyurulan Orcs: Revenge of the Ancients'in, online oyunlardan hoşlananları da memnun edecek.

Orcs'un konusu kitaptaki zaman di-

lininde geçiyor. Üçüncü Çağ'da Yüzük Savaşlarının en sıcak olduğu zamanda, Sauron'un en güçlü olduğu ve Batı'yı işgal etmek için güç topladığı bu ortamda, Sauron'un kontrolü altındaki bir Orc klan şefini yöneteceksiniz. Farklı türlerden binlerce evil yaratığın birarada bulunduğu bir yerde, iç sürtüşmeler

olması da çok doğal tabii. Sauron sizi bu iç sürtüşmelerle istediğiniz şekilde (genellikle elinizi kana bulayarak) başedeabilirsiniz. Bunun yanı sıra, Sauron işgal sırasında yardım almak için birçok

karanlık gücü de Summon etmişir. Bu karmaşık ortamda hayatta kalmak için kimin yanında olacağımıza çok dikkat etmeniz gerekiyor.

## Legacy of Kain: Soul Reaver bitmek üzere

Legacy of Kain, geçtiğimiz senenin haksızlığa uğrayan action oyunlarından birisiydi. Gururlu bir şövalye iken, sırtından bıçaklanarak öldürülen ve bir büyücü tarafından vampir olarak hayata döndürülen Kain'i canlandırdığımız oyunun sonunda, isterseniz hayatınızı feda ederek Nosgoth'u kurtarıyor veya tam anlamıyla bir şeytan ve dünyanın tek hakimi olarak başa geçiyordunuz. Soul Reaver, birinci oyundan bir yüzyıl sonrasında başlıyor. Kain artık mutlak bir güç hakimidir, Nosgoth'daki canlıların büyük çoğunluğu kan emici yaratıklara dönüşmüş, kalan bir avuç insan ise sağda solda sürgün hayatı çekmektedir.

Soul Reaver, Kain'in yaratıklarından birisi olan Raziel'i yönetiyoruz. Kain tarafından ihanete uğrayarak cehenneme



gönderilen Raziel'in amacı, Kain'i yoketmek. Ama hiç de dost canlısı bir yaratık değiliz, bir vampirden öte yaratık olan Raziel, karşısına çıkan bütün canlıları düşman olarak görmekte ve olabilecek en korkunç biçimde yoketmektedir. İlk oyunun aksine, 3D grafiklere sahip olarak tasarlanan Soul Reaver, ilkinden

daha ağır adventure öğelerine sahip. Düşman yapay zekası da çok iyi, özellikle NPC'lerinki. Kendilerine daha önceden nasıl davrandığımızı hatırlayabiliyor ve hiç beklemediğiniz şekillerde tepkiler verebiliyorlar. İlk oyunda olduğu gibi, çok karmaşık ve insanı kendine çeken konular, birbirinden etkileyici ara animasyonlar ve kişilerin arasındaki diyaloglar ile hayata geçirilmiş. Önümüzdeki aylarda piyasaya çıkması beklenen Soul Reaver, beni oldukça etkileyen Blood Omen'in şanını sürdürmeye geçecek mi, zaman gösterecek.



## İlk Türk Starcraft sunucusu açıldı!

Level'in çoğu okurunun Starcraft hastası olduğunu bildiğimizden, sizlere çok sevindirici bir haberimiz var. Starcraft ve Brood War oyuncularının ortak şikayeti İnternet'ten Starcraft'ı orijinal cd olmadan oynamadıkları yada orijinal Battlenet bağlantısının çok yavaş olması ve sürekli kesilmesi idi. Artık Türkiye'de satılan OEM oyun CD'leri ile bile sorunsuz ve gayet hızlı bağlanabileceğimiz bir sunucu, Quake2 serverlarıyla da yakın bir zamanda adını duyuran Sanane Inc. tarafından açıldı. Serverda Starcraft'ın ve Brood Wars'un yanısıra ay-

nen orijinal Battle.net serverlarında olduğu gibi Diablo da oynamabilmeniz mümkün. Bu server'a bağlanabilmek için öncelikle 1.05 patch'ini Level'in Mayıs CD'sinden yükleyin. Ardından www.sanane.com adresine giderek, Sanane Inc. serverlarına bağlanabilmemiz için gereken programı çekin ve sizde İnternet'te dostlarınızla hızlı ve sorunsuz bir şekilde oyun oynamanın zevkini Sanane Inc. serverlarında çıkarın. Türkiye'nin ilk bağımsız Quake2 Server'ını açan ve şimdide StarCraft Server'larıyla hizmete devam eden Multiplayer Gaming profes-



yonellerinden oluşan Sanane ekibi tüm oyuncular adına teşekkür ediyoruz.

## Need for Speed- Road Challenge için start verildi!

Electronic Arts Türkiye distribütörü Aral İthalat, Mayıs 99 sayımızda Playstation için incelediğimiz NFS- Road Challenge'in PC versiyonun ilk resimlerini gönderdi. Daha önce PC için haberini de verdiğimiz Road Challenge'in en taze resimlerini herkesten önce sizlere ulaştırmaktan gurur duyuyoruz. Bu resimlere bakın ve iki ay daha sabredin. Road Challenge PC için yaz ortalarında geliyor.

yoruz. Bu resimlere bakın ve iki ay daha sabredin. Road Challenge PC için yaz ortalarında geliyor.



## Üniversite Adayları DİKKAT!



**E**S Eğitim Danışmanlık ve East and West Interactive tarafından hazırlanan "İlk Adım Üniversite 99", üniversite adayının gereksinim duyduğu tüm bilgileri kapsıyor. Genç neslin yaşına, zevkine ve beklentisine yönelik aksiyonları içeren "İlk Adım Üniversite 99" CD'sinin içeriği oldukça zengin...

CD'de, Türkiye ve Kıbrıs'taki 77 üniver-

sitenin tanıtımı yapılıyor. Üniversiteler ekranlarına girildiğinde, Türkiye ve Kıbrıs'ın gözde üniversitelerinden 16'sı, A'dan Z'ye etkileşimli olarak tanıtılıyor. Diğer üniversitelerin ise, beslenme, barınma, sağlık, ulaşım gibi bilgilerinin yanı sıra, öğretim üyeleri, fakülte ve yüksekokulları, iletişim bilgileri ile genel tarihçesi anlatılıyor.

Adayların bu rehber CD'de sınav öncesi ve sonrasında en çok bakacakları yer ise "Örtüştürme" ekranları. Çünkü bu bölüm, üniversitelerin fakülte ve yüksekokullarının tahmini tercih taban puanlarını, kaç puanla hangi üniversiteye girilebileceğini, yeni sisteme göre bölümlerin hangi puan türüyle öğrenci al-

dığını gösteren tablolarla dolu. Sınav sonrasında puanlarını öğrendikten sonra gelecekteki üniversitelerini tercih edecek olan adaylara, gelecekteki meslekleri hakkındaki bilgiyi de bu CD en iyi şekilde sunuyor. Rehber CD'nin görevleri bu kadarla da kalmıyor. Türkiye'deki tüm yurtlar ve Türkiye genelinde burs veren kuruluşların listesi veriliyor. Hangi alanlarda nereden burs bulunabileceği anlatılıyor. İlk Adım Üniversite 99 CD'si hakkında daha geniş bilgiye ulaşmak için East and West Interactive'i (0216) 372 26 06 numaralı telefondan arayabilir veya [www.eastandwest.net/il-kadim](http://www.eastandwest.net/il-kadim) adresine bakabilirsiniz. CD'nin satış fiyatı 5.750.000 TL'si

## Flaş Haber

### Throne of Blood

**J**apon mitolojisine azıcık ilginiz varsa, Throne of Blood'ı beklemeye başla-



şın. Japon demonolojisi ve samurayları konu alan bir RPG olan Throne of Blood'da, Dark Warlord ve o-

nun gölge savaşçılarına karşı çalışan bir Japon savaş lordunu yönetiyoruz. Takımınızdaki yedi samurayı kullanarak çeşitli görevlere atılıyor ve en sonunda Dark Warlord'a ulaşıp yenmeye çalışıyorsunuz. Bunu başardığınızda ise, Dark Warlord'un karanlık güçlerini kontrol etmeye hak kazanıyorsunuz. Haddinden fazla kan içeren bu oyun, hepimizin ilgisini çekmeyi başardı.

### Soldier of Fortune

**H**eretic ve Hexen serilerinin yaratıcısı Raven Software, bir paralı asker timini yöneterek Irak, Sibiry ve Kolumbia gibi kritik bölgelerdeki görevleri yerine getirmeye çalıştığımız Soldier of Fortune isimli oyun üzerinde çalıştıklarını duyurdu. Heretic serilerinin aksine, tamamen gerçekçi bir oynanışa

sahip olan Soldier of Fortune, oldukça geliştirilmiş bir Quake 2 motoru kullanıyor. Diktatörleri düşürmek, rehincileri kurtarmak gibi tehlikeli görevleri üstlendiğiniz oyun, çok gerçekçi bir fizik modeli ve geliştirilmiş düşman yapay zekası ile karşımıza çıkacak. Raven'in başarılarını gözönünde bulundurursak, Soldier of Fortune'un boş bir oyun olması imkansız gibi görünüyor.

Bu arada Deep Purple'nin aynı isimli ünlü şarkısı da mükemmeldir, yeri gelmişken söyleyeyim dedim.

## Electronic Arts doludizgin...

**E**A, hepimizin beklediği FIFA 2000 hakkındaki ilk haberleri sızdırdı. Elimizde henüz grafiklerinin nasıl olacağına dair bir ipucu bulunmuyor, ama büyük ihtimalle yeni bir engine sözkonusu. Başka hiçbir oyunda bulamayacağınız sayıda ulusal takımlara, yerel liglere ve uluslar arası maçlara izin veren Fifa 2000'de, geçmişin en iyi takımlarını, o zamanların kadroları ile yönetme şansına da sahip olacağız.

40'tan fazla klasik takımı yöneterek tarihin en başarılı futbol devlerini, günümüzün futbol yıldızlarıyla karşı karşıya getirebilirsiniz. Ayrıca, sezon karşılaşmaları da geliştirilmiş. Tıpkı menejerlik oyunlarında olduğu gibi, lig ve kupa maçlarını aynı sezon içinde oynayabiliyorsunuz artık. Ve artık başarısızlık, bir alt kümeye düşmekle aynı anlama geliyor. Seriyeye yeni tanışanlar, oynanabilirliğin kolaylığına hayran olurken, Fifa kurtları, eskisine nazaran çok daha bir oynanışla karşılaşacaklar. Fifa 2000 PC ve Playstation için sonbahara doğru hazır olacak.

## GOD'dan Age of Wonders

**H**eroes 3'ün bu kadar tutmasından sonra, benzer oyunların hazırlanması kaçınılmazdı. Netekim, Gathering of Developers, Epic Games elele verip HOMAM serilerine oldukça benzeyen yeni bir fantastik sıra-tabanlı strateji geliştirmek için çalışmalara başladılar. 12 farklı ırk, 50'den fazla kahraman, tecrübe kazandıkça gelişme, kendi ordularını kurup farklı senaryolar dahilinde savaşmak gibi Heroes 3'ten ahntı özelliklerini bir tarafa bırakırsak, yeni bir oynanış ve çekici grafiklere sahip olan Age of Wonders, sonbaharda hazır olacak. **L**



## TOP TEN

Sizlerden gelen oylarla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Oylarınızı [leveltop10@hotmail.com](mailto:leveltop10@hotmail.com) adresine gönderebilirsiniz

PC  
CD

- |    |                           |    |                      |
|----|---------------------------|----|----------------------|
| 1  | Half Life                 | 2  | Metal Gear Solid     |
| 3  | Oddworld 2: Abe's Exoddus | 4  | Resident Evil 2      |
| 5  | Worms Armageddon          | 6  | Fifa 99              |
| 7  | Connandos: BTCOD          | 8  | Apocalypse           |
| 9  | Heroes of Might&Magic 3   | 10 | Silent Hill          |
| 11 | Caesar 3                  | 11 | MDK                  |
| 12 | Kingpin                   | 12 | Tekken 3             |
| 13 | Championship Manager 3    | 13 | NFS 3 Road Challenge |
| 14 | Tomb Raider               | 14 | Nuclear Strike       |
| 15 | Grim Fandango             | 15 | Tomb Raider 3        |

Caesar 3

Oddworld 2  
Abe's Exoddus

Metal Gear Solid



Tomb Raider 3

## YOLDAKİLER

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires 2	Temmuz 99	Gabriel Knight 3	Eylül 99	Outcast	Haziran 99
C&C: Tiberian Sun	Eylül 99	Hidden & Dangerous	Mayıs 99	Prince of Persia 3D	Eylül 99
Daikatana	Haziran 99	Homeworld	Haziran 99	Quake III Arena	Haziran 99
Descent 3	Mayıs 99	Indiana Jones and TIM	Mayıs 99	System Shock 2	Sonbahar 99
Diablo 2	Eylül 99	Jagged Alliance 2	Mayıs 99	TA: Kingdoms	Haziran 99
Discworld Noir	Mayıs 99	Kingpin	Mayıs 99	Ultima Ascension	Sonbahar 99
Driver	Mayıs 99	Max Payne	Sonbahar 99	Warlords IV	Sonbahar 99
Duke Nukem Forever	Sonbahar 99	Messiah	Kasım 99	Wheel of Time	Sonbahar 99
Dungeon Keeper 2	Haziran 99	Might and Magic VII	Eylül 99	Wizardry 8	Sonbahar 99
Fifa 2000	Sonbahar 99	Need for Speed 4	Sonbahar 99	X-Com Alliance	Yaz 99
Force Commander	Sonbahar 99	NFL 2000	Sonbahar 99		

## ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

Alpha Centauri	Fraxis	9	Mayıs 99	Lands of Lore 3	Westwood	8	Mayıs 99	Spellcross	SSI	8	Mayıs 99
Anno 1602	Infogrames	8	Mayıs 99	Magik & Mayhem	Mythos Games	7	Mayıs 99	Starcraft Broodwars	Blizzard	9	Mayıs 99
AoE: Rise of Rome	Microsoft	8	Nisan 99	Microsoft Golf 99	Microsoft	9	Mayıs 99	Starsiege	Dynamix	7	Mayıs 99
Apache Havoc	Empire	7	Mayıs 99	Montezuma's Return	Take 2	6	Mayıs 99	Starsiege Tribes	Sierra	8	Nisan 99
Baldur's Gate	Interplay	9	Mayıs 99	Myth 2	Bungie	8	Nisan 99	Super Bike Championship	EA	8	Mayıs 99
Bio Freaks	Midway	8	Mayıs 99	Nascar Revolution	EA Sports	8	Mayıs 99	Test Drive 5	Accolade	7	Nisan 99
Carnivores	Wizard Works	7	Nisan 99	NFL 99	EA	8	Mayıs 99	The Creed	Dreamtime	4	Mayıs 99
Close Combat 3	Microsoft	8	Nisan 99	Oddworld 2	GT Interactive	8	Nisan 99	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8	Mayıs 99
Collin Mc Rae Rally	Codemasters	9	Nisan 99	Piri the Explorer Ship	SEBIT	8	Nisan 99	Uprising 2	3DO	8	Mayıs 99
Cybermerc	JC Research	2	Mayıs 99	Powerslide	Rat Bag	7	Mayıs 99	War of the Worlds	GT Interactive	8	Nisan 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Dig.	7	Nisan 99	Pro Pilot 99	Sierra	7	Mayıs 99	Wargasm	D.I.D	7	Mayıs 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6	Nisan 99	Quest for Glory 5	Sierra	7	Mayıs 99	West Front	Talonsoft	7	Mayıs 99
Enemy Zero	Sega	6	Mayıs 99	Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9	Mayıs 99	WCW Nitro	THQ	7	Nisan 99
European Air War	Microprose	8	Mayıs 99	Recoil	Virgin Int.	8	Nisan 99	World War 2 Fighters	GT Interactive	8	Nisan 99
Extreme G2	Acclaim	6	Mayıs 99	Redguard	Bethesda	7	Mayıs 99	Worms Armageddon	Microprose	8	Nisan 99
Gangsters	Eidos	6	Mayıs 99	Redline	Accolade	8	Mayıs 99	X Games Pro Boarder	EA	9	Nisan 99
Global Domination	Psygnosis	7	Mayıs 99	Resident Evil 2	Capcom	8	Nisan 99	Xena	Southpeak	6	Nisan 99
Grand Touring	Empire	6	Mayıs 99	Riverworld	Cryo	8	Mayıs 99	X-Wing Alliance	Lucas Arts	10	Mayıs 99
Heroes of Might & Magic 3	3DO	9	Nisan 99	Skiing 99	Sierra	8	Mayıs 99	You Dont Know Jack 4	Sierra	9	Mayıs 99
Imperialism 2	SSI	8	Nisan 99	Snowmobile Racing	GT Interactive	5	Nisan 99				
Lander	Psygnosis	4	Mayıs 99	Southpark	Acclaim	6	Mayıs 99				

# Requiem

**F**PS. (First Person Shooter) bu 3 harf bilgisayar oyunları piyasasındaki çoğu insan için pek çok şey ifade ediyor. Bu türün yaratıcı oyunu Doom'da bildiğimiz üzere. Oyunun yaratığı hastalık derecesindeki bağımlılık ve sevgi, çoğu yapımcı firmayı bu tarz oyunlar yapmaya yöneltti. Yıllar boyunca ard arda Doom tarzı oyunlar sürüldü piyasaya. Çoğu vasatın altında kaldığı için diğer rakipleri tarafından ezilmek durumunda kaldı. Doom'dan sonra Quake ve Duke Nukem bu tahr için savaş verdi. Ancak Quake'in bontaba gibi patlaması kaçınılmazdı. Çünkü Doom'u yapan firma tarafından yapılmıştı. Quake2 çıkana kadar Quake1'i tahtından Jedi Knight dışında kimse indirememişti. (Bence oda indiremedi ya neyse). E sonra Quake2 Multiplayer özellikleriyle bütün dikkatleri üzerine çekti. Kullandığı grafik motoru hala 3D Kartlar tarafından test amaçlı kullanılıyor. Geçtiğimiz yaz sonlarına doğru uzun zamandır beklenen oyun Unreal piyasaya çıktı ve grafikleri açısından resmen Quake2 ile dalga geçiyordu (hala bilgisayarımda doğru dürüst Unreal oynayamıyorum, sınır oldum.) İstedığı sistem gereksinimleri de çok abartıydı, ama oyle grafikleri ancak yüksek hızda bir bilgisayar kaldırabilirdi. Unreal yapay zekası ile öncülü şeyler değiştirmişti

oyun



piyasasında.

Unreal'dan sonra sırada Sierra firmasının üzerinde uzun zamandır çalıştığı projesi Half Life vardı. Half Life süp-hesiz yılın en güzel oyunuydu. Evet peki acaba şimdi sıra hangi oyunda? Requiem, Half Life'in elinden aldığı bu bayrağı acaba taşıyabilecek mi? Yoksa bu yük ona fazla mı gelecek? Görecezzzz.

## İntikam Meleği

Requiem, cennet'in seçilmiş savaşçılarıyla cehennemin vahşi sevatanları arasındaki savaşı konu alıyor. Siz Malachi adında bir cennet meleğini yönlendiriyorsunuz. (Aman ne melek, izbandut gibi maşallah).

Yıllardır oyunlarda insan, hayvan, robot olduk ama yanlış hatırlamıyorsam bu ilk melek oluşumuz. Herşeyin bir ilki vardır demiş atalarımız. Önce sistem gereksinimlerine bir göz atalım.

Öncelikle Requiem çok dehşet bir 3D motoru kullanıyor, onun için hazır olun. :)

Aa oda ne, Pentium 166 gibi cüzi bir işlemci yeterli olabiliyormuş. Hmzzz yanında en aşağı 32 MB ram ve 4X CdRom bulunmak zorunda tabii. Hard disk'te ise durum biraz karmaşık. İlk başta 90 MB gibi görünen Harddisk gereksinimi, Install'a geçince 225

MB'ı geçiyor, minimum Install'da. Benim size tavsiyem: Hard diskinizde 225 MB boş yer açıp Install edin. Install bürnce tekrar orayı doldurabiliyorsunuz. Ancak bu durum bazen oyunun çökmesine de neden oluyor onun için şansınızı fazla zorlamayın derim ben.

3D Hardware gereksinime gelince: Voodoo2 gibi 3DX çipsetli kartı olanlar bu oyunda hiç bir sorun yaşamıyor. Fakat 4MB S3 Virge gibi



ekran kartı olanlar oyunu Software Mode'da oynamak zorunda. Bununla beraber TNT'si olanların da bazı sorunlar yaşadığı kulağıma gelenler arasında yer alıyor. Ancak TNT'nizin yeni driver'ını yükleyerek bu sorunu halledebilirsiniz. Bu sürücülerini Mayıs Level CD'sinde vermiştik (Detonator for TNT)

İste sadece bu Glide özelliği yüzünden Voodoo3'mü TNT2'mi alsam karar veremiyorum. Ancak Quake3'ün 32 bit desteklediği göz önünde bulundurulursa TNT2'den kaçılmaması gerektiğini düşünüyorum.

## Wrath Of The Fallen

Yeni oyunlarda moda olduğu üzere Requiem'da da başlangıç demosuna pek önem verilmemiş. Oyun içi grafiklerinden oluşan ve yaklaşık 1 dakika süren demo'yu izledikten sonra menülere geçiyoruz.

Menüler çok hoş, kolay ve kullanışlı tasarlanmış. Options'dan oyunda kullanacağımız klavye tuşlarını kendi isteğimize göre değiştirebiliriz mümkün. Ever karşınıza bir liste geliyor. Oda ne öle?? Ofss amama tuş varmış yav bu oyunda. Nerdeyse klavye'deki bütün tuşlara yetecek kadar özellik var. Her neyse, ayarlarımızı Save edip oyuna geçiyoruz. Son olarak oyunun zorluk derecesini ayarlamamız gerek. Tipik olarak hemen Easy' seçmeyin derim ben (yani Heaven) Çünkü oyun Easy'de cidden çok kolay oluyor. Yani oyunu alan her kimle konuşursam, hepsi Easy'de oyunu bitirmiş. Bu insanlar da öyle fazla yetenekli değillerdi.

Sonunda Play'e basıp oyunu başlatıyoruz. Neyseki oyundaki yükleme süreleri o kadar fazla değil.

Tapınak tipli bir yerin altından oyuna başlıyoruz. (Zaten o tapınağın grafiklerini görünce şok geçirmiştim). Bu arada tapınağın adına Cehennem de denebilir.

Oyunun daha baştan iç kapayıcı, korkutucu ve mistik havası oluşu bazı

kimselerin hoşuna gitmeyebilir. Benim de fazla gitmedi zaten. Ancak bu cehennem olayı fazla uzun sürmüyo, hatta çok kısa. Ondan sonra şehire geçip bol bol asker temizliyoruz. Oyuna başladığımızda kullanabileceğimiz büyülerimiz var. Şehirde de belirli bir yere gelene kadar büyülerimizi kullanmak zorundayız. Oyunda ilerledikçe daha çok büyü, ve silahlara sahip oluyoruz. Zaten bazı yaratıkları sadece büyülerimiz ile öldürebiliyoruz. Bu büyüler arasında, adamların hareketlerini yavaşlatma, hızlı koşma, uçma gibi çok güzel olanların yanında Apocalypse gibi alaka-sız ve kullanımsız olan büyülerde mevcut bulunuyor.

Jedi Knight'ın en sevilen yönlerinden biride yapabildiğimiz büyülerdi. Adanın elinden silaha çıkmak, yada uzaktan boynunu silmek kadar zevkli birşey varmı?? Requiem programcılar da büyü işine bayığı bir önem vermişler. Ve oyuna çok güzel büyüler eklemişler. Düşmanımızı ruza çevirebilmek benim favorim :

Adamın sağ tarafında hem sağlığını gösteren bir simge ve hemen altında Mana'nızı gösteren bir gösterge var. Mana büyü gücünüz demek oluyor. Her büyü yapılabilmek için belirli bir Mana'ya ihtiyaç duyuyor. Bu mana miktarları büyüün kuvvetine ve kullanımına göre artış gösteriyor. Onun için büyülerini çok dikkatli kullanın. Yoksa çok zor durumda kalabilirsiniz.

Silah'lara gelince, çok kullanışlı olan makineli tüfek, roket gibi bilindik silahların yanında Quake2'den özenilmiş olan Railgun da silahlarımızın arasında yer alıyor. Oyunda ilk elimize geçen silah hem çizim olsun, hem görünüş olsun hemde etkinliği açısından o kadar kötü-ki, su tabancası daha etkili kalır yanındadır. Zaten oyunda bazı yaratıklara karşı silahlarımız işlemiyor. Onun için bol bol büyülerinizi kullanmanızı öneririm. Hem daha etkili, hem de mermi sorunu yok.

Requiem grafiksel olarak Half Life'ı

andırıyor. Ancak karakter çizimleri açısından Half Life'dan çok öte çizimlere sahip. Mekan çizimlerine gelince: İlk başlarda göze çok hoş gelen mekanlar, zamanla çok bayat ve sıkıcı bir hal alıyor. Sürekli gri renkteki duvarlar arasında dolaşıyorsunuz. Grafikler daha iç açıcı olabilirdi bence.

Müzik ve ses efektlerine gelince, Oyunda toplam bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar müzik var. Ve bu müziklerin hepsi birbirine benziyor. Korkutucu, sinir bozucu ve kafa yorucu sadece. Dinlemenize hiç

lüzum yok. Sesler ise hiç fena değil. Silah'tan çıkan efektler, düşmanlarınızın ölümlerinden çıkarıldıkları sesler gerçekten çok iyi.

**Oynanabilirlik:** Oynama gerekende fazla kolay. Düşmanlar bazen çok fazla sayıda geliyor, ancak hepsini bir yavaşlatma büyüsi ile hepsini çok kolayca haklayabiliyorsunuz. Ve adamlar biraz

salak. Mesela dikkatlerini üstünüze çekip bir odaya girin ve odanın kapısına durmadan roket sallayın, hepsi odaya gelmeye çalışırlar ve teker teker ölüyor. Çok yeter-

siz. Half Life'daki gibi akıllı düşmanlarınız olmadıkları için üzülmezsiniz.

**Atmosfer:** Oyunun senaryosunu kim yazmışsa cidden o kadar başarılı olurum. Çünkü çok akıcı ve etkileyici bir konuya sahip Requiem. Atmosfer olarak oyuna tamamiyle kendinizi kaptırıyorsunuz. Oyun sırasında bazı insanlarla etkileşim içinde olup, yeni görevlerinizi veya ihtiyaç duyduğunuz şeyleri onlardan alıyorsunuz. Bu da sizin oyundan kopmamıza neden oluyor.

Multiplayer desteği yeterince mevcut oyunda ama aynı zamanda çok saçma ve gerçekçi olmayan yönleri de sahip. Adamın yanında üç kere Apocalypse büyüünüzü yapıyorsunuz, ancak adam hala ölmüyor gibi. Multiplayer haritalar yetersiz, karakterlerin çizimleri yetersiz, daha çok şey var söylenecek ama oyunu daha fazla batırmanın bir anlamı yok :

Şöyle bir toplarsak, Requiem eğer Half Life'dan önce piyasaya çıkmış olsaydı, piyasayı silip süpürürdü. Ancak Half Life'ın Requiem'e devrettiği bayrağı, Requiem pek taşıyabilecek kuvvette değil. Grafikleri daha iyi olabilirdi, atmosfer daha etkileyici olmalıydı. Müzik olayına daha çok zaman ayrılmalıydı. Ve de oyun biraz daha uzun yapılmalıydı. (Half Life'ın nerdeyse beşte biri kadar kısa bir oyun). Yapay zekayı söylemişimiydim??

Herşeye rağmen Requiem alınması

gereken bir oyun bence. Single Player olarak zevkle oynayabileceğiniz bir oyun. Malachi'nin o üstün karizması, nickimi bir ara Malachi yapmaya yöneltti ancak sonra vaz-

geçtim. Melek olmayı dencenin seveceksiniz.

Bayrak sırası bu sefer Kinpin'de. Hızlı olun bomba gibi geliyor. Demosunu oynayanlar da çok beğenmiştir tahminimce. Ama hiç belli olmaz, belki Requiem'den kötü çıkar...

Not : Zaten kolay olan bu oyunu lütfen cheatsiz oynayın. Unutmayın dünyadaki çok az şey, bir oyunu cheatsiz bitire-

diğiniz andaki zevki verir.

Yaz geldi çattı. Güneş, deniz, kızlar, bekleyin beni geliyorum. cuhe- uhe

## Requiem

300+ FPS • 1 CD

İNCELEYEN	: WANTED
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 225 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hızlı
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★
Bilgi için	: <a href="http://www.3do.com/requiem">http://www.3do.com/requiem</a>
Level CD	: Mayıs 99

Genel  
8  
PUAN

# Grand Theft Auto London 1969

Grand Theft Auto'yu unutturmamak için yapıldığı belli olan London 1969, GTA fanatiklerini memnun edebilecek mi? Öyle görünüyor, ama diğerlerini çekecek pek fazla bir şey de yok ortada.

**S**abah 5.30 İngiltere'nin sisli örünlü sokaklarında yürüyorum. Kendime bir an önce bir araba bulmam lazım. Birkaç metre ötede kırmızı bir Ford, gıcır gıcır öylece yatıyor. Buna binmek ne güzel olur, yavaşça yanına sokulup etrafı kolaçan ettikten sonra bu otomobilin tam benim disime göre olduğunu anlıyorum. Maymuncuğu çıkarıp kapıyı kolay bir hamle ile açıyorum ve içerideyim. Daha önce böyle bir duygu yaşamamıştım. Bunun bir rüya olduğunu da uyandıktan sonra öğrenmiş oldum. Grand Theft Auto'yu oynayıp ve beğendiyseniz işte karşınızda GTA London 1969.

## Mission Pack

GTA'nın çok beğenilmesinin ardından bu oyunun çıkması bizler için bir sürpriz olmadı. Fakat bazı sorunlar var, çalışmak için orijinal GTA'yı istiyor, olmazsa çalışmam prensibini kendine yer edinmiş. CD olmasa bile GTA'nın mutlaka yüklü olması lazım. GTA'yı elinden çıkarınlar için bu oyunu tekrar bulmanız gerekecek yada arkadaşlarınızdan ediniz HDD'e yükleyeceksiniz demek oluyor.

Oynanışı tamamen GTA ile aynı hiçbir değişiklik yok. Yön tuşları ile hareket, X ve Z silah değiştirme, SPACE ile de fren yapabiliyorsunuz.

## Gelelim Oyuna

1969 yılının Londra'sında geçen bir oyun araba çalmak, adam öldürmek, polisle hırlaşmak gibi görevlerimiz var. Bunları tek tek geçmeye çalışacaksınız. Yapmanız gereken tek şey size nereye girmeniz gerektiğini gösteren okun yönünü izlemek. Yol her zaman düz değil, doğru yola

girmeniz için ters yöne girmeniz gerekebilir. Bunu yaparken de karşınıza deniz



## İyir Zıvraklar

London 1969'dan gerçekten iyi bir değişiklik bekliyordum ama bu maalesef olmadı. Grafik bakımından gene vasat, DOS ortamından 3dfx desteği var, ama başka bir hızlandırıcı ile oyunun 3D efektlerini göremiyorsunuz. Gerçi bu bir kayıp sayılmaz, çünkü 3D özelliklerinden pek fazla faydalanmıyor. Ses olarak kalite aynı, değişen sadece müzik parçaları olmuş. Atmosfer size eski Londra'da olduğunuzu pek fazla hissettirmiyor, oynanabilirlik bakımında ise fazla bir söz gerek yok. Yine aynı psikopatça kovalamacalar, heyecan ve hız duygusu.

London 1969, Grand Theft Auto'yu unutturmamak için yapılmış bir oyun. Gerçekten de hız temposu ve ilginç tarzıyla insanı bilgisayar başına bağlayan bir oyun. GTA'yı beğendiyseniz ve bitirdiyseniz, oynayacak oyun bulamıyorsanız bu oyuna bir göz atın derim. Hepinize iyi oyunlar. **Genel**

**7**  
PUAN

## GTA London 1969

Design • Action • 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Almac
SİSTEM	: Dos, Win95/98 HD Alanı : 70 MB
İŞLEMÇİ	: Pentium 75 CD-ROM : 6 Hızlı
RAM	: 16/MB Multiplayer : Yok
3D Hızlandırıcı	: Glide
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★
Bilgi için	:
Level CD	: Verilmedi



# Blood 2 Nightmare Levels

Blood 2 sizi tatmin etmedi mi? Daha kanlı, daha canlı, daha heyecanlı ek görevler mi istiyorsunuz? Pardon ama daha çok beklersiniz!

**M**onolith uzun zaman reklamını yaptıktan sonra geçtiğimiz aylarda Blood 2'yi piyasaya çıkardı, bizlerde naçizane inceledik. Doğrusu ilkinin yarısı kadar bile olamamıştı, sıkıcı, hatalarla dolu, seviye tasarımı berbat, yani kısaca her yönüyle vasatın altında bir oyundu Blood 2. Monolith gibi iddialı bir firma nasıl olur da böyle bir oyunu piyasaya sürer asla anlayamadım, ama zaten hayatta herşeye bir anlam vermek mümkün olmuyor. Neyse, tanı herkes işte böyle geldi geçti, şu dağları delemeyen geçti Monolith oğlu Blood 2 bey, derken firma hemen bir açıklama yaptı, her açıdan çok daha iyi bir ek görev pakedi- ni çok yakında piyasaya süreceklarini söylediler. Tabii oyun tutmayınca ne halt ettiklerini anlamışlardı. Biz de keriz gibi buna inandık, oturup ek görev pakedini beklemeye başladık. Hele ben, CD elime geçtiğinde bir hayli sevinmişim, ne de olsa eski koridor farelerinden sayılırım. Eve varıp önce Blood 2, üstüne de ek görev pakedini kurdum. Hasta halime aldrımadan makine başına geçip oynamaya başladım, yarım saat kadar oynadıktan

sonra da Monolith fir- masının çaycısı dahil tüm çalışanlarına sıkı bir küfür edip bayıldım. Saatler sonra ayıldığımda kendimi biraz daha iyi hissediy-

ordum, ama Caleb, zavallı dostum, hala bıraktığım yerde homurdanıp duruyordu. Tekrar bayıldım.

## Adamım Caleb!

Altı seviye! Koca ek görev diskinde sadece altı tanecik yeni seviye var, manabiliyor musunuz? Hem de ne seviyeler, ama önce konuyu anlatayım da bağlantıyı kurun. Ek görev diskinin adı Nightmare Levels, yani Kâbus Bölümleri. Ne alaka? Şöyle ki, Caleb, Ophelia, Gabriella ve Ishmael, yani Blood 2'nin dört ana kahramanı, ilk oyunda tüm düşman- larını temizledikten sonra yollarına devam ederler. Bir gece ıssız bir çölde mola verip ateş yakarlar, sosis kızartıp korku hikayeleri anlatmaya başlarlar! Anlattıkları hikayeler aslında başlarından geçen en kötü anıdır, ama bilmedikleri birşey vardır. Bu çölde aynan kötü bir ruh onları izlemektedir, eğlence olsun diye herbirini alıp en kötü anısının geçtiği mekan ve zamana ışınlar. Yani bunlar dört elemanın kabuslarıdır, hesapta bu böyledir tabii. Gelelim seviyelerin tasarımına, bunlar kâbus gibi seviyelerdi değil mi? Tabii, eğer bunlar kâbus ise, o zaman ben de Yoda'yım! Hayatımda bundan daha berbat bir seviye tasarımı sadece Blood 2'de gördüm, yani bu görev diskinin yapanlarla aynı adamların ürünüdür! Ortamlar insanın rüyalarına girmekten ziyade, esnerken yanaklarımızın CART! diye yıtılmasına sebep olabilir. O denli sıkıcı, ilginç hiçbir yamı olmayan bir dizi koridor, hepsi o. Biraz kastırsanız bir harita editörüyle bun- lardan çok daha süper haritaları kendiniz de yapabi- lirsiniz yani.

## Yavrum Ophelia!

Ek görevleri oynayabilmek için sisteminizde orijinal Blood 2 kurulu olmalı, yeni görevleri onun üzerine yükleyor- sunuz, bu da Harddisk üzerinde yaklaşık 150 MB kadar bir alan daha

götürüyor. Ek görevler sadece yeni seviyelerden ibaret değil, birkaç yeni silah ve düşman da var tabii, fakat bunlar pek o kadar süper- şeyler değil. Yeni bölümün grafikleri bir açıdan eskisinden iyi, bazı sağma program hataları düzeltilmiş, ancak hâlâ bir sürü Bug mevcut. Yapay zeka yok gibi birşey, ses ve görüntü efektleri de vasatın altında. Kötü seviye tasarımıyla birleşince tüm bunlar atmosferi neredeyse sıfıra dayıyor. En kötüsü de düşmanların animasyonları, karakterler hiç kımldamadan havada süzülür gibi hareket ediyor, doksan derecelik dönüşlerle iler- liyorlar. Sanki poligonlardan değil de, basit bitmap çizimlerden oluşmuşlar gibi, Doom bile bundan iyi karakter animasyonuna sahipti! Tabii yine de ölümcül sayılırlar, program ve tasarım hataları sayesinde sizi duvarların ötesin- den bile vurdukları oluyor, bazen de içlerinden geçip gidiyorsunuz! Ayrıca bazı seviyelerde hemen hiç cephane bulunmuyor, ne bu, adamları rükürerek mi öldürmemi bekliyorlar? Uzun lafın kısası, henüz almadıysanız, boşverin hiç almayın. Bu ek bölümleri büyük ihti- malle Monolith binasının çayçısına, tabii servise çıkmadığı zamanlarda yaptırmışlar. O yüzden o herife küfredip duruyorum ya zaten!

## Blood 2

Genel  
4  
Puan

• Monolith • FPS • 1 CD

İNCELEYEN	: Chainsaw Charlie
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 150 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4 Hızlı
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★
SES/MUZİK	: ★★★★★★★★
Bilgi İçin	: <a href="http://www.thechosen.com">http://www.thechosen.com</a>
Level CD	: Verilmedi

# Civilization Call to Power

Oyunseverler, SID MEIER'e ait olmayan bir Civilization da görmüş oldu. Tarihi bir dönüm noktası olan bu oyun bizlere, "oyun mu yoksa yapımcı mı?" sorusuna cevap bulma fırsatı sunuyor.

**O**yun dünyasına ne zaman ve nereden girmiş olursa olsunlar, Civilization ismini duymayan biri olduğunu sanmıyorum. Bu güne kadar da Civilization'ı bu kadar mükemmel yapan hep arkasındaki isim, yani Sid Meier olarak düşünülür. Sid amca, başka oyunlarda da zekasını ve oyun tasarımcılığındaki başarısını ortaya koyunca

## Sid, pardon abi...

Alpha Centauri geldiğinde gördük ki, Sid abi, Civ için grafik güzelleştirmelerinden çok daha fazlasını düşünmüş. Gerçi benim hayalimdeki Civ 3, sadece bir dünyayı değil, zaman içinde pek çok gezegeni kapsayan bir uygarlık yarışını konu alıyordu. Alpha Centauri'nin haberlerini aldığımızda, oyunun tek gezegen üzerinde geçiyor olması beni bir hayli yık-

## Ya abi, senin oyunda güzel be abi...

Activision'un Civilization: Call to Power (CCTP)'i, alışmış Civ serisinden biraz farklılaşmalar göster-



iyice efsane haline geldi ve bugün birinde bir takım anlaşmazlıklar yüzünden Sid Meier'in Civilization ismini kullanarak yeni bir oyun yapamayacağı haberi ile aynı anda iki tane Civ3 hazırlandığı haberi oyun dünyasında patladı. Oyunseverler bir anda iköye bölündüler. Sid'siz Civ, Civ olmaz iddiası ile, Sid Meier'in Civ serisini, sadece grafikleri güzelleşen bir para kaynağı update olarak görmeye başladığı iddiası tartışma konusu oluyor du oyun severler arasında...

mişt. Yeni gezegenler, uzay savaşları, Galaktika'ya benzeyen ana gemiler, uzaylı ırklar, First Contact'ler hayal ediyordum oyun içinde önceleri... ama sonra... Neyse Sid, benim hayallerimi yıktı ama pek çok oyunseveri de fazlasıyla mutlu etti.

Activision'un piyasaya sürdüğü Civ3, Civilization: Call to Power ise, oyun piyasasındaki bu Sid mitini kıran bir oyun gibi görünüyor çünkü, herkesin beklediğinin aksine, oyun, sadece Civilization isminden yararlanan boş bir kutu değil.

riyor. Mesela, öncelikle, zaman akımı çaklara dağılmış. Yani Ages Of Empires de olduğu gibi oyunda farklı çağlar var ve bu çağlara göre değişen oyun özellikleri mev-



CCTP bu deniz kolonileri konusunda Alpha Centauri'den bir adım geride bence, çünkü, oyunda deniz şehirlerinden asker nakliyatı yapmak gerçek bir işkence. Kargo gemilerinin içinde hangi birliklerin bulunduğu bilinememesi gibi garip bir hata yüzünden CCTP'de deniz şehirlerinin kontrolü biraz

cut. Ancient, Renaissance, Modern, Genetic ve Diamond çağları boyunca oyuncu, yeni birlikler, binalar ve hatta yeni uygarlıklarla karşılaşılıyor...

Oyun ekranı, önceki Civ'lerde görmeye alıştığımız bir ana ekran, bir küçük harita ve alt taraftaki, eski oyunlara nispeten daha gelişmiş olan bir kontrol panelinden oluşmuş.



lim. Oyun içi videoları da, mükemmel olmasalar bile, oyunun heyecanını diri tutacak kadar sık ve kaliteli. Müzikler ise apayrı bir inceleme konusu



zor olmuş. Yine de, CCTP'de ileriki çağlarda yörünge şehirlerinin kurulabilmesi,

Kontrol arabirimi de kolay ve kullanışlı dizayn edilmiş. (Pardon Sid!)

Grafikler, herkesin beklemediği gibi değişmiş, güzelleşmiş, gelişmiş. Haritadaki birliklere animasyon eklenmiş, yani artık ekrandaki askeri veya sivil üniteler, soğuk, donuk birer resim parçası değil, hareketli, canlı animasyonlar ile oyuna renk katmaktalar. Bu özellik Alpha Centauri'de bile yoktu, onu da belirte-

olur, install aşamasında çalmaya başlayan müzikle birlikte, CCTP için bir hayli emek harcandığını hissediyorsunuz ki oyunun müziklerini, bu yazıyı yazarken bile dinlediğimi söylersem, sanırım kalitesi konusunda kafanızda bir resim oluşur.

CCTP'nin Alpha Centauri ile benzeştiğini düşünebileceğiniz bazı yönleri var ama oynayınca ayrı şeyler olduğunu görüyorsunuz. Mesela, deniz şehirleri. İlk oyunda da, garip bir tesadüf ki, denizler üzerinde şehirler kurulabilmekte.

CCTP'yi Alpha Centauri'de olmayan bir boyuta, uzaya taşımış ki, bu durum benim CIV hayallerime nispeten daha yakın. Aferin CCTP.

### Ama Sid, uzayı boşlamayacaktın be olm...

Uzay şehirleri fikri yine hayalimdeki oyunu hatırlattı bana. StarWars'daki Death Star gibi kendi kendine hareket ve seyahat edebilen yapay şehirler, gezegenler kurulabilen bir uzay stratejisi beklisi-



yorum yıllardır. Oyundaki tüm gemileri, çok detaylı biçimde kullancının tasarladığı bir oyun olmalı bu. Öyle ki, oyuncu şehirlerindeki endüstrilerinden birinde, gemi motoru dizayn edip üretiyor olsun ama acil olarak çokoooo büyük bir uzay gemisi inşa etmek istediğinde o gemiye uyacak büyüklükte bir motor inşa etmesi mümkün olmadığında elinde biriktirmiş mevcut küçük motorları çok fazla sayıda kullanarak, bu dev geminin itiş gücü problemini halledebilsin. Ne olur yani? Bir programcı da oyuncuya "üretmek istediğiniz motorun hacmini yazın?" diye sorsa ölür mü? ya da "üretmek istediğiniz şasi de motora ayırmak istediğiniz hacmin büyüklüğünü yazın?" diye sormak bu kadar zor bir iş mi? Liseye giden kardeşim bile Basic'te, bu değişkenlere göre tanımlanmış şasi modelleri üretebiliyor. Aloo! Milyar dolarlık oyun endüstrisi, bizi duyuyor musun?

### CCTP seninde eksiklerin yok değil, şımarma...

Daha önce de söylemişim, kargo gemilerinde ne kadar boşluk kaldığını görebiliyorsunuz ve "hımm" diyorsunuz, ben bu gemiye iki birlik daha yerleştirebilirim. Ama gemiye daha önce hangi birlikleri yerleştirdiğinizi göremiyorsunuz.. Yuh diyorum bu hataya... Normandiya'ya taş çıkartacak bir hücum hareketine hazırlanırken, onlarca taşıyıcının içindeki bi sürü birliği birden kaybediveriyorum. İlk önce karaya indirmek istediğim zırhlı birlikler, en son taşıyıcının içinden çıkıyor, bütün stratejilerim darmadağın oluyor. Umarım yeni gelen CCTP yamasında bu soruna bir çözüm bulmuşlardır. Bir de Mouse olamız var, Mouse ile bir birliği seçtikten

sonra, yanlışlıkla mesela bir şehri seçmeye kalkarsanız, seçmiş olduğunuz birlik şehre doğru yol almaya başlıyor. Mouse kullanımı biraz karışık olmuş yani. Önce boş bir alana tıklayıp seçilen birliği serbest bırakmalı sonra görmek istediğiniz yeri tekrar seçmelisiniz falan filan. Biraz uzun bir iş ama C64'li yıllarda bunun çokook daha azı için çok daha uzun işlemler yaptığımızı hatırlayınca bu tür ufak tefek sorunları eleştirmenin ama fazla büyütmemenin oyun piyasasının gelişmesi için yararlı olacağını düşünüyorum.

Son olarak da kafama takılan işin adalet, vicdan yanı... Civilization, neredeyse on yıldır, Sid Meier'in bir eseri olarak biliniyordu. Tamam yasal sözleşmeler, kanunlar bu ismin ticari hakkını Activision'a bıraktılar belki ama, bir sanatçının eserini çalmak gibi bir şey bu. Activision en azından Sid Meier'e saygı gösterip Civilization ismini başka alt isimlerle birlikte kullanabilme hakkı vermeliydi. Sid Meier's Civilization: Alpha Centauri, olabilirdi mesela Sid'in son oyunun ismi...

### Oyun mu yapımı mı?

CCTP'in çıkmasıyla anlaşıldı ki, CIV'i CIV yapan Sid Meier değilmiş. Sid'in CIV efsanesindeki sağlam yeri unutulamaz ama gördük ki, bir oyunun güzel olması için mutlaka belirli bir kişi tarafından tasarlanması gerekmiyormuş. Yani bu güne kadar Sid yaptıysa, gözüm kapalı alırım mantığı ile pek çok oyun aldık, almaya da devam edeceğiz gibi görünüyor ama "ın aub, Sid yapmadıysa bu oyunu almam!" mantığının da, IBM üretmediyse PC almam mantığından farkı olmadığını, CCTP ile anlamış olduk.

Civilization'ı Civilization yapan, oyunun mantığı, konusu, oyuncuya vaşattığı hakimiyet duygusuymuş. Bu kav-

ramları oyunculara tanıttığı için Sid'e teşekkür borçluyuz.

### Teknik Özellikler de Fena Dil hal

Call to Power, Internet veya yerel ağ üzerinden Multiplayer olarak oynanabilecek şekilde tasarlanmış ancak Multiplayer oynamak isteyenler evlerinde canavar bir PC besliyor olmalı, söylemedi demeyin. Oyunu yükledikten sonra en az 100 MB boş harddisk alanı istediğini de bilmenizde fayda var. Zaten minimum Install seçeneği de 315 MB gerektiriyor. Dolayısıyla 415 MB'ınız yoksa, oyunu alıp bir kenarda saklayın, yeni harddisk alınca oynarsınız. Maksimum Install seçeneği ise 700 MB'a yaklaşıyor haberiniz olsun. İkisinin arası da yok. Standart Windows 95 veya 98 gereksiminden bahsetmek elbette gereksiz olacak ama,

P133 olarak belirtilen minimum işlemci ve 32 MB minimum ram için söyleyebileceğim bir şey var ki, P233 ve 32 MB Ram olan makinamda bile oyun sık sık takıldı. Aman diyim. Harçlık buldukça Ram almayı ihmal etmeyin. Network üzerinde oynamak isteyenler WindowsNT için gerekli 64MB minimum hafızayı karşılamak zorunda kalacaklar ama zaten makinasına NT kurmuş bir züppenin de 128MB'dan az RAM kullanıyor olması onun ya züppe olamayacak kadar fakir olduğunu, ya da züppe olamayacak kadar akıllı olduğunu gösterir, aman diyim (de tabii, Phantom'un da, Ozan'ın da NT'si var makinalarında- BLX).

Ve son olarak, CCTP beklenenden daha iyi çıktı. Duygusallığı bir kenara bırakıp CCTP'ye hak ettiği değeri vermek lazım. Strateji sevenler kadar, sevmeyenlerin de mutlaka bir göz atması gereken bir oyun CCTP. (aman diyim Sid, kızma noolur, gözünü seviym...) L

## Civilization Call to Power

Genel  
8  
Puan

Activision • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: Cem Şancı	HD Alanı	: 400 MB
SİSTEM	: Win 95/98	CD-ROM	: 4Hızlı
İŞLEMCI	: Pentium 166	Multiplayer	: Var
RAM	: 16MB		
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★		
GRAFİK	★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★		
SES/MUZİK	★★★★★		
Bilgi için	: <a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>		
Level CD	: Verilmedi		

# Ultra Fighters

Evet arkadaşlar, bugünkü dersimizde berbat bir PC oyunu nasıl yapılır, bunu işleyeceğiz...

**A**slında fikir fena değil, gelecekte tüm alışılmış yakıt türleri tükeniyor ve haliyle insanoglu her halı elektrikle çalışır hale gerirmek zorunda kalıyor. Tabii savaş uçaklarını da, bu yeni uçaklar öyle şes hızını filan aşamıyor, ama enerji silahları ve gelişmiş radar sistemleriyle donanıyorlar. Manevra yetenekleri yüksek, üstelik çevreye de dostlar, ya da nükleer savaşlardan sonra çevreden kalana desek daha doğru olur. Bir tür bilim-kurgu jet simülasyonu yani, F-16 uçmaktan bıkanlar için ilaç gibi gelebilir. Daha doğrusu gelebilirdi, bu kadar berbat bir oyun olmasaydı, çünkü ana fikir hariç oyun beş para etmez. Nereden başlasam anlatmaya bilemiyorum, en iyisi sistem ihtiyaçlarına bir bakmak.

## Önce İyi Bir Fikir Bulun...

İşletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, gereken minimum işlemci ise Pentium 166. Hafıza kapasiteniz 24 MB ya da daha üzeri, ekran kartınız ise en az 4 MB RAM takılı ve D3D uyumlu olmalı, yani 3D hızlandırma yapabilmeli. Bunun dışında kurulum ve oyun için 4x hızlı bir CD-ROM sürücüye, HDD üzerinde de yaklaşık 250 MB boş alana ihtiyacınız olacak. Ayrıca oyunu çalıştırabilmek için bir de Joystick gerekiyor, tabii Net oyunları için Modem gibi gerekli donanımlar da diğer ihtiyaçlar. Oyunu kurduktan sonra ana menüden grafik detayları ve Joystick ayarları gibi unsurları kolayca istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Birkaç farklı uçuş türü var, bunlar se-

naryo dahilindeki görevler, eğitim görevleri ve serbest uçuş olarak ayrılıyorlar. Ayrıca oyundaki uçaklar ve olaylarla ilgili bilgi alabileceğiniz bir kısım da unutulmamış.

## Sonra Onu Kolledin...

Buraya kadar sorun yok, değil mi? Evet, herşeyi ayarlayıp ilk uçuşa çıkalım. Amanın, o ne? Bu nasıl bir grafik yapısı? 1875'ten bu yana bu kadar kötü grafiklere sahip bir oyun görmemiştım! (bu kadar yaşlı olduğumu hiç farketmemiştim-BLX). Açık mavi kısım gökyüzü, koyu mavi olan bölge deniz ve yeşil kısım da karalar oluyor herhalde, tabii karaların üzerinde piramit şeklinde birkaç şey var, bunlar da dağdır sanırım. Başka? Yani hem 3D grafik kartı iste, hem de sonra ekrana utanmadan bunu çıkar, YUH! 3D hızlandırmaya rağmen ekrandaki herşey pixel pixel görünüyor, tabii düz tek renk poligonlar hariç! Ya uçaklar, binalar ve diğer nesnelere? Herbiri en fazla 3-5 poligon kullanılarak çizilmiş, üstelik üzerlerinde kaplama bile yok gibi, sanki uçaklara değil de süt kutularına bakar gibiyim. Görsel efektler de ondan aşağı kalıyor, alev, patlama ve atış efektleri birkaç tek renk pixel kullanılarak yapılmış. Laser atışları ekranda iki kırmızı nokta olarak görünüyor, patlamalar da sarı bir leke!



## Ekranındaki İyi CD'ye Sağın...

Bu kadarla kalmıyor tabii, sadece kötü grafikler olsa iyi. Oyun gırtlığına kadar hatalarla dolu, mesela ateş ettiğinizde atışlarınız nişan aldığınız yere değil, ekranda kendi kafasına göre bir yere gidiyor, bu uçaklarla değil savaşmak, koca duvarı bile vurmak neredeyse imkansız! Başka bir örnek, manevra yaparken farkında olmadan havada giden büyük bir uçak gemisine fazla yaklaşıyorum. Ben çarpıp parlamayı beklerken, uçağın tam gaz koca geminin içinden geçiverdi! Yani oyun nesnelere çarpışmalarını dahi doğru düzgün denetlemekten aciz bir yapıya sahip, bu kadar olur! Ses ve müziğe gelince, burada da durum aynen devam ediyor, sesler eski konsol oyunlarına benziyor, müzik zaten yok gibi, olduğunda da kulak tırmalamaktan başka bir halta yaramıyor. Sonuç? Bu oyunu yapanları eşek iş seyahatinden dönene dek dövmek istiyorum! İşte sonuç bu!

## Ultra Fighters

1-Magic • Uçuş Sim • 1 CD

İNCELEYEN	: Cem Şancı
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 250 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hızlı
RAM	: 24MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırma	: Direct 3D, Glide
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
Bilgi için	:
Level CD	: Verilmedi

Genel  
3  
Puan

# Aliens vs Predator

**O**yun piyasasının tekrar canlandığı şu günlerde, tutulmaması imkansız gibi görünen konular üzerine yapılmış bir çok oyun piyasaya çıkmaya başladı. İlk vurgun X-Wing Alliance'da. Star Wars'ın hikayesinden esinlenerek hazırlanmış oyun gerçekten bir klasik. Zaten içinde Star Wars kelimesi geçen

bir olayın körü olması düşünülemez. Bilimkurgu dünyasında Star Wars kadar olmasa da etisaneleşen bir diğer yapımda Alien'dır. Sinema dünyasının yarattığı en gerçekçi yaratık olan Alien, M-16 kullanan ve dünyaya inip araba sürebilen diğer yaratıklara benzememesi ile mükemmel gerçekçiliği ve insana dünya dışı varlıklar olabileceğini hissettiren belkide ilk yaratılan

tıktır. Tabii Alien'ı ve filmlerde kullanılan mekanların çoğunu H.R.Giger gibi bir dahinin tasarlamış olması bile Alien'a ilgi göstermek için bir neden sayılabilir. Kurgusal anlamda önemli ancak piyasa için yaratılmış bir başka yaratık ise Predator'dır ki aslında Alien ile uzaktan yakından alakası olmayan bu elemanlar oyunu piyasaya daha etkili sokabilmek için tanıştırılmıştır. Belki de işi oldu çünkü bu iki yaratığın işlendiği bir oyunun kötü ol-

ması beklenemez. Aslında birkaç sayfada filminden bahsetmek isterim ama oyunda bahse değer en az filmler kadar çok şey var. Bu nedenle bu faslı kısa kesip oyuna geçiyorum.

Fox Interactive, FPS piyasasında Quake ve Unreal'in kurduğu tekelini kırmak için yapılabilecek tek olayı gerçekleştirdi. Hiç kimsenin hayır demeyeceği iki mükemmel irka mensup savaşçısı ve birde olaya ister istemez hareket katacağı kuşkusuz olan insan ırkını bir oyunda birleştirdi. Birbirinden tamamen farklı mekanlarda aynı hikayeyi farklı savaşçılarla oynamak kuşkusuz orijinal bir fikirdir. Oyundaki üç karakterin de birbirinden çok farklı olması hangisi ile oynarsanız atmosferin de ona göre değişmesini sağlamış.

Oyundaki tüm silahlar diğer FPS'lerdeki gibi değişik özelliklere sahip çeşitli silahlar değil. Sadece Marine ile oynarken çeşitli silahlar bulabiliyorsunuz. Diğer savaşçıların silahları standart. Ama silah harici kişisel özellikleri, Marine'lerin bu çeşitli silah artılarını yok ediyor.

ALIENS  
VERSUS  
PREDATOR

Belki de oyunun başarısının en önemli noktalarında biri de bu, tüm savaşçılarının güçleri eşit. Dolayısıyla düşmanların da. Teknik özelliklerin oyun güdüşümü bu denli etkileyen başka bir oyun görmediğimi söyleyebilirim. Ses ve grafik özellikleri oyunda başarılı olmak için çok önemli bir etken. Ses efektlerinin EAX uyumlu ses sistemi ile çevrenizdeki seslerin yönüne göre strateji belirleyebiliyorsunuz. Bu özellik tam olarak ilk Unreal'da uygulanmış ve oyun lanse edilirken reklam aracı olarak çok kullanılmıştır. Ama bu oyundaki EAX özelliği oyun yapısı göz önüne alındığında Unreal'dan çok daha büyük stratejik önem taşıyor. Özellikle Marine ile savaşırken yaratıkların seslerine, diğer savaşçılarla savaşırken Marine'lerin silah seslerine göre hareket ediyorsunuz. Bu

unsur da hem oyunun gerilimini artırarak atmosferin daha güzelleşmesini sağlıyor hem de oyunu "Önüne geleni temizle" mantığına dayalı bir oyun olmaktan çıkartıp, stratejik hamlelere dayalı bir savaşa dönüştürüyor. Grafik yapısına gelince tamamıyla 3D grafik sistemi kullanılan AvP'de ışık, gölge efektleri de ses efektleri kadar önemli. Predator'un görünmezlik efekti, Marine'nin Flare efekti gerçekten sesetik katmaktan çok oyunun güdüşümü etkileyen etmenler.

## Alien Çirliği

Alien filmlerinde de işlenmiş bir konu olan insanların ehlileşirmiş ve eksik yönleri giderilmiş bir tür Alien cinsi yaratma sevdasından yola çıkmış. İnsanlar söz konusu gezegene bir üs kurup burada çeşitli biyolojik silahlar ve Alien'lar üzerinde çalışmaya başlamışlar. Çeşitli hayvanlarla Alien embriyolarını birleştirerek yeni bir tür yaratmayı amaçlayan bu elemanlar Xenomorph adlı daha güçlü, hızlı bir tür doğmasına sebep olurlar. Tabii insanların yaptığı bu kadar salaklıktan sonra bu elemanların ortalığa saçılıp insanları temizlemesini engellemek hayli zor olacaktır.

Predator ise olaydan alakasız biçimde bu gezegene esir alınmış bir geminin elemanı. Güvenlik sistemi devreden çıkınca serbest kalıyorsunuz. İçgüdüsel olarak tüm tehditleri temizlemeye başlıyor ve üç değişik ırk arasındaki bu savaşın güzide bir parçası haline geliyorsunuz.

Marine'in amacı ise belki de diğer savaşçılar düşünüldüğünde en tutarlı olanı. Alien ve Predator türlerinin yok olmasını sağlamak. Bir tarikat dönüşü üsse geldiğinizde alarmların çaldığını ve ortalıkta kimsenin olmadığını görüyorsunuz.

Yapmanız gereken, Pandora üssünün biyolojik silah araştırmalarının kayıtlı olduğu 5 diski bulmak ve bu üssü merkezi bir bomba sistemini çalıştırıp tarihe gömmek.

Oyunun hikayesi dikkate alınca ortamların farklı farklı olacağını kestirebi-



lirsiniz herhalde. Üç karakterin yönetildiği bölümler birbirinden farklı. Ancak üçünün arasındaki konu bazındaki ilişki bu bölümlerin birbirlerine benzer olmasını sağlamış. Hangi karakterle oynarsanız oynayın aynı mekanlarda değişik yollarda geziniyorsunuz.

## Alien

Oyunda amacınız bu gezegenden bir şekilde kurtulup, başka gezegenlerde kolonileşmek.

Alien ile oynarken reflekslerinize hakim olmalısınız çünkü çok ince hatalar ölümünüze sebep oluyor. Alien'ların uzak menzilli atış şansları olmadığı için, düşmana kesinlikle saklanarak, sinsi ve yaklaşıp öyle öldürmelisiniz. Boş alanlarda kesinlikle düşmana saldırmayın yoksa oyuna yeniden başlarız. Alien'ların pençe, kuyruk sallama, ısırma ve asit tükürmek gibi egzantrik silahları var. Tavanlarda dolanmaya alışmak gerçekten çok zor. Yön duygunuzu bazen kaybediyor, nereye gittiğinizi anlayamıyorsunuz. Bunu yenmenin tek yolu tabii ki Alien ile çok oynamak ve alışmak ile sağlanabilir. Alien'i yönettiğinizde diğer rakiplerinizin mutlak menzilli atış üstünlüğü olacak. Siz bu üstünlüğü ancak tuzaklar kurarak yenebilirsiniz. Öldürdüğünüz düşmanlardan enerji almanızda Alien'ların başka bir arı özelliği. Alien'ınızı biyolojik bir araçla Upgrade edip Xenoborg haline getirme şansınız oyunu daha sürükleyici yapmış. Bu yolla oyunun belli bir kısmından sonra yönettiğiniz yaratıkta bir yenilenme olması oyundan sıkılmamanızı sağlıyor. Oyunda Alien ile savaşmak, çok zor. Ama düşmana vahşice saldırıp yüzünü gözünü sırtarak öldürmek kimilerine çekici gelebilir.

## Predator

Predator, belki de bilim-kurgu tarihinin en komplike ve en iyi savaşçısıdır. Kamuffaj, uzak-yakın saldırı özellikleri



ile yenilmesi en zor savaşçı. Oyuna da doğal olarak tüm bu özellikleri aynen geçirilmiş. Eğer Predator'un özelliklerini sonuna kadar kullanabilerseniz öldürülmeniz çok zor. Predator oyuna başlarken Medikit, bilek bıçakları ve omuz topu ve plazma silahı var. Bunların yanında bir de halatı var ki birçok kez hayatınızı kurtardığı oluyor. Bu halatı geniş bir alanda savaşıyorsanız tercihen yüksek bir yere atın ve etrafta öyle dolanın. Eğer karşınıza bir düşman çıkıp sizin onu görmeyizden daha önce sizi görüp size saldırırsa halatla kendinizi geri çekin ve oradan çok hızlı bir biçimde uzaklaşın. Tabii bu sırada ateş ederseniz tena olmaz. Predator'ın yaralandıktan sonra kendini iyileştirmek için kullandığı Medikit çok önemli. Onu kullanacağınız zamana dikkat edin çünkü uygulaması zaman alıyor ve uygulandıktan sonra çıkardığımız böğürtü ile yeriniz anlaşılıyor. Medikit'i mümkünse aksiyon bölgesinden uzaklaşıp uygulayın. Bunu kullanırken saldırıya uğrarsanız kesin olursunuz. Görünmez olabilmeye yeteneğine gelince, özellikle çok açık ve aydınlık mekanlarda kullanırsanız bir işe yaramıyor. Loş veya olabildiğince karanlık mekanlarda birden fazla düşmanınız varsa kullanmak en mantıklısı. Predator radarı olmadığı için Alien avlamakta zorlanıyor çünkü Alien'lar,

Marine'ler gibi salak salak ortalarda dolanmıyorlar. Sağa sola saklanıyor ve onlara yaklaştığımızda saldırıyorlar.

Bu nedenle çok dikkatli olmalısınız. Predator'un bir diğer avantajı karanlıkta görebilmesi. Eğer birden fazla Marine tarafından sarılırsanız, karanlık bir yere kaçın, gece görüşünüzü aktifleştirin ve adamları temizleyin. Bunu Alien'lara uygulamaya çalışmanın salaklık olacağını tahmin edeceğinizi düşünerek söylemiyorum(eheh!).

Oyunda, bana göre yönetmesi en zevkli karakter olan Predator özelliklerini kullanma açısından karışık görünüşe de oynaması en kolay karakter. Çünkü tüm çevresel koşullara uyum sağlayabiliyor ve diğer karakterler gibi kesinlikle dikkat etmesi gereken unsur

az.

### Marine

Oyunda aslında av rolünü oynayan eleman olan Marine'ler, ancak dikkatli kullanılırsa başarılı olabiliyorlar. Oyun genelinde en çok silaha sahip olan ve teknolojiyen en çok faydalanan savaşçı Marine diyebiliriz. Elinizde kullanabileceğiniz zırhlar, haritalar, görüntü güçlendirici, medikitler, roketatarlı makineler, alev silahları, Plasmagun ve çeşitli mermiler atabilen bir silah da mevcut. Bir kere radar özelliği en büyük artısı. Marine ile oynarken av olduğunuzun kesinlikle bilincinde olmanız gerekiyor. Quake veya Unreal oynuyor gibi hareket ederseniz ölürsünüz. Radar sinyallerine sadık kalmak, ikiden fazla sinyal görünüyorsa kesinlikle kaçmalısınız. Sizi radarın nasıl işe yaradığını bir örnek ile açıklayayım. Oyunun bir bölümünde, karanlık bir koridor da ilerliyordum. Radarda ikide bir kaybolup tekrar görünen iki sinyal gelip gidiyordu. Ben kaybolup geldiği için doğal olarak dikkate almadım çünkü oyun sırasında bu tür radar sinyalleri ile sürekli karşı-



laşıyorsunuz. Koridorda ilerlemeye devam ederken sinyaller çok hızlı bir şekilde bana yaklaştı, yaklaştı ve tam yanımda sabitlendi. Ben o karanlık ortamda artık saldırıyı beklerken ve etrafıma bakırken sessizlik çöktü ve sinyalin hala varolmasına rağmen yaratıkları görmedim. Sağımda solumda yaratıkları bulamıyorumca doğal olarak yukarı baktım ve iki Alien'in bana baktığını gördüm. Tabii sonra sukunet ile ölümümü bekledim. Buradan çıkacak sonuç şu, oyuna tüm dikkatinizi vermeli ve her durumdan şüphe etmelisiniz. Çünkü düşmanlarımızın ayrı özellikleri sizin zayıf noktalarınız. Durum böyle olunca yapacağınız tek şey avlanmaktan çok avlanmaya çalışmak.

Oyunda Marine ile oynamak oyunun ana felsefesini anlamanın ve hissetmenin en kolay yolu. Oyle bir ölüm korkusu ile sarılıyorsunuz ki olay tam bir paranoyaya dönüşüyor. Çit çıksa kalbiniz yerinden oynuyor. Bu oyunu Marine ile oynayıp korkmayan bir adam çıkmaz. Resmen oyunun atmosferi size ter döküyor. Eğer heyecanlanmak ve ölümü hissetmek istiyorsanız Marine ile oynamayı seçmelisiniz.

### Sonuç

Alien&Predator, FPS türü oyunlarda daha önce denenmemiş bir olayın denendiği bir oyun. Belli silahlarla belli düşmanları, aynı şekilde öldürmek yerine üç değişik ırkla planlar kurarak savaşmak gerçekten harika. Zaten oyunun atmosferinin normal bir insanı etkilememesi olanaksız. Bir Alien öldürürken ister istemez Ripley'i düşünüyorsunuz. İleri düzeyde sayılabilecek yapay zeka oyundan sogumanızı engelliyor. Bu kadar güzel sözden sonra oyundan kaynaklanmayan ancak can sıkıcı olan bir konuya değinmek istiyorum. Oyunun Türkiye'de satılan kopya versiyonunun CD-Rip yani full versiyon olmaması ses efekt-



lerinin ve müziklerin tam olmaması ve oyunu save edememe gibi problemleri yanında getiriyor. Oyunu Save edebilmek için tüm Cd'yi HardDisk'e kopyalamalı ve User\_Profiles bölümünde bir klasör yaratmalısınız. Bu yaratmış olduğunuz klasörün adını daha sonra oyun içindeki Profiles bölümüne yazıp, oyunun her bölüm sonunda Autosave ile saklanmasını sağlayabilirsiniz. Tabii bu mükemmel oyunu spastik hale sokup piyasaya süren zihniyete de selamımı gönderiyorum. Elber birgün bizim de orijinal oyunlar alıp kaliteli ürünler kullanabileceğimiz günler gelecek.

Sonuç olarak AvP kesinlikle alınıp, oynanması gereken klasikleşecek bir oyun.

**ÖNEMLİ NOT:** Alien vs Predator'un sağlam ve orijinal olan versiyonu, Haziran ayında Aral İthalat tarafından ülkemize kutulu olarak getirilecek

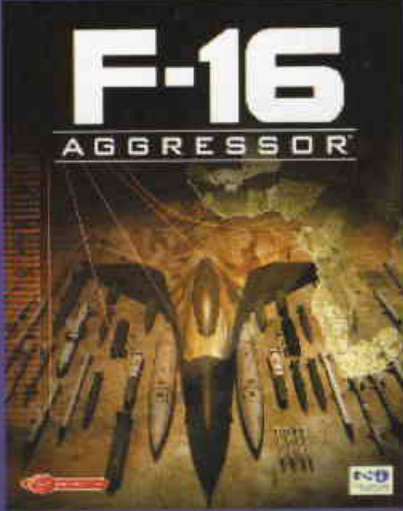
## Aliens vs Predator Genel Puan

Activision • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: Ekm Erkuif
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : ? MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 6Hızlı
RAM	: 32 MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D, Glide
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★
SES/MUZİK	: ★★★★★★
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi



# F-16 Aggressor



Bir F-16 Simülasyonu daha... Bakalım Falcon'un Tahtını sallayabilir mi?

## Def Def Dit...

nişine bağladı. 'Bu üçüncü oldu' dedi kendi kendine, 'ama hiç rokerim kalmadı, bombaları salmak zorunda kaldım, ve rafineri de yerinde duruyor.'. Kilitlendiğini bildiren alarm sinyalleri, uçuş başlığının kulaklığında acı acı ötüyordu. Gökteki üç MIG yetmezmiş gibi yerdeki SAM bataryası da sonunda ona kilitlenmeyi başarmıştı. Sert bir manevrayla iki füzeyi birden atlattı, ama tam kurtulduğunu düşünürken arkasında hissettiği korkunç sarsıntı ile koltuğunda öne doğru savruldu. Kontrolü yitirmişti, kilitlenme sinyalleri atlama alarmının sesine karışıyordu, F-16 hızla yükseklik kaybederken, tek yapabileceği atlama düğmesine basmaktı. Düğme çalışmadı. Bu kez de aklına gelen en ağır küfürleri teknisyenlere savurdu. Artık yapabileceği tek şey kalmıştı. Uçuş koluyla olabildiğince ileri iri. G gücü onu koltuğuna yapıştırırken, rafinerinin görüş alanında hızla dönerek büyüyen bacalarını görüyordu. Kulaklarında çınlayan alarm zilleri sanki tüm gökyüzünde yankılanıyordu. Basınçla gözlerine ve beyinine dolan kan, görüşünü kırmızı bir sis içinde yok etti. Aynı anda düşmanın telsiz frekansında bir bağırış duyuldu: 'Cehennemde görüşürüz'. Sonra tiz bir cızırtı... ve rafineri ardı ardına gelen patlamalarla paramparça oldu.

## Dit Dit Dit... Kilitlendim.



**G**örevi kabul ettiğinde rafinerinin bu kadar iyi korunduğunu bilmiyordu. Bir havadan havaya roket, uçağın kuyruğunu yalayarak geçerken, istihbarat görevisine içinden suntuurlu bir küfür savurdu. Bir anda yaptığı keskin dönüş onu MIG'lerden birinin tam arkasına getirmişti. HUD camının üzerindeki yeşil üçgen, düşmanın yerini belirten karenin içine girer girmez, uçuş kolundaki düğmeye basarak son roketini salladı. Sidewinder ardından beyaz bir çizgi bırakarak, kanattan ayrılırken uçağa hafif bir sarsıntı hissetti. Bir kaç saniye içinde MIG'in arka kısmı, jet çıkışındaki korkunç bir patlamayla paramparça oldu. Zavallı uçak, kara bir duman bulutu salarak döne döne son i-

Hatırlarsanız bir süre önce ekranlarımız F-22 konulu oyunlarla doluydu. Bu senenin ilkbahar yaz simülasyon modası ise nostaljik esintiler taşıyor. Bir zamanlar simülasyon üreticilerin favori kuşu olan F-16 piyasaya geri döndü. Aggressor, Falcon 4.0 ve F-16 MRF gibi oyunların arasında parıldamasa da, güzel grafikleri ve tatmin edici oynanabilirliği sayesinde kendine bir yer ediniyor. Grafik demışken nedense aklımıza sistem gereksinimleri geldi. Bir P-133, 32 MB RAM, 50 MB harddisk boşluğu ve 2MB DirectX uyumlu görüntü kartı, F-16 Aggressor'u çalıştırmak için yeterli. Ancak bir arabayı çalıştırmakla onu İstanbul'dan Bodrum'a götürmek arasında çok fark olduğu gibi, bir oyunu çalıştırmakla onu oynamak arasında da dağlar kadar fark var. Dolayısıyla bir kaç haydut indireyim derken kafayı yememeniz açısından sisteminizin en az P-200 ve hızlı bir 3D kart destekli olmasında yarar görüyorsunuz. Oyuna bir pilot yaratarak başlıyorsunuz. İsterseniz biraz eğitim uçuşu yapabilirsiniz. Eğitim görevleri gereken sayıda, yani ne az, ne fazla, ve iyi hazırlanmışlar. Aynı şeyi tekrar tekrar yaptırıp oyuncuyu sıkırmıyorlar. Uçuş dinamiklerine alışmanız açısından bunları denemenizi öneririm. Instant Action seçeneği ile senaryoya dalmadan, tek görevlik bir uçuşa çıkabilirsiniz. Doğal olarak gerçek heyecan ve hirs, Missions seçeneğinde. Burada siz bir senaryo çerçevesinde her biri onar görevden oluşan dört savaşa katılıyorsunuz. Bitirdiğiniz görevlerden aldığınız paralarla kuşunuzu daha pahalı ve yüksek teknoloji silahlarla donatabilirsiniz. Eğer uçağınız düşerse para kaybediyorsunuz. İşin saçma yanı aynı görevi tek bir pilotla defalarca oynayabilmeniz. Bu da konunun gerçekliği açısından bir eksi puan. Bir görevi bitirdiğinizde Next'i tıklayarak yeni bir görev geçebilirsiniz. Multiplayer seçeneği sekiz oyuncuya kadar destekliyor. Menüler olabildiğince basit yapılmış, ve gösteriş olsun diye saçma sapan seçenekler eklenmemiş. Eğer 3D donanımınız varsa, Setup menüsüne girip bazı ayarları yapmanız gerekiyor.



### Son Altı Yönden Roket Geliyor

Çoğu simülasyon dünyanın ekonomik ve politik dengeleri dikkate alınarak hazırlanmış, ama yine de saçma sapan olmaktan kurtulamayan konular üzerine kuruludur. Aggressor'un ise salak Amerikan ekşin filmlerine rahmet okutan bir senaryosu var. Şimdi siz Madagaskar'da üstlenmiş bağımsız bir savaş uçağı filosunun kiralık, profesyonel pilotlarından birisinizdir. Başı iç savaş ve ayaklanmalardan hiç kurtulmayan komşu Afrika ülkeleri de sık sık bu filo-yu yardıma çağırılmaktadır talan. Yani sonuçta Çin-Amerika savaşı çıkana dek doğru dürüst konulu bir simülasyon göremeyeceğiz. Ondan sonra belki daha heyecan verici görevlere çıkabiliriz, tabii ondan sonra dünya diye bir yer kalmırsa! Konunun hafif Çelik Kartallar kokmasına karşın, uçuş dinamikleri ve fiziksel etkiler olabildiğince gerçekçi yapılmış. Hatta kullanılan veriler askeri simülatörlerden alınmış. Kitapçıkta yazdığına göre oyunu deneyen bir Amerikan Hava Kuvvetleri subayı biraz daha gerçekçi olursa sizi vurmak zorunda kalırım demiş. (Pöh. Çok etkilendim) Dolarıyla uçağı yönetmek çok kolay değil. Özellikle bu rüte yabancıysanız, biraz sağa yarayım derken Joystick'in hafif bir hareketiyle kendinizi fırl fırl dönerken bulabilirsiniz. Stall olmanız yani gerekli hızı ulaşamadığınız ya da uçağın aerodinamisini fazla zorladığınız için kontrolü kaybetmeniz çok kolay. Aynı biçimde hızdan kaynaklanan G gücü beyninizi kansız bırakır, ya da kanla doldurduğu için sık sık görüş yeteneğinizi yitirebilirsiniz. Bu koşullarda bir düşmanı Dogfight'a girmenin ne kadar kasıcı (ve zevkli) olabileceğini tahmin edersiniz. Ben bir simülasyonda her attığım füzenin hedefini bulmasına



gıcık olurum, çünkü bu gerçekçi değildir. Aggressor'da ise kilitlenme sinyali her zaman ölüm meleğinin çığlığı anlamına gelmiyor. Sıkı manevralarla roketlerden kaçmanız olası. Ancak aynı şey karşı taraf için de geçerli. Bu da kilitlenirken uzaklık, düşmanın yönü gibi şeylere dikkat etmenizi gerektiriyor. Yine de hemen gözünüz korkmasın, ben daha kazık oyunlar da gördüm ve bu da uçuş zevkini öldürecek kadar zor değil. Kontroller oldukça basit. Motorlar Shift E ile açılıp kapamıyor. W'ya basarak tekerlek frenlerini serbest bırakabilirsiniz. Pistte hareket ederken dönmek için , ve , (Türkçe klavyede ö ve ç'yi kullanmalısınız. Shift ve sayı tuşlarına aynı anda basarak motor gücünü ayarlayabilirsiniz. + ve - tuşları ile motor gücünü artırıp azaltabileceğiniz gibi, %100 güçten önceki dört Afterburner derecesine de +'ya basarak ulaşabilirsiniz. Pistten kalkış hızı 160, 170 Knot'tur. Tekerlekleri G ile açıp kapatabiliyorsunuz. HUD yani gösterge modunu sayı tuşları ile belirliyorsunuz. 1 yön bulma modudur, küçük yuvarlağın üzerindeki çizgiyi tam karşınıza aldığınızda doğru yöndesiniz demektir. Bir nav-point'e ulaştığımızda çizgi sıradaki nav-point'e döner. 5'e basarak havadan havaya roketleri kilitleyebildiğimiz moda geçersiniz, 0 ise iniş modudur. V ile radarın ekranı görünmesini sağlarız. Radarın menzili Ins ve Del tuşlarıyla ayarlanır. B ise hava frenini açar/kapar. Silahları uygun moddayken Enter ile seçer ve Space ile kullanırsınız. M topu atışlar. Otonatik iniş için L'ye basabilirsiniz. (Bence bu çok gereksiz bir özellik)

### Gümmün...

Brifingleri iyi okuyun ve silah donanımınızı ona göre yapın. Gerekiyorsa yakıt deposu da alın. Afterburner'ları kullanmak ağır derecede yakıt kaybına yol açar. Dogfight'ta uzun süre takılmak da boş yere yakıt harcamaştır. Neden olabilir, bunları göz önüne alın ve düşmanlarınızın işini tek roketle bitirmeye çalışın. Size doğru gelen bir roket varsa, hızlanıp, keskin dönüşlerle onu sallamaya çalışın. Dogfight'ta ani tırmanışlar ve dalışlarla düşmanın arkasına geçmeyi deneyin. Bu da olmazsa hava frenleri ve afterburnerlarla hızlanıp yavaşlama numaraları çekebilirsiniz. Sidewinder yakından çok etkilidir bunu unutmayın. Ayrıca altınızdaki



kuş, en oynak uçaklardan biridir, bunu hatırlayın ve düşmanı kilitlemek için sert manevralardan kaçınmıyorsa hedefi busbütün kaçırabileceğiniz gibi, bir süreliğine kontrolü de yitirebilirsiniz.

### Sonuç

Oyunda kullanılan grafik sistemi oldukça ayrıntılı ve göze hoş görünüyor. Ancak nedense bana Novalogic'in F-16 MRF'inin verdiği gerçekçilik duygusunu veremedi. Özellikle yere yakın uçarken kaplamaların birleşim yerleri çizgi gibi görünerek gerçekçiliği olumsuz etkiliyor. Boyut hissinin de Novalogic sistemindeki kadar gerçekçi olmadığını söyleyebilirim. Örneğin MRF'de yere yakınlığınızı göstergelere bakmadan çok doğru bir biçimde anlayabiliyordunuz, Aggressor'da ise alçak uçuşa gözünüz sürekli altımerrede olmak zorunda. Yükseklerde ise hem grafikler çok güzel hem de uçuş dinamikleri sayesinde hava savaşları çok zevkli. Bu arada bir süre oynadıktan sonra 3D grafiklerin hızlanıp yavaşlayarak, kesik kesik hareket ettirildiğini fark ettim. Bu kesinlikle donanım yetersizliğinin yarattığı bir yavaşlama değil. Belki de benim sistemimdeki bir uyumsuzluktan kaynaklanıyordur. Sonuçta F-16 Aggressor bir kaç ufak tefek eksikliğine karşın insana uçuş ve savaş zevki veren iyi bir simülasyon. Eger zavallı aç zencileri bir kez daha bombalamadan rahat uyuyamayacağımızı düşünüyorsanız, sakın kaçırmayın. [L]

Genel  
7  
PUAN

### F-16 Aggressor

Virgin • Simülasyon • 1 CD

İNCELEYEN	Teblengri		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	50 MB
İŞLEMCI	Pentium 133	CD-ROM	4Hızlı
RAM	24 MB	Multiplayer	Var
3D Hızlandırıcı	Direct 3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★★★★		
GRAFIK:	★★★★★★★★		
ATMOSFER:	★★★★★★★★		
SES/MUZİK:	★★★★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Verilmedi		

# Championship Manager 3

-Piyasada bulunan hangi menajerlik oyununu tavsiye edersiniz?

-Tabi ki Championship Manager 3!!!

**L**evel ekibi olarak, Championship Manager 3'ün geçtiğimiz yılın sonlarına doğru piyasaya çıkmasını bekliyorduk aslında ama tahminlerimiz yanlıtıcı oldu. Yine de şükredin, altı aylık gecikmeden sonra oyun raflardaki yerini alabildi. Çünkü yaklaşan yaz mevsimiyle birlikte ikinci kez kızığa çekilmesi ihtimali de yok değildi. En azından bu olmadı dedikten sonra bu vesileyle yazın gelmesi ve çoğunuzun okulların kapanması sonrasında yeni ve süper isimleri oynama hevesiyle ilk gülen olmanızı telkin ediyim. Önümüzdeki dönemde seçmece oyunlar için en az üç ay daha beklemek zorundasınız.

Championship Manager 3, geçen sayıda bu ay inceleyeceğimizi duyurduğumuz üç başlıktan biriydi. Yazı işleri müdürümün ben daha görmeden "En iyi futbol menajerliği yakıştırdığını"



yapmasından sonra ben de kendi çapımda bir değerlendirme yapabilirim herhalde. Ne dersin Sinan?

Bu kez nostalji yapmak aklımın ucundan bile geçmedi. Oysa en azından Premier Manager'la birlikte Championship Manager'ı alanların da köklü geçmişe sahip oyunlar olduklarını hatırlamamda yarar var. CM2 ve onun makyajlı hali CM2 97/98 Edition'u oynamış olanlar zaten hazırlıklıdır ama bilgisayarlar tanışıklıkları 3D hızlandırıcı kartlarının sebep olduğu grafik devriminin öncesine gitmeyenleri yazının sonlarına doğru hayalleri yıkılmasın diye şimdiden uyarıyorum. Oyunun görsel yönü, 800\*600 çözünürlükte sabit arka plan tasarımlarından ibaret. Yani mac görüntülerine hiç yer yok. Bu noktada en azından ekleme yapma gayreti neticesinde facia sonuçların ortaya çıktığı, neticede serinin büyüsunün bozulduğu tonla örnek vererek kotiyü iyi göstermeyi yeğlemeliyim.

Zaten CM3, sırf veri tabanı olarak değerlendirildiğinde bile oldukça geniş içeriğe sahip. Dünyanın hemen her ülkesinden 35000'in üzerinde futbolcu ve antrenörün 1600'ün üzerindeki takımında buluşturulması için onlarca ülkeden futbolsever ve uzmanların yardımına başvurulmuş. Zaten bu sayede oyuncuların kişisel özelliklerinin ötesinde doğum tarihlerinden konuşabildikleri yabancı dillere kadar geniş bilgilere ulaşacaksınız.

Oyunu incelerken ıpkı daha önceki oyunlarda yaptığım gibi oyunda falanca özellik var, falanca özellik var demek yerine sık kullanılacak ve enteresan gelebilecek özellikleri buldukları menüler bünyesinde inceleyelim. Çünkü menüler oldukça kata karıştırcı.

## Oyun değil, sanki veritabanı

CM3, şimdiye kadar ki tüm menajerlik oyunlarından farklı İngiltere, Fransa, Almanya, Hollanda, İtalya gibi belli başlı liglerin dışında Arjantin, Belçika, Brezilya, Danimarka, Japon, Norveç, Portekiz ve Norveç'ten de bir veya

## Level Posta Kutusu 5/99

daha fazla ligi içeriyor. Türkiye ligi ise tam anlamıyla yer almıyor. Ancak dört büyükler dışında Bursa, Zeytinburnu, Kocaeli, Kayseri, Denizli, Dardanel, Denizlispor dahil 12 takımımız diğer adı sanı duyulmamış yüzlerce kulübün adlarıyla birlikte, 15 ülke arasından bir veya daha fazla ligi seçmeniz ve bilgisayarımızın hızına göre direkt katılmadığınız, sadece sonuçlarını gözden geçireceğiniz "background" ları belirlememiz lazım. İsim girmek bir yana kayderdiğiniz oyunları şifreyle koruyup ekstra olarak milliyetinizi belirleyebilmemiz olayın esprisi. Burada Türk isminin de olduğu büyük milletler dışında ada devletlerine kadar geniş bir yelpaze sunulmuş.

Favori takımı belirleyince karşılaşılacak menüye aldanmayın. Take Control tuşuna basmadan lig vizesi almış sayılmazsınız. Ekranın sol üst köşesinde sadece günün tarihi kayıtlıysa o gün maçınız yok demektir. Hemen altındaki ok tuşları önceki ekranlara dönmeyi sağlar. Kendi adınızla anılacak menü kontrol odasından farksız.

Squad: Kadronun oluşturulduğu yer. Sort By'la takım bünyesindeki oyuncular isim, ülke, yaş, mevki, kondisyon, kontrast süresi, değer, uluslararası başarıları, gol ve asistleri ile genel değerlendirme puanına göre sıralandırılabilir. Filter'da sadece belli mevki ve kanattaki, hazır olan veya olmayan isimler gösterilir. Bazı kupa

ve lig müsabakaları öncesinde sizden kadroların resmen bildirilmesi istenecektir. Oyuncu isimlerine direkt tıklayışınızda bildikleri dilleri, geçmiş dönem sakatlık ve cezalarını, oynadıkları kulüp ve geçmiş sezonda attığı golleri kapsayan ansiklopedik bilgiler var. Sakatlıklar ve cezalar oyuncunun takımından uzak kalmaya ne kadar meyilli olduğunu gösterdiği gibi diğer 36 özellik performansta etkili.

Mesela Mehmet Scholl'un, Türk kökenli Alman olduğunu, dolayısıyla Almanca, Türkçe, İngilizce bildiği, azıcık Arapçası olduğunu görebilir. Hakan Şükür'ün doğum gününü (1-9-71) Televole dışında başka bir kaynaktan da öğrenebilirsiniz.



var. Farklı olan antrenör alırken de en az futbola alımdaki özeni göstermeniz. Nitekim düzen, disiplin oyuncuların mevcut özelliklerini değerlendirme, motivasyon, gençlerle çalışabilme, otorite, sevecek çalıştığı sistem, özel tercihler gibi verilere mütlaaka dikkat edilmeli. Farklı antrenörleri farklı oyuncuları çalıştırmakla görevlendirilebilirsiniz. Kondisyon, taktik, şut, pas, kalecilik çalışmaları dışında oyuncular kadronun yetersiz kaldığı mevkilerde görev alabilecek olgunluğu ulaştırabilirsiniz ki bu sonuncusu hiç kolay değil.

**Manager Stats:** Ligde görev alan teknik direktörler; çok iyi, iyi, vasat ve çömez olarak sınıflandırılıyorlar.

**Job Information:** Takımda yönetici sıfatını taşıyan isimlerin listesi, History ise sezonlar ilerledikçe uzayıp gidecek kulüp tarihi ve kazanılan kupaların listesi.

**Competitions:** World Cup'da ödül ve eleme maçlarıyla birlikte millî takımların Fifa sıralaması; International'dan Olimpik ve kıtalararası kupa müsabakaları; European'dan Şampiyonlar Ligi, Kupa Galipleri (bu kupa kalkmadı mı yav?), UEFA, Intertoto sonuçları ve son olarak UEFA Coefficients'den hangi Avrupa ülkelerinin hangi kupaya kaç takım gönderecekları kayıtlı.

**Nations&Clubs:** Under 21's'le genç takımların ve B takımlarının, Major Clubs'la dünyanın büyük takımlarının, Non-League ile profesyonel liglerde yer almayan birkaç takımın detaylı bilgilerine ulaşacaksınız.

**Find:** Ülke, futbolcu ve antrenörleri isimleriyle ulaşılabilen menu veri tabanının fihrisi görevinde.

**Game Options:** Bu kadar hayran olan bir oyun için resmi ve resmi olmayan onlarca web sitesinin olması gayet doğal. Save-Load gibi klasik fonksiyonların dışında bu isimler burada belirtilmiş. Game Settings'le kullanılan para birimi, transfer taksit aralığı ve oromatik kaydetme sıklığı ayarlanıyor.

### Eksikler de yok değil

En az iki, en fazla on altı kişi Internet ve Network yoluyla CM3'un çoklu oyuncu desteğinden yararlanabilir. Bir sezonun saatlerce süreceği dikkate alırsa bu kadar süre Online kalabilecek

birilerini bulmak da haliyle zor.

Last March, son maçla ilgili verilere; General Info, para durumu, stat, seyirci miktarı gibi bilgilere ulaşabileceğiniz menüler. Go on Holiday oyunda anlam veremediğim yegane seçenek. Bir teknik direktör neden durup dururken tatile çıkmak istesin ki?

Maçları grafik ortamda izleme imkanı yok demişim ama ekranın alt kısmındaki yazılar maçın ilkel de olsa takimini sağlıyor. Top hakimiyeti, penaltı, köner, şut sayısı, topun oyunda kaldığı süre, oyuncuların o ana kadar ki performansları, goller ve sahipleri maç esnasında dilediğimiz zaman görülebiliyor. Commentary Speed sayesinde maçları daha hızlı geçebilirsiniz. Taktik ayarları, CM3'un en fazla değişikliğe uğrayan özelliklerinden. Ofsayt tuzağı, kontratak, adam adama markaj, uzun pas gibi tüm takımı kapsayan taktikler dışında, sertlik, topla koşma, top saklama, markaj benzeri bireysel direktifler verilebiliyor. Top sizde ve rakip teyken saha içi dizilişin nasıl olacağını da belirliyorsunuz.

Umdüğünüz grafikte detay, menajerlikte sıklıkla yazıyı buraya kadar boşuna okumuş oluyorsunuz. Aslında para denetiminin sizde olmaması bir eksiklik. Bu ve bunun gibi stat geliştirme, dükkan açma, tesis kurma ve hediyeelik eşya satma gibi işler menajerlikle bağdaştırılmamış herhalde. Stadin büyülmeyeceği gibi gelişmeler taraftarın tribünleri hemen her maç doldurmasıyla artan ihtiyaca göre işleme konuyor. 50 MB'yi bulan Save Game'leri saymazsak hayran kitlesinin bazı eksikliklere rağmen oyunu benzerleriyle değismeyeceği başarılı olduğunun göstergesi. Hele bir de eski tip stratejilerden uğraşmayanlara Championship Manager'in herkese göre olmadığını hatırlatmadan geçmiyorum. **L**

## Championship Manager 3

Genel  
8  
Puan

BİRİM - Futbol Menajerliği - 1 CD	
İNCELEYEN	Ozan Ali Dönmez
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 100 MB
İŞLEMCI	: Pentium 133 CD-ROM : 4Hz
RAM	: 16 MB Multiplayer : 2-16
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor
OYNANABİLİRLİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
GRAFİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
ATMOSFER	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
SES/MUZİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Bilgi için	:
Level CD	: Verilmedi

# Gruntz



Hehey! Ne güzel bir gün bea! Kuşlar, Çiçekler, Böcekler, Güneş, Kızlar... Yanlış anlamayın, bahar havasına kapılıp aşık felan olmuş değilim. Sadece Gruntz oynadım...

**H**erşey o kadar olumlu ve sevimli ki, her yerde olduğu gibi Gruntz'ların dünyasında da sa-  
vaşlar olacağına inanmıyorum. Demek savaş, yemek içmek gibi bir şeymiş de sanki ben değerini bilemiyorum muşum gibi hissediyorum. Herkes kavga etmekten, adam dövmetken hatta elinden gelse tek kurşunla yere indirmek istiyor. Ama hayvanlar bile ihtiyaçları kadar öldürürken, insanlar neden her zaman öldürüyor? Tek cevabı balen evrimini tamamlamamış bir grup şeyiz hepimiz... Her neys gelelim Gruntz'lara!!

Bu sevimli yaratıklar bir gün öle kendi hallerinde oynarken, oyunun asıl oğları Grumley, Grimley, GRomley deniz topunu çalıkların arasına kaçıtır ve böylece çalıkların arkasında üç tane düğme bulurlar. İnsanın başına ne gelirse ya meraktan... sözümü bildiklerinden krallarının emri ile beraber Grumley, Grimley, GRomley düğmelere çıkarlar. Bu arada tabii ki Disgruntled olarak adlandırılan kötü oldukları kadar mavi Gruntz'ların onları izlediklerinden habersizlerdir. Neyse efemim!! Üç düğmeye de basılıncı içerisinde Wormhole olan bir kapı açılır ve deniz topunun peşinden giden Grumley buraya girer. Şans bu ya aynı anda Disgruntled'ler de saldırıya geçerler ve kaçışın Gruntz'ların büyük bir bölümü de Wormhole'un içerisine girerler. Şimdi cevaplanması gereken birkaç soru var. Bu Wormhole

Gruntz'ları nereye götürecek? Evlerine geri dönebilecekler mi? Disgruntled'lara ne olacak? Formül 1'de kim şampiyon olacak? Peter ile Helga evlenecekler mi? Oyunu oynayın ve cevapları kendiniz bulun... Bana ne?

## I Feel Good!

Oyun için biraz platform, biraz strateji bir ekşiyin biraz da zeka demek yalan olmaz herhalde. Yeri geldiği zaman topladığımız puanlar, engelleri aşmak için yaptığımız sebeklikler, düşmanlarınıza karşı takındığımız tavırlar ve bölüm geçmek için akla kararı

seçerken kastığımız planlar vs ile oyun içerisinde oyun oynayabilirsiniz. Oyunda unutulmaz minik, çalışkan yaratıklardan yani Lemming'lerden esintiler var gibi. Oyunda 36 tane Single Player ve 8 tane de Multiplayer için olmak üzere toplam 44 bölüm mevcut. Kontrol edebileceğiniz 40 çeşit Gruntz için bir sürü de Item mevcut. Hatta neredeyse oyunun tamamı Item desem yeridir. Bir Gruntz taki Item'ları görebilmek için yapmanız gereken tek şey üzerine sağ tuşla tıklamak. Bu sayede anlamsız ve oyundaki bütünlüğü bozan menülerden uzak durulmuş. Oldukça çeşitli ve ilginç Itemler'la karşılaşabilirsiniz. Mesela rakiplerinizden birine bir deniz topu vererek kandırabilir ve kavga etmeye gerek kalmadan onun koruduğu alana rahatlıkla girebilirsiniz. Bölüm içerisinde dağılımış olan bilgilerin tamamının İngilizce olması ve gerekli ipuçlarının



bu bilgiler arasında olduğu düşünülürse eğer İngilizce bilmiyorsanız yanınızda en azından bir İngilizce sözlük olmasında fayda var. Oyuna tek başınıza başlıyorsunuz ama ileride kendinize arkadaş edinebilirsiniz. Bunun için yapmanız gereken tek şey Goober Strawz bulmak ve etraftaki renkli suları içmek. Bu sayede size devamlı arkadaş kazandıracak olan Well sıvısını doldurabilirsiniz. Bu oyunda tek başınıza ilerlemeniz oldukça zor. Bu nedenle mümkün olduğunca yalnız gezmemeye ve takım oyunu oynamaya alışmalısınız. Bazen bir düğmeye basarak köprüyü açar, öteki karşıya geçer düğmeye basarak köprünün açık kalmasını sağlar ve böylece kalan Gruntz'da karşıya geçer. Aksi takdirde ıssız ada esprilerine kaynak olmaktan başka bir işe yaramaz oralarda.

## Sarı, Mavi, Yeşil, Kırmızı

Gruntz'ı LAN (IPX), modem bağlantısı, oyuna evsahipliği yapan kişinin direkt IP'sine bağlanarak veya Portal ([http://www.gruntzgo.com/w\\_mp/](http://www.gruntzgo.com/w_mp/)) adresinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz) kullanarak oynayabilirsiniz. Maksimum oyuncu sayısının dört olduğu Multiplayer oyunda da dört ayrı renk mevcut. Özellikle bölüm dizaynları oldukça hareketli ve eğlenceli olan bu oyunun sesleri ise tam anlamıyla beni kopardı. Gruntz'ların tepkileri ve özellikle kralın bölüm sonlarındaki sevinmeleri acayip hoşuma gitti. Söylediği parçalar ve yaptığı danslar ile bölümün bittiğine ancak bu kadar sevinilebilirdi.

Oyunun geneline baktığım zaman sanki küçük yaşlara hitap eden bir oyunmuş gibi geliyor. Özellikle son haftalardaki yoğun iş ortamı, stres ve oynadığım şiddet oyunlardan sonra hayatıma güneş gibi doğduğunu söylemek yalan olmaz. Ama sıkılmam da çok uzun sürmedi. Nerdeyse akşam olmadan sıkıldım... Eğer şiddetten sıkıldığınız ve bence içgüçlük derecesinde sevimli olan Tele Tubbie'lerin uzaktan akrabası olduğunu düşündüğüm Gruntz oynanabilir bir oyun...!

## Gruntz

• Monolith • Zeka • 1 CD

İNCELEYEN	Phantom		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	180 MB
İŞLEMCI	Pentium 133	CD-ROM	4 Hızlı
RAM	32MB	Multiplayer	4 Kişi
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★		
GRAFİK	★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Verilmedi		

Genel  
7  
PUAN

# Viva Football

İşte bu kez yanıldınız! Çünkü "Yaşasın yeni bir futbol simülasyonu" demekte aceleci davrandınız. Başarısız oyun yaratmanın anahtarları bu yazıda!

// Hiyaahat! Çıkmayın olm sız karşıma" diye yırtınlırdım mesela. On bininci kez parayı basıp canavar bir bilgisayar toplamaya kalkışmış olsaydım, bu bil-

gisayara yepisyeni oyunlar yakışır diye oyun raflarına dalsaydım ve o trafik keşmekeşinden sonra sağ salım eve ulaşınca ilk baktığım oyun neredeyse Striker 95 kadar bile zevk veremeyecek olsaydı sağa sola saldırmama kim ne diyebilir ki? Keyif almak bir yana her yarımdan göz ardı edilemeyecek salaklık-



lar fişkırsaydı gülüp geçebilir miydim mesela? Dişlerimi yeni yeni bilemeye başlamışken "Ne var kardeşim biz böyle çoooook kazık yedik, sen de alışsın" demenizi asla ve asla tavsiye etmezdim o zaman işte. Dahası bu oyunla ilgili iki sayfalık bir yazı yazmak zorunda olabiliyordum. Di mi ama? Allah'tan bu kadar şanssız değilim demeyi de isterdim ya gecenin bir yarısında monitör karşısında torba torba gözlerle oturup söz konusu oyunu açıklamayı gereken Bay Mesela'nın kim olduğunu anlamışsınızdır artık. Hal böyleyken bu satırdan sonra Viva Football'la ilgili yazacaklarımda da nefreti hissetmek sizi yaştırmamalı.

Büyük ihtimalle 1999 yılının son futbol simülasyonu olan Viva Football, Gremlin Interactive tarafından hazırlanmış. Hedef Dünya Kupası mücadelelerinin sunduğu dev pastadan üç yıl daha bekleme zahmetine dahi katlanmadan ufak bir dilim kapabilmek. Bu noktada Dünya Kupası sözünü vurgulamakta yarar var, çünkü oyunda klüpler bazında hiçbir takım y-e-r-a-l-m-ı-y-o-r . Viva'nın; Friendly, Quickstart, Training ve History'den ibaret turnuva varyasyonları lig müsabakalarının da önünü kesmiş oluyor. Fransa 98 elemelerine katılmış ülkelerin hepsi gerçek kadrolarıyla temsil ediliyor. Oyunun hoşnutluk yaratabilecek bir özelliği varsa eğer; o da sıkı durun; 1958 yılından beri kupa elemelerine katılmış takımların hepsinin o günkü kadrolarının seçilebilir olması. Yani 60'lı yıllardan itibaren ay yıldızlı formamızı giyen Lester, Ogün Altıparmak, Can Bartu, Turgay Şeren gibi diğer birçok isim söylediklerimin içine giriyor. Friendly menüsü 1982 Doğu Almanya'sı ile 1966 Türkiye'si örneğinde olduğu gibi farklı jenerasyon milli takımlarının bir araya getirilebileceği tek ortam. Quickstart'la takım seçimine kafa yorma derdinden de kurtuluyorsunuz. Training menüsünde diğer oyunlardan alışlagelmiş kornet, penaltı vs. gibi çalışmalar yerine sadece orman manzaralı antrenman sahasında sadece tek kale tek takım ama 3 arkadaşınızla birlikte çalışabilirsiniz ki bu seçenek son derece yararlıdır.

## Tüm Dünya Kupaları

Viva'nın ana hareket noktası History seçeneği, az önce sözünü ettiğim eski kadrolarla söz konusu yılların Dünya Kupalarını düzenliyor. Başlangıç yılını belirlemek elinizde ama daha sonra devam ettiğiniz takdirde geçen yıla kadar olan tüm kupalara sırayla katılmamız lazım. Bu uzun maraton da elemeler dahil tüm maçlar o günün kurallarıyla oynanıyor ve bu yüzden de dört yılda bir UEFA (Avrupa), CAF (Afrika), Conmebol (Güney Amerika), Concacaf (Kuzey Amerika), AFC(Asya), OFC (Avustralya) bölgelerinden gönderilecek takım sayısı, üst tura geçme şartları, çeşitli eşitlik durumlarında uygulanacak yöntemler ve ilk kez o yıl uygulanacak futbol kuralları en başta listeleniyor. Örneğin Fransa 98'de finallerin 32 takım arasında olduğu, grup birinci ve ikincilere hangi koşullarla rakip seçileceği, oyuncu değişikliği sınırlamasının üçe çıktığı gibi ek bilgiler var. Play Qualifiers seçeneğiyle kıta elemelerini oynamadan sonraki turlara geçiyorsunuz. Maçların yapıldığı statlar yıllar öncesinde de aynı ama Fifa World Cup 98'deki 50'li yılların otantik siyah-beyaz görüntüleri unutulmamış.

Viva Football, başlangıç demusunda geçmiş Dünya Kupalarından Şili 62'de yaşanan yumruk olayı, İngiltere 66'da bugün bile çizgiyi geçip geçmediği netlik kazanmayan gol pozisyonu, 86'da Maradona'nın "Tanrı'nın Eli" yorumunu yaptığı elle atılan gol ve Amerika 94'te Baggio'nun finalde kaçırdığı penaltı gibi o dönemlerin akıllardan silinmeyen pozisyonlarını tasvir ederek hafızalarımızı tazeliyor.

Options menüsünden öyle etkileyici gerçekçilik beklemeysin, çünkü buradaki ayarlar çözünürlük ve detay düzenlemeleri, tuş konfigürasyonları, müzik ve efektlerle ilgili az sayıda ayar içeriyor. Oyunda maç sunumu adına pek bir şey bulmak mümkün değil ama yığıldı öldür, hakkını veme demişler Player Chat adı verilen olay sayesinde oyuncular arasında İngilizce, Almanca,



hatta Japonca olarak bağışmalar duyabiliriz.

Fransızca, İspanyolca, İtalyanca ve

### Tüm Milli Takımlar

Oh çok şükür sözü grafiklere getirebildim. Şimdi hırsımı çıkarabilirim demek istiyorum, çünkü özellikle sadece DirectDraw'ı destekleyen kartlarla üç boyuttan medet uman sistemlerde grafikler şüphesiz hayal kırıklığı yaratacaktır. Futbolcu hareketleri, özellikle yakın çekimlerde, Clipping adını verdiğimiz iç içe geçmeleri açığa vuruyor.

Animasyonlar daha ilk dakikalarda baymaya başlıyor. Gece maçlarında ışıklandırma sistemiyle şekillenen gölgeler iki-üç köce daire ve dikdörtgenden oluşuyor ve hatta futbolcuların boyunları görüntülere yansımıyor. Orijinalliği tartışılır olsa da futbolcuların yüz tasarımlarında ayrıntılara önem verildiği görülüyor.

Doğrudan saha tercihi şanssız yokmuş gibi gözükebilir. Ülke seçimine paralel olarak Wembley, München gibi gerçekleri dikkate alınarak hazırlanmış statlarda seyircilerin dublölüğünü üstlenen mahlukların! önünde oynayacaksınız. Sekiz tuşa rağmen kontroller, oyunun seleflerinininkilerden daha karışık değil. Şut, depar, kısa ve uzun paslar gibi belli başlı fonksiyonlar yeniden düzenlenebilen klavye ve joypad vs. tuşlarıyla sağlanıyor. Çalım varyasyonları benzeri, gerekliliğinden öte estetik yönüyle öne çıkan hareketler için özel tuşlar belirlenmemiş.

Maçlar gece ve gündüz oynanabiliyor. Kar, yağmur, sis gibi doğa şartları

nın ne grafiklere ne de oyuna etkisi var. Kamera açıları zoom seçenekleriyle sınırlı. Görüntü tekrarlarının kaydedilememesi kötü diyecek oldum ve saklanacak güzellikte gol atmanın epey kastığını yeniden fark ettim.

Tipki diğer önemli ayrıntılarda olduğu gibi oyunun zorluk seviyesini belirlemeye yarayacak herhangi bir ayara da rastlayamayınca, zorluk seviyesinin devreye girip çitayı yükselteceğini ummuştum. Ama yapay zeka oyunu yarı yolda bıraktı.

Üç-dört seri pası arka arkaya yapıp hızla oyun kurmanın zor, hatta Fifa serisindeki seri hareketlerle gol atmanız imkânsız gibi. Futbolcuların kalitesini; top kontrolü, karar verme, refleks, çabukluk, dayanıklılık, pas, yaratıcılık, ikili mücadele gibi 14 özellik belirliyor. Kalecileri zaman zaman ceza sahası dışında görevlendirir. Bunun en cazip yönü Viva Soccer'ın ilginçtir ki başka bir salaklığıyla, ceza sahası dışına çıkan kalecinin rakip kaleye fazla engelle karşılaşmadan ulaşabilmesiyle değer kazanıyor. Kaleciler kazmalarını sıkça ortaya koymuyor. Üstelik kimi kurtarılar estetik. Yine de kale önünde kurbağa gibi dikilirken daha adım bile atmadan nasıl birden bire paten yaparcasına kaydığını görünce nurkum tutuldu! Yapay zeka ve grafikleri daha fazla irdelemem oyun için herhalde daha hayırlı olacaktır. Lanient(hoşgörülü), harsh(sert) seçenekleriyle hakemlerin ne kadar toleranslı davranacağı seçiliyor.

### Ya sonrası?

Oyunun özgün bir özelliği, maç akışı içerisinde grubunuzda aynı anda oynanan diğer maçların neticelerinin ekranın üst kısmından takip edilebilmesi. Daha kaliteli bir oyunda bu, kritik maçlarda moral-motivasyon açısından etkin rol oynardı şüphesiz.

Müzikler Dolby Surround. Geçin ahım şahım ses efektleri ve atmosfer tamamlayıcı müzikleri doğru dürüst maç

anlatımı bile yok.

Ne varmış ki canım Viva'ya bu kadar kızacak diyen cemaat, herhalde dikkatinizi çekmemiş olacak. Bu oyunda yeni takımlar yaratma seçeneği yok... Bırakın forma dizayn etmeyi oyuncu isimlerini değiştirme imkanı bile yok... Dünya Kupaları dışında herhangi lig ve kupa müsabakaları düzenleme şansı da yok... Takım oyununa imkan veren kolektif anlayış yok... Hatta çoklu oyuncu seçeneği bile yok... İnce ayarların yapılabileceği ayrıntılı ve kullanışlı menüler hiç yok...

Önceki futbol simülasyonlarındaki Fifa'yla karşılaştırma muhabbetine girmemeye özen göstermem sebepsiz değil. Viva Football'un kopyasını da olsa almayı düşünüyorsanız paranız cebinizde dursun derim. Sonra çok dönürsünüz, benim başıma gelenler size de gelir ve gülerim.

Şimdi de Gremlin firmasındaki yapımcı kardeşlerimize birkaç soru:

- Kaleciler neden çizgiyi geçerken atlayıp da yakalayamadıkları topa gol olup işiştikten sonra ikinci bir kez de kaleden çıkarken atlıyorlar?

- V harflerinin Almanca'da f şeklinde okunduğu da düşünülürse oyunun adının Fifa'ya bu kadar benzemesinden medet ummuş olabilir misiniz?

### Viva Football

Gremlin Interactive • Spor • 1 CD	
İNCELEYEN	: Ozan Ali Dönmez
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 100 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hzlı
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırma	: Direct 3D
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★
SES/MUZİK	: ★★★★★
Bilgi için	:
Level CD	: Verilmedi

Genel  
6  
PUAN

# TOCA Touring Car 2

Ummadığınız taş baş yarar! Biz NFS-Road Challenge'ı beklerken, oldukça kaliteli bir başka oyun geçti elimize.

**Ü**lkemizde ister gereksiz bürokratik engeller nedeniyle ister alt yapı yetersizliğinden olsun uluslararası araba yarışlarının (En önemlisi F1) büyük bir bölümü Türkiye'de yapılamıyor. Adamlar Monaco'da böyle bir yarış düzenliyorlar, ülkedeki tüm oteller haftalar öncesinden doluyor, insanlar evlerinin odalarını kiraya veriyorlar. Üç gün yolların trafiğe kapanıyorlar. Sonuç: Dünyanın en iyi pistlerinden (sadece arabanın hızlı olması yetmez olay şofördedir sözünü doğrulayan bir pist) birine sahip olmanın verdiği gurur ve dolarların dayanılmaz rahatlığı ile üç gün sonunda adamlar senelik izinlerine çıkıyorlar. Madem bize canlı seyretme imkanı tanımıyor, zaten canlı seyretsek de kullanma imkanımız olmayacağına göre, bize yapacak bir şey kalıyor. Teknolojinin nimerlerinden faydalanmak.

Touring Car ismi gerçekten çok çekici geliyor insana. Hergün sokakta gördüğünüz ve helki de kullandığınız arabaların birer asfalt canavarlarına (yanlış anlama olmasın, Trafik Canavarı değil) dönüşmesi, eriyen lastikler, bağırarak frenler, belki de en önemlisi o devasa motorları ve beraberinde sağladıkları gürültü kirliliği. İşte Codemaster Dünyanın en kaliteli şampiyonalarından olan British Touring Car şampiyonasını PC'ye ve hatta PS'ye aktarmışlar ve helal olsun adamlara bayağı da iyi yapmışlar.

## İsminin Türleri

Oyunu aşında tek kelime ile açıklamak, en azından yaşamı felsefesini bir cümleye indirgeyebilirim. "Çalışırsan,

kazanırsın". Oyuna ilk başladığımız zaman kullanabileceğiniz 8 tane orijinal (Touring Car şampiyonasında yarışan), bir tane Ford Fiesta ve bir tane de Van Diemen Formula Ford olmak üzere toplam 10 tane araba mevcut. Ama olay bu kadar değil. Çok çalış, yarış kazan ve kapalı olan 5 tane arabayı aç. Oyunun başında TVR Speed12, Jaguar XJ220, Grinnal Scorpion, Lister Storm, AC Superblower olmak üzere toplam 5 tane araba kullanıma kapalı ve bu arabaları seçebilmek için belirli yarışları kazanmalı veya yine kazanacağımız yarışlar sonrası elde edeceğimiz şifreleri kullanmalısınız. Oyunda yine İngiltere şampiyonasının gerçekleştirdiği 8 tane parkur da kullanılmış. Bu 8 parkur haricinde yine toplam 10 tane de Bonus parkur mevcut. Bunları da kullanıma açabilmek yapmanız gereken şey çok basit. Yarış kazanmak ve şifreleri kullanmak (aramızda kalsın, bu şifrelerden bir kaçını yazının sonunda vereceğizdir).

Oyun içerisinde çok çeşitli yarışlar mevcut Championship, Challenge, Single Race, Support Car Championship, Time Trial, Network Game ve Test Track. Daha öncede belirttiğim gibi oyun içerisinde Novice, Standart ve Expert olmak üzere toplam üç zorluk derecesi mevcut. Şampiyonaya istediğiniz zorluk derecesinde başlayabiliyorsunuz. Tabii ki bu zorluk derecesine bağlı olarak yarış sayısı ve hatta yarışlar da artmanız gereken tür sayısı da değişebiliyor. Şampiyonaya ister tek ister iki oyuncu ile takım olarak katılabi-

lirsiniz. Şampiyonanın bir özelliği de hava ile ilgili ayarların yapılamaması. Bu sayede o bölgede olması ihtimal hava durumunda oynuyorsunuz. Hafta sonu düzeni üzerinden yapılan yarışlar sıralama turları, biri az ve diğeri de çok turlu olmak üzere toplam iki yarıştan oluşuyor. Benim sıralama turları dediğime bakmayın Yeni alınan bir karara göre sıralamadaki yerini belirlemek üzere yarışmacı sadece bir tur atabiliyor. Yani bir kere bile yoldan çıkarsanız sıralamada sonuncusunuz demektir. Kısa yarışta Pit Stop yapmadan bitirebilmeniz rağmen, uzun yarışta en azından bir tane Pit Stop yapmak zorundasınız. Tabii ki Pit Stop yapmak için teliş mesajını beklemelisiniz. Aksi takdirde takım arkadaşlarınızla çıkışabilirsiniz ki bu hiç hoş bir durum değil. Pit Stop sırasında sadece çeşitli kombinasyonlarda ve türlerde tekerlekleri değiştirebilir veya hasar onarımı yaptırabilirsiniz. Zamana dikkat!!! Bunun haricinde şampiyonaya devam edebilmek için hafta sonu yapılan iki yarışta toplam 18 puan almalısınız. Aksi takdirde şampiyonadan nazikçe çıkarılıyorsunuz. Şampiyonada verilen şifreleri elde etmek için birinci olmanız gerekiyor. O yarış tamamlandıktan sonra yeterli. Eğer tüm yarışlarda birinci olursanız firmalar şampiyonasında kesin birincisiniz demektir, aksi takdirde takım arkadaşınıza çok fazla güvenmeyin.

Challenge'da ise çok fazla bir seçeneğiniz yok zaten herşey belli. Yapmanız gereken tek şey araba seçmek ve yarışmak. Bu moda mecburen Novice olarak başlıyorsunuz ve ancak bu dereceyi bitirdikten sonra bir sonraki kısıya atlayabilirsiniz. Buradaki amaç parkurlar içerisindeki belirli noktalar (Check Points) arasını verilen süre içerisinde, diğer







arabalarla yarış halindeken katetmek. Öyle kolay okunduğuna bakmayın, oynaması sağlam kasiyor. Sadece bir tane Check Point kaçmak tüm yarışların gimesi demek. Mesafeleri ne kadar kısa sürede alırsanız, bir sonraki mesafe için zaman kazanıyorsunuz. Yarışı ne kadar kısa kısa zamanda ve yüksek derece ile bitirirseniz de o kadar çok puan alabilirsiniz.

Support Car Championship'de ise fark eden çok fazla bir şey yok. Adı üzerinde bir firmanın desteği (bakınız Fiat Uno Cup) ile yapılan bu yarışlar için başlangıçta kullanıma açık olan sadece Ford Festiva ve Van Diemen Formula Ford var.

Time Trial ise kendi arasında Standart, Challenge ve 2P Pursuit olmak üzere üçe ayrılıyor.

Sadece Single Race Network üzerinden oynanabiliyor. Network bağlantısına bağlı olarak da kullanıcı sayısı artabili-

yor. Seri bağlantı 2 kişi, modem bağlantısı 2 kişi, IPX/SPX bağlantısı 2-16 kişi, İnternet (TCP/IP) bağlantısı ile de 2-16 kişi oynanabiliyor. Geri kalan tüm seçenekler Single Race ile aynı.

Test Track ise bir alan üzerindeki çeşitli parkurlardan oluşuyor. Bu parkurlardan istediğiniz herhangi birini kullanarak kendinizi veya arabanızı test edebilirsiniz. Burayı kullanmanızı şiddetle tavsiye ederim. Özellikle Toca oynamayanlar bu oyunda oldukça zorlanacaklardır. Arabayı yolda tutmak gerçekten çok zor. Son sürat girilen bir virajdan savrulmadan çıkmak, belki de bilgisayara karşı en büyük silahınız, avantajınız olan dönüşler ve buradaki fren tekniklerini kavrayabilmek için kesinlikle gözden geçirilmesi gereken bir bölüm. Burada ayrıca araba üzerinde değişiklikler (vites oranı, süspansiyon, genel) yaparak, bunların sonuçlarını görebilirsiniz.

### Sıralama Turları

Oyunun yapay zekası oldukça iyi hatta bayagi iyi. Rakipleriniz siz geçmeye çalıştığınız zaman yolunuzu kapatıyorlar, kaza yapıyorlar ve kazalardan kaçıyorlar. Olayın en zevkli yanı sizinle kapışıyorlar, yoldan atmaya kalktığınızda karşılık veriyorlar ve kesinlikle hata yapıyorlar. Oyun içerisinde kamera açılarını değiştirilebiliyor ama araba içi görüntüsünün çok da iyi olduğunu söylemem. Bunu söylememdeki en büyük etkende arabaların sağdan

direksiyonlu olması (hmm, neden ben oynarken direksiyon soldaydı vardı o zaman, birşeyleri at-

lamış olmayasın sakın? - BLX). Alışmadım ne yapabilirim. Oyunun grafikleri konusunda ise söylenecek kötü veya olumsuz bir şey yok gibi. Gözüme çarpan en keskin hata, o da bir kere oldu, Pit Stop yaparken adamlardan birini ezmıştim. Diğer tarafta arabaların hasar almaları ve aldıkları hasarların yaptıkları kazalar ile bağdaşması oyuna ayrı bir gerçeklik katıyor. Yeri geliyor sadece cam çatıyor, yeri geliyor yan aynalar felan kopuyor... Ama işin en ilginç yanı geçirdiği kaza ne kadar ağır olursa olsun araba yine de kazadan önceki maksimum hızına ulaşıyor.

Gökyüzü ve hava ise ayrı bir güzel. Normal modda oynarken herşey tamamen belirsiz. Bazen tam yarışın ortasında yağmur başlıyor. Hadee git ıslak hava lastiklerimi tak. Hava durumuna göre arabamın yol tutuşu da fark ediyor. Özellikle yağmurlu, bulutlu ve fırtınalı havalar için sabit ve değişebilir seçenekleri ile yarışlara daha bir heyecan geliyor.

Veeee işte beklenen an geldi.... Cheat'ler!! İsim olarak TOPDOWN yazın ve eğer "Cheat Mode Enabled" sesini duyarsanız uçuşa geçebilirsiniz demektir. SKATES: Her şeyin iki katı, yani bir nevi Turbo Mode. SKINNY: Sadece tekerlekler ve havada uçuşun stop lambaları. CARTASTIC: Tüm arabalar. DOUBLE: Tüm parkurlar. MOVIE: Komik kazalar. Her neyse... Benden bu kadar gerisi size kalmış. Kendinize istediğiniz gibi bakın ve trafik kurallarına uyun, uymayın eğer gücünüz yetiyorsa dövün...  
Genel  
8  
Puan

### Toca Touring Car 2

Codemaster • Araba Yarışı • 1 CD

İNCELEYEN	Phantom		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	: 55 MB
İŞLEMCI	Pentium 200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32MB	Multiplayer	: 16
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★		
GRAFIK	★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★		
SES/MUZİK	★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Verilmedi		



# Fighter Squadron

The Screamin' Demons Over Europe

Bu sene uçuş simülasyonları açısından nispeten bereketli geçiyor denebilir, ancak maalesef mahsulün kalitesi her tarlada aynı değil.

**S**on altı ayda bir sürü uçuş simülasyonu çıktı piyasaya, biz de elimizden geldiğince tanıtık bunları. Tabii bazı okurlarımızdan bu türe yeterince bol yer vermediğimizi dair yakınmalar geldi, gelmedi değil. Ancak bu bizim elimizde olan birşey değil, firmalar bu türden çok fazla oyun çıkarmıyorlar, çünkü piyasası oldukça dar. En başarılı simülasyon bile Quake ya da benzeri bir oyunla kıyaslanacak kadar yüksek satış rakamlarına asla ulaşamıyor, kaldı ki gerçekten iyi denebilecek pek fazla sim çıkmıyor zaten piyasaya. Tabii bir sürü jet oyunu var etrafta, ama hiçbirisi senaryo olarak beş para etmez. Senaryo ve atmosfer olmadan iyi bir oyun yapamazsınız, sadece güzel grafikler ve yüksek gerçekçilik seviyesi de küçük bir grup sim fanatizminin ilgisini çekebiliyor ancak. Bir de işin politik yanı var, siz olsanız senaryonuzda kimi kimle kapıştırdınız? Tercihen oyunun satılma ümidi olmayan ülkeleri, mesela Rusya ve Etiyopya, haliyle oyun pek ilginç olmayacaktır. Tabii politik açıdan büyük potlar kırmadan uçuş oyunları yapmak mümkün, mesela ikinci savaşla ilgili olanlar pek kimsenin canını sıkamaz, zaten olan olmuştur. Yani potansiyel müşterileri kızdırmadan, gerçekten olmuş olayları işlemek mümkündür. Bir de bu savaşın uçakları yeni jetlere kıyasla daha basit ve oyuncunun gözünü korkutmayan araçlardır, en azından programcılar tarafından PC ekranına durum böyle yansıtılır. İşte son aylarda piyasaya çıkan simlerden bazıları ikinci büyük savaş konu alınarak hazırlanmış, bu durum şüphesiz makineli topu güdümlü füzeye tercih eden PC pilotları açısından oldukça sevindirici.

## Sistem Lazım mı Abi?

Şimdi, hazır yeri gelmişken çok sık sorulan bir soruya cevap vermek istiyorum. Efendim, bu sim sizin P-100 makinete çalışır mı, yoksa yeni bir ekran kartı mı alsanız? Valla bu ve benzeri sorulara doğrudan şu cevabı veriyorum, bilgisayarda oyun oynamak mı istiyorsunuz? Cebinize bir binlik koyup (dolar

olarak tabii-BLX) alışverişe çıkın, herşeyin en güçlüsünden bir adet alın, sonra onları birleştirin, bu sizi bir sene idare eder. Efendim, yapmazsanız ne mi olur? Valla en iyi ihtimalle yeni oyunları fotoğraf sergisi gezermiş gibi "oynarsınız", başka da birşey olmaz. Hey, bu benim kabahatim değil, dost acı söylesen yapalım. O yüzden şimdi size burada en az şu lazım, bu lazım diyerek kafa ütölemeyeceğim, minimum sistem ihtiyaçları zaten yazının sonunda mevcut. Fakat bulabildiğiniz en güçlü sistemi kullanın, belki sisteminiz tek tabanca deneme uçuşu yaparken pek o kadar zorlanmaz, fakat ilk kalabalık çatışmada ne demek istediğimi anlarsınız. Bu arada, hâlâ güzel bir analog joystick edinmediyseniz, zaten uçuş oyunları ile pek işiniz yok demektir. O halde bu yazıyı geşik için okuyor olmalısınız, fakat maalesef taze bitti!

## Yok Canım, Lazım Değil!

Neyse, gelelim oyunun genel özelliklerine, konu ikinci büyük savaş demistik zaten. Bu oyunda üç farklı tarafta çarpışmak mümkün, Amerika, İngiltere ve Almanya. Uçabileceğiniz üç farklı cephe de mevcut, görevler İngiltere, Almanya ve Afrika üzerinde geçiyor. Tabii senaryolar tahmin edebileceğiniz gibi bombalama, av, önleme ve benzeri alışılmış işleri yapmanızı gerektiriyor, bu işler için kullanabileceğiniz toplam on adet uçak modeli mevcut. Şimdi oyundaki bu kadarcık az uçağa bakıp da aldanmayın, o zamanlar da göklerde şimdiki kadar bol çeşitlilikte uçak mevcuttu. Ne var ki bazı tasarımlar ortaya çıkar çıkmaz usta pilotların elinde hava üstünlüğünü ele geçirdiler, bu yüzden karşılıklarına ancak onlarla karşılanabilecek modelleri sürmek gerekti. Çoğu oyunda savaşın en gözde modelleri kullanılır, diğerlerinin ise pek lafi edilmez. Yalnız bu oyunda yapılan seçimler biraz tuhaf



geldi bana, mesela gerçekte Luftwaffe'nin belkemiği sayılan Me 109 varyasyonlarına yer verilmemiş, ancak savaşta pek az görev alma fırsatı bulmuş olan Me 262 oyuna dahil edilmiş. Ote yandan seçilen bombardıman uçakları da oyunun ana fikriyle ilgisiz görünüyor, mesela Amerikan tarafında uçarken B-17 ile uçabiliyorsunuz. Şimdi, avcı pilotu rolüne soyduğunuz bir oyunda, en ağır sınıf bombardıman uçaklarını kullanmaya kalkmak bana biraz saçma geliyor. B-17 ve benzeri uçaklar büyük gruplar halinde ve çok yüksek irtifada uçarlardı, çünkü avcı uçaklarıyla dalaşacak kapasitede makineler değildi hiçbirisi. Bunlar üzerlerindeki bol miktarda silaha rağmen, eğer ciddi biçimde eskortluk edilmezse avcılara çok kolay yem olabiliyorlardı.





## Kolum, Kanadım Kırıldı!

Gelelim bu tür oyunlarda büyük bir önemi olan uçuş dinamiklerine. İyi uçağın gerçekçi uçup uçmadığına. Görüşüm kadarıyla bu oyun hem eğlence hem de zorlukta başarılı olmaya çalışıyor. İkinci ayarlarında başarma derecesi zordur. Nitelikli Fighter Squadron'ları arada kalmışa benziyor, öncelikle uçakların uçuş modelleri bugüne dek gördüklerimin en iyisi değil, kesinlikle. Benzer oyunlarda genelde uçuş modellerinin gerçekçiliğinden tutun da, düşman yapay zekasına kadar bir ton detayı istediğiniz gibi ayarlamanızı sağlayan seçenekler vardır, burada pek seçeneğiniz yok. Genel olarak size verilenle yetinmek zorundasınız, bu durum oyunun esnekliğini son derece kısıtlıyor, yetenek seviyenize göre oyunu ayarlamamız pek mümkün değil. İşin kötü tarafı size sunulan da pek yeterli sayılmaz, uçuş dinamikleri bu uçaklarda rastlanamayacak kadar "temiz", mesela uçakları Stall etmek bir hayli zor, ayrıca yüksek G çekerken gövde neredeyse hiç yapısal hasar görmüyor. Daha da ilginç olanı, pek bir sorunla karşılaşmamanız gereken anlarda başımızın belaya girmesi, B-17 ile dümdüz uçarken her ne hikmetse iki kanadınız birden kopabiliyor! Öte yandan uçaklar gövde üstüne parçalanmadan iniş yapabilecek kadar sağlam, ama iniş takımlarınız iki dokunuşta kopup gidebiliyor, yani hasar modellenmesinde de acayip bir dengesizlik söz konusu. Uçaklara kumanda etmek ise ayrı bir konudur. B-17 gibi bir trenin dengede tutulup dev bir uçak bile her ne hikmetse dümdüz uçmamakta direnmiyor, ancak uçaklarında ise durum çok daha kötü. Mesela FW 190 gibi yüksek manevra yeteneği ve uçuş dengesiyle havacılık tarihine geçmiş bir model bile,

dümdüz uçarken sallanıyor, titriyor, kendini yere çarpmak için elinden geleni yapıyor. Kontroller çok iyi bir joystick kullanıyor olmanız bile çok kötü, en ufak bir manevraya kalkıştığınızda uçağınız beşik gibi sallanmaya başlıyor, üstelik her ne hikmetse Rudder (kuyruk dümeni) sanki komutlarınıza kulak asmıyor. Bu durumda dönüşlerde ya da hedefe atışlarınızı ayarlama ondan hemen hiç faydalanamıyorsunuz, tek kelimeyle saçmalık!

## Grafik ve Ses

Gelelim ikinci önemli unsura, yani grafik ve seslere. Uçakların çizimleri genel olarak pek fena sayılmaz, ancak piyasadaki diğer oyunlarla kıyaslanamaz bile, mesela Jane's WW 2 Fighters. Tabii detaya önem verilmiş, mesela uçakların parçalanma efektleri fena değil. İzli mermi ve patlama efektleri de kötü sayılmaz, ancak bir bütün olarak grafiklerin çok muhteşem olduğu söylenemez. Yeryüzünün tasarımına gelince, arada bir rastladığımız kasaba ve havaları gibi yapı grupları dışında aşağısı neredeyse tamamen boş sayılır. Bazı yerlerde nehir ve vadilere rastlamak mümkün ama, bunlar daha ziyade kumda açılmış çukurları çağrıştırıyorlar. So-

# FIGHTER SQUADRON

THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE



run yeryüzünün son derece boş olması, yere degecek kadar yaklaşsanız bile ne bir ağaç, ne de bir tarla var. Sonuçta son derece cansız bir dünya ortaya çıkmış, Afrika çölleriyle yeşil İngiltere arasında neredeyse hiçbir fark yok. Uzun uçuşlar yapmanız gereken bir oyunda bu kısa sürede çok sıkıcı olmaya başlıyor. Kokpit tasarımları ise 3D olarak yapılmış, ayrıca göstergeler de çalışıyor, ancak etrafa serbestçe bakamıyorsunuz, üstelik görüş açıları son derece dar tutulmuş. Ses efektleri ve müzik de pek iyi değil. Müzik CD üzerinden çalınan bir seri marş benzeri tekdüze parçadan ibaret, ses efektleri ise genelde kulak tırmalayıcı, sizi havaya sokmaktan ziyade sesi tamamen kapatmaya yöneliyor. Yapay zeka ise vasat seviyede, söylenecek pek fazla birşey yok.

## Paraşütüm Nerede?

Genel olarak baktığımızda, bu oyun insanı pek cezbedecek bir yapıya sahip görünmüyor. Büyük eksikleri ve hataları var, mesela oyunu kurdunuz ve ilk defa çalıştıracaksınız diyelim. A, o da ne? Oyun CD'sini takmanızı isteyen bir mesaj çıktı, ama CD zaten içeride! Korkmayın, CD ya da makinanızda bir arıza yok, bu sadece bir Bug! Oyun çoğu makinedeki CD sürücülerle anlaşmakta zorluk çekiyor, Web sitesine bağlanıp özel bir yamayı çekmeniz ve kurmanız lazım, sitenin adı WWW.ACTIVISION.COM ve gereken yama (patch) ise FSPATCH1.EXE. Bunu çekip kurunca sorun çözülüyor ama, yani dakika bir gol bir! Daha ilk anda böyle bir hata çıkması sizce de biraz ayıp değil mi? Sonuç, bu oyun bitmeden piyasaya sürülmüş, benim gibi bir pırpır meraklısını bile çabucak kendinden soğutuverdi. Eğer iyi bir sim arıyorsanız European Air War bundan bin gömlek daha üstün, ayrıca başka alternatifleri de var, ama bunu almaya değmez, yani.

## Fighter Squadron

Activision • Uçuş Sim • 1 CD

İNCELEYEN	: Storm Guard
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 250 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 6Hzli
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★
Bilgi için	:
Level CD	: Verilmedi

Genel  
6  
PUAN

# Commandos Beyond the Call of Duty

Bir tabur askerin bile gitmeye cesaret edemediği bir göreve, ağzına kadar düşman dolu bir üsse, en karmaşık vatani vazifelere kimler gider? Tabii ki komandolar...

**D**ünya üzerinde yaşayan homo-sapien adı verilen bir tür vardır. Bu türün içinde gününün yarısını monitör karşısında, diğer yarısını da minimal hayat fonksiyonlarını sürdürerek geçiren ilginç bir alt-tür vardır. Bütün hayatlarını dikkörtgen şeklinde bir görsel iletişim cihazına (monitör) ve onun yanında duran ve içinde ne olduğunu hiç bilmedikleri, üstüne üstlük merak da etmedikleri meral bir kutuya (bilgisayar kasası) bağlı olarak sürdürürler. Latince'de homo-sapienas fauna-zombius da denilen bu türün en hoşlandığı eğlence, türün diğer üyeleri gibi çiftleşme dönemleri veya sosyal yaşam değil, kendilerine ayırdıkları o dörtbuçuk metrekaarelik alanda (sayı yaklaşık olarak baz alınmıştır) rahatsız edilmeden geçirmeden, hışı içinde oyun oynamaktır. Ama bunu başarabilirler mi? Hayır, oradan birisi çıkar "Sinan, bak sana kimi getirdim?" der, beriki telefonda "Ulan benim sidim neden kırık? Sen mi kırdın haa?" der, bir diğeri "Alo, şimdi sayacağım yetmişaltı oyunun hilesini oldukça seri bir biçimde, alfabetik sırada ve sesli uyumu-na göre söyleyiniz, yoksa al takke ver külah oluruz" der. Bir yandan önümüzdeki yola benzinci yapılır, buldozerlerin gümbürtüsünden oturduğum sandalye saniyede 60 fi hızla devinir (üniversiteye gidin, anlarsınız). Yani uzun lafın kısası, demem o ki...

## DAĞILIN ULAAAAAANI!

Allah Allaah, bi rahat vermediniz be sabahtan beri. Bulmuşum Comandos'un ek görev diskini, kurmuşum makinama. İsterim ki şöyle sessiz, sedasız bir ortamda sakince Nazi keseyim, ama ne mümkün? Dağın kardeşim, açılın şöyle. Zaman sükunet zamanıdır. Comandos'u bilmeyen veya sev-

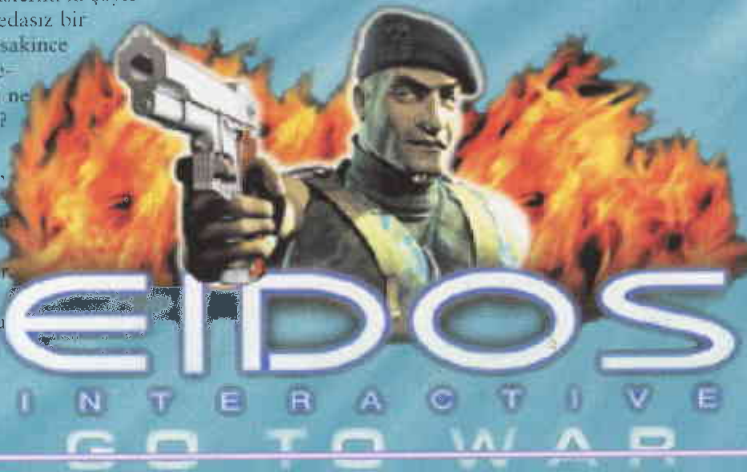
meyen var mıdır acaba? Hiç sanmam... derdim ama ben sevmezdim mesela. Nedenleri tartışılır, geyiğin uzun boy-nuzlusuna ihtiyacımız yok. Ama en ufak, minicik hatamızda bütün görevin berbat olması yüzünden abartı bir zorluğa sahipti Commandos. Belki de bu yüzden pek hoşlaşmamıştık ilk karşılaşmamızda. Ama Gökhan severdi, ne-tekim BTCOD'yi de sevdi. Ama yazmaya ikna edemedik. Ben de gözlerimi Maddog'a diktim, kibarca konuşulacak birisi olmadığım-dan "YAZ ŞUNU!!" diye kükredim ama kolumu ve bacağıma yedek parça olarak elime aldığım da fikrim değişmişti. Sonra Stormguard geldi yanıma, her zamanki babacan tavırlarıyla "abi, kur şu oyunu bir bakalım, merak ettim" yaptı. Kurduk, başladık oynamaya. Stormy "Dur abi görüleceksin" "Aha şimdi koş peşinden" "Kes gırtlığını, kes" şeklinde antrenörlüğümü yaparken ben de ilk görevi oynadım. Ne yalan söyleyeyim, Comandos'a zor dedğim için kendimden utandım, çünkü Beyond ondan kat kat daha zordu. Ama bundan şikayetçi olduğumu sanmayın, oyun zaten sekiz görevden oluşuyor, bir de kolay olsaydı tek oturuşta hopidik diye biterdi. Şır haliyle anca bir günde bir görev falan geçebiliyorum ama ilerliyorum, azimliyim. Taş esprisi yapamı da acımadan vururum.

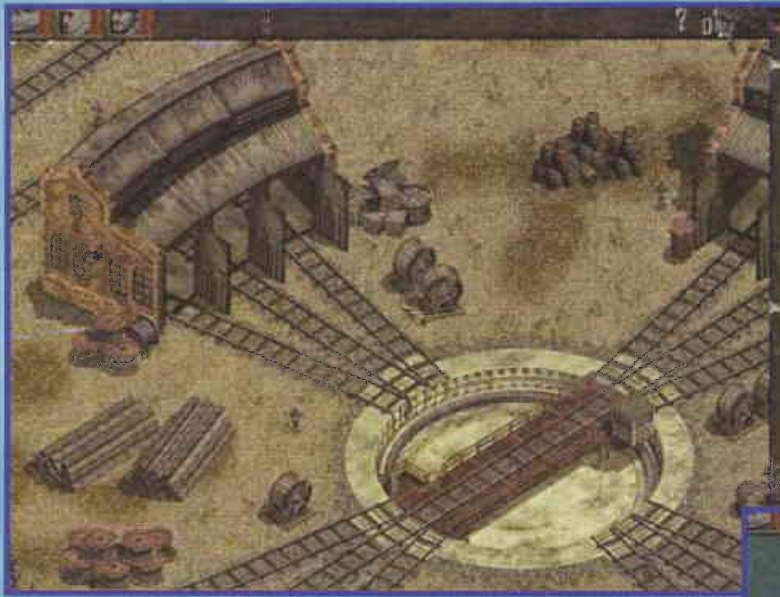


Ein Folesta I

Beyond, bir görev paketinden beklemediğim kadar güzel çıktı. Öncelikle yeni neler eklenmiş, eskiden neler devretmiş bir bakalım ve hep birlikte puanını verelim. Beyond çalışmak için orijinal Comandos'a gerek duymuyor. Daha önce söylediğim gibi, toplam sekiz görev var ve hepsi birbirinden zor. Sizin için bir ölçü olacaksa, her biri neredeyse Comandos'un son görevi kadar zor, ama kesinlikle o kadar değil. İlk oyundan sonra yeni birşeyler arayanlar için güzel bir olay, artı bir puan. Sonraaa, görev sırasında gayet militarist bir tınıya sahip, dolayısıyla ilk oyundaki atmosfer eksikliğini tamamlayan bir müzik çalıyor. Bu da bir artı puan.

Adamların sesleri değiştirilmiş, bazıları iyi olmuş (keskin nişancı daha bi "adam" gibi konuşuyor artık) bazıları da kötü olmuş (Yeşil bere ise hafif yumuşamış). Adamlarımıza yeni özellikler verilmiş. Mesela artık herkesi öldürmek zorunda değilsiniz, Nazileri öldürmeden safdışı bırakmak için her adaminize yeni bir





özellik verilmiş. Yeşil Bere kafaya sümsük atarken, casus kloroform kullanıyor, diğerleri ise klasik sopa ile işini görüyor. Bayılan Nazi askerini kelepçeleyip bağlayabiliyor, bu durumdaki askerin üniformasını giyip etrafta gezebiliyorsunuz. Ama esas can alıcı olan, yakaladığımız bir Nazi'yi kontrol ederek diğer Nazilerin dikkatini dağıtabiliyor olmanız. Bunun için, kukla ikonunu kelepçeli bir Nazi'nin üzerinde kullanmamız lazım. Nazi askerini, onu kontrol eden komandanın görüş mesafesi içindeyken yönetebiliyorsunuz. Nazi bu alandan dışarıya kendi isteğiyle çıkamıyor (kafamıza doğru bir silah çevrilmiş olsa siz de çıkamazsınız), ama komando erki alanından çıkarsa Nazi ortalığı ayağa kaldırıyor.

Diğer yenilikler arasında nöbetçileri tuzağa düşürmek için uğara atmak, taş atarak başka yöne bakmalarını sağlamak, sürücüyü verilen uzun menzilli bir tüfek sayılabilir. Ayrıca yeni bir düşmanımız daha var: Gestapo'lar. Ellerinde ağır makineli ile ortalıkta dolan bu iri kıyımlar casusunuzu Alman askeri kılığında tanyabiliyorlar. Genellikle bir komutan ile birlikte ve iki kişi olarak geldiklerinden son derece tehlikeli ve sakınlısı yaratırlardır. Güs.

### Zwei Felosta ???!

Beyond'daki görevlerin hepsi çok güzel dizayn edilmiş. Asla kendinizi "Oh güvendeyim" diyecek kadar rahat hissetmiyorsunuz. Sınır harbi yapıyor, kuduruyorsunuz ama yolunuzun üzerinde inatla dikilen lanet askeri tuzağa düşürmenin yolunu bulduğunuz zaman sevinç naraları atmaktan da geri kalmıyorsunuz. Özellikle sessiz olmanız gereken görevler çok zorlu oluyor, alarm çaldığı anda görevin suya düşeceğini bildiğinizden her adımınızı hesaplamamız gerekiyor. Neredeyse hiçbir şey şansla bağlı değil, üstelik askerlerin yapay zekaları da yabana atılacak cinsten değil.



En ufak şüpheli harekette çevreyi araştırmaya başlıyorlar, ve bana sanlı takım halinde çalışabiliyorlar gibi geldi. Yani hemen hemen herşey mantıklı ve olması gerektiği gibi... ama hepsi değil. Birçok oyunda olduğu gibi bu oyunda da bazı mantık hataları var. Birinci ve en önemlisi, Nazi'lerin ölü veya yaralı görmeden kesinlikle sizin varlığınıza şiphe duymamaları. Örneğin, bir kapının yanında iki nöbetçi var, birisi sağa, diğeri sola bakıyor. Aralarında hen diyim bir, siz diyin bir noktada onbeş metre mesafe. TAK! Bir tanesini dürbünüyle tütekle indiriyorsunuz. Diğerinin ruhu duymuyor. Cesedi alıp kayıtlı bir köşeye atıyorsunuz. Diğeri tınmıyor. Aradan yarım saat geçiyor, üstte adam kalmıyor, ama keriz nöbetçi "Ya Günter, ortalık fazla mı sessizleşti ne? Aloo sana diyyim, huoooopt!" demiyor. Veya aradan geçen bir devriye "Lan Günter nerede, Hans yine mi uyudun?" diyerek şüphelenmiyor. Yani kısaca, sizin varlığınıza haberdar olmak için illa ki ya cesetleri, ya da adanlarınızdan birisini görmeleri gerekiyor. Belki fazla oluyorum ama bu olay benim sinemi bozdu, madem gerçekçi oyun yapmak için kolları sıvadınız, öyle bir yapın ki tam olsun.

### Oh Mein Gott!! Bissürü Felosta!!!

Yazının geri kalanında olayı söyle bir toparlayacak olursak, Beyond the



Call of Duty, Commandos seven sevmeyen herkesi kendine bağlayabilecek kadar güzel bir oyun. Commandos'un kurdu olanlar için yeterince zor, üstelik yeni stratejiler geliştirmenizi gerektiren yeni oyuncaklar da eklenmiş. Biraz kısa olması insanı üzüyor, ama abartı zorluğuyla bu açığı kapatabiliyor. Tek eksiğim yanı, yukarıda bahsettiğim askerlerin "gördüğüme inanırım hoca" mantığında olmaları, ama bu Beyond'un suçlu değil, Commandos'dan kalan ırsı bir hata. Bence alın oynayın. Ne de olsa seveni sevmeyeninden fazla, beni de kazandılar. Çoğunluğun bir bildiği vardır. elbet... L

## Genel 8 Puan Commandos B.T.C.O.D.

### Eidos • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	Sinan Akkol		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	130 MB
İŞLEMCI	Pentium 133	CD-ROM	6 Hızlı
RAM	32MB	Multiplayer	Var
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★		
GRAFİK	★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★		
Bilgi için	: <a href="http://www.eidosinteractive.com">http://www.eidosinteractive.com</a>		
Level CD	: Mart 99		

# Battle of Britain



Psikopat bir diktatör komşu ülkede yönetimi ele aldığında, kim bilebilirdi ki İngiltere'ye günde yüze yakın bombardıman saldırısı düzenleyeceğini? Bu, İngilizlerin hayatını bir kaç yıllığına kabaşa çeviren Alman bombardıman akınlarının ve onları durdurmaya çalışan RAF pilotlarının öyküsü...

**T**arihin en büyük utanç abidesi diye tanımladığım İkinci Dünya Savaşı sadece Almanlar'ın milyonlarca masumu yakması, Amerikanın ilk bombadan sonra neyle oynadıklarını anladıkları halde Japonları tekrar bombalaması, Japonların savaş esirlerine yaptıkları ünlü işkencelerinden ibaret değildi. Er Ryan filminde gördüğümüz gibi, ufak bir çarpışmada bile, teslim olan düşmanı sorgusuz sualsiz vurmak türünden savaşın ateşi içinde kaybolup giden suçlar, küçük bir çocuğun anne babasından gizli yatağın altında sigara içmesi gibi, o anda farkedilmeyen ama kokusu sonra çıkan olaylar olarak tarih kitaplarına geçtiler. Biz

pardık muhtemelen, belki de İkinci Dünya Savaşı'ndaki dedelerimizin yaptıklarından çok daha fazla utanç verici yöntemler denerdik sağ kalabilmek için, bilinmez. Ama ne olursa olsun, teknolojinin bize kazandırdığı en utanç verici savaş aracı her halde şu dev bombardıman uçaklarıdır. Bir seferde tonlarca bombayı serbest düşmeye bırakan, aşağıdaki herkesi, sivil-asker gözetmeksizin yok etmeyi, altındaki tüm medeniyeti dümdüz etmeyi hedefleyen bombardıman uçaklarından bahsediyorum. Stratejik bombardıman kavramını yaşama sokanlar utansın.

## Vay beee! Ağzın ne kadar iyi laf yapıyor?

Battle of Britain'in bir oyun olduğunu sananlar şöyle bir kenara çekilsinler onlara anlatacağım var. "Battle of Britain", İkinci Dünya Savaşı sırasında, Almanların İngiltere medeniyetini haritadan silmeyi ya da en azından yükseltmelerini deniz seviyesine indirmeyi hedefledikleri, bombardıman ve hava saldırıları operasyonlarının sonucunda Britanya adasının üzerinde gerçekleşmiş hava savaşlarının tümüne verilen isimdir. Yani nasıl bizim bağımsızlık savaşımız çerçevesinde yıllarca yapılan tüm çatışmalara verilen isim "Kurtuluş Savaşı" ise, İngilizlerin de İkinci Dünya Savaşı sırasında tepelerindeki hava savaşlarının tümüne verdikleri genel isim "Battle of Britain" dir.

Battle of Britain de, İkinci Dünya Savaşı sırasındaki diğer bütün savaşlar ve olaylar gibi utanç örnekleri ile doludur. Almanların dev hava kuvvetleri, bombardıman uçakları, kendi halinde yaşayıp giden, arada sırada Asya'da bir iki ülkeyi ve halkı sömüren, bazen da dünyayı ele geçirmek için sessiz ama et-

kili adımlar atan zavallı, masum İngilizleri sivil-asker gözetmeksizin harcamışlardır. İngilizler de "Ama bu haksızlık! Şimdi görüyorsunuz siz pis Almanlar, nerde şu pilot giysilerim benim!" diyip uçaklarına atlayarak Almanlar'a dalmışlardır.

Artık oyunun konusu hakkında bilgi sahibi olduğuna inandığım oyuncu adayına biraz da teknik bilgiler aktarmak gerektiği inancındayım. Zira aşağıda anlatacağım doğrultusunda oyunda hangi tarafı seçeceğini belirlemeniz daha kolay olacaktır.

Bombardıman operasyonları iki kısma ayrılır. Stratejik bombardıman ve taktik bombardıman. İkisinin arasındaki fark şudur. Stratejik bombardıman da dev bir bombardıman uçağı, mesela B52, Yugoslavya'nın üzerine gelir, içi ağzına kadar bomba doludur ve bombaların herbiri çok korkunç bir yok etme gücüne sahiptir. Bu denklemdeki "çok korkunç" = "tek bombayla bir mahalle gider", gibidir. Yugoslavya'nın üzerinde, içi çok korkunç bombalarla dolu B52 ile uçan Pilot, yol yorgunluğu ile direksiyon başında gözlerini yumar ve derin bir uykuya dalar, bu sırada bombaların bırakılma vakti gelmiştir ve uykucu pilot alarmlı saati susturmak için gözlerini bir saniye için açıp bomba bırakma düğmesine basar ve tekrar uykuya dalar. Otomatik pilot onu güvenlice Missouri'deki üssüne geri götürür. Bu arada aşağı düşen bombalar, muhtemelen bir şehri, içindeki insanlarla birlikte yok etmiştir. İşte stratejik bombardıman budur.

Bir de Taktik bombardıman vardır ki, genellikle adı F harfi ile başlayan bilimim küçük savaş uçaklarının kanat altlarına takılan küçük füzelerle, nokta vuruşu yapılarak, sadece hedeflenen bina veya askeri araç yok edilir, etrafta



ve bizim çocuklarımız okuduğumuzda yüzlerimiz kızarsın diye yazıldılar kitaplara.

Bilgisayar karşısında oturup savaşan insanları yaptıklarından dolayı suçlamak kadar aptalca bir şey olamaz herhalde. Biz de kafamıza çevrilmiş bir namlu varken, yaşamak için herşeyi ya-

bulunan sivilere minimum zarar verilmesi gözetilir. İşte Taktik bombardıman da budur. Nato'nun Yugoslavya'da F'leri kullanımının nedeni de bu taktik bombardımandır. Bazen kullandığı B uçakları ise güdümlü roket taşımak içindir. Yani Topyekün İmha amacını gütmemektedir.

### Yani ne diyosun şimdi?

Oyun başlangıcında Almanları seçecek oyuncu aklından çıkarmamalıdır ki, Führer, İngiltere'nin bombalanması operasyonlarında sivil halkın zarar görmesinden zerre kadar endişe duymamaktadır. Yani Almanları oynayacak oyuncu stratejik bombardıman uçaklarını marjinalce kullanıp, günde 100'e yakın hava akını ile İngilizleri doğduklarına pişman etmek zorundadır. Bu hiç de kolay bir görev değildir ama madalyonun diğer yüzü yani İngilizlerin ülkelerini bombalardan korumaları görevi ise neredeyse imkansızdır. İşte oyundaki ilk zorluk ayarı burada yapılmaktadır, Almanca ve kirilice bir oyun mu, İngilizce ve kolayca bir ölüm mü?... Seçim sizin.

Hem Almanlar için hem de İngilizler için görevlerini başarabilmeleri için kullanabilecekleri değişik enstrümanlar oyunda gözardı edilmiş. İngilizler, pek çok farklı özellikli uçak çeşidine, değişik yeteneklerde, bazıları tarihi üne sahip pilotlara, potansiyel hedeflerin yakınına yerleştirilebilecek anti uçak silahlarına, hava trafiğini Almanlar için İstanbul'dan beter hale getirecek bir sürü hava halonuna ve erken uyan için surlara yerleştirilmiş onlarca radar istasyonlarına sahipler ama yine de imkansız bir amaç için uğraşan zavallı kurbanlık tavuklardan fazla şans değiller.

Almanlar, ellerinde dünyanın en büyük hava gücünü ve canavar bombardıman uçaklarını bulunduruyorlar. Fransa'yı, Polonya'yı ve İngiltere adasına karşı sahilinden "nannüik" yapabilecek kadar yakın olan her yeri işgal edip buralara onlarca hava alanı kurmuşlar.

Geceleri bombardıman düzenleyip İngilizleri uykularında bile rahatsız edecek kadar çok pilotları, uçakları, bombaları, bevesleri, hırsları, dünyayı ele geçirme umutları ve Führerleri var... Ve inanın adamlar hakikatten bu bombalama işini biliyorlar. Oyunu Almanlar'la oynamak kesinlikle çok daha kolay. Sadece ve daima kazanmaktan zevk alanların tek seçeneği Almanları oynamak.



### Stratejik Bombardıman? Taktik Bombardıman?

Oyunda herhangi bir tutorial ile karşılaşmadım. Balıklamasına oyuna dalan oyuncu eğer strateji oyunlarından fazla hoşlanmıyorsa, itiraf edeyim, beşinci dakikada oyundan çıkacaktır. Aslında oyun manığı çok basit ancak detaylara gösterilen özen nedeniyle fazlasıyla karmaşık görünüyor ve bu durum acemileri kolayca korkutacaktır.

Mantık çok basit demiştik. Kısaca, doğru pilotu, doğru uçağa yerleştirip, doğru uçakları da doğru hava alanlarına konuşlandırıp buradan savunma veya saldırı görevlerinin emirlerini vermeniz gerekmektedir. Sonrasını uçaklar kendileri hallediyorlar. Tüm bunları yapabilmemiz için elinizdeki yegane araç ve tek ekran dosya dolabınızdır. İkinci dünya savaşındaki bir karargah havası yaratan bu kağıt dosyalar üzerinde gerekli ayarlamaları yapmalı ve uçaklarla pilotları buluşturmalısınız. Ardından, İngilizleri oynuyorsanız, uçaklarınızı Almanlar saldırdığında, kolayca yetebilecekleri bir uzaklıktaki hava alanına yerleştirmelisiniz. Bu biraz zor bir karar çünkü hem İngilizlerin uçakları çok kıstı hem de hava alanlarının çoğu kısa süre içinde Almanlar tarafından "havadar" alanlara dönüştürülüyor. Dolayısı ile en büyük tavsiyem, oyundaki bütün hava savunma silahlarınız ve balonlarımızı kritik hava alanlarının etrafına yerleştirmenizdir. Hava alanları olmadan şehirleri savunmak mümkün olmayacağından, onları gözünüzden daha fazla korumanız bu zor oyunu İngiliz olarak bitirebilmeniz anahtar stratejidir.



### Tavsiye Ediyor Musun Şimdi, Onu Söyle...

Oyun fazlasıyla güzel... En azından strateji severler için. Ancak şundan emin olabilirsiniz ki, Talonsoft'un strateji alanındaki ünü, çerezlik oyunlar yapması ile pekişmedi. Ve Battle of Britain de bir istisna değildir. Zaten oldukça hoş olan grafik sistemi için bile hayvan gibi bir bûgasayara ihtiyacınız olacaktken, Talonsoft'un detaylı ve karmaşık oyun motorunu da beraberinde çalıştırabilmek için bir PII en uygun seçim olacaktır. Grafikler konusundaki yorumum abartı değildir. Çok detaylı bir zoom sistemi sayesinde, neredeyse İngiltere'nin uydur haritasında, havada uçuşup savaşan uçakların pilotlarının birbirlerine kokpit camlarından dil çıkarmalarını (heheheh abarttım, tamam!) dahi görmek mümkün.

Şimdi burda ne desem az, bu oyun anlatılır da anlatılır ve yine de bitmez. Siz en iyisi alın gözlemlerinizle görün bu harika şeyi. Ben temeli verdim size, burdan sonrasını kendiniz de götürünüz. Ama uyarımadı demeyin oyun zor ve karmaşık. Dayanabilecekseniz alın.

Hadi hoşçakalın!

### Battle of Britain

Talonsoft • Strateji • 1 CD	
İNCELEYEN	Cem Şancı
SİSTEM	: Win: 95/98 HD Alanı : 70 MB
İŞLEMCI	: Pentium 133 CD-ROM : 4Hızlı
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★
Bilgi için	: <a href="http://www.talonsoft.com">http://www.talonsoft.com</a>
Level CD	: Verilmedi

Genel  
9  
Puan

# Warzone 2100



Kaderinizi kendi ellerinize almanızın ve o ellerinizle yeni bir dünya kurmanın vakti geldi...



muş gerçek bir servetti, bu gün bile onu hatırlayınca üzüldüm.

## Peki Baba, Kısa ve Öz Olarak Ne Yani?

WZ2100 de, birim tasarımı açısından diğer oyunlarla aynı kaderi paylaşıyor ama bu onu tabii ki kötü bir oyun yapmıyor. Oyun daha konusundan, videoların-

dan ve başlangıç anından itibaren oyuncuyu sarıp sarmalayıp ekran başına oturtuyor.

2100 tarihinde insanlık korkunç bir nükleer savaşın çıkmıştır, dünyadan geriye kalanlar üzerinde insanlar iki kurbana ayrılmıştır. Tahmin edeceğimiz gibi bu gruplardan iyi olanını yöneten siz, kötülerle savaşmak üzere yola çıkarsınız. Ama bu basit senaryoyu çok güzel demolarla ve ara videolarla verdiği için WZ2100'in konusu oyuncunun ilgisini çekmeyi başarıyor.

Oyunun en önemli ve diğer RTS'lerden ayrılan özelliği, birimlerin tecrübe kazanmaları. Birimler savaştıkça ve sağ kaldıkça üzerlerinde rütbelerini belirten işaretler belirliyor ve işin güzel yanı bütün birlikleriniz ve hatta binalarınız oyun boyunca sizinle birlikte diğer görevlere geçiyorlar üstelik aldıkları hasarlarla birlikte. İşte bu özellik, görevlerde son saniyeye kadar heyecanı yüksek tutuyor. Tüm görevler boyunca da, düşman üzerine gönderdiğiniz tecrübeli birlikler, "gitsin olsun ne var, yenisini yapalım!" manîğinden uzak durmanızı sağlıyor. Hatta pek çok zor görevde, rütbeli birliklerinizin önünden, düşman savunmasını yumuşatması için yeni üretilen çömezleri göndermek gibi bir taktik uygulamak gerekiyor.

Peki bu kadar önem verilen rütbeler ne işe yarıyor ki? diyenlere cevabım, "oyunu kazanmaya" olacaktır. Tecrübeli birlikler işlerini daha iyi yapıyor, daha isabetli ateş ediyor, daha çabuk hareket ediyorlar. Dolayısıyla, deneyimli birliklerinizi olabildiğince korumaya çalışmanızı tavsiye ederim.

**W**arzone2100 CD'sinin üzerinde yazan yukarıdaki açıklamayı okuyanların aklından neler geçtiğini tahmin edebiliyorum. "Iyyy! Yine mi? Bu kaçınıcı kurtarışım dünyayı be kardeşim..."

EIDOS son bombası WZ2100 için bulduğu bu açıklamalarla beni oldukça şaşırttı. Daha etkileyici ya da daha özgün bir şeyler beklerdim açıkcası EIDOS'dan.

EIDOS'un WARZONE 2100'ünü uzun zamandır bekliyorduk. Oyun için yapılan açıklamalar, kullanıcıya kendi birimlerini tasarlayabilme özgürlüğü tanıyacağı için, sırf bu tür bir özelliği olduğu için aylarca STARS! oynamış biri olan ben, oyununun üzerine atladım. Peki umduğumu bulabildim mi, ya da hayal kırıklığına yaşadım? Assonra..

## Pehl Birim Tasarımıymış!

Milyar dolarlık bilgisayar oyun endüstrisinin beni öldürmek için özel, gizli ve hain bir ittifak içine girdiğinden artık tam anlamıyla emin bulamıyorum. Önce Alpha Centauri geldi, tamamen özgürce birim tasarımı dedi, önceden belirlenmiş sınırlı sayıda parça ile birbirinden çok farklı olmayan birimler üretebildik. Alpha Centauri de birim dizaynı değil, yine eskisi gibi kullanılan parçaların teknolojik üstünlükleri önemliydi. Şimdi burada bir duralım ve ufak bir örnek verelim.

Vahşi Batıyı gözleriniz önüne getirin. Bir kovboy ve elinde son teknoloji ürünü pahalı bir tabanca, altı parlar, olsun ve çölde tek başına yürüsun. Sonra dar bir geçitten geçmesi gereksin ve geçidin üzerinde de

bir tanecek gene bir kazılabilirli bu-

lunsun ama usta nişancı olsun. Hiç farkettirmeden, elindeki ilkel çağlardan kalma oku ile, tek bir atışta aşağıda mürri minti yürüyen kovboyu alının ortasından vursa o, son model pahalı tabanca kovboy ölür mü ölmez mi?

Söylemek istediğim şu, kullanılmaya birim dizaynı olanağı veren oyunlar, hence, henüz yeterince gelişemediler. Dizayn edilen birimlerin başarısı değil, dizaynda kullanılan parçaların teknolojileri hala fazlasıyla ön planda. Örneğin Alpha Centauri'de, düşmanların silah veya zırh teknolojilerinde bir adım öne geçtiler mi, birlikleri yenilmez olabiliyordu. Oysa ben belki paraya ve zaman kıyıp eski teknoloji silahlarımdan aynı anda 20 tanesini birden kullanacak, çok seri atış yapan, ateş gözü üstünlüğü olan dev bir tank dizayn ederek düşmanımın üzay kağıt uçakları ile donanmış züppe birliklerini yerle bir emeyi planlıyorum. Maalesef oyunlar henüz kullanıcılara bu opsiyonları tanıtmıyorlar. Sadece, yıllar önce Master Of Orion'da ve MoO2'de bu özelliğe rastlamıştım. Birde, anlattığım konuyu tam anlamıyla karşılamasalar da Imperium Galactica ve Pax Imperia mükemmeliğe çok yaklaşımlardı. Bu arada Pax Imperia, aynı



EIDOS'un Gangsters'i gibi oyun tasarımındaki bir kaç apralca hata yüzünden harcan-





## Savaş Alanı Nasıl Baba?

WZ2100'deki güzel bir özellik de, savaş alanının 3 boyutlu olması. Biliyorum bu ilk defa olan bir şey değil ama, burada çok güzel kullanılmış. Bu niyetten faydalanmak isteyenler 3D kartına sahip olmak zorundalar. Ayrıca, birimlerin nişan ve ateş modellemeleri de, şimdiye kadar görmediğim kadar iyi. Makineli tüfek ateşleri en sonunda makineli tüfek ateşine benziyor. Ve açılan her ateş isabetli olmayabiliyor. Birlikler tecrübe kazandıkça isabet oranları da artıyor. Havanın mermileri, tepe üstlerini aşıp düşmanı vuruyor ama topçu ile hedef arasında bir göz teması sağlandığında bu ateşler daha isabetli olabiliyor. Yani kısacası savaş alanı, savaş alanına benziyor koçm... Ama eksikleri de yok değil. Binaların boyutları, birimlere göre biraz orantısız, küçük, olmuş. Ayrıca küçük bir makinalı ile bir binanın havaya uçurulduğu görülmesi de şeye midir? Bu da Warzone2100'ün eksik yanlarından biri olarak eksiler hanesine not ediliyor.

## Görevler Baba, Görevler Nasıl?

Burada da bir durup WZ2100'ü ve dolayısı ile yapımını Pumpkin Studios'u kutlamak gerekiyor. Nihayet bir RTS'de canımız pahasına kurup geliştirdiğimiz bir üssü, görev birini diye terk etmemiz gerekmiyor. Bir kampanya boyunca, kurduğumuz ilk kamptan itibaren her görevde harita biraz daha genişliyor ve ana kampımızdan yola çıkarak haritamın bu yeni bölümlerindeki fırlamaları temizleyip üssünüze geri dönüyorsunuz. Bazen de, üstten uzak da bir yere indirme yapmanız gerekiyor ki bu görevler evlere şenlik. Hava taşıma aracımız görev başında üsse inip 10 taneye kadar birliği alıp indirme bölgesine bırakıyor ama bu sırada üsle olan bağlantımız kopmuyor, menüden seçim yaparak yeni birlikler inşa edebiliyor hatta araştırmalar bile yapabiliyorsunuz. Bu uzak görevler genellikle zamanla kısıtlı olduğundan, indirme bölgesine bir Builder indirmek sadece Landing Zone'u koruyan defansif kuleler inşa etmek açısından yararlı olabiliyor. Eğer görev size birden fazla indirme imkanı sağlıyorsa, ekranın sol üst köşesinde yer alan menü ile indirme aracını seçerek, içine kampraki



başka birliklerinizi yükleyebiliyor ve kargo aracınızı indirme bölgesine çağırabiliyorsunuz, yaklaşık iki dakika içinde kargo aracınız yeni birlikleri görev yerine bırakıp tekrar ana üsse geri dönüyor. İşte bu görev çeşidi ve oyun özellikleri oyunda heyecanı daima yüksek tutuyor.

## Dizayn olayından Bahsetsene Baba

Değim gibi birlik dizaynı konusundan, WZ2100'de diğer hayal kırıklıklarından daha farklı diil ama aşırı detay ve derin strateji ile uğraşmak yerine aksiyona bükülme daimak isteyenler için ideal sayılabilecek bir sisteme sahip.

Yönettiğimiz birlikler düşman üsslerini yok ettikçe yeni teknolojilere sahip oluyordular. Bu teknolojiler yardımı ile üretilen değişik silahlar, şasisler, motor ve ekipman sistemleri birbirleri ile birleştirilerek, ortaya değişik birimler çıkarmak mümkün olabiliyor ama genellikle her teknolojinin optimal kullanılacağı belli bir konfigürasyon olduğu için birim dizaynı sistemini çok da beğendiğimi söyleyemem. Yani, havanın topunu bulduğunuz zaman bunu en etkili kullanabileceğiniz kara taşıtı ancak paletler oluyor. Ama şehir içinde çarpışırken de, yarım paletlerin defans gücünden feragat edip, caddelerde rahar hareket etmek için tekerlek kullanıyoruz. Kısacası aslında her şey önceden planlanmış. Programacılar burada o, şurada bu kullanılacak diye herşeyi hesap edip sadece bu ihtimallere izin verecek bir dizayn sistemi yaratmışlar. Oysa ben, "When Two World War" isimli o eski oyunda olduğu gibi hem karada hem havada, hem suda hem uzayda giden üstelik kayaya gibi sağlam ve savaş gemisi kadar güçlü bir birim dizaynı etmek istediğim



de WZ2100 bana ek-randan,

şimdi burada teleffuz edemeyeceğim bir küfür savurdum... Aman diyim.

## Demers 0 Kİ

Lara'dan aldığı gazla son hız yoluna devam eden EIDOS, kısa sürede pek çok yazılım grubunu bünyesine katarak Tomb Raider kadar orijinal oyunlarla, oyun severleri mutlu etmeye devam ediyor. Commandos'un taklitlerinin haberlerini beklediğimiz şu günlerde, EIDOS rakiplerinden daha hızlı davranarak, takliti yapılacak bir oyun daha çıkardı piyasaya. Gerçi bu günlerde RTS'nin orijinal mi yoksa Dune 2 taklidi mi olduğu çok sıkı tartışılır ama en azından RTS bombardmanı içinde goze çarpan kaliteli ve farklı bir yapımla olan WZ2100 eminim hakettiği beğeniyi kazanacaktır. L

## Warzone 2100

Eidos • RTS • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Sancı		
SİSTEM	Win 95	HD Alanı	150 MB
İŞLEMCI	Pentium 166	CD-ROM	4Hızlı
RAM	16MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D, Glide		
GYNANABİLİRLİK:	★★★★★		
GRAFİK:	★★★★★		
ATMOSFER:	★★★★★		
SES/MÜZİK:	★★★★★		
Bilgi İçin	: <a href="http://www.eidosinteractive.com">http://www.eidosinteractive.com</a>		
Level CD	: Mart 99		

Genel  
8  
PUAN

# North vs. South



Sid Meier'in Gettysburg'undan beri piyasaya düşen son iki Amerikan sivil savaş stratejisinden biri ile karşı karşıyayız dostlar. Bir kaç haftada bitecek sanılan ve insanların başlangıçta sadece macera yaşamak için gönüllü katıldığı bir savaşın öyküsü bu...

**N**orth vs South (NvsS), Amerikan iç savaşı sırasında batı cephesinde meydana gelen on kadar savaşı konu alan bir strateji oyunu. Interactive Magic'in önceki Great Battles serisinin bir devamı olan oyun ne yazık ki oyun içinde saç baş yoldurtubilen bazı yanlış dizaynlar yüzünden hakettiği yeri bulamayacak gibi görünüyor.

## Şimdi ne ki bu?

NvsS sıkı ve etkileyici bir video şov'u ile başlıyor. Aslında mükemmel değil ama çok etkileyici olduğu kesin. Ardından kısa bir savaş veya uzun bir kampanya mı oynamak istediğinizi seçip o yuna dalıyorsunuz... Burada sorunlar başlıyor. Great Battles serisi sitemine yabancı olanlar (benim gibi) muhtemelen biraz zorluk çekeceklerdir. Bu oyunda ilginç olan, sisteme yabancı olmanız da, ordunuzu bu sistemle yönetmenin bir hayli zor olmasıdır. Birliklerini tam olarak istediğiniz yöne çeviremiyor, istediğiniz yerde konuşlandıramıyor, kısaca istediğiniz gibi oynayamıyorsunuz. Bir örnek:

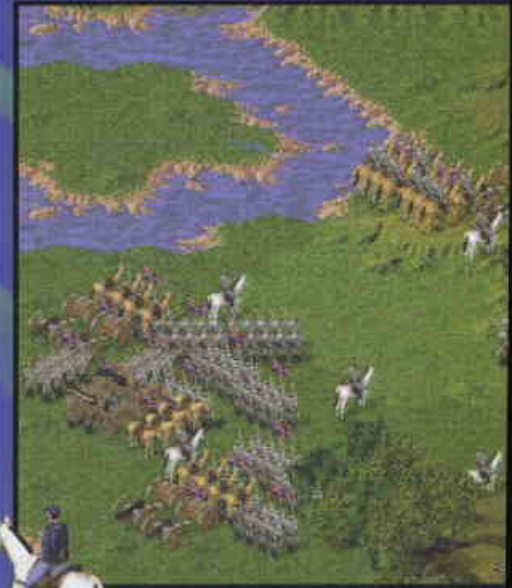
## Bu da Savaş mı Yani?

Önemli bir köprü'nün başını tutan güneyli hıppalar, karşıya geçmeye çalışan birliklerimi darmadağın ediyorlardı. Hem köprü'nün hem de nehlin üzeri kokuşmaya başlamış mavî üniformalı cesetlerle dolmuştu. Doğru bir atakla köprüyü ele geçirmeliydim. Önce bir hayli uğraşarak bir top getirebildim köprü yakınına, sonra çarpışmaya katacağım birliği köprü'nün biraz ilerisine ko-

nuşlandırdım. Top bir kaç el yumuşatma atışı yaptıktan sonra, adamları, köprü'nün benden yana olan ayacağına ilerlettim, böylece oradan, güneylilere ağır bir tüfek atışı açabilecektim (benimkiler bir hayli kalabalıktı.) Ancak, gelin görün ki, sadece bir adım genişliğindeki köprü'nün diğer ucu adamlarım için atış menziline dışındaydı. Bu olay gördüğüm en komik şeyler listesinde bir anda üst sıralara tırmandı. Şöyle anlatmaya çalışayım, adamlarımı bir kare daha ilerlettim mi, düşmanla aralarında başka bir kare kalmıyordu ve göğüs göğüseye savaş başlayacaktı. Üstelik benimkiler üzerlerine koşarken onlara ateş etmek için fırsat da verecektim ama oyunun motoru bir türlü ateş etmeme izin vermedi. Sonunda toplarla vura vura mollarını bozarak kaçmalarını sağladım da köprüyü alabildim ama bu iş bana savaş alanından kaçan iki koca birliğe ve yerde yatan iki çöp kamyonu dolusu cesete mal oldu...

## Yani Nasıl?

Oyun aslında ilginç.. Şimdi hakkım yemeyelim durup dururken ama kontrolleri çok iyi kavramak ve motorun saçmaladığı bazı yerlerde de, yukarıda anlattığım gibi mantıklı başka bir çözüm bulmak gerekiyor. Grafikler hoş, detaylı ve ilgi çekici. Yeterince zoom yaptığımızda adamlarımızın yüz ifadelerini dahi gördüğümüzü sanabiliyorsunuz. (ama göremiyorsunuz haliyle...) Tüfek ateşlerinde düşmanın üzerine inen saçmaları seyretmek kadar zevkli birşey olmadığı gibi, hayvan gibi büyük ve kalabalık bir birliğiniz ateş ettikten sonra düşman askerlerinin bir tanesinin bile yere düşme-



mesi kadar da garip başka bir şey yok ama, onuda söylüyüm hemen. Bu sık sık olmasa da olduğu zaman da bir hayli sinir bozabiliyor.

## Su Ath Züppeler Kim?

Oyun komutanlar vasıtası ile oynanıyor. Her komutanın rütbesine ve yeteneklerine göre, her turda belirli bir emir verme sayısı var. Bu emir sayısını doldurana kadar sağa sola emirler yağdırabiliyor ve tabii komutanlarının sözlerini dinleyebilecek dinç ve sağlıklı askerler kalmışsa cephede hemen koşuyorlar komutanlarının dediği yere. Bu ath artistlerin bir de erki menzili var ki, ancak menzilleri içindeki kuvvetlere emir verebiliyorlar, menzil dışındakiler ise, "nasıl olsa komutan yok" diyip nöbette uyuyorlar ya da düşmanı görünce "hadi baba eyvallah, ben gittim!" diyorlar. Dolayısı ile komutanları cephe-



den çok uzakta tutmak aklı karı değil. Her zaman, kaçan askerlere Rally komutu verebilecek bir komutanın çevrede bulunması o birliğin bütün oyun boyunca kaybedilmesinin önüne geçecektir.



Amerikan marşları sizi sivil savaş filmlerine götürüyor. Hatta bunlardan birini kaç gündür ıslıkla çalıp duruyorum. O derece erkilenbiliyorsunuz yani müzikten. Ses efektleri de bir hayli doyurucu. Her birlik için ayrı, her hareket için ayrı ses efektleri var ve bunlar insanı oyundan söngütacak şeyler değil.

### Atmosfer Basıncı Ne?

Oyunun, insanı kendisine çeken bir büyüğü olduğunu kabul etmeliyim. Bu belki benim stratejilere olan merakım, belki Amerikan Sivil Savaşına karşı ilgim veya oyundaki küçük marşları ıslıkla örtürmeyi seviyor olmamdandır, bilmiyorum ama hırs yapıp güneylilerin üzerine yürüttü beni oyun. Bu sıralar bir de Talonsoft'un Battleground serisindeki 9. oyunu Chickamauga var aynı konuyu işleyen. Biraz daha kompleks ve zor olduğunu duyduğum Battleground'u da denemek için yapıp tutuşan merakım belki de North vs South'u yarım bırakmama neden olacak ama bu, oyunun irici bir atmosferi olduğunu göstermez. Talonsoft'un Chickamauga için, piyasadaki iki ünlü stratejist programcıyı kendisine transfer ettiğini söylemem belki merakınızı hareketlendirir.

North vs South için son bir yorum yapmamak için yazıyı olabildiğince uzatmaya çalışmamdan da bazılarının anlamış olabileceği üzerine, bu oyunu da harcanmışlar listeme ekliyorum. Harcanmış oyunlar, pek çok harika özelliği olduğu halde, bir iki mide bulandırıcı hatası yüzünden oynanabilirliği



çok düşük oyunlardır. İşte North vs South'da, yazının başında dayanamayıp saydığım ufak ama ciddi hataları yüzünden harcanmış oyunlar listesine girdi. Yine de oyuncular şunu unutmamalıdır ki, harcanmış her oyun, oynanması gereken oyun değildir. Yani hala oyunu alabilir ama saydığımız hatalarını kabul ederek, görmezden gelmeye çalışarak oynayıp, oyunun güzel yanlarından zevk alabilirsiniz. En azından North vs South sizlere bunu verebilecektir. Grafikleri güzel, sesleri güzel, konusu güzel, atmosferi iyi, eh bi de strateji severseniz daha iyisi Şam'da kayısı ama hence strateji sevmiyorsanız muhtemelen hep böyle oyunlarla karşılaştığımız için sevmiyorsunuzdur, bundan da uzak durun, gidin Jagged Alliance2 veya StarWars Rebellion oynayın (hence yanlış tavsiye, Heroes 3'ten şaşmayın derim ben- BLX)!

### Grafikler, Harita, Ses Falan Nedir ?

Oyun grafik olarak fena değil, zoom yaptıkça birlikler daha da netleşiyor, harita fena çizilmemiş, bazen yön karıştırma sorunu yaşansa da, 360 derece döndürülebilen harita, ağaçların altında saklı kalmış birlikleri ortaya çıkarmak yeterli oluyor. Ölen askerler, aynı gerçek savaşta gibi toprağın üzerinde kalıyor ve bir müddet sonra siz de savaşın ne demek olduğunu anlayabiliyorsunuz. Tahminimce yerdeki o cesetler birliklerin de moralini bozuyor, çünkü kendi damlarının cesetleri üzerinde bir kareye gelen birlikler orada savaşmaya başladığı çoğunlukla, moralmen çöküp kaçmaya başlıyorlar. Yani önemli bir atak yapmadan önce bu ayrıntıyı da hatırlamakta fayda var.

Sesler fena değil, flütle çalınan ame-

## North vs. South

Genel  
7  
Puan

### 1-Magic Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: Cem Şancı		
SİSTEM	: Win 95	HD Alanı	: 150 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 16MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★		
GRAFİK	: ★★★★★★		
ATMOSFER	: ★★★★★★		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Verilmedi		

## Falcon 4.0

4 yıllık bekleyişten sonra, geçmiş geçmiş en iy simülasyon karşımızda...

## KONTROLLER

Uçağın burnunu aşağı	↑
Uçağın burnu yukarı	↓
Sol	←
Sağ	→
Radar imleci yukarı	Ctrl-↑
Radar imleci aşağı	Ctrl-↓
Radar imleci sola	Ctrl-←
Radar imleci sağa	Ctrl-→
Yukarı bakış	Alt-↑
Aşağı bakış	Alt-↓
Sola bakış	Alt-←
Sağa bakış	Alt-→
Zoom In	Alt-F7
Zoom Out	Alt-F8
Hedef belirleme	Ctrl-Z
Radarı tekrar çalıştırma	Ctrl-X
Arkaya doğru bakmak	Alt-[
Yukarı doğru bakmak	Alt-]
Önceki hedefe kitler	Ctrl-F1
En yakındaki hedefe kitler	Ctrl-F2
Sonraki hedefe kitler	Ctrl-F3

**Ş**ubat ayından bu yana canlanın oyun piyasasında her oyun türünün en az bir mükemmel denebilecek örneği piyasaya çıkmışken, zaten az üretilen türlerden olan simülasyon türünden de bir örnek geldi. Falcon 4.0 simülasyon severler tarafından yapılan yüzlerce spekülasyondan ve çıkış tarihinin defalarca ertelenmesinden sonra sıkıntı ile beklenen bir oyun olmuştur. Ama beklenildiğine değdi ve MicroProse imiş geçtiği oyun piyasasında mükemmel bir atak yaparak Falcon 4.0 ile ününü pekiştirdi. Falcon 3.0'un piyasaya çıkmasından bu yana geçen 7 yılda belki de piyasaya damgasını vuracak bu denli başarılı bir simü-

Oyundaki radar özelliği tamamen gerçekçesine uygun olarak tasarlanmış. Tabii buna bağlı olarak yön, hedefler arası mesafe, silahların menzilleri de gerçekçesine uygun tasarlanmış. Oyunu oynayabilmek için kullanma kılavuzunu yala-yıp yutmali veya oyunu oynamaya baş-



lamadan tüm özellikleri anlamalısınız. Çünkü oyunun her türlü özelliği o kadar derin tasarlanmış ki isteseyiz de istemeseyiz de oyunu hakkıyla oynayabilmek için öğrenmelisiniz. Oyundaki aksiyona alışmak oyunun temel ve yardımcı ama bilinmesi gerekli özelliklerini öğrenmekten çok daha kolay. Tercihen 8-12 tışlu bir Joystick ile oyunu rahatlıkla görebilirsiniz. Oyunun menüleri gayet açık. MicroProse, oyuncuyu zorluktan dolayı oyundan soğumasını engellemek için, Realism başlığı altında oyundaki çeşitli özellikleri açıp kapayabilmenizi sağlamış. Bu yolla benzininizin bitmesi ve vurulamamız gibi çeşitli özellikleri sizin ayarlamamız için sunmuş. Bu ayarlamaları abartılı şekilde düşürürseniz oyun simülasyon türünden çıkıp Arcade yapısına dönüyor. Tabii bu şekilde oynamak kolay oluyor ancak oyunun esas özelliği olan gerçekçilik unsurunu yokediyor. Oyuna istediğiniz görevden başlayabiliyor, görevler içindeki haritaların istediğiniz bölümünde uçmaya başlayabiliyorsunuz. Briefing bölümü diğer oyunların aksine çok detaylı hazırlanmış. Hedeflerinizin açık koordinatlarını, fotoğraflarını bu bölüm içinde bulabilirsiniz. Görevde başarılı olmanız için bu bölümü anlamak çok önemli çünkü oyundaki menziller gerçek boyutlarda. Dolayısıyla hedefin yerini dolanarak bulmaya çalışmanız moronluk olur. Briefing'te verilen koordinatları dikkate alıp radarlarınızla yardımıyla hedefinizi bulup yok edebilirsiniz.

lasyon çıkmamıştı.

1998 yılında Falcon 4.0, en az onun kadar başarılı olacağı yönünde lanse edilen Jane's F-15'e onunla piyasaya aynı zamanda çıkmasının hata olduğunu gösterdi.

Şimdi direkt oyunun yapısına geçiyorum. Oyundaki grafik yapısı daha önce hiçbir simülasyon oyununda görülmemiş sağlamlıkta. Falcon serisinin tüm başarısı diğer hiçbir oyunda bulunamayan gerçekçilik ögesi idi. Ama yeni grafik motorunun grafik ayrıntısı doğal olarak maximum olduğundan sistem özellikleri de abartılı olmuş.

Falcon 4.0'de bu unsur oyunun ana ögesi. Grafik yapısından tutun görev haritalarına kadar herşey aslına uygun yaratılmış. Tabii oyun bu özelliği sayesinde inanılmaz bir atmosfer yaratıyor ve kendini oynanabilir kılıyor. Oyundaki uçaklar, silahlar, haritalar son derece ayrıntılı. O kadar ki ilk oyunu açtığınızda foton telepatisi öğrenmeye çalışıyormuşsunuz gibi hissedebilirsiniz.

Microprose'un oyunu alanlara oyunu öğrenebilmesi için verdiği kitapçık! Tam 580 sayfa. Bu kitapçıkta oyunun Keyboard konfigürasyonu, ki tüm klavye kullanılıyor ve oyunda lazım olan tüm terimler açıklanmış. Buna ek olarak oyun

kılavuzunun 40 sayfalık Cader's Guide adlı diğer bir bölümünde ise uçağı nasıl kontrol edeceğimiz, savaş sırasında hedeflerinize uçağınızın hangi özelliklerini kullanarak nasıl saldıracağımız açıklanmış. Eğer bu kitapçığı bir şekilde oyunla birlikte alan olursa kitapçığı incelemeden oyuna başlamamalarını tavsiye ederim çünkü oyunu oynayabilmeniz için anlamanız gerekenlerin hepsi burada anlatılmış. Zaten anlamadan oynamayacağımıza göre bu kitap olmadan 2 saatte tüm oyunu kavırıyorsanız kitap ile de yarım saatte rahatlıkla ikonları kullanmayı öğrenirsiniz. Falcon 4.0 öğrenme bahis olduğunda gördüğüm en zor oyun. MicroProse'un bu kadar ayrıntılı ve alışması saatler alan bir oyunu neye güvenerek yaptı bilmiyorum ama iyi yapmış. Türk Hava Kuvvetleri'ndeki elemanlar evlerinde bol bol antrenman yapabilirler.

## Bu diğme ne işe yarıyor acaba?!

MicroProse, oyunun tüm ayrıntıları o kadar iyi işlemiş ki yaklaşık 15 uçağı kullanabileceğiniz onlara değişik özellikte simalar var. Uçak ayarları sizin oynadığınız bölüme göre ayarlı oluyor ancak siz illa kurcalıyayım filomon armasını falan ayarlıyayım kendimce karıştırmaya yaratanı diyorsanız tüm bu ayarlar hizmetinizde. Oyuna başlamadan oyun kontrolü ile ilgili veya diğer herhangi bir özelliği ayarlayabiliyorsunuz. Bu tüm unsurların oyuncu tarafından ayarlanabilmesi oyunu daha zevkli kılıyor. Bu yolla zaten oldukça üstün olan atmosfer öğesini kendi zevkinize göre yönlendirebiliyorsunuz. Bu arada atmosfer olayına değinmişken, eğer briefingleri dikkatle inceler ve anlarsanız, takım arkadaşlarınızla ve onların kendi aralarındaki konuşmalarda olsun ister kararkahla olan konuşmalarda olsun alacağınız bilgiler sizi savaşın içinde hissettiriyor çünkü adamların ses tonları durumlarını ve olayın ciddiyetini çok iyi yansıtıyor. Belki de oyun için söylenebilecek tek kötü unsur karışık olması. Öyle ki klavyenin neredeyese tüm tuşlarını kullanıyorsunuz. Bu tuşları istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz, tabii bu oyunun çok ayrıntılı olmasının getirdiği bir sorun.

Bu sorunu en iyi kendi Keyboard konfigürasyonunuzu yaparak atlatabilirsiniz.

Microprose'un Falcon 4.0 için yaptığı sitesinde oyun için yeni harita ve gö-

revler mevcut isterseniz bunları Download edebilirsiniz.

## Sıcak savaş

Tüm ayarları yaptınız, Briefing'den ne yapacağınızı öğrendiniz sıra uçmaya ve avlanmaya geldi. Her simulasyon oyununda olduğu gibi bu oyunda da iyi bir Joystick'e ihtiyacımız var. Oyunda kameraları iyi kullanmanız gerekiyor. Aynı zamanda radyo iletişiminden ve kanat güçlerinden yeteri kadar faydalanmıyorsanız başarısızlığa hazırlanın. Oyunda radyo iletişimi, bu unsurun savaşta da önemli olduğunu vurgularcasına öne çıkarılmış. Siz tam savaşın en sıcak anında düşmanla boğuşurken ekibinizden bir eleman "Bilmem ne koordinatlarına gel burada hobbodö durumu var" diyor. Bu da gerginliğinizi daha çok artıran bir unsur oluyor. Tabii bu olayı sizde uygulayıp diğer arkadaşlarınızın ölmelerine sebep olabiliyorsunuz. Onlar şanslıysa ve siz doğru mesajı vermişseniz size yardımcı gelebiliyorlar. Bu dediğim radyo iletişim olayı takım savaşlarında oluyor ve doğal olarak gerçekliği de hayli artırıyor.

Bireysel senaryolarda savaşmıyorsanız, diğer senaryolarda siz havada kapışırken yer ve denizde de savaş vuku buluyor. Yani siz hava da düşmanlarımızı yok edip etrafa bakınırken birden patlarsanız bilin ki bir SAM füzesi veya tank tarafından yok edilmişsinizdir.

Falcon 4.0'deki düşman AI'leri sizi kusturacak kadar ileri düzeyde. Şöyle ki savaş sırasında karşınıza üç tane Mig-15 çıktı ve sizlere F-16'nız var. Uçağınızın hızına güvenip, için birini harcar ve kaçırım sonrada kanat adamlarımdan yardım isterim diye düşündünüz. Ama yanlışsiniz. O üç uçaktan birini yokederken radarınızda olan diğer iki uçaktan biri ortada yoktu ve siz denizi arkanıza alıp dağlık bölgeye doğru kaçarken dağın arkasına saklanıp radarından kaçan uyanık Mig-15 ummadığınız anda önünüze çıkıp sizi yoketti. Bu size Top-Gun veya onun gibi başka bir dangalak filmde alınmış bir sahne gibi gelebilir ama bu olay benim başıma gelmiş gerçek bir olaydır. Ben hala düşmanların bana oynadığı bu oyunun durum halini üzerinden atamamışken sizi de şiddetle uyarırım düşmanları hafife almayın çünkü bu oyunda diğer oyunlardaki klasik numaralar işe yaramıyor. Oyunda bulunan kameralar gerçekten çok iyi yerleştirilmiş. Manzara seyretmek istediğinizde hemen dış kameralara geçin. En yüksek grafik kalitesinde oynuyorsanız görüntüler gerçekten inanılmaz oluyor.

Tabii bu muhteşem grafikleri görmemin faturası da biraz tuzlu:PII 400,128 MB RAM, okkahlı bir 3D hızlandırıcı. Bu sistem oyunun maximum performansını için.



## Sonuç

Falcon 4.0 son yıllarda çıkmış en iyi simulasyon oyunu. Gerek teknik gerekse içerik bakımından son derece sağlam bir oyun. MicroProse'un oyun severleri 4 yıl sürdürmesinin nedeni bu oyunu tam performans ile oynatınca açıkça görülüyor. Oyun ne kadar öğrenmesi ve alışması zor olursa olsun kendini öyle yada böyle beğendiriyor. Oyun ilk başladığında becerilemeyecekmiş hissi uyandırıyor. Sakın buna aldanmayın ve heryeri kurcalayın. Klavye konfigürasyonunu siz ayarlayın çünkü klavye örtüsünü ne yazmak ne de öğrenmek olası değil. Ancak kendiniz yaparsanız aklınızda kalır.

Falcon 4.0 sadece simulasyon severleri değil klasik Arcade severleri de tatmin edecek bir oyun. Oynanabilirlik seviyesinin artışı bazında gerçeklikte azalıyor. Bunu dikkate alarak ayarları gerçekleştirensiz oyundan daha fazla zevk alırsınız. Oyundaki ufak tefek hatalar ise MicroProse'un son çıkardığı patch ile düzeltildi. Bu patchi [www.falcon4.com](http://www.falcon4.com)'dan download edebilirsiniz.

Son olarak bu oyunu kesinlikle almanızı tavsiye ederim. Simulasyondan nefret eden biri bile olsanız, oyun dünyasının ne kadar geliştiğini ve yakın zaman sonra nelere kadar olacağını görebilmek adına mükemmel bir örnek. **L**

## Falcon 4.0

MicroProse • Simulasyon • 1 CD

İNCELEYEN	: Anakin
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 300 MB
İŞLEMCI	: P II 266 CD-ROM : 4Hızlı
RAM	: 32MB Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D, Open GL
OYNANABİLİRLİK	: ★★
GRAFİK	: ★★
ATMOSFER	: ★★
SES/MÜZİK	: ★★
Bilgi için	:
Level CD	: Şubat 98

Genel  
9  
Puan

# Rollcage

Wipeout'un yapımcıları, hızı susayanlar için çok iyi bir oyun yapıp. Umarız mideniz sağlamdır.

**A**raba sahibi olmak, her gencin rüyasında yatan bir istektir. Hep araba hayalleri kurar, yoldan geçen arabaları hayranlıkla seyrederek. (Tabii güzel olanları) Arabayı o kadar cezbedici yapan en önemli özellik: Arabanın çok hızlı gidebilen bir araç olmasıdır. Bu hız tutkunluğu yeni bir spor dalını da beraberinde getirdi.

Araba yarışları, çok uzun yıllardan beri büyük rağbet gören çok zevkli ama bir o kadar da tehlikeli bir spor dalıdır. Her spor dalında olduğu gibi kendine ait seyircileri ve tutkunları mevcut.

## Gerçek yaşamda olurda, sanalında olmaz mı?

Bilgisayar oyunu yapımcıları, araba yarışlarına olan bu ilgiyi kendi yarattıkları yarış oyunlarına da çekmeyi hedeflediler. Araba yarışları oyunlarında gelişen teknoloji sayesinde insanlar artık kendilerini arabanın içindeymiş gibi hissediyor. Araba yarışları oyunları, arabası olmayan insanların araba tutkularını, arabası olup da hız yapma imkanı olmayan insanların da hız tutkularını gideriyor. İşte bu yüzden bilgisayar oyunları piyasasında araba yarışları tarzı oyunlara bolca rastlıyoruz.

İki değişik tarzda araba yarışları oyunu piyasayı ele geçirmiş durumda. Bunlardan ilki gelecekte geçen yarış oyunları. İkincisi ise gerçek zamana uygun dizayn edilmiş yarış oyunları. Her ikisinde de kendine ait beğeni kitlesi oluşmuş durumda.

Gelecekte geçen araba yarışları oyunlarının daha hızlı ve daha fantastik olması, gerçek zamanda geçen yarış oyunlarının da daha gerçekçi olması araba tutkunlarını bu oyunlara kilitlemeye yeterli oluyor. Son 6 aydır piyasaya, gelecekte geçen yarış oyunları yağmur gibi yağıyor. Bunun nedeni: Bu tarz yarış oyunlarının daha çok rağbet görmesinden kaynaklanıyor. Son 6 ay içerisinde 10'a yakın fantastik yarış oyunu piyasaya sürüldü. Kimileri vasatın üstüne çı-



kamadı, kimileri ise çok güzel ve yenilikçi fikirlerle odamıza girdiler. Psynognosis firması da oldukça deneyimli olduğu yarış oyunlarındaki son bombasını da piyasaya sürdü. (Dünyada bu türün öncüsü olarak kabul edilen Wipeout'u piyasaya çıkarmışlardı). Yeni çıkardığı oyunun adı Rollcage idi. Geçen ayki Extreme G2 yazımın sonunda sizlere Rollcage'i tavsiye etmiştim. Allah'tan Rollcage yüzümü kara çıkarmayıp, alınabilecek bir oyun olduğunu kanıtladı.

Rollcage'in çalışması için istediği minimum sisteme gelince: Pentium 166, 32 MB Ram ve 4x CDRom yeterli olabiliyor. Ancak oyun tamamiyle 3D Hardware desteğiyle geldiğinden Voodoo'suz yada TNT'siz bir konfigürasyona sahipseniz kesinlikle bu oyunu almayın. Ama eğer ekranda kare saymak veya tencere kapağı yarıştırmayı seviyorsanız, sizin bileceğiniz iş.

Zaten yarış oyunu severlerin çoğunun yüksek konfigürasyonda bir sistemi vardır diye düşünüyorum.

Not: Ultra TNT2'ler siz bu yazıyı okurken muhtemelen piyasaya çıkmış olacaktır. Eğer imkanınız varsa mutlaka alın. Voodoo3 sux TNT2 rullazz.

Rollcage'in, gelecekte geçen yarış oyunlardaki furyanın son örneği olduğunu düşünüyorum. Aldığım duyumlara

göre birkaç ay piyasaya araba yarışları çıkmayacak. (gelecekte geçen) Ama hiç belli olmaz, bu programcılar birşeyler düşünüyorlar mıliaka :)

Rollcage'in menüleri Playstation oyunlarındaki menülere benziyor. Bol renkli ve karmaşık olmayan basit bir ara birim. Rollcage'in getirdiği yenilik ise, arabamızı 360 derece sürebiliyoruz. Yolun üstünden veya yanından rahatça gidebiliyoruz. Tünelde veya kapalı alanlarda tavandan rakiplerimizi rahatça geçebiliyoruz. Rakiplerimizi geçme konusunda ciddi çok yardımcı oluyor bizlere bu özellik. İlk başlarda insana biraz acıip gelse de ve alışması zor olsa da zamanla alıştırsunuz. Arabaya herhangi bir kaza durumunda yani viraja çarpma gibi durumlarda herhangi bir hasar gelmiyor.

Rollcage diğer yarış oyunlarına göre farklı olan 8 tip silah çeşidiyle mevcut. Bunlar arasında hızlandırma, kalkın, ve değişik tip roketler var. Birçok yarış oyununda ( Dethcarz, Powerslide gibi yani) silahlar oyuna pek fazla etkide bulunmuyordu. Yani adamı yoldan çıkarmak veya arabasını patlatmak hiçte kolay değildi. İnanın şunu söyleyeyim. Rollcage'deki roketlerden birini yemediyseniz daha bu tür oyunlarla tanışmamışsınız demektir. Bu oyundaki silahlar ciddi adamın feleğini şaşırtabiliyor, onun için çok dikkatli olun. Kendinizi her an bir kurt deliğinde bulabilirsiniz.



(Kurt deliği = Haha Oyunu alanlar birbirler. Bir çeşit tuzak)

Oyunda seçebileceğiniz 6 değişik arabaya çeşidi bulunuyor. Bununla beraber 20 tane değişik pist var.

6 değişik araba seçilebilir. Sürücülerin ülkeleri: İtalya, İngiltere, Japonya, Amerika, Fransa ve Almanya olarak seçilmiş. (Nerde uleynın Türkiye??)

Her sürücünün kendine göre değişik karakteristik özellikleri var.

6 arabayı da birbirinden ayıran hız ve dayanıklılık gibi değişik yonları var.

Oyunda zamana karşı, Arcade Mod'da yada alıştırmaya modlarında yarışabiliyoruz.

Rollcage'in, Multiplayer yönünde çok önem verilmiş. Oyunu Modem'den 2 kişi, Network'den 6 kişi veya İnter-net'ten oynayabiliyoruz. He bu arada Need For Speed'in çıkarttığı Split Screen özelliği Rollcage'de de kullanılmış. Yani 2 kişi bir bilgisayardan yarı yarıya bölünmüş ekranda rahatça oynayabiliyor.

Rollcage cidden çok güzel bir oyun, ama bu oyunu birşey dağıtmak yada

parçalamak istemeyenler almasınlar. Çünkü her oynadıklarında biraz daha sıkılırlar.

Oyundaki oynanabilirlik olayına biraz daha değinmek istiyorum.:

1 Öncelikle bir arabayı veya binayı yok ettiğinizde, o binadan çıkan ışık efektleri gözünüzü kamaştırıp yoldan çıkmanıza neden oluyor. Ondan sonra da zaten ışık efekti geçene kadar önünüzü göremiyorsunuz.

2 Arabalar ön ve arka bölgeleri olarak birbirlerine çok benzediğinden herhangi bir çarpışmada önünüzü, arkanızı şaşırıyorsunuz. Komik ama gerçek, çoğu zaman ters yöne gitmişim oldu bu yüzden.

3 Arabalar çok hızlı olduğundan, düzlük bir bölgede hızlanınca bir daha durmanız epey zorlaşıyor ve biryere çarpıp havada taklalar atabiliyorsunuz.

**Müzik ve Ses:** Oyunun müziklerini Fat Boy Slim, Ez Rollers ve Aphrodite adlı gruplar yapmış. Tipik tekno ve rock karışımı bir müziğe sahip. Oyunun demosunda oynadığınız Rap'ten daha iyi olduğunu düşünüyorum. Oyundaki sesler ise hiç fena değil. Hiç rahatsız etmiyorlar. Oyunda 3D seslere yer verilmemiş.

**Grafik:** Parlama efektleri özellikle oyunda çok güzel yapılmış. Oyuna grafik açısından belki de şu an olabilen en iyisi denebilir. (Dethcarz'daki ışıklandırma efektleri hala aklımdan çıkmıyor. Ben hayatımda böyle birşey görmedim). Mekan çizimleri olarak bol renkli

ve temiz bir dünyada yarışıyoruz. Ağaçlar, çiçekler, böcekler cubuuh. Rollcage'de yarışırken gözümeye çok hoş bir şey çarptı. Yolda giderken, birden kenardaki heykel devrilerek alevler içinde yere yığıldı. Yani çevredeki binalara çarparak arkadan gelenlere hiç de hoş olmayan sürprizler hazırlayabilirsiniz. Göze inanılmaz derecede güzel gözükken bu efektler beni fazlasıyla etkiledi.

Rollcage, mükemmel bir oyun değil ancak Psygnosis firmasını cidden böyle değişik tarz bir oyun yaptığı için canı gönülden kutluyorum. Oyunun en güzel yönleri: Grafikleri, güçlü silahlar ve getirdiği yenilikler. Oyunun kötü yanı ise oynanabilirliği, başkada kötü bir yanı yok zaten. Rollcage cidden benim hoşuma gitti, bana duvarlarda ve tavanlarda gidebilmeyi sağladığı için bu oyunu sevdim. Tavsiye ederim. Önümüzdeki ay görüşmek üzere bol oyunlu günler sizin olsun.

Not: İlk Türk Starcraft server'ı açıldı. Gelmek için [www.sanane.com](http://www.sanane.com)'a gidip gerekli bilgileri alabilirsiniz. Türk server'ı CD Key'e gerek duymuyor.

Hepinizi bekliyorum. L

## Rollcage

Psygnosis • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN	Bürak Hun		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	80 MB
İŞLEMCI	Pentium 166	CD-ROM	4Hızlı
RAM	32MB	Multiplayer	6 Kişi
3D Hızlandırıcı	Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★		
GRAFİK:	★★★★★		
ATMOSFER:	★★★★★		
SES/MÜZİK:	★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Nisan 99		

Genel  
8  
PUAN

# Kısa Kısa

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

## TOP GUN - HORNET'S NEST

**S**oru: Bir inekten ne kadar süt çıkarabilirsiniz? Cevap: Hiç beklemediğiniz kadar. Top Gun serisi de işte bu kurala uygun olarak devam ediyor. 1982 de başlayan Top Gun deliliğinden 1996'da Top Gun- Fire at Will ile kurtulduğumuzu düşünürken, Microprose'daki zeki dostlarımız pişmiş ve hatta yenmiş tavuğu yeniden önümüze sunmaya karar vermişler. Hornet's Nest, tıpkı ağabeyi Fire at Will gibi aşırı sulandırılmış bir simülasyon. Aslında bu oyuna simülasyon demeye utanıyorum. Uçuş dinamikleri o kadar zayıf ki, motor gücünü yarılıp üst üste 3 loop atıp iki Maverick ateşledikten sonra hiçbirşey olmamış gibi yolunuza devam edebiliyorsunuz. Hadi canım! O hareket-

leri yaptıktan sonra ne mide, ne beyin kalır pilota! Hadi diyelim ki oyunu basitleştirilmiş bir simülasyon-cıvcıv olarak kabullendik. Peki ya görevlere ne demeli? Yapay zeka yok, genellikle "attığınız her füze"="dul bir Mig29 pilotu eşi daha" demek oluyor. Ne chaff atacak, ne de bir defansif manevra yapacak kadar zeka yok rakiplerde. Ayrıca, bütün görevler kalıplanmış, yani belli bir anda, belli bir noktada bulunup belli şeyleri yapmazsanız başarılı olamıyorsunuz. Eh ben daha ne diyim? Gidin kardeşim, uzaklaşın gözünüzü seveyim. Bir daha simülasyon mu, arcade cıvcıv mı yapacaksınız karar verin öyle çıkın karşına, yoksa alacam kızılık sopasını elime.



**FİRMA** : Microprose  
**TÜR** : SIMULASYON **5**

## ASTEROIDS

**A**ranızda 23 yaş ve üzeri olanlar kalasın, diğerleri tenefüse çıkabilirler. Tamam mı, kurt oyuncular, başbaşa mıyız? Eh o zaman eski günleri yad edelim biraz, ah ulan ah, neydi o C64'lü, Amiga'lı günler di mi? Ne eğlendik bee, bir Ikari Warriors'un, bir Operation Wolf'un, bir Combat School'un zevki hangi süper grafikli 3D o-yunda var ha? Yok di mi? Şimdiki



gençlik de bir tuhaf, hiçbir şeyle yetinmiyorlar. E tabii, görmemişler ki, biliyorlar ki o eski zamanları. Bilgisayarların kasetli, 64 KB hafızalı (idrak edemeyenler için 1 MB'm 16'da biri) olduğu o zamanları tanımıyorlar ki. Konuşmayı öğrendiklerinde ilk söyledikleri "Anne" değil, "Anne, 3Dfx !!!" oluyor (Bakalım konuyu buradan nasıl toparlayacağız - BLX)

Yaa, işte Asteroids de o karanlık çağlardan kalma bir oyun (oh beee - BLX) hani üzerinize gelip duran asteroidleri vurur, daha küçük parçalara ayırır en sonunda da yoketmeye çalışırdık. İşte birileri (Activision) Asteroids'i terk edildiği karanlık mahzenden çıkartıp, yükselen değer 3D ile bezeyip biz eski kurtları sömürmeyi amaçlamış. Yok öyle yağma! Bizler piriyiz bu olayın dostum, adımız üstümüzde, piyasanın "kurduyuz". Yemeyiz öyle her önümü-

ze atılan. Gerçi fena da olmamış, 3D grafikler, patlamalar, sadece tek tip meteor değil ellie yakın farklı meteor ve düşman çeşidi var artık. Kara delik, patlayan bir güneş gibi tehlikeli ve ilginç mekanlar, farklı silahlar eklenmiş. Hepsi iyi güzel de, ne biliyim, 25 yıldan sonra insan daha iyi birşeyler bekliyor? Aynı oynanış, yine kısıtlı mekanlar, aynı bölümü on kere tekrar tekrar oynamak zorunda olmak baydı beni. Bakın Battlezone da 25 yaşında, siyah ekranda beyaz çizgilerle oynanan bir oyundu, ama yeni versiyonu, türünün ilk örneği olarak çıkar açtı. Yani ne diyim ben size, hala sömürüyorsunuz ya milleti. Aferin size.

**FİRMA** : Activision  
**TÜR** : ACTION **5**



## THUNDER BRIGADE

**O**h be, işte adamakıllı bir oyun. Öyle deli gibi bir sistem istemiyor, ortalama bir Pentium 166 falan yeter. Hele ki 3D kartı hiç istemiyor, hatta iş inada binmiş galiba, sisteminizde 3D kartı olsa bile kullanmıyor. Çünkü grafikleri poligonlardan değil, Voxel'lerden oluşuyor (Delta Force'da kullanılan grafik tekniği). Tabii iş böyle olunca, parayı bastırıp canavar gibi Pentium III'ü almış olanlar dönüp de bu oyunun yüzüne bile bakmayacaktır. Ama zaten öyle çok iddialı, çok şaşaalı bir oyun da değil Thunder Brigade.

Konu bende artık kusmuk torbası fikrini çağrıştıran klişelerden. Zalim İmparatorluğa karşı ayaklanan bir koloni varmış, biz de burada çarpışan cesur mu cesur, yakışıklı mı yakışıklı bir askermişiz. Vermişler altımıza hover-tank'ı, takmışlar bir çift lazer topunu, pohpohlamışlar bir de utanmadan. "Hadi koçum, hadi aslanım. Yaparsın sen, onların dev savaş makinaları, Battlecruiser operasyonlarını (buradaki espriyi anlayan anlar ve güler - BLX)

varsa ne olmuş, senin de yedi ceddin gibi serhaddin var" diyerek salıyorlar çayıra bizi. Yönettığınız araç her ne kadar yerden yarım metre kadar havada yuzerek ilerliyor olsa da, sonuçta bir tank. Yani ani manevraları, sert dönüşleri kolaylıkla yapamıyor. Ama oyunun yapay zekasının bu açığı kapattığını söyleyebilirim. Bir keresinde arkamdaki 4 imparatorluk hover-tank'ından kaçarken, üsse yarım kilometre kala benim tarafımda olan tanklardan bir kısmı üssün yakınındaki savaşı bırakıp, oldukça zor durumda olan bana yardıma geldikleri gördüm. Akabinde arkamdaki İmparatorluk tankları da toplukladılar tabii. Yani, çoğu oyundaki gibi düşmanla karşılıklı "al takke, ver külah" şeklinde mermi alışverişi yapamıyorsunuz. Zoru gören sıvışıyor. Seslerin de fena olmadığını söyleyebilirim. Sağdan soldan geçen mermi vizitileri ve brifinglerde kullanılan konuşmalar falan tam oturmuş. Ama grafikler, yok yok, grafikleri düşünmek bile istemiyorum, aksi taktirde bu oyun da 5 falan ala-

cak, ama öyle olsun istemiyorum, çünkü bayağı sevdim bu oyunu. Tek söyleyebileceğim, grafikleri Commodore 64'ten hallice olduğu, iç güveysi hesabı. Eğer bilgisayarınız yeni simülasyonları çalıştıramıyorsa, grafiklerini de görmezden gelebilecekseniz, ki hiç sanmıyorum, Thunder Brigade fena bir oyun değil. Ama sağlam makine sahipleri dönüp bakmasınlar bile.



FİRMA : I-Magic  
TÜR : SIMULASYON 6

## BEAVIS&BUTTHEAD: BUNGHOLE IN ONE

**M**adem nostaljiden girdik bu ay, öyle devam edelim bakalım. Çok sevdiğim Kağan isimli bir arkadaşımın Amiga'da saatlerce bıkmadığımız bir oyun vardı (aslında birçok oyun vardı ama, hepsini anlatacak kadar yer yok). Bildiğimiz golfün mini versiyonu olan bu oyun (şimdi adını hatırlayamadım) çok ama çok zevkliydi. Sonra zaman ilerledi, PC'ler çıktı, MTV Türkiye'ye geldi, Beavis & Butthead denilen iki zibidi evlerimize konuk oldu (hani alaka? - BLX) (sabırlı ol, geleceğim şimdi - SD) (Sen nereden çıktın be? - BLX). Sonra, zaman yine ilerledi ve birileri mini golf ile Beavis & Butthead'i birleştirmeyi akıl etti. Ne hadder eyii, ne hadder hoj!

Bu iki zibidinin en ünlü 13 macerasının, mini-golf parkurlarına dönüştürülmüş şekli olan Bunghole in One, oldukça güzel bir oyun. Neden? Çünkü oynaması zevkli, kolay, üstelik de komik. Bir golf oyunu nasıl komik olur demeyin, içinde Beavis varsa olur (Butthead'i hiç sevmem). Bu iki zibidinin ve çizgi filmlerdeki en popüler karakterlerin oyuncu olarak katıldıkları



turnuvalarda, birbirlerine attıkları laflar bayağı komik. Ama bu tür oyunlarda olduğu gibi, bir kere oynanıp "eh işte, fena değilmiş" diyip kenara atılacağı ve bir daha da hatırlanmayacağı bariz olan bir oyun Bunghole in One.



Eğer birsürü kopya oyun alıp, çekik gözlü hurstız kopyacıları zengin etmek için bilgisayarınıza gidecekseniz, bunu da listenize ekleyin. Ama bir tek oyun almayı planlıyorsanız, o oyun sakın ola ki Bunghole in One olmayaaa... L

FİRMA : GT Interactive  
TÜR : SPOR 6

# Heroes of Might & Magic 3

Belki de yapılmış en iyi turn-bazlı stratejilerden biri bu oyun, ancak bazı noktaları iyi kavramak gerekli, yoksa Erathia ovaları insana dar gelebilir!

**H**er önüne gelenin Red Alert taklidi oyunlar yaptığı bir zamanda, HOMM serileri çizgisinden hiç ödün vermeden yoluna devam etti. Serinin üçüncü oyunu olan Restoration of Erathia, gerçekten de oldukça rafine ve bağımlılık yapıcı bir oyun. Ancak tabii RTS türüne düşkünseniz, bu oyun kafanızı biraz karıştırabilir, bu yazıda oyunun temel yapısına bir göz atacağız ve böylece kafanızdaki soruları cevaplandırmayı deneyeceğiz.

## Zorluk Seviyesi

İlk iki oyunun aksine, zorluk seviyesini artırmamız sadece bilgisayar kontrolündeki düşmanların daha da hızlı üretim yapmasını sağlamıyor. Doğru, zorluk seviyesi ne kadar yüksek ise, siz o kadar az, düşmanlar da o kadar fazla kaynakla oyuna başlıyorlar. Ancak tek fark bu değil, bu kez seviye yükseldikçe yapay zeka da o denli artıyor. En kolayda oynarken düşman oldukça pasif davranacaktır, ancak bu sizi aldatmasın, eğer bir açık bulursa kaçırılmaz. Öte yandan zorluk seviyesi yükseldikçe yapay zeka hem daha saldırgan, hem de hesaplı davranmaya başlayacaktır.

## Ekonomi

Oyunda farklı tiplerde kasabalar ve herbirinde farklı tipte binalar mevcut, bu binalardan bazıları tüm kasabalarda aynı işi görürken, çoğu da bulunduğu yere has özelliklere sahiptirler. Mesela Mage Guild her kasabada aynı işi görür, komutanlarınıza yeni büyüler öğretir. Ne var ki çıkan büyüler ve kulenin kaçınıcı seviyeye kadar upgrade edilebileceği bulunduğu kasabaya bağlıdır. Yine Resource Silo her kasabada kurulabilir, ancak size fazladan hangi kaynağı kazandıracığı yerine göre değişir. Genel



eğilim kasabadaki tüm binaları en kısa zamanda kurmaktır, ancak ne var ki oyunun yapısı bunu hilesiz başarmanıza pek izin vermez. Amaç tüm binaları bir an önce yapmak değil, en gereklileri öncelikle kurmak olmalıdır. Peki hangileri en gerekli? Bunu bir örnekle anlatalım, diyelim ki Castle kasabanız var ve işe sıfırdan başlıyorsunuz, kolay seviyede elinizde yeterli miktar kaynak olacaktır, ancak tüm kasabayı kurmaya yetecek kadar değil. Şimdi, unutulmaması gereken temel unsur şu, yedi günde bir kasabadaki yaratık üretimi yenilenecektir, ayrıca bazı binalar yine haftada bir etkili olurlar. O zaman yapmamız gereken ilk hafta dolmadan temel ekonomik yapıyı oturtmak ve en az 3 tür yaratık üretimini garantiye almaktır. Burada ana meclis binasını ilk upgrade etmek günlük altın gelirini artıracaktır. Ardından altın gelirini artıracaktır. Ardından yapılması gereken, kaynaklar el verdiğince kaleyi upgrade etmektir, kale hem temel yaratık üretimini katlar, hem de size savunmada büyük avantaj sağlar.

Bundan sonra sırasıyla ilk 3-4 yaratık türünün üretimini sağlayacak binalar yapılmalıdır. Çoğu insan hemen en üst seviye yaratıklardan bolca üretmek ister, ancak bu imkansızdır. Ne kadar güçlü olursa olsunlar, yedinci seviye yaratıklar bile az miktarda olduklarında büyük miktar düşmanla başa çıkamazlar. Öte yandan düşük seviye yaratıklar belki nispeten güçsüzdürler, ancak hem hızlı çoğalırlar, hem de iyi bir komutanın emrinde yeterince ölümcül olurlar.

## Madenler

Her kasabada bulunan binaları kurmak için farklı kaynaklara ihtiyaç vardır, bazı kasabalar sırf altınla ayakta kalabilirken, bazıları çok az bulunan cevherlerden bolca isterler. Bunun dışında ordu kurmak için de bolca altına ihtiyacınız olacaktır. Burada iki kaynak mevcut, ana haritadaki madenler ve Marketplace. Tabii işin püf noktası var, her maden büyük ihtimalle bir grup ya-

ratik tarafından korunuyor olacaktır, haritadaki bu yaratıkların da her geçen hafta artacağını unutmayın. Bu yüzden en yakındakilerden başlayarak kendi bölgeniz içindeki madenleri hızla kontrol altına almaya çalışın, ancak dikkatli olun, kontrol ettiğiniz alan büyüdükçe savunması da o denli zorlaşacaktır. Madenlerin yanısıra, yaratık yuvalarını da kontrol altına almayı sakın ihmal etmeyin. Buralardan her hafta adam toplayabileceğiniz gibi, bu yuvaların herbiri kalelerinizdeki aynı tip yaratık yuvasının üretimini +1 artırır. Ayrıca bir komutanı her hafta haritayı dolaşıp adam ve vergi toplamakla görevlendirmeyi ihmal etmeyin, özellikle değirmenlere kesinlikle uğrayın.

## Komutanlar

Campaign görevlerinde en gelişmiş komutanlarınızı bir sonraki senaryoya taşıma imkanınız vardır, ancak Artifact ve orduları beraberinde gelmez, ayrıca her görevde ancak belli bir seviyeye kadar level atlayabilirler. Tek haritalarda bu kısıtlama yok tabii, ancak tüm komutanlarınızı aynı anda çok üst seviyelere çıkarmanız da çok zor. Yapılacak iş şu, özellikle savaşla ilgilenecek bir grup komutanı ayırmak, onları ve ordularını takviye etmek. Ne var ki harita büyüdükçe komutanlarınız kalelerden o denli uzakta kalacaktır, bu yüzden iki farklı grup daha ayırmanız gerekebilir. İlk grup komutan etrafında dolaşıp kaynakları toplayacak, gerektiğinde savaşanlara takviye birlikler götürecektir, bunları kara ve denizde en hızlı gidenlerden seçmek faydalıdır, yanlarında çok fazla adam olması da şart değildir. İkinci grup kalelerde ikamet edecektir, yaratık ve kaynak üretimini artıran her tür Artifact derhal bunlara aktarılmalı, ayrıca emirlerinde yeterince büyük bir ordunun bulunduğundan emin olunmalıdır. Bu komutanlar savunmada olacaklarından, yavaş ilerleyen ünitelerle idare edebilirler, ancak uzun menzilli dövüşçülerle donatılmalıdırlar. Ayrıca bir miktar büyü güçlerinin bulunması da faydalıdır. Yapılacak en iyi iş düşmanın asla kale-nize pek yaklaşmasına izin vermemektir aslında, bu yüzden tüm güçlü orduları uzakları fethetmeye göndermemek akıllıca olur.

## Level Up!

Komutanlarınız seviye atladığında bazı özel yeteneklere de kavuşacaklardır, bunun dışında etraftan da yeni yetenekler ve büyüler öğrenebilirler. Ancak burada seçimler dikkatli yapılmalıdır, mesela pek deniz bulunmayan bir haritada denizcilik yeteneği edinmek pek işe yaramaz. Bazı yetenekler nispeten önemsiz sayılabilir, ancak bazılarını kesinlikle edinmeniz gerekir. Mesela Diplomacy, bu yetenek sizden zayıf yaratık gruplarını ordunuza katmanıza imkan

tanır, ne kadar yüksek olursa o kadar iyidir. Bu sayede bir anda ordunuza yüz Titan, ya da ikiyüzelli Chaos Hydra katabilirsiniz! Ayrıca Wisdom üçüncü seviye ve üstü büyülerini öğrenmek için gereklidir, yani kesinlikle edinilmesi gereken bir yetenek. Aynı şekilde dört temel büyü grubunda ustalaşmak da, düşmanlarınıza kök söktürmenin iyi bir yoludur. Leadership ordunuzun moralini yüksek tutar, adamlarınız savaşta donup kalmaz, Luck ise şanslı atış yapıp iki kat hasar vermenize imkan sağlayan bir yetenektir. Ancak şunu unutmayın, her yetenek her komutana uymaz. Mesela, Undead yaratıklar moral etkilerinden bağımsızdır, yani ordusu Vampire Lord ve Lich dolu bir komutana Leadership yeteneği kazandırmak son derece anlamsız ve etkisizdir.

## Ordular, İleri!

Bir ordu kurarken dikkatli olmanız gerekir, elinizdeki yaratıkları ve komutanları iyice inceleyip ona göre karar vermelisiniz. Mesela Archery kabiliyeti olan komutanlara sırf yakın dövüşçüleri vermek büyük hata olur. Ancak sırf yakın dövüşçülerden bir ordu kurmak zaten hatadır, ordularınızda en az iki farklı grup okçu sınıfı yaratık olmalıdır. Ancak okçular genelde yakın mesafede çok kötü dövüşürler, bu yüzden yanlarında yavaş birimlerden bir grup koymak iyi bir fikirdir, mesela Dwarf ya da Dendroid türleri yakın dövüşte okçularınızı korumak için mükemmeldir. Bunun dışında savaşta düşman saflarına taşınmak ve özellikle okçularına saldırmak için hızlı birimlere ihtiyacınız olacaktır. Çoğu kişi safların dizilimine pek almıyormuş, ancak yapay zeka aynı fikirde değildir. Tüm okçuları ya da en hızlı birimleri yanyana koymak, onların Death Cloud ve Meteor Shower gibi geniş alan etkili saldırılardan büyük zarar görmesine sebep olacaktır. Öte yandan ilk saldırıda en hızlı birimleri düşmanın burnunun dibine sokmak, onların katledilmesini kolaylaştırır. Bırakın düşman size gelsin. Büyülerin kullanımı da son derece önemlidir, eğer elinizde düşmanı büyük kayba uğratabilecek güçlü büyüler yoksa, bırakın o turn ilk büyüğü o yapsın. Büyük ihtimalle okçularınızı kör etmeyi ya da hızlı birimleri yavaşlatmayı deneyecektir, hemen ardından bir Cure ya da Haste yaparak onun bu çabasına boş çıkabilirsiniz. Ancak elinizde çok güçlü bir büyü ve karşı tarafta da bolca okçu varsa, o zaman ilk atışı siz yapın.



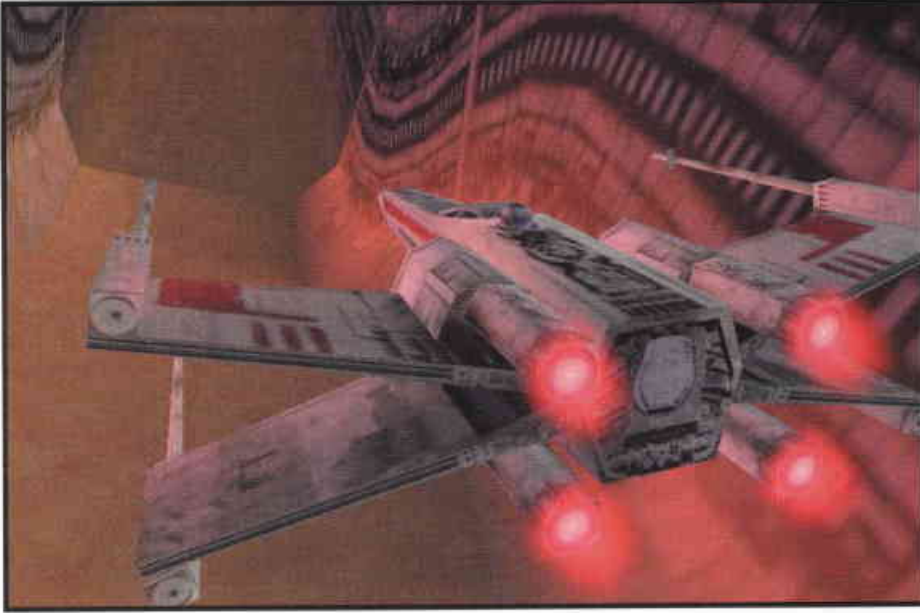
Oncelikle okçuları ve Vampire Lords gibi kendini diriltiren birimleri indirmeyi hedefleyin.

## Nefret ve İfrit

Bu oyunda çoğu yaratığın, özellikle de upgrade edilmiş versiyonlarının önemli özel yetenekleri bulunuyor. Örnekler, Ogre Mage dost yaratıklara Bloodlust büyüsü yapabiliyor. Aynı şekilde Archangel ölen dost birimleri diriltebiliyor, Master Genie dost birime rastgele faydalı bir büyü yapabiliyor. Archdevil karşısındaki yaratıkların moralini düşürüyor, birimlerin tanımlarına bakarak özelliklerini öğrenin, bunlardan savaşta faydalanın. Yine benzer bir şekilde bazı birimler birbirlerinden nefret ediyorlar, bunlar savaş alanında karşılaşmalarında birbirlerine tam gaz dalıp doğrudan yüzde elli fazla hasar veriyorlar, mesela Angel ve Devil bu türden bir düşmanlık besliyorlar birbirlerine karşı. Tabii bu aynı saflarda çarpışamayacakları anlamına gelmiyor. Aynı şekilde komutanınıza Artifact verirken de ne işe yaradığına bakmayı unutmayın, mesela ordunuzda hiç Undead yoksa, Destroy Undead büyüsüne karşı koruyucu tılsım taşımanın bir anlamı olmaz. Ayrıca moral veren tılsımlar da Undead orduları için etkisizdir. Biraz ince ayar gerekli yanını, unutmadan, savaşa girmeden önce komutanınızın yeterli manası olduğundan emin olun. Ayrıca ilkyardım çadırı ve Ballista gibi yan araçlar ne kadar önemsiz görünse de, genelde çok işe yarayabilirler. **L**

War Lord

# X-Wing Alliance



**F**azla uzatmadan söze girelim, X-Wing: Alliance zor bir oyun, özellikle de bu türle pek alakası olmayan çaylak pilotlar için. Ancak yer darlığından dolayı, burada her görevin açıklamasını değil, oyun hakkındaki bazı temel ipuçlarını bulacaksınız. İlk öneri, adam gibi bir analog joystick edinin. Eğer adınız Luke Skywalker değilse, babadan kalma dijital iki tuşlu joystick ile bu oyunu bitirmeniz imkansız sayılır. İkincisi, görevler ilerledikçe, uzay daha da kalabalıklaşacak. Ya aşırı güçlü bir sistem kullanmanız, ya da tüm grafik ve ses detaylarını en aza indirmeniz gerekecek, aksi taktirde sistemin yavaşlaması sık sık ölmenize sebep olacaktır. Müziği tümenden kapatmak atmosferi düşürebilir, ama işlemcinizi çok rahatlatır.

## Yapay Zeka

Bu oyunun yapay pilot zekasını asla küçümsemeyin, ilk görevlerde karşınıza çıkan birkaç korsanı indirmek kolay oldu diye, tüm oyunun "aptal" olduğunu sanmayın. Genel kural şu, dost ve düşman pilotlar birkaç yetenek sınıfına ayrılıyorlar. Nispeten "önem-

siz" bir istasyona saldırırken karşınıza çıkacak birkaç TIE, büyük ihtimalle en tecrübesiz pilotların kontrolünde olacaktır. Ancak mesela bir önemli bir konvoyu basarken karşılaşacağınız Gunboat ya da Interceptor pilotları vasatın üstünde uçarlar. Aynı koşul kanat adamlarınız için de geçerlidir, görev ne denli tehlikeliyse, onlar da o denli usta pilotlardan derlenirler. Bunun dışında büyük ve yavaş gemilerin de kolay lokma olduğunu sanmayın, turbo-laser taretleri hedef seçmek ve vurmak konusunda oldukça beceriklidir, özellikle attığınız savaş başlıklarını asla iskalamazlar.

## Gemiler

Oyunda inanılmaz bollukta gemi var tabii, ancak bunları beş ana sınıfa ayırmak mümkün. İşte sınıflar ve karşısında uygulanacak taktikler:

**Av-Bombardıman:** Gariban bir Z-95 ya da TIE Defender, hiç farketmez, bunlara uygulanacak iki taktik var. Ya kuyruklarına yapışıp bataryalarını tükenene dek laser sıkacaksınız, ya da uzaktan füze kilitleyeceksiniz. Hangisini yapacağınız altınızdaki gemiye, silahlarınıza ve ortamın kalabalıklığına bağlı. Düşman çok zayıfsa (Z-95) kuyruğuna

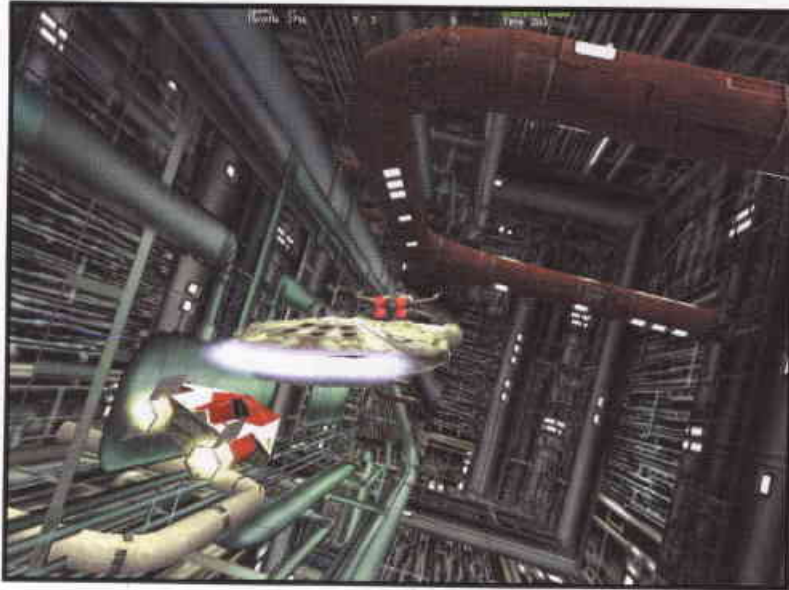
Uzay tehlikeli bir yerdir, orada nasıl sağ kalınacağına dair bir çift sözümüz var.

yapışın ve patlatana dek bırakmayın. Ancak eğer çok güçlüyse (TIE Defender) o zaman iş füzeyle bile bitmeyebilir, derhal kanat adamlarınıza emir verip onu çapraz ateşe almayı deneyin.

**Transport:** Corellian Transport ve benzeri gemiler, bunlar hızlı, büyük gemilere nispeten çevik ve en az iki adet turbo-laser taretiyle donanmışlardır. Asla doğrudan kuyruklarına yapışmayın, taretler bir anda canınıza okur, en iyi yöntem devamlı zigzag çizerek laser sıkmanızdır. Uzaktan torpido atmayı deneyebilirsiniz, ancak taretler etrafta başka tehdit yoksa bunları kolayca vuracaktır. O yüzden ya grup saldırıp şaşırtmayı, ya da çok yakına girip, başlığı kilitmeden "kör atış" yapmayı deneyebilirsiniz. Eğer bunların pilotu sizseniz, o zaman taretleri otomatik atışa ayarlayın, önce E tuşu ile düşmanı seçip, F tuşu ile taretlerin ona ateş açmasını sağlayabilirsiniz. Savaş başlıklarını hedeflemeyi ve ani dönüşlerle onları şaşırtmayı ihmal etmeyin. Bu gemilerin kalkanları güçlüdür, ancak yavaş dolar, bunu asla unutmayın.

**Orta ve Ağır Sınıf Yıldız Gemileri:** Nebulon-B fırkateyni ve Yıldız Destroyeri arasında kalan tüm gemiler, bunlar bir kütük kadar hareketsizdir. Ancak sayısız turbo-laser taretleri ve avcı filolarıyla donanmışlardır. Gariban bir X-Wing ile bunlara dalmak doğrudan intihar demektir, arkanızda bir filo varsa bile dikkatli olun. Bunları indirmek için ağır savaş başlıkları kullanmak gerekir, işi kolaylaştırmak için saldırdığınız yöndeki laser toplarını hedeflemeyi deneyin. Ayrıca grup saldırılar da top bataryalarını şaşırtmak açısından oldukça faydalıdır. Asla dik dalmayın, yatay geçişler yapmaya çalışın, ilk geçişte laser toplarının korumakta zorlandığı noktaları gözünüze kestirin ve saldırınızı oralara yöneltin.

**Yük ve Hafif Sınıf Yıldız Gemileri:** Yük gemileri ağır ve genelde birkaç istisna hariç savunmasızdırlar. Ağır torpidolar ve seri geçişlerle işlerini hızla



bitirebilirsiniz. Hafif sınıf yıldız gemileri de genelde pek farklı değildir, ancak birkaç topları vardır. Bu sınıfı oluşturan gemiler genelde eski tasarımlar olduklarından kalkan ve zırhları zayıftır, yine de büyük gemilere uygulanan tekniklerin kullanılması faydalı olacaktır. Kör noktalardan hızla yaklaşın, silahlarınızı üstüne boşaltın ve gaz kesmeden uzaklaşın.

**Sabit Hedefler:** Dev bir uzay istasyonundan tutun da basit bir mayına kadar kadar pek çok yapı bu sınıfa girer. Yük depolamakta kullanılan konteynerler tamamen savunmasız ve basit hedeflerdir, ancak diğerleri için aynı şeyi söylemek zor. Hemen her tür istasyon ve savunma podu ağır silahlarla donatılmıştır, ayrıca istasyonlar genelde avcı filoları barındırırlar. Bunlara da büyük gemilere yaptığınız gibi saldırın, ancak bir farkla, hangarlarından çıkan bir avcı filosu görürseniz derhal ateşi onlara yöneltin. Hangar çıkışı bir avcının en kolay avlandığı zamandır. Boyutları nedeniyle bunlara çarpmak çok kolay olabilir, araya biraz mesafe koymayı unutmayın.

Death Star: Return of The Jedi'yi , seyrettiniz mi? Güzel filmidir...

## Temel Uçuş Teknikleri

Size yardımcı olacak bazı temel kuralları maddeler halinde gözden geçirelim, unutmayın, hangi gemiyi kullandığınız farketmez, bu kurallara uymazsanız çabuk göçersiniz:

- 1-** Asla bir çatışmanın ortasında kaynık birkaç saniyeden fazla dümdüz uçmayın, belli bir yönde ilerlemek için bile zigzaglar çizin.
- 2-** Asla bir düşman grubuna kafadan dalmayın, öldüğünüzü bile anlamazsınız. Size saldırıyı kanat adamlarınıza havale edin, siz de onlara saldırırlara dalm. Böylece kafadan saldırılardan hepimiz sağ çıkarsınız. Düşman ateş açtığı anda yön değiştirmeye de hazır

olun.

**3-** Arkanızı sık sık kollayın, düşman grup uçmayı ve yakından topluca salvo ateş açmayı çok seviyor, üstelik beceriyor da keratalar!

**4-** Kanat adamlarınızı kollayın, savaşmak bir takım çalışmasıdır, unutmayın. Onlara saldırırları hedefleyin, aynımsı da onlardan isteyin. Onlardan gerekmedikçe fazla uzaklaşmayın, ancak çarpma ve dost ateşi yemeye karşı da uyanık olun.

**5-** Hem kalkan, hem de laserleri aynı anda doldurmaya çalışmayın, çok yavaşlırsınız. Gereklikçe iki sistem arasında enerji takası yapın, ama esas şarj gücünü silahlara yöneltin.

**6-** Chaff ve Flare kullanmayı unutmayın. Chaff bir süre için düşmanın size kilitlenmesini önler, Flare ise en yakın füze yönelen minik bir patlayıcıdır. İkisinin de rolü farklıdır.

**7-** Özel silah sistemlerini kullanmanız gerektiğinde (Tractor Beam, vs) bunların da enerji gerektirdiğini unutmayın.

**8-** Füze ve torpidoları laser ateşiyle vurabilirsiniz, özellikle yoğun bir biçimde dost bir gemiye doğru gidiyorlarsa araya girin ve parmağınızı tetikten çekmeyin. Bazen bunu yapmanız şart olacaktır.

**9-** Korumanız ya da yoketmeniz gereken hedefleri gözden asla kaçırmayın, mümkün olduğunca yakınlarında "takılın", düşman avcılarının sizi uzağa çekmesine izin vermeyin.

**10-** Her gemi farklı manevra yeteneğine sahiptir, yatay ve dikey dönüş oranlarını iyi öğrenin. Simülörde bolca alıştırmaya yapın.

**11-** Tüm gemiler en iyi manevralarını 1/3 gaz konumunda yaparlar, çok keskin dönüşler için bir an bu hıza düşün ve kola asılın. Hemen ardından gazlamayı unutmayın, bu şekilde TIE sınıfı gemilerle daha rahat başa çıkarsınız.

**12-** Avcıları kovalarken asla doğrudan üzerlerine ateş açmayın, gidiş yönlerinde biraz daha önlerine sıkın. Uzaklık arttıkça bu mesafeyi artırın, laser nişangahınızı kullanmaya alışın.

**13-** Ateş altında hedefe kafadan yaklaşmayın, eğer buna mecbur kalırsanız düz gitmeyin, "gezinin". Kafadan laser yerken füze atmaya kalkmayın, burnunuzun dibinde patlar, hem füze ye yarız olur, hem de size...

**14-** Uzaktan torpido atarken aradaki büyük engelleri hesaba katın, torpidolar bunların etrafından dolanamaz.

**15-** Aynı şekilde üzerinize gelen füze ve torpidoları büyük gemilerin arkasına sığınarak safdışı bırakabilirsiniz.

**16-** Concussion Missile yeterince çevik bir füze değildir, düşmanın kuyruğuna yönelmeye çalışır, ama düşman da bunu engellemek için kırk takla atar. Bu füzeyi atmak için en iyi pozisyon düşmanın arkasına doğru dolunarak elde edilebilir. Tabii direkt kafadan yaklaşırken de atabilirsiniz, ama madde 13 bu konuda ne diyor, hatırlayın.



**17-** Brifing ne diyorsa harfiyen uyun, kahramanlık yapmaya kalkmayın, akıllı olun. Başka bir sisteme atmanız gerekirken oyalanmak iyi fikir değildir, unutmayın zaman devamlı geçiyor, tik tak, tik tak...

**18-** Eğer kaçmanız gerekiyorsa, tüm gücü motorlara verin, silah ve kalkanları unutun. Tam gaz atlayış noktasına doğru uçun, bu şekilde proton torpidolarını bile ekmeniz mümkün olabilir. Aynı taktik hız gerektiren görevlerde de işe yarar, mesela keşif gibi.

**19-** Patlayan gemilerden, dağılan gemi parçalarından ve büyük gemilerin motorlarından uzak durun. Özellikle gaz konteynerleri patlarken etrafı bir hayli dağıtırıyorlar, fazla yaklaşmayın.

**20-** Sigara ve içkiye bulaşmayın, spor yapın, iyi beslenin, uykunuzu alın. Ancak sağlıklı bir pilot emeklilik yaşına gelme şansına sahiptir. Ya da hayat sigortanızı yenilemeyi unutmayın, en azından helva parası sorun olmaz...

Evet, kısaca aklıma gelenleri aktarmaya çalıştım, simülörde bol bol uçmayı ihmal etmeyin, unutmayın koşulları istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Gittikçe daha iyi pilotlara karşı, daha zayıf gemilerle bolca alıştırmaya yapın. Takıldığınız görevleri kötü körüne uçmayın, oturup taktik düşünün, ara sahnelerin tadını çıkarın.

Hoşçakalın..!

Storm Guard

# Commandos Beyond the Call of Duty



Commandos zor bir oyunda, ama bu yeni ek görev pakedi insanı delirtebilir. Siz sevgili okuyucularımızın akıl sağlığı bizim için herşeyden önemli olduğundan, kendimizi feda ettik ve kafayı yiyene kadar Beyond the Call of Duty oynadık.

**i**ki bölümden oluşan Beyond the Call of Duty strateji yazımıza, oyunda başarılı olmak için gereken temel taktikler ile başlayalım istedik.

## Temel Taktikler

✳ **Tuşları Kullanın:** Oyun sırasında çok hızlı olmanız gereken anlar olacak. Eğer bütün işi mouse ile halletmeye kalkışırsanız kesinlikle başarılı olamazsınız. Bu yüzden mouse'u sadece adamların yönetimi için kullanın. Silah ve alet seçimlerini klavyeden gerçekleştirmek, Commandos'da başarının ilk şartı.

✳ **Sessizlik gerekli mi bilin:** Commandos'da iki tür görev vardır: Sessiz ve gürültülü olanlar. Sessizlik gereken görevlerde kesinlikle alarm çalınmaması ve orada olduğunuzun bilinmemesi gerekir. Genellikle birisini kurtarmak veya kaçırmak gereken bu görevler çok zordur ve uzun sürer. Ama göreviniz bir şey çalmak veya patlatmaksa, sessizliğe gerek yoksa, bir yere saklanıp herkesi öldürmek bölümü hiç uğraşmadan bitirmenizi sağlayacaktır.

✳ **Koşarken iki kereden fazla tıklamayın:** Mesela Tiny ile birisini bıçaklamak için arkasından koşuyorsunuz. Sürekli adamın üzerine tıklarsanız Tiny dur-kalk şeklinde ilerler. Koşmak için çift tıklamanız yeterli olacaktır. Aynı şekilde, Spooky ile askerlerin dikkatini çekerken sol veya sağ tuşla başka yere tıklarsanız, Spooky'nin dikkat çekmesi-



ni engellersiniz.

✳ **Zincirin başındakini bulun:** Commandos'da askerlerin görüş açısı vardır. Genellikle askerler birbirini görecektir. Ama kamera ve görüş açısı özelliklerini kullanarak en sonunda kimsenin göremediği askeri bulabilirsiniz. İşte öldürmeye ondan başlarsanız, çok rahat edersiniz.

Evet bu kısa tavsiyelerden sonra ilk dört bölümün çözümüne geçelim. Tabii siz burada yazılanlardan farklı davranabilirsiniz. O size kalmış.

Çözümde geçen isimler: Yeşil Bere (Tiny), Sürücü (Tread), Keskin Nişancı

(Duke), Denizci (Fins), Patlayıcı Uzmanı (Inferno), Casus (Spooky)

## Görev 1: DYING LIGHT

**Amaç:** Anten kulesini, deniz fenerini ve beş tane uçaksavar topunu havaya uçurmak.

**Takım:** Yeşil Bere, Keskin Nişancı, Denizci, Patlayıcı Uzmanı

## Karaya Çıkıyoruz

İlk olarak dürbünlü tüfek ile antenin

yanındaki askeri indirin. Fins ile denize atlayın ve merdivenin yanına gelin. Rıhtımda bir makinalı yuvası, bir devriye var. Ayrıca yukarıdan gelen bir nöbetçi daha var. Yukarıdan gelen nöbetçi geri dönüp giderken yukarı çıkın, önce makinalı tüfeği kullanan askeri, sonra diğer nöbetçiyi zıpkınla öldürün. Yukarıdaki nöbetçi geri dönünce onu da zıpkınla öldürün. Artık borunuza geri dönüp diğer askerleri de gönül rahatlığıyla karaya çıkartabilirsiniz.

### Üsse Sızıyoruz

Askerlerin üzerindeki sigaraları toplayın. Soldaki yuvarlak binanın çatısındaki askeri dürbünlü tüfekle indirin. Tiny'nin ses çıkartan cihazını ve sigarayı kullanarak devriyeyi tuzağa düşürün ve bıçaklayın. Inferno ile merdivenlerdeki askerin güney-doğusuna tuzak kurun, bu sırada Tiny de barakanın yanına ses cihazını koysun. Cihazı çalıştırın ve askerin tuzağa düşmesini sağlayın. Fins'i de getirip merdivendeki askerin altında bir yere gizleyin. Askerin kuzeyine taş atıp dikkatini çekin, Fins'in zıpkını ile işini bitirin. Tiny cesedi alsın ve merdivenlerin altına gizlesin. Tiny ile sürünerek yukarı çıkın ve sandıkların arkasına gizlenin. Asker yanından geçtikten sonra sürünerek arkasından gidin, diğerlerinin görüş alanından çıkınca koşup yumrukla bayılın. Hemen kelepçeleyip deniz fenerinin yanındaki uçaksavarın arkasına gizleyin. Şimdi Fins'i sandıkların arkasına getirin. Tiny ile uçaksavarın yanına sigara atın, bir askerin görebileceği şekilde. Asker sigara-

rayı almaya giderken, Fins'in zıpkını ile indirin ama ceset uçaksavara olabildiğince yakın olsun. Duke'ü de yukarı getirin ve yuvarlak binanın tepesindeki diğer askeri de dürbünlü tüfekle indirin.

Kelepçelediğiniz askerin yönetimini Fins ile alın. Antenin yanındaki askerleri kontrol ettiğiniz Nazi ile oyalamanız lazım. Fins olabildiğince sağda ve yerde sürünüyor olsun. Nazi kapının yanındaki askeri sağa baktırsın, diğer asker yukarı giderken arkasından koşup zıpkınlayın, hemen diğerini de zıpkınlayın ve sizin Nazi'yi bağlayın.

Şimdi yapmanız gereken patlayıcıları yerleştirmek. Sadece 4 tane bombanız ama patlatmanız gereken 6 hedef var. Bombaları haritanın üst tarafındaki hedefleri uçurmak için kullanın (biri anten kulesine, ikisi uçaksavarlara, birisi de yuvarlak kulenin sağındaki uçaksavara). Bombaları yerleştirdikten sonra merdivenlerden inin ve aşağıdaki iki askeri sessizce halledin.

### Kaçıyoruz

Aşağıdaki uçaksavarları uçurmak için varilleri kullanacağız. Birisini üste, diğerini alttaki uçaksavara koyun, birisini de üstteki barakandan çıkacak askerleri temizleyecek kapının önüne, biraz uzağa koyun. Sol tarafa bakın. Aşağıdaki çavuş ve iki Gestapo askeri giderken Fins ile asansörün altındaki üç askeri temizlemeniz gerekiyor. Yüzere kıyıya gelin, gerideki asker bakmazken zıpkınla indirin, sonra öndeki askeri temizleyin ve yatın. Gestapo devriyesi

gelmeden sağdaki cesedi bir yere sokuşturun. Artık çok hızlı olmanız gerekiyor. Tiny hariç herkesi asansöre aşağı indirin. Devriye gidince sol yukarıdaki askeri Fins ile zıpkınlayın ve Tiny ile önce yukarıdaki sonra aşağıdaki varili, yani uçaksavarları uçurun. Barakadan çıkanlar diğer varilin yakınından geçerken varili uçurun. Hemen asansöre koşun, bu sırada kontrolü Inferno'ya geçirip üst bahçedeki bombaları patlatın. Böylece bütün devriyeler yukarı koşacak. Duke ile yukarıdaki makinalı tüfek yuvasını susturun. Herkesi bota bindirin ve aşağı doğru gidin. Şu anda Duke'ün en az bir mermisinin kalmış olması lazım. O mermi ile mayınlardan birisini uçurun ve aşağıdaki şamandıraya ve yeni bir hayata doğru kürek çekin.

## Görev 2: THE ASPHALT JUNGLE

**Amaç:** Yugoslavya Kurtuluş Örgütü lideri Dragisa Skopje'yi kurşuna dizilmeden önce kurtarmak.

**Takım:** Yeşil Bere, Sürücü, Casus

### Devlet Görevlisi

Bu görevde alarmı hiçbir zaman çaldırmamalısınız, aksi taktirde Dragisa kurşuna dizilir. Hemen altındaki askeri, Gestapo devriyesi giderken bayılın ve bağlayıp adamlarınızın yanına getirin. Spooky ile askerin üniformasını alın, ama komutanlardan uzak durun, sizi tanıyabilirler. Sağdaki büyük binaya gidin, önce üstteki askeri, sonra aşağıdaki iki askeri olabildiğince çabuk ve sessizce saf dışı bırakın. Cesetleri binanın ön kapısına bırakın, orada görülmezler. Mavi giysili hayvanat bahçesi bekçisi gelince kloroform verip bayılın, bağlayın ve üniformasını alıp giyin. Bu üniformayı giyerken sizi kimse tanıyamaz. Devriyenin gitmesini bekleyin, sonra Tiny ve Tread'i de binanın arka tarafına getirin. Cesetlerin üzerindeki sigaraları toplayın. Hazır olun, içeriye giriyoruz.

### Kaplanları Beslemek Yasaktır

Spooky hayvanat bahçesinin kapısındaki nöbetçiyi oyalasın, devriye yukarı giderken Tiny koşup aşağıdaki askeri bıçaklasın. Spooky gidip aslan kafesinin yakınlarındaki askeri bayılsın, bağlayıp yan taraftaki kulübenin arka-



sına gözden ırak bir yere atsin. Kuzeydeki kapıdan geçip bütün askerleri çaktırmadan zehirleyip öldürün. Tabii barakanın üstündekini de unutmayın.

Tiny'ye geçip, duvarda demir olmayan kesimden yukarıya tırmanın ve a-nında yere yatın. Kaplan kafesine hoş-geldiniz. Alman'ların bu hayvanları beslemedikleri belli, kaplan maması olmak istemiyorsanız çok dikkatli olmalısınız. Sabit kaplanların size bakmadığı, diğerinin ise arkasını döndüğü anda koşup aşağı inin ve gezinen kaplanın arkasından sürünüp ortadaki aşağı bakarken koşup kuzeydeki merdivenden tırmanın.

Tiny sürünerek Spooky'nin yanına gitsin. Spooky barakanın kuzeydoğusundaki askeri meşgul ederken Tiny ses cihazını kapının biraz güneyindeki ağacın yanına koysun. Spooky'yi çekince asker sese gelecektir. Diğerlerinin görüş açısından çıkıca arkasından koşup iğneyi basın. Spooky ile cesedi barakanın önüne götürün. Tiny'yi bağladığımız askerın yanına gönderin ve saklanın.

## Gizli Bahçenin Gülleri

Yukarı yuvarlak bahçede birçok asker ve bir devriye var. Yani en ufak hatanızda bay-bay dersiniz. Spooky'yi kullanarak kuzeydeki iki askeri ve karavanın yanındakini zehirleyin ve bahçenin sol üst bölgesine cesetleri soteleyin. Tiny ile bağlı askerın kontrolünü alın ve arkasından sürünerek bahçeye girin ama yola çıkmamaya dikkat edin yoksa görülürsünüz. Sizin asker yakınlarda dolanana askeri oyalasın. Kimse bakmazken Spooky sol alttaki askere bir iğne yapsın, ooh ilaç gibi geldi! Cesedi bırakın, kimse göremez. Sizin Na-

zi'nin oyaladığı askere bir iğne, bir de yanındakine iğne yapın. Sizin Nazi'yi tekrar bağlayın ve kulübenin arkasına atın.

Bahçenin güneyindeki ahşap barakanın yanına ses cihazını bırakın ve duvarın arkasına saklanın. Bir asker gelip bakıırken, diğerlerinin bakış açısına dikkat edip zehiri basın. Cesedi alıp kapıdan dışarı atın, Tiny de ses tuzağını alsın. Diğer kapı nöbetçiye gidin. Devriye dönüp başka kimse bakmazken bir iğne de ona saplayın. Karavanın yanındaki askeri de öldürün ama dikkat edin. Kafesin yakınındaki askeri ve diğerlerini de öldürün. Eğer doğru noktaları bulursanız, cesetleri taşımanıza gerek kalmaz.

Bahçenin aşağısında gezinen iki askeri Spooky ile öldürün. Spooky devriyeyi oyalarken, Tiny cesetleri gizlesin. Şimdi yukarıya çıkıp Dragisa'yı vuracak olan üç askeri sağdan sola doğru sırayla bıçaklayın. Cesetleri sağ tarafa atın. Skopje'yi batıdaki barakanın oraya kaçırın. Tiny ile kafeslerin yakınındaki bütün cesetleri temizleyin.

## Korkuyorum Anne!

Spooky aşağıda dolanan devriyeyi oyalarken, makinalının başındaki askeri bıçaklayın ve cesedi gizleyin. Ölü filin bulunduğu kafese girin, ses tuzağını üstteki duvara yakın yerleştirin. Çalıştırın ve filin karnına saklanın (!) Asker yanınızdan geçer geçmez koşup bıçaklayın kendilerini. Sokaktaki devriye yukarı gidince Tread'i koşturup içeriye girin. Tiny ve Tread sürünerek kamyonu gitsin ama içine girmesinler. Devriyeler başka yöne bakarken binin ve kuzey kapısına gidin. Spooky ve Dragisa'yı da alıp mutluluğa doğru yelken açın.

## Görev 3: DROPPED OUT OF THE SKY

**Amac:** Prototip HS293'ün navigasyon sistemini çalmak.

**Takım:** Yeşil Bere, Keskin Nişancı, Sürücü

## Hayat Bir Nehir

Akıllı olursanız bu bölümü bağı kısı sürebilir. Sessiz olmanıza gerek yok, bu nedenle sote bir yer bulup önümüze geleni indireceğiz. Ama önce bölüme başladığınız köyü temizlemelisiniz. Gestapo devriyesi giderken Tiny ile koşup en yakın askeri bıçaklayın ve cesedini kilisenin üstündeki duvarın dibine atın. Devriye gelsin, geri dönsün. O anda koşup aşağıdaki diğer yalnız asker doğuya giderken onu batıya baktıracak şekilde bir taş atın. Bıçaklayın ve cesedini arkadaşının yanına atın. Yere yatın.

Devriye kilisenin kapısının önünden yukarı geçerken Duke'ü dışarı çıkarıp çok hızlı bir şekilde, arkadakinden başlayarak, üçünü de indirin. Hızlı olursanız alarm vermeye fırsat bulamazlar. Duke kiliseye girerken, Tiny de cesetleri temizlesin. Köyde kalan diğer askerleri klasik ses ve sigara tuzaklarıyla avlayın.

## Vurun Dostlar

Şimdi, ortalık biraz kirlenecek. Köyde kimsenin kalmadığına emin olunca üç adamınızı da güneydeki iki evin arasına getirin. Üçünü birden seçip aşağı doğru ateş edin. Sese gelenler için güneyinden çıkar çıkmaz vurun. Alarm çalacak, ama olsun. Yaklaşık 2-3 dakika boyunca gelen herkesi vurun ha vurun. Sonunda barakadaki askerlerin soyu tükenecektir.

Köprüden geçmek için makinalı yuvasını susturmalısınız. Tread'in tüfeği (otomatik olan değil) bu işi kısa yoldan çözecektir. Askeri vurun ve hemen yere yatın ki sizi çabuk bulamasınlar. Gerekirse eski yerinize dönüp gelenlere ateş açın. Askerler bitince sürünerek üç adamı da köprüden geçirin. Burada devriye gezenleri bıçaklayarak öldürün. Yukarıdaki nöbetçiye öldürmek için Tiny'yi sürünerek merdiven başına getirin. Aşağıdaki devriyelere dikkat ederek, adam arkasını dönmüşken tırmanın, bıçaklayın ve hemen yere yatın. Aşağı inin. İşte olayın riskli yanına geldik. Tiny ve Duke'ü yukarıdaki kulübeye gizleyin. Tread'i yukarı tırmandırın. Tüfek ile merdivenin altındaki askeri vurun ve hemen yere yatın. Şansınız varsa sese gelip ölüyü görenler bulunduğunuz yere tırmanacaklardır. Merdivenden kafasını çıkartanı makinalı tüfekle elege çevirin.





Bu ikinci asker akını da bayağı sürecektir. Hasar alınca medikit kullanın.

### Kimse Var Mı?

Seferberlik bitince üç arkadaşı aşağı indirin. Sürünerek havuzun yanına gidin. Tiny ve Duke'un işbirliğiyle kalan askerleri temizleyebilirsiniz. Öncelikle en soldaki iki askeri seri bir şekilde temizleyin, nehir boyunca sağa doğru ilerleyerek herkesi öldürün. Çadırın önündeki sabit asker sizi zorlayacaktır. Yanındaki devriyeyi temizlemek için devriyeye sigara atın, diğer askerin sağına taş atın ve sigarayı almaya gidene bıçaklayın. Saklanın, bir taş daha atın ve diğerini de bıçaklayın. En sağdakileri de aynı şekilde temizleyin. Aşağıdaki ve sağdaki devriyeler ise Duke'un ellerinden oper. Ortalıkta kimse kalmayınca Tiny ile bombanın baş kısmını alın. Tread yukarıdaki kamyonu çalıştırın. Herkes kamyonu binince günbatımına doğru romantik bir yolculuğa çıkın.

## 4. Görev: THOR'S HAMMER

**Amaç:** Ağır silahlı vagonu ve zırhlı treni havaya uçurmak.

**Takım:** Yeşil Bere, Keskin Nişancı, Patlayıcı Uzmanı

### Daha Isınmadım Bile

İlk olarak hemen doğunuzdaki üç askeri sigara ve sesle teker teker tuzağa düşürün. Sürünerek doğudaki kiremit duvarın köşesindeki askere doğru sürünün. Kabloların sol tarafına gizlenin. Devriye kuzeye döndüğünde Tiny'yi duvardaki deliğin yanına götürün. Askerin görebileceği şekilde sigaraları atın. Bırakın alsın, geri dönerken koşup bıçaklayın. Cesedi kabloların arkasına saklayın. Devriye gittikten sonra, haritanın kenarındaki duvarlık bölgeye gidip, tam ortaya ses tuzağını yerleştirin. Doğudaki askerlerden birisini çekmek için sigara atın. Birisi gelince, tuzağı çalıştırın. Sese gelen askeri bıçaklayın, cesedi saklayıp sigarayı alın ve aynı şeyi diğer asker için tekrarlayın.

### Zırh Doluydu Trenimiz

Şimdi çok çok çok dikkatli olmak gerekiyor. Kiremit duvardaki deliğin yanında duran askerin yakınına gitmeniz ama trenin yakınındaki askerler tarafından görülmemeniz gerekiyor. Bunu başarmanın en kolay yolu batıdaki eve girmek ve devriye gidince çık-

mak. Trenin yanındaki askerin görüş açısının çok yakından geçerek sürünün, o gitmek için döndüğünde duvarın yanındaki askere doğru sürünün. Herkesin başka tarafa bakmasını bekleyin ve çabucak duvarın yanındaki diğer askerin arkasına sigara atıp yere yatın. O sigaraları almaya gidince sürünerek arkadan yetişin ve bıçaklayın. Hemen diğer askeri de bıçaklayın. Burada çok dikkatli olmanız gerekiyor, yoksa yakalanırsınız. Kimsenin bakmadığından emin olun ve cesetleri doğudaki yıkıntıların arkasına gizleyin.

Cesetleri koyduğunuz yerin güneydoğusuna ses tuzağını yerleştirin. Duvarın arkasındaki iki askeri sigara-ses tuzağı ile teker teker temizleyin. Devriye gelsin, gitsin. Zırhlı trenin doğusundaki küçük vagonların arkasına saklanın. Yalnız asker arkasını döndüğünde koşup bıçaklayın. Cesedi alıp diğerlerinin yanına koyun. Bölge temizdir, Inferno ve Duke'ü devriyelerden sakınarak Tiny'nin yanına getirin.

### Neşe Doluydu Kalbimiz

Sıra geldi lanet olası devriyeye. Devriye geri dönerken Duke ile arkadan öne doğru dürbünlü tüfek çalışın. Bombaları yerleştirmenin zamanıdır. Kapısı açık olan vagonun içine bir tane, diğer vagonun yanına bir tane bomba yerleştirin. Tiny ile açık kapının yanına bir, ikinci bombanın yanına iki tane varil yerleştirin.

Sırada kuzeyde devriye gezen asker var. Devriyesi sırasında görebildiği yerlere dikkat edin. Yakın görüş mesafesinin içine (tabii o bakmazken) tuzağı kurun, tuzağın içine de sigaraları a-

tın. Saklanın. Çaaat. Bu de Nazi'ler de tam mankafa canım, göz göre göre ayı tuzağına girdi herif. Cesedi gizleyin.

Barakanın üstündeki askeri kimse ona bakmaz iken, dürbünlü tüfek ile indirin.

### Kan Bürümüştü Gözümüzü!

Zamanlamaya dikkat! Barakanın kuzeyindeki küçük eve gitmeniz ve askerlere görünmemeniz gerekiyor. Tiny'yi içeri sokun, diğer ikisi evin doğusunda yerde yatsınlar. Duvarın yanındaki asker gitmeye başlayınca, onun geçeceği yere tuzağ döşeyin, hemen arkasına da sigarayı atın. Çaat! O ölür ölmez Duke batıya doğru sürünmeli ve tren istasyonunun üstündeki askeri diğerleri görmezken dürbünlü tüfekle vursun.

Kuzeydoğu temiz. Tiny duvarın kenarından sürünerek makineli tüfeğin başındaki askeri bıçaklamalı. Cesedi uzağa bir yere atın. İstasyonun önündeki bütün askerleri öldürün. Lokomotifin yanında bekleyin. Duke'ü Tiny'nin yanına getirin. Inferno sürünerek silahlı vagonun yanına gelmeli, ön ve arkasındaki platformlara bomba yerleştirmeli. Ama çatılardaki askerlere dikkat edin. İş bitince Inferno'yu da diğerlerinin yanına getirin. Hızlı bir şekilde (A)ya basarak bombaları patlatın. Alman'lar kendilerine gelemeden, geriye kalan son lokomotife gidin. Gerekirse Inferno'nun el bombalarını kullanın. Lokomotife binin ve dönülmez aşkının ufkuna doğru yola çıkın.

Beyond the Call of Duty'nin ikinci bölümünü gelecek sayımızda bulabilirsiniz. **L**

Blaxis



# Diamond Supra Express 56ePRO



**D**iamond, modem konusunda, rakiplerine oranla biraz daha yüksek fiyatla ama daha büyük avantajlarla seçenekler sunuyor. Bunun ilk örneği Diamond Supra Express.. 56K hızındaki external modemın herşeyden önce görüntüsü, yakışıklılığı dikkat çekiyor. 56K, zaten piyasadaki en yüksek hız olduğu halde SHOT GUN denilen çift namlulu şu ünlü silahtan ismini alan bir teknoloji sayesinde iki modemın aynı anda bilgisayarına bağlanarak maksimum 112K (bu rakamı hayatım boyunca görebileceğime inanmıyordum üç sene önce..) hızı ulaşabilmek mümkün olabilmektedir. Bu teknolojinin güzel bir yanı da, ikinci modem için bir marka veya hız sınırlaması getirmemesi. Yani Supra Expressi alan bir kullanıcı eski mode-

mini tozlanmaya bırakmak zorunda kalmayacak. Tek gereken ikinci bir telefon hattının daha bilgisayara bağlanabilmesi. Ayrıca ISS'nin ASCEND MAX teknolojisini kullanıyor olması da gerekmektedir ama bu teknoloji adını duyurdukça tahminen, tüm ISS'ler hızla ASCEND MAX kullanımına geçecektir çünkü, servis sağlayıcılar için kullanıcılarına 112 K hız sağlamanın alternatif yolu, bu kurumlar için çok daha pahalı seçenekler içermektedir.

Supra Ekspres orjinal kutusunda bir seri kablo, bir adaptör, bir kurulum CD'si ve açıklama kitapçığı ile geliyor. CD'nin içinde çok kullanışlı fax ve iletişim programları ve bir Internet bağlantı programı bulunuyor. Kurulumu çok basit ama Mouse'unuz 2. seri portu

kullanan 9 pin mouse ise, ya bir PS/2 mouse ya da 9 to25 Pin Convertor kablosu satın almak zorunda kalacaksınız. Bu eksisinin yanında (ki tüm external modemler için bu sorun vardır) Supra Express Internet'te dolaşırken yanınızda olmasını isteyeceğiniz bir arkadaş. Hem eski K56 hem de yeni V56 standartlarını destekliyor. Ayrıca geriye doğru tüm standartlarla da uyumlu. İlerisine yatırım yapmak isteyenler için tam aradıkları fırsat.

Firma: Multimedya

Tel: (0212) 2168355

Fiyat: 92 \$+KDV

# Apache NetExpress



**A**pache modemlerinin 56 K'lık internal versiyonu, son günlerde adından bir hayli övgüyle bahsedilen bir modem. Pek çok kullanıcı için bilgisayarının kasasını açıp ana kartın üzerine yeni bir kart takmak son derece büyük bir kabustur. Apache, ise bildiğim en kolay kurulan Internal modemleri üreten şirkettir. Eski, Plug'n Play olmayan, Jumper ayarlamaları gerektiren modemlerinde de bu kural değişmemiştir. Yeni 56K Netexpress'de de kullanıcıya sağlanan kolaylıklar dikkat çekiyor. Herşeyden önce Türk kullanıcılar için tamamen Türkçe bir kullanım klavuzu hazırlanmış. Modemi kolayca PCI soketine yerleştirip telefona bağladıktan sonra, kurulum programı otomatik olarak gerekli sürücüler ve Software desteğini hardiske kuruyor. Kullanıcıya kalan tek şey, Internet bağlantısında, ayarlar kısmından Apache NetExpress'i seçmek oluyor. Kullanılan ISS'in ayarlarına göre modem Internet'e bağlanırken otomatik

olarak eski K56 mı yoksa yeni V90 standardını mı kullanacağını kendisi tespit ediyor. Sağladığı performansın da bir hayli doyurucu olduğunu söylemek gerekiyor. Modem üzerindeki minik hoparlör vasıtası ile modem bağlantılarımızı sesli olarak takip edebileceğiniz gibi, modeme bir mikrofon bağlamak suretiyle telefon konuşmalarınızı bilgisayar üzerinden de yapabilmeye olanak sağlamaktadır. Modemin üzerinde gelen hoparlörün ses kalitesini beğenmezseniz veya sesi açıp kapamak sorun olursa, üzerine bir ses seviyesi kontrolü olan harici bir hoparlörü de modeme bağlamanız mümkün, böylece Internet üzerinden örneğin Amerika'daki bir numarayla ekonomik ve rahat bir telefon görüşmesi yapılabilir. Modemle gelen software desteği de kullanışlı fax ve iletişim programlarından oluşmaktadır. Mega Connect isimli programın tek ek-sigi, fax programında kayıt edilebilecek fax ve telefon numaralarının belli bir sayıyla kısıtlandırılmış olması. Kullanı-

cı, bu az sayıdaki kayıttan daha fazla bilgiyi bilgisayarımda tutabilmek için Mega Connect programının profesyonel versiyonunu satın almak zorunda kalmış. Bu durum özellikle, fax defterindeki numaraların sayısı 100'ün üzerinde olan kullanıcıların hoşuna gitmeyecektir. Internal modemlerden korkmuyorsanız, kısıtlı bir bütçeniz varsa, APACHE 56K NETXPRESS kullanıcıyı uzun süre tatmin edecek bir upgrade olma özelliğini taşımaktadır. Tavsiye edilir.

Firma: Multimedya

Tel: (0212) 2168355

Fiyat: 54 \$+KDV

# Joystick İncelemeleri

Yıllar önce, Earth Siege serisinin ilk oyunu Metal Tech isimli bölüm piyasaya çıktığında hayatımda ilk defa kendimi gerçek bir savaş aracını yöneten pilot gibi hissetmişim çünkü robotu kullanabilmek için bilgisayarına iki joystick bağlamak zorunda kalmıştım. Biri ile silah sistemlerini, diğeri ile robotun hareketini kontrol ediyordum...

## Quickshot GenX700K

**Y**eni oyun severler oyun kontrolü konusunda eskilere oranla daha şanslılar. Artık geliştirilen Joystickler oyunlarda iki ayrı Joystick'in bağlantısı ile uğraşmaya, iki joystick ve bir klavye ile el koordinasyonunu sağlamakla vakit öldürmeyi tarihe gömecek özellikler taşıyor. Uzun ve yorucu kalibrasyon işlemleri de artık, bir dönem Commodore 64'lerdeki teyp kafa ayarı gibi hızla tarih oluyor. Yani her geçen gün, bir oyun sever olmak daha cazip hale geliyor. Yılların emektar Quickshot firması da hala bu amaca hizmet etmeyi başarı ile sürdürüyor. Son ürünleri Genx700K küçük çaplı bir sermaye harcamadan bilgisayar ile oyun oynamanın tadını çıkarmak isteyenler için üretilmiş bir joystick.

GenX700'ün kablosunun üç ucu var, biri bilgisayardaki klavye bağlantısının aynısı ve klavyeyi bilgisayardan



çıkartıp, Joystick kablosundaki girişe takmak gerekiyor. Joystick kablosundaki ikinci girişi bilgisayarda

boşalan klavye soketine oturtuluyor, üçüncü girişi de bilgisayar üzerindeki standart Joystick girişine bağlanıyor. Bazı bilgisayarlarda Joystick girişi bulunmayabiliyor. Bu durumda ses kartı gibi multimedia kartlarının üzerinde bulunabilen "eşantiyon" joystick girişlerini kullanmanın da zararı yoktur ancak söz konusu kartın üzerinde Joystick girişini disable/enable eden bir anahtar varsa bunun uygun durumda olmasına dikkat etmek gerekir. Aksi halde windows da joystick driver'larını kurmuş olmanıza rağmen Joystick için "not connected" mesajı alınır.

GENX 700'ün güzel görünümünün yanında özellikleri de cazip. Joystick

kolunun yanında bulunan Throttle kontrolü (BioThrottle) sol elin ergonomisine uygun dizayn edilmiş bir hız kontrol birimi. Uçuş, yarış, FPS gibi hız kontrolü gerektiren her oyunda kullanılabilir. Üzerindeki ekstra dijital düğmelere ise pek çok özellik atanabilir. Kumanda kolu ise, bir helikopteri veya uçağı uçururken oyuncunun en büyük yardımcısı olacaktır. Multi-view kontrolü oyuncuların simülasyonlar üzerindeki kontrolünü gerçekten de günümüzdeki son sınıra taşıyor. Zaten, Quickshot da Genx serisi Joystickler'e burdan ilham alarak isim vermiş. the GENeration of eXtreme control. Bunca güzelliği oldukça uygun bir fiyatla birleştirmeyi beceren Quickshot GENX700K'yı herkese tavsiye ederim.

Firma:Multimedya

Tel: (0212) 2168355

Fiyat : 50 \$+KDV

## Quickshot GenX500

**G**enx700K'nın küçük kardeşi fiyatı ile pek çok öğrencinin gözdesi olacak gibi. Özellikleri de abisinden aşağı kalmıyor. Biothrottle yerini küçük bir hız kontrol manivelasına bırakmış ama üzerinde kontrol tuşları yok. Kontrol çubuğu (Türk dil kurumu böyle diyor!) ise abisi ile aynı özelliklere sahip ve Genx700 gibi 45 derece sağa ve sola kendi etrafında dönebiliyor.

Genx500'ün bence bir avantajı, neredeyse Genx700 ile aynı özelliklere ama daha küçük bir hacim içinde sahip olması. Genx700K'daki Bio Throttle'in üzerindeki fonksiyon düğmelerini hesaba



katmazsak, aslında iki joystickte aynı işlevi görüyor ve Genx500 hem fiyatı hem de küçük hacmiyle, hem cüzdanda hem de bilgisayar masasında ekonomik bir kullanım yaratıyor. Üstelik, Genx500'in bilgisayar bağlanması ve kurulumu

Genx700K'dan daha kolay. yapılması gereken tek şey, Genx500'ün kablosunu bilgisayardaki joystick soketine yerleştirmek ve kutuyla gelen disketi sürücüye takıp çalıştırmak. Hardware kurulumu ile fazla zaman harcamak istemeyen ama sıkı da bir joystick arayanlar için bu özellik bulunmak bir nimet. Ayrıca, e-

beveynler, evdeki bilgisayar manyağı küçük afacana bir joystick almak istediklerinde de, ufaklığın fazla donanım ve yazılım uzmanı olmadan kolayca takip sökebileceği bir Joystick Genx500. Tabii uçuş simülasyoncularını da unutmamak lazım. Uçuş simülasyonları hastası olup da, Flightstick alacak bütçesi olmayanlar için, normal, düz bir joystick'ten çok daha iyi bir seçim Genx 500.

Firma: Multimedya

TEL: (0212) 2168355

Fiyat: 20 \$+KDV

## Inca 56600 External Modem

**S**iz de bizim gibi bilgisayara ne bulursanız takanlardansanız, fazladan bir PCI slotunun değerini çok iyi bilirsiniz. Modemlerin de PCI teknolojisini kullanmaya başlamasından bu yana, kıymetli PCI slotlarına bir ortak daha çıktı. Ama piyasada bu kadar External modem varken, bu hiç de sorun değil.

External modemlerin en büyük iki avantajını, Inca 56k External Modem de taşıyor. Birincisi, bilgisayar kasasının içinde oluşan statik ve parazit etkilerinden uzakta, kasanın dışında bulunmasından dolayı Internet'ten gelen bilgiler daha güvenilir oluyor. İkincisi, acemi bilgisayar kullanıcılarının kasayı açıp, tornavida ile bilgisayara girişmesine gerek bırakmıyor. Modemle birlikte gelen çift uçlu seri bağlantı kablosu, Inca modemini seri port'a veya mouse port'una rahatlıkla bağlanabilmesini sağlıyor. Modem'le birlikte ayrıca bir



adaptör ile sürücü ve yazılım CD'si geliyor. Bu CD, Inca Internal modem ile verilen CD'den daha iyi hazırlanmış. Modem ile ilgili sürücü ve programlar sizin seçimleriniz dahilinde otomatik olarak yükleniyor. Inca modemini en büyük eksikliği, yanında gelen kitapçığın çok ama çok yetersiz olması. Kitapçık, yarım sayfa modemi bilgisayara nasıl bağlanacağı yazıldıktan sonra, sanırım hiçbirimizin hiçbir zaman işine yarayacak olan modem kodları ile doldurulmuş. Inca Internal modem en azından Türkçe ve işe yarar bir kitapçıkla beraber geliyordu.

Inca'nın geçen ay incelediğimiz 56600 Internal modemi hakkında pek iyi şeyler ne yazık ki söyleyememiştik. Ama External modelinin bizim beklediğimizden biraz daha iyi çıktığını söyle-

yebiliriz. 56600 bps bağlantıya izin veren bir ISS üzerinden günün çeşitli saatlerinde yaptığımız yüzlerce bağlantının en azından %70'inde 40000 bps'den aşağı olmayan bağlantı hızları yakalamamız mümkün oldu. Birkaç sefer 48000 bps'lik bağlantıya ulaştık, ama ne yazık ki tam 56K'lık bir bağlantı hiç sağlanmadı. Tabii bunun tek sebebi modem olamaz, bağlantı yapılan ISS'in özellikleri, hatların temiz olması da büyük bir etken. Kısaca, Inca'nın 56600'lük bu External modemi, Internal versiyonundan daha iyi.

Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 62 \$ + KDV

## Inca 500 Watt Hoparlör

**B**ilgisayar oyunlarından tam anlamıyla zevk almak istiyorsanız, sağlam bir ses düzeni kurmanız şart. Tabii iyi bir ses sisteminin temel taşı iyi bir ses kartıdır. Ama iyi bir çift hoparlör olmadan sisteminizin tam olduğunu söyleyemeyiz. Inca'nın 500 Watt'lık hoparlörleri de ses sisteminizin eksilmez bir parçası olmak için aday. Ama bazı eksiklik ve hataları yüzünden çok da iyi olduğunu söyleyemiyoruz.

Hoparlörlerin boyutları masanızın üzerinde pek fazla yer kaplamayacak şekilde dizayn edilmiş. Bütün ayarlamalar sağ hoparlör üzerinden yapılıyor. Farklı durumlara göre üç farklı ses düzeninden birisini seçebiliyorsunuz: Müzik, film ve simulasyon. Sonuncusu tabii ki sadece simulasyon oyunlarında kullanılan bir seçenek değil, genel ola-

rak oyunlarda bu seçenekte oynarsanız, hoparlörlerden daha iyi bir performans elde edebiliyorsunuz. Inca hoparlörlerin üzerinde 4" Woofer ve 2" Tweeter bulunuyor. Bass ve tiz ayarlarını da elle yapabiliyorsunuz. Ama hoparlör ilk fi-resini bass ayarlarıyla oynarken veriyor. Eğer bizim gibi insanın içini titreten, bass ağırlıklı bir müzik dinlerken daha iyi çalışabiliyorsanız, Inca hoparlörleri sizi hayal kırıklığına uğratabilir. Bas sonuna kadar açıkken, sesi yarıdan fazlaya ayarladığımız anda, seste cızırtı ve çatlamlar oluşmaya başlıyor. Biraz daha açarsanız, hoparlörün Bass'mı çatlatacağımızı garanti gibi görünüyor. Ayrıca, bilgisayardan hiç ses gelmediği zamanlarda dahi, hoparlörlerden hafif bir hissetti geliyor. Bu da bir diğer dezavantaj olarak eksiler hanesine yazılıyor. Sonuç olarak, eğer sesi sonuna ka-

dar açıp, bangır bangır müzik dinlemek veya oyun oynamaktan hoşlanmıyorsanız Inca hoparlörleri deneyebilirsiniz. Aksi takdirde, Inca ile aynı kalitedeki hoparlörlerin çok daha ucuz olduğunu, aynı fiyata da piyasada çok daha iyi hoparlörlerin olduğunu unutmayın.

Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 48 \$+ KDV

## Donanım İpuçları

**Modemler İçin:** Eğer Internet bağlantınızın yavaşlığından şikayet ediyorsanız, bunun nedeni Dijital değil de, Analog bir santrale bağlı olmanızdan kaynaklanıyor olabilir. Analog bir santrale bağlı olup olmadığınızı anlamak için, herhangi bir mobile telefon numarasına telefon etmelisiniz. Eğer cep telefonunda numara değil de, soru işareti veya onun benzeyen, numaranın bulunamadı-

ğına dair bir işaret çıkarsa, anlayın ki Analog santrale bağlısınız ve Internet bağlantı hızınız bu yüzden yavaş.

**Hoparlörler ve ses ayarı:** Eğer sesi biraz fazla açtığımızda, hoparlörlerden gelen cızırtılardan şikayet ediyorsanız, bilgisayardaki ses ayarları ile oynamayı deneyin. Ekranın sağ altındaki SES DENETİMLERİ seçeneğini tıklayarak MICROPHONE ve LINE IN seçenekle-

rinin altındaki küçük kutulara tıklayarak tamamen kapatın. Bu iki seçenek bazen hoparlörlerde parazit oluşmasına sebep olabilir, özellikle de bilgisayarınıza bir mikrofon bağlıysa. Ve şunu sakın unutmayın, sesi hoparlörler üzerinden değil, Ses Denetimleri seçeneğinden açmak, her zaman için daha iyi sonuçlar verir ve hoparlörlerinizin aşırı bass'tan çatlama-sını önler.

# Donanım Pazarı

Görünüşe bakılırsa yeni bir ekran kartları yağmuruna tutulmak üzereyiz. Voodoo 3, TNT 2 yeni gelmişken, Matrix G400, ATI Rage ve Savage4'te yeni kartlarıyla piyasaya giriyorlar. Okulların tatile girmeye başladığı şu sıralarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorsanız, size tavsiyemiz bir iki ay daha sabredin. Yeni işlemcileri kullanan bütün kartları karşılaştırıp, test ettikten sonra sizlere sonuçları bildireceğiz.

Sizleri yanılgıya düşürmemek için bizzat test etmediğimiz ürünlerin fiyatlarını donanım pazarından çıkartmayı uygun gördük, çünkü farklı ithalatçılar aynı ürüne ufak da olsa farklı fiyatlar veriyorlar. Sonuç olarak, bunlar bizim güvendiğimiz ve test ettiğimiz, hatta kullandığımız markalar. Tavsiye etmesi bizden, karar vermesi sizden.

## ANAKART

Abit BH6  
Mainboard  
Test Edilmedi



5 PCI slotu var, overclock'çular için ideal. Ayrıca ufak bir BIOS update'i ile Pentium III'lerle uyumlu hale geliyor.

## CD-ROM

Pioneer  
40 Hızlı  
62 \$+KDV



Sade görünüşüne aldanmayın, gerçekten kullandığımız en hızlı ve güvenilir CDROM olan Pioneer'ı gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

## İŞLEMCI

Celeron  
300A  
Test Edilmedi



450 Mhz'e kadar en sorunsuz overclock edilebilen işlemci, ama piyasada bulabilmek için çok uğrasmanız gerekecek.

## SES KARTI

Sound Blaster  
Live!Value  
85 \$ + KDV



Artık Türkçe olarak da piyasada bulunabilen SB Live! Value, SB Live!'dan Dijital I/O kartının çıkarılmış versiyonu.

## HARDDISK

6,4 GB  
Quantum FB.  
Test Edilmedi



Şu an size yeten bir harddisk, bir yıl sonra tıka basa dolup size zor anlar yaşatabilir. 6.4 GB ortalama bir oyunsever için ideal.

## HOPARLÖR

Cambridge  
Soundworks  
95 \$ + KDV



Bir Sound Blaster Live! Almaya karar verdiğinizde, tartışılmaz en uyumlu iş arkadaşları olan Cambridge Soundworks'ü tercih edin.

## BELLEK

64 MB PC100  
SDRAM  
Test Edilmedi



128 MB'a henüz ihtiyacınız yok. Zaten 128 MB PC100 Ram'lerin fiyatları 64 MB'ın iki katından daha fazla.

## MODEM

Apache  
NetExpress  
49\$+KDV



Kolay kurulumu, sorunsuz kullanımı ve uygun fiyatı ile İnternet hastalarının ilacı olabilir.

## EKRAN KARTI

Sparkle Riva  
TNT 16 MB  
120\$+KDV



Test ettiğimiz TNT kartları arasında belki en performanslı olanı değil, ama fiyat/performans oranı en uygun olan TNT olduğu kesin

## JOYSTICK

Quickshot  
GenX700 K  
50 \$+KDV



İnanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleştiren GenX700'ün tek dezavantajı, masamızdan oldukça büyük bir bölümü görecek olması.

## MONITOR

15" CTX  
Test Edilmedi



Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitör.

## MOUSE

A4 Tech  
Winbest 4D+  
15 \$+KDV



Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip bir mouse. Dört tuşu ve ekranı kaydırmak için düğmeleri var.

# Fox Hunt



İşte Playstation'da her zaman bulunmayan cinsten bir oyun. Nasıl yani? Okumaya devam edin ve görün...



**Ç**ok saygıdeğer ve bir o kadar da değerli okuyucularım. Bir "Emin Abi yardım et!" köşesinde daha sizlerle beraberim işte. Nasılsınız? Umarım kendinize iyi bakıyorsunuzdur. Ben de fena dilim işte noolsun, uğraşıyoruz. Okurlarımdan gelen sorulara ışık tutmak için elimden gelen gayreti göstermeye devam ediyorum(!?!). Geçenlerde bir hanım arkadaşımızın eleştirisine maruz kaldım canımciğlarım. Hanım kızımız az ye öz şöyle diyor: "sevgili Emin Abi, niye şifre vermekten kaçınıyorsunuz?". -Bakınız hanım kızım evladım, biz şifreleri, şifreli şifreli veriyoruz, lakin siz almıyabiliyorsunuz ben ne yapayım? Almasını da size ben öğretemem ya! Biraz uğraşın, zamanla gerçekten alabildiğinizi farkedip bana teşekkür bile edeceksiniz. Neyse canımciğlarım, gelelim bu ay ne problemlerimiz varmış... Sevgili Emin Abi, aileme bir bilgisayar aldırana kadar canım çıktı, bu sefer de çalıştırmak için debeleniyorum. İki gün önce gidip bir oyun aldım, bilgisayarına taktım ama bir türlü çalıştıramadım. Tamirciye götürdüm, adama bana "abi bunun piston segman kaynatmış, platin de meme yapmış, artık adam olmaz" dedi. Bozulduğumu bir duyarlırsa bizünkiler benden harddisk yaparlar! Ne olur bana yardım edin. Bilgisayarın her tarafını kuraladım, bir türlü düzelmiyor. Harçlıklarından yeni bir bilgisayar alabilir miyim? Yeni bir segman ne kadardır? Sizce ne yapmalıyım?

-Vah güzel evladım vah! Daha senin gibi ne yağız gençlerimiz harcanıyor bu alemde. Öncelikle panik yok bi kere,

her şeyden önce sakın ol, klavyeyi yerine bırak, disket sürücüsüne de kibrit çöpü sokmaktan vazgeç, böyle yaparak hiçbir şeyi düzeltemezsin. Aleti galiba bilgisayar değil de, araba tamircisine götürmüşsün gibi geldi bana, hazır görürmüşken yağın da değiştirtseydin bari, ay bah haah haaaah, espri yaptım. Sen en iyisi o bilgisayarı sat, yerine bir Playstation satın al! Ya da accik daha bekle, Playstation 2 denilen canavarı satın al, böylece gözükten başka sorunun kalmamış olur. Bir başka canımciğim da şöyle diyor: "3 cd'ye tekamül eden Fox Hunt isimli oyun alınmaya değer mi, değmez mi?" -Güzel evladım, sen istersen de biz oyunu incelemeyiz miyiz?

## YIL 1942, Savaş Zamanları...

-Hiç unutmam, Fox Hunt, PC'de çıktığında çok muazzam olay olmuştu. Oyle ki Uranüs'ten bile duyulmuştu! Ben neden duymadım, Aman Allahım, sağır mı oldum yoksaa? -BİXX). O gün bugün derken bir de bakarsın ki, o ne? Bizim ünlü oyun bir de Playstation'da çıkmış mı? (ne yalan söyledim bu sefer pek de olay olmadı!) Bilgisayar oyunları dedi olan Capcom Entertainment yine bir ilke imzasını attı. Benim bildiğim kadarıyla

Playstation'da Fox Hunt'dan başka 16mm'de çekilmiş bir film gibin olan oyun yok. Daha çok 007 filmlerinin ge-yikize edilmiş bir versiyonu gibi. Ardarda eklenmiş dijitize video görüntüleri ve kaliteli soundtrack, oyuna gerçek bir film görünümü ve hissi vermiş. Başlangıçta tam bir gizli ajan filmi edasıyla oynayan karakterlerin adlarını yazıldığı jeneriği görüyoruz ama sonra aslında hiç de ciddi bir oyun olmadığını anlıyoruz. (zaten anlamıştık, bakınız iki önceki cümle). Oyun film gibin ama yerinizde oturmak da yok. Televizyon yarışmalarından meder uman, buzdolabını hiç dolduramayan ve kelimenin tam anlamıyla bir salak olan Jack Fremont isimli karakteri yönlendiriyorsunuz. Soru ise şu: acaba Jack, Los Angeles'a sezonun ortasında nükleer bomba atmak isteyen çilgin

Rus ajanını durdurabilecek midir? CIA, salâğımlarımıza dünyayı





kurtarmak için bir şans ve de kırasını ödemeye yetip artacak kadar da para vermeyi teklif edince, adamımız salaktan bozma bir ajan olup çıkıyor. 24 saat içinde Fox'u yakalayıp, içinde La-much Code' un bulunduğu CD' yi bulup, Frank' i kurtarması falan gerekiyor. Ajan oluyor olmasına da, kolay gibi gözükse de görevde sonradan basına neler geliyor?

### Bond...James Bond....

Eğer Jim Carrey tutkunuzsanız bu oyun tam size göre. Çünkü kahramanımız tam bir Jim Carrey özentisi! Aynı mimikler, aynı şebek ötesi hareketler ve daha neler neler Jack abimde de bulunuyor. Esprileri ben şahsen tuttum. Arada bir saçma ve soğuk olmasına rağmen hiç sıkılmıyoruz ve oyundan kopmuyoruz. Eee, Kemal Sunal'ın "eşogluşek" demesine gülmekten kırılan bir toplum olduğumuza göre bu esprileri haydi haydi severiz gibi geliyor bana (hastanenin asansöründeki ilk hatırlı yere bayıldım zati). Oyunda çeşit çeşit enteresan tipler var, Elvis bile mevcut! Ciddi bir ajan filmi gibi, Fox Hunt' da da güzel kadınlar, ikiz ajanlar, egzotik mekanlar (Las Vegas ve Colorado...) ve hatta Sean Connery'nin bile hareketli sahnelerde yapamadığı aksiyonlar var. Siz en son ne zaman 007 James Bond' un, jet motoru takılmış bir tekerlekli sandalyeyle, hastane koridorlarında hemşire kılığında girmiş erkek rus ajanlarından kaçtığını ya da 20000 metreden aşağı düşerken, uçan ajanları vurduğunu gördünüz?

### Aha, Bu da Oynanişi...

Oyunda bizim esas olarak yaptığımız dört farklı hareket var:

1- Araştırma modu: Sağı solu dola-

şıp etraftaki nesnelere topladığımız yerler.

2- Dövüş modu: Rakiplerinizle yumruk yumruğa dövüşüğünüz yerler.

3- Çatışma modu: Düşmanlarınızla silahlı çatışmaya girip nişan aldığınız yerler.

4- Yol modu: Bir araçla belli bir yolu takip ettiğiniz yerler.

Tuş kombinasyonu ise şöyle:

X: Kullanma, onaylama

Kare: Dövüş modunda korunma (guard)

Üçgen: Dövüş modunda yumruk

Yuvarlak: Dövüş modunda tekme

L ve R tuşlarıyla da demo geçme ve ekran boyutu ayarları gibi fonksiyonları kullanabiliyorsunuz.

Sağ yön tuşu: Sağa döner

Sol yön tuşu: Sola döner (hadı yaa, inanmıyooooom!)

Yukarı yön tuşu: İleri istikamete doğru yol aldırır.

Tuşları kullanabilmek için ekranda kırmızı bir işaretin çıkmasını beklemelisiniz (hayır, şov tvininkinden diil, bu işaret kare!).

### Gül ve Diken Olayı

Oyunu küçük ekran modunda oynamak daha iyi gibi çünkü tüm ekran iken çözünürlük çok düşük. Playstation'ın

desteklediği bu kadar demek ki. Zaten video kartınız olsa bile bu oyunda kullanamıyorsunuz. Oyunun 3 CD olması da madalyonun bir başka yüzü tabii, daha ilk görsel temasınızda cebinizden feryat seslerinin çıkması kadar doğal bir şey yoktur. "Üç CD abi, boru mu diyeceksiniz ama aslında çok çok da kısa bir oyun. Yani bir oturuşta en fazla üç saatte bitirebileceğiniz kadar kısa. Hatta ve hatta bu süre bazılarını için yarım saate kadar inebilir

(bendeniz for example!). Zaten video dosyaları çok yer kapladığından, fazla uzun bir oyun da beklemiyordum açıkçası. Bir de kutusunda on farklı sonu olduğu yazılı. Evet doğrudur ama ben bir şekilde kayıtlı videoların hepsini seyrettim ve aslında pek de farklı bir şeyin olmadığını anladım ve buradan tüm halkın huzurunda açıklıyorum. Yani her bitirışinizde hemen hemen aynı şeyler olacağından uzun vadede sizi bayacak bir oyundur. Bir Resident Evil 2'yi otuz kere oynayıp bitirebilirsiniz ancak Fox Hunt' ı en fazla dördüncüde çöpe atarsınız. Bir eksisi de save ile alakalı. Eğer hastane bölümünde zorlanırsanız (ki oynarsanız zorlanacaksınız!!!) ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Hastanedeki save bölgeleri en az üç dakika aralıktır. Bölümü geçebilmek için her tarafını ezberlemeniz gerekiyor.

Fox Hunt, aptal ve gülünç ama bençe başarılı ve faydalı bir eserdir. Her şeye rağmen adamların hakkını yememek lazımdır ki harbiden Playstation gibi bir alette böyle bir tarz denemiş ve gibleri (Playstation sahiplerinden bahsediyorum, diğerleri lütfen üstüne alınmasın) sevindirmeye çalışmışlar. Piyasada da pek nadir bulunabilen bu oyunu oynamanızı tavsiye ederim, şimdiden iyi eğlenceler. Gelecek ay görüşürük canımeklarım(!?!), bye&smile!

Genel  
7  
Puan

### Fox Hunt Capcom / Adventure / 3 CD

İNCELEYEN	Mega Emin	Megaemin@hotmail.com
SİSTEM	Playstation	GRAFİK
Oyuncu sayısı	:1	SES/MÜZİK
Memory Blok	:1	ATMOSFER
Bilgi için	:www.ea.com	OYNANABİLİRLİK



LEVEL

HİL

# Street Sk8er



Vay be, demek isteyince geyik otomobil yarışları dışında da muhteşem konsol oyunları yapılabiliyormuş!

çıkması olsa da, aslında Micro Cabin diye pek adı sanı duyulmamış bir firmanın ürünü. Olay basit, birkaç farklı tipten birini seçiyor, özel parkurlarda bu tiplerle yarışıyoruz. Altımızda kaykay çeşitli engelleri aşıyor, akrobatik hareketler yapıyor ve yarış kazanmaya çalışıyoruz. Peki bu kadar mı? Aslında



**Y**alanım yok, hayatım boyunca bir defa şu kaykay denen merete binmeyi denemedim, onda da az kalsın boynumu kırıyordum.

Heh, bazıları uçlu-saltouy benim icad ettiğimi söyler, bir yerde bu doğru tabii, ama kesinlikle istemeden oldu! Neyse, o günden sonra bir daha o kaykay denen şeytan icadına yaklaşmadım bile, gidip motora binmeyi öğrendim. Tabii bu uzun zaman önceydi, şimdi nostalji takılmanın sırası değil. Burada esas konu kaykay denen o acayip şey ve onunla yolda neler yapabileceğimiz. Gerçekte bu aler Batı gençliği arasında son derece yaygın, hatta bir spor olarak kabul ediliyor, müsabakaları var falan. Ancak esas olayın geçtiği yer sokaklar, ama tabii insanların ülkelerinde yürünecek ya da üzerinde kayılabilecek doğru düzgün yol var. Burada paren kaymaya kalkarsanız ya bir kamyonun altında kalırsınız, ya da bir inşaat çıkurunda boğulursunuz. O yüzden bizim memlekette pek tutulan bir spor değil maalesef. Oyle ya, kim gençlerin okullarda Amerikan özentisi çeteler kurmak gibi geleceği parlak bir iş varken, sporla ilgilenmesini ister? Hey babalar, oğullarınızı ve kızlarınızı kaykay gibi tehlikeli sporlardan uzak tutun, onlara doğum günlerinde 9 mm Smith-Wesson hediye edin! Altıparlar olsun, böylece teneffüslerde Rus Ruleti oynamaya da fırsatları olur.

## Kayalım Uzak Diyarlara Adamım!

Neyse, şimdi çocuk yetiştirmeyi sadece doğurmaktan ibaret sanan salak ebeveynleri bir kenara bırakıp şu oyuna bakalım. Street Skater her ne kadar Electronic Arts adı altında piyasaya



değil tabii, konu basit ancak uygulaması son derece detaylı ve bir o kadar da zevkli. Öncelikle yarışmak için kullanacağımız karakterlerin herbiri sadece tipten değil, yetenek olarak da diğerlerinden ayrılıyor. Aynı pistte her karakterle farklı sonuçlar elde etmek mümkün, tabii bu oyun iki kişi karşılıklı oynanabiliyor, yani değişik tiplerle karşılıklı yarışabilirsiniz. Bunun dışında her karakterin kendine has akrobatik hareketleri var, fakat tabii tüm tipler belli standart manevraları yapabiliyorlar.

## Güzel Grafikler!

Oyun oldukça güzel grafiklere sahip, doğrusu programcılar her kimse tebrik edilmeyi hak ediyorlar. Karakterinizin son derece yumuşak hareketlerinden tutun da parkurların her adımına dek her detay düşünülmüş, üzerinde çalışılmış. Sonuçta ortaya son derece güzel grafiklere sahip bir oyun çıkmış. Parkur dahilindeki hemen her-

şeyi çeşitli manevralar sergilemek için kullanabiliyorsunuz. Tabii oyunun kapalı parkurlar şehrin sınırsız sokaklarında geçmesi çok daha iyi olurdu ama buradaki pistler de pek yabana atılır cinsten değil. Mesela en temel parkur olan LA sadece düz yollardan oluşmuyor, içinde "yarım fiçi" denen akrobasi yapmanıza imkan sağlayan bir bölüm bile var. Zaten belli bir puana erişebilmek için kimi zaman bu tür yerlerde akrobasi yapmanız da gerekecek. Akrobatik hareketleri belli tuş kombinasyonlarıyla sağlıyorsunuz, ancak dikkat edin, düşerseniz puan kaybedersiniz. Oyuna standart game pad ile hakim olmak biraz zor, çünkü çok hassas manevralar yapmanızı gerektiriyor. Bu yüzden Dual Shock analog game pad kullanılması tavsiye olunur, bence sırf bu oyun için bile bir tane edinmeye değer. Ses ve müzikler de hiç fena değil, fakat tabii müzik zevkinize kalmış bir olay bu. Oyun ayrıca her yarış kaydediyor ve isterseniz baştan seyredebiliyorsunuz, ancak maalesef bunları kaydetmek mümkün olamıyor. Sonuç olarak Street Skater değişik tarzda bir oyun, fakat son derece güzel hazırlanmış. Verilen paraya değer, kaykayla olan maceranız benim gibi bir defaya bile mahsus olsa, yine de sakın kaçırmayın derim. □

Genel  
9  
Puan

## Street Sk8er EA / Spor / 1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog	GRAFIK	★★★★★★★
SİSTEM	: Playstation	SES/MUZİK	★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-2	ATMOSFER	★★★★★★★
Memory Blok	: 1	OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★

Dual Shock





# Big Air



bigair

Kafanızı, gözünüzü  
artistik bir biçimde nasıl  
yarabilirsiniz?

## Ben Rock Severim!

- Tuttun bakıyorum bu oyunu, yarım saattir kalkmadın başından.

- Yok yaw, iyi oyun ama, dedim ya Skater oynadıktan sonra biraz soğuk ve mesafeli geldi bana. Güneşli ortamları, neşeli bölgeleri severim ben. Burada kar ve buz var, bayıyo bi zaman soora...

- Bence de, ayrıca kontrolü de biraz uğraştırıyo. Niyeyse ısınamadım o kadar



- Hüh, esprik yaptı taş arabası, lan git kahve yap!

- Ama yaw, az

daha oynasaydım. Hoş, müzikleri kafamı ütüledi ama...

- Tabii ütüler, doldurmuşlar Ska felan diye acaip türde gürtüleri, benim de kafam şişti yani...

- Buradan az puan gidecek sanırım... - Kaçınılmaz olarak, seven sever, ben sevmem. Hiiiiiiiiççç sev-

memmmmm!

Genel  
7  
PUAN

lar daha çabuk dönebiliyo herhal, uzunlar da hızlıdır. Aha işte bunu alalım, bi halı anlamadım ya, neyse.

- Alıştırma yap önce az, bak tuşlar da ayarlanıyo. Ohooo, bütün tuşları kullanıyo neredeyse bu oyun...

- Lan bi Dual Shock alamadık gitti ha, bak bu tarz oyunlarda ne kadar faydalı oluyo...

## Ah! Gitti Zavallı Kemiklerim!

- Yaw, hızlansana kızım! Niye gitmiyo lan bu hatun, neyi yanlış yapıyo?

- Obooo, ama baba bi saattir söylüyom dinlemiyosun. Sen virafları içerden almaya çalışıyon, yavaşlıyo tabii, dış duvarı kullansan yaw!

- Lan sus, kıracam şimdi ağzımı, yüzünü! Ne bilim olm, karda kaymışlığım var? Motor kullanır gibi dönmeye çalışıyom, ama burada işe yaramıyo!

- Hehehe, senin tek kayma tecrüben seneler önceydi di mi? Hani bizim yokuş buz tutmuştu da, senin de postalan kaymıştı. Wohahahaaaa, yokuşun dibinden toplamışlardı seni!

- Yaaa, bi de asfalta mazot dökmüşlerdi, motorla kayıp yere yapışmışım, neyse ki fazla hızlı dıldim. Öküz herifler, sen tut bi bidon mazotu yola dök, çık çık çık!

- Ya, dikkat! Aha, gene düştün işte konuşurken, bırak da ben yapayım şunu. Hah, bak nasıl gidiyom, ehehehe! İş biliyom baba!

- Yaaa, sorma! Sertifikalı sporcu kesildi başıma inek! Fakat grafikler fena diilmiş...

- Bilmem, Street Skater oynadıktan sonra soluk geldi biraz, belki ortam buzlu olduğundandır. Hehe, bak, hareket çekirim puan verdi.

- Bak bi rampa daha, lan zıpla! Oha, amma yükseldi ha, inişte burnunu kaldır biraz, çakılacan yoksa...

**A**bi, nedir bu yaw? Kay-kay oyunları modası mı çıktı şimdi bi de başımızda?

- Ne bilim lan! Meraklısı var ki yapıyo adamlar, fakat Street Skater bayaa iyiydi ha, akrobasi yapmaya doyamadım.

- E bu nasıl, kar sörfü falan mı deniyo buna, nedir?

- Valla adamlar dışarda Snowboarding diyo ama, bizim dilde ne deniyo ben de tam bilemiyom.

- Ne o, seni pek sarmadı galiba? İlgisiz duruyon...

- Bilmem ki, yani sokakta kaymak başka, karda kaymak bambaşka bi olay, buna çok para lazım herşeyden önce. Biraz zengin sporu yani, belki o yüzden ilgimi çok çekmedi. Yani hiç İsviçre Alp'lerinden aşağı bir tahtanın üstünde kaymayı hayal etmedim, çok uzak bi olay gibi geliyo bana.

- O zaman çalışır da bakalım nasıl bişmiş...

## Dikkat! Kaygan Zemin

- Aha, bırak kahve yapmayı da gel bak, demo başladı...

- Üh, bu ne be! Adamlara bak, ben iki ayacağım üstünde zor duruyom, herifler karda, buzda ne manevralar yapıyo!

- He heeee, olsun artık o kadar, herifler hayatlarını bu işle uğraşarak geçiriyon...Bşlatalım artık şu oyunu bi...

- Amman diyim, kolay seviyeye al da, bi de kafamuzu kırmayalım şimdi!

- Lan bilinçaltı, bazen merak ediyorum, gerizekalı mısınız topunuz diye, kardeşlerin de böyle senin çünkü...

- Ne dedim ki abi?

- Boşver, al bakalım, geldik karakter seçmeye, hangisi olsun?

- Abi, abi şu hatunu seç, onu seç, hadi, hadi, hadi!

- Dur lan manyak, heyecan yapma! Altı üstü bi oyun ha! Dövecem şimdi bak!

- Abi kıyafetini de seçelim, bak bütün ünlü markalar var! Quicksilver olsun, hadi!

- Marka budalası herif seni. Olm kıyafet çok önemli diil, tahtayı seçmek önemli, bak herbiri farklı tipte, acaba hangisini alsak. Kısı ve ince yapılı olan-

## Big Air Academy / Spor / 1 CD

İNCELEYEN

: Mod Dog

SİSTEM

: Playstation

Oyuncu sayısı

: 1-2

Memory Blok

: 1

GRAFİK

★★★★★★★★

SES/MÜZİK

★★★★★★★★

ATMOSFER

★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK

★★★★★★★★

Dual Shock



Bilgi için: Aral İthalat (0212) 6592673



# Ridge Racer Type 4



NFS-Road Challenge ile aynı anda piyasa çıkan Ridge Racer T4'ün şansı olabilir mi?



**P**laystation'ın 1995'te piyasaya sürülmesiyle beraber başlayan, Namco'nun Ridge Racer serisi, uzun zamandır çıkması beklenen serinin son oyunu olan Ridge Racer Type 4 ile devam ediyor. Aslında oyunun Western (batı) versiyonu hala çıkmış değil. Çıkacak olan versiyonun daha farklı özellikler taşıyacağı yönünde de duyularımız var. Bunlara da yazının ilerleyen bölümlerinde değineceğiz. Bu şartlar altında biz de Japon versiyonunu inceleyeceğiz.

## OK, Let's Do It!

Oyunumuzu makinemize taktık, her zaman olduğu gibi demoyla karşılaşıyoruz. Ancak bu demonun sizi ilk görüşte kendisine aşık edebilecek kadar kaliteli olduğunu söylemeliyim. Bir kere, hiçbir yarış oyununda böylesine güzel kullanılmış bir hatun olayına rastlamamıştım. Bakınız, olayı anlatayım. Hatun kişi, öyle kendi halinde yarış pistinin ortasından yürüyerek evine doğru ağır ağır yol alıyor. Şimdi diyebilirsiniz ki hatunun yarış pistinin ortasında işi nedir? Hemen anlatayım; hani biz Türkler cesaretin simgesiyiz ya güya, hani E-5'lere, TEM'lere hiç korkmadan haldır huldur dalarız ya, işte bu Japonlar da hiçbir ulustan geri kalmamak için kafayı kullanıp böyle bir dolap çevirmişler. Helâl olsun çocuklara, iyi de olmuş hani. Olay bundan ibaret (Bu arada bakınız çok önemli mesajlar da verdim, demek ki neymiş? Alt ve üst



geçitleri kullanacakmışız!). Neyse efendim, o sırada arabalar çoktan yarışa başlamıştır ve de birbirleriyle burun buruna, hatun kişi istikametinde kapışmaktadır. 02 kapı numaralı araç, bir ara rakiplerinden sıyrılıp takriben bir saniye kadar öne geçer. Hatun kişi yürürken birden rökezel ve ayakkabısının topuğunun kırıldığını fark eder. Derken sadece bir saniye önde olan 02 kapı numaralı araç oradan geçer. O anda hatunumuzu görür ve orada film kopar. Önünden geçerken 320km/h ile giden araba, hatunun bir on metre kadar ötesinde duruverir. Hatunumuz arabaya doğru yürür, sağ cama doğru eğilip "bak dişlerim ne sağlam!" edasıyla bir gülücük atar, otomatik cam karizmatik biçimde açılmıştır bile. Adamın artık yarışla falan alakası kalmamıştır zaten. Lakin ne enteresandır ki, sadece bir saniye arkasında olan diğer araçlar bir türlü onu geçememiştir, sanki kuş olup uçmuşlardır. Hatun, kapıyı açar ve arabaya biner. Beraberce finish çizgisini geçerler ve durmadan yollarına devam ederler. Nereye gittikleri ise tamamen bir başka hikayenin konusudur.

## Nasıl Olay Ama?

"-Senaryosu iyiymiş, peki ama ya grafikler?" dersanız, ben de cevap veririm. Bazı yerlerinde karlı gösteren bir televizyon ekranı gibi, bazı yerlerde ise sanki kamerayla çekilmiş gibi. Genelde grafik olarak beğendim. Müzik ise oldukça kaliteli ve hikayeye bağlı olarak duruyor, tekrar başlıyor. Özet olarak bir demonun görevi oyuncuyu oyuna alıştırmak, havaya sokmak, heyecanlandırmak ve "-hadi başlasın da oynayayım!" diye gaz vermek ise, bu demo görevini fazlasıyla yapıyor. Sonuç: ilk defa bir demo üzerinde bu denli durduğuma göre güzeldir herhalde. Ha unutmadan, japon hatunlar ben de dahil bir çok erkeğin ilgisini çeker nedense. Belki birazcik da bu yüzden güzeldir, ne dersiniz?

Demomuzdan sonra oyuna başlıyoruz. Başlıyoruz başlamasına da; o ne? Abi bunların hepsi Japonca! E biliyorum be güzelim, işte bu yüzden anlamak bu kadar zor zaten. Aracını modifiye eden adamın sana ne dediğini veya ne taktikler verdiğini anlamana imkan yok gibi bir şey. Bu da oynanabilirliği oldukça düşüren bir etken tabii.

Ana menüden oyuna girebileceğiniz üç seçeneğiniz var. Grand Prix (modifikasyon takımlarından birisine girip, Real Racing Roots'99'a katılıyorsunuz), Time Challenge (zamana karşı yarışyorsunuz), VS Battle mode (iki kişi split screen yarışyorsunuz). Belirli yarışları



yun simülasyon değil, arcade! Fizik kurallarıyla hiç mi hiç ilgisi yok ve sürüş ayrıntıları çok az. Her virajı,



elinizi gazdan çekip biraz frene basarak dönebiliyorsunuz. Araçlarda aşırı derecede abartı bir yol tutuşu var ama frene bir dokununca

bir daha çok zor toparlayabiliyorsunuz. Diğer oyunlarda alıştığımız el freni, geri vites, geriye dönüp bakabilme gibi özellikler de namevcut. Sadece iki görüş açısı var. Birisi arabanın hemen arkasından, diğeri de içinden. Neyse ki, en azından aracın içinde dikiz aynası var da arkayı birazcık görebiliyoruz. Serinin diğer oyunlarında bulunan yol kenarındaki görünmez duvarlar, bu sefer azaltılmış. Artık arabamız nereye çarpacağını görme zevkine sahibsiniz. Çarpışma olayları da oldukça enteresan. Duvara çarpan araba, lastik top gibi geri dönüyor, ters yönde kafa kafaya çarpışan araçlar moleküllerine ayrılmaları gerekirken, bir metre geri gidip yollarına devam ediyorlar. Arabaların hasar almadığını da söylemeye gerek yoktur herhalde. Tekken 3 gibi bir oyunu yapan Namco, nasıl olur da yarış oyunlarında da bir numara olamaz anlamıyorum doğrusu.

### Dikkat, Piste Doğru Dalışa Geçiyorum!

Oyun daha çok hız zevkini tattmaya yönelik, harbi bir arcade. Gran Turismo gibi "bu viraja nasıl girsem çıkabilirim?" diye düşünmeden son gaz ve birazcık frenle dalın viraja! Yarış pistinin üzerinden uçarak geçip havaya renkli duman bırakan ilaçlama uçağı, yola spot ışık tutan bir helikopter, arka planda kalkışa geçen bir Jumbo Jet, köprünün altından geçerken üzerinizden giden bir taksi gibi bir çok ayrıntı da, zaten mükemmel grafikli olan bu o-

yunu görsel şova çeviriyor. Gerçeklikten uzak ama, zaten eğlenceli şeyler genelde sanal ortamlarda oluyor.

Müzikler ise mükemmelden rezaletе doğru bir varyasyon içeriyor. Arcade oyunlar müziksiz olmaz ama eğer kulaklarımızı riske etmek istemiyorsanız Audio'yu kapatıp öyle oynayın.

Her şeye rağmen, oyunda grafiksel ayrıntılara çok önem verilmiş. Hiç hatalı veya kaybolan poligon göremedim bir kere. Araçların detayları ise gözle görülür derecede iyi. Gerçek zamanlı ışık efektleri insanı cezbediyor. Fotoğraflarda olan, hareketli arabaların farlarının sanki Maraş Dondurması gibi zamansız efekti bile var yani (nasıl anlattım ama?).

Arka fon da yüksek kaliteli. Doğrusu göz zevki için gerekli olan her şey yapılmış. Tamamını göstermemesine rağmen, replay'lerine de hayran kaldım. Zaten oyunu replay'ini seyredince almaya karar vermişim.

Oyunun çıkacak olan batı versiyonu da oldukça farklı olacak gibi gözüküyor. Yüksek çözünürlükte sanıyede 60 kare oynatabilmesi mümkün olacak. Mesajlar İngilizce olacak ve neredeyse unutulmuş bir teknoloji olan link desteklenecek. Böylelikle oyunu aynı anda dört kişi oynayabilecek. Ama bunların hiçbirisi garanti değil. Bekleyip göreceğiz.

Her şey bir yana, Gran Turismo veya Need For Speed'e rakip olmaktan çok uzak. Bence tarz olarak ikisinin arasında, kalite olarak da onlardan biraz daha aşağıda kalıyor. Bu kadar iyi ve kötü bir arada bulunduran bir oyun olması hayli ilginç. Alınmaya değer bir oyundur ve uzun bir süre de siz oyalay derim. Konuyla alakasız olacak ama, geçen ay incelediğimiz The Need For Speed 4 "Road Challenge" (NFS-High Stakes ile aynı oyun, Amerika'daki ismi High Stakes- BLX) isimli oyundaki tüm yarışları tamamladığınız zaman üç adet yeni parkur (Raceway, Raceway 2, Raceway 3) ve iki adet de abartısız canavar gibi prototip arabaya (Phantom, Titan), sahip oluyorsunuz. Hatta Titan denilen alet adeta bir traktör görünümüne sahip uzay aracı gibi. Çok da ilginç bir kornası var. Deneyin... Bilgilerinizi sunarım. Bye&Smile...!

Genel  
7  
Puan

### Ridge Racer Type 4 Namco / Yarış / 1 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin	Megaemin@hotmail.com
SİSTEM	: Playstation	GRAFIK
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK
Memory Blok	: 1	ATMOSFER
		OYNANABİLİRLİK

Dual Shock

kazandıkça, daha iyi ve yeni arabaları serbest bırakıyorsunuz.

### Kendin Pişir, Kendin Ye!

Yarışlara katıldığımız araçların hiçbirisi gerçek modeller değil. Hepsi havalı ürünü dizaynlar. Oyunda sekiz adet parkur ve renk kombinasyonları da dahil, tam 300 çeşit araba dizaynı var. Bunun yanında kendi kendimizin de araba dizayn edebilmesi çok iyi düşünülmüş ve oyuna extra hava katmış bir fonksiyon. Hatta hatta, çıkartına (sticker) yapabilmemiz için bile, Paintbrush'a benzeyen bir çizim programı var. Tabii ki bu program epay dandik ve çizim yapmak çok zor. Namco amcalar buna da bir çözüm getirmiş ve hazır stickerlar koymuşlar. Ama bunların da tamamına yakın bir kısmı, Namco'nun diğer oyunlarının amblemi. Hatta bazı parkurlarda bulunan dev ekranlara dikkat ederseniz, yine oyun reklamlarından başka bir şey olmadığını fark edebilirsiniz. Yani amcamlar oyunu reklam panosu gibi kullanmışlar. Hazır yeri gelmişken söyleyeyim de, Namco amcaların tüm para hırslarını ortaya seriyim. Bu oyun, özellikle Official Sony(tm) Analog Joypad'lerini desteklemiyor. Bunun aksine, firmanın kendi piyasaya sürdüğü NegCon ve New JogCon isimli joypadleri destekliyor. Buradan yine anlıyoruz ki, oyun oyunluktan çıkartılıp, ticaret malzemesine çevrilmiş. Cık cık cık, Namco adına hiç yakışmayan bir davranış.

Oyun piyasaya çıkmadan önce verilen bilgi ve fotoğraflarda sanki, Gran Turismo'ya rakip gibi bir hava esiyordu. Ancak gördüğümüz kadarıyla, Gran Turismo ile uzaktan yakından hiçbir alakası yok. Her şeyden önce o-



# Populous The Beginning



**P**opulous 1 ve 2 eskiden PC üzerinde en çok tutulan oyunlardandı, bir yerde strateji türünün ilk örnekleri demek yanlış olmaz. Ama basit bir komutan yerine, daha da güçlenmek isteyen ufak çapta bir tanrıyı canlandırıyordunuz. Sonra bu oyunların devamı sayılan Populous: The Beginning çıktı piyasaya. Ancak tabii grafikler ve oyun türü bir hayli değişmişti. Öncelikle konu ilk oyunların devamı değil, başlangıcı niteliğinde, yani güçlenmeye çalışan bir tanrıyı değil, güç kazamp tanrılaşmak isteyen bir şamanı canlandırıyorsunuz. Ayrıca bu yeni oyun tamamen üç boyutlu bir dünyada ve gerçek zamanlı olarak geçiyor, tür olarak bir RTS yani. Fakat nedense bu yeni şekliyle ilk oyunlar kadar ilgi çekemedi, sanırım o zaman pek benzeri olmadığı için çok tutmuştu, şimdiyse piyasada kırkbin tane birbirinin kopyası RTS var. Neyse, şimdi bu oyunu PSX sahipleri de oynama fırsatı bulacaklar, fakat çalışmak için çok güçlü bir PC isteyen oyun PSX üzerinde ne kadar hasarlı olabiliyor, bir bakalım.

## Ey Şaman!

Öncelikle oyunun genel yapısına bir bakalım, burada söz konusu olan geniş ve birçok gezegene sahip bir güneş sistemi. Tüm gezegenlerde hayat var, ilkel kabileler mevcut. Ancak sadece kabileler değil, bu kabilelerin şamanları da var oralarda. Herbiri kendi kabilesi üzerinde mutlak hakimiyete sahip, tıpkı sizin gibi. Ancak siz tek gezegenle yetinmeye niyetli değilsiniz, gücünüzü size tapanların inancından alıyorsunuz ve eğer tüm sistemi kendinize bağlarsanız küçük bir tanrı haline dönüşmeye yetecek kadar enerji toplamanız mümkün olacak. Bu yüzden rakip şamanları yoketmeniz gerekli, fakat tabii her gezegeni ele geçirmek bir öncekinden çok

daha zor olacaktır. Nasıl savaşacaksınız? Size inanan ilkel insanlara kasabalar kurdurmalı, buralarda çoğalan nüfusu eğitip askerler ve rahipler yetiştirmelisiniz. Askerler çok daha verimli savaşacak, rahipler ise diğer tarafın adamlarını vaazlar vererek ordunuza katacaktır.

## İnancın Gücü

Tabii tek silahınız askerler değil, aksine bu oyunda büyü gücünüzü doğru kullanmak çok önemli. Her dünyada bulunan eski tapınaklara giderek yeni büyüler öğrenebiliyorsunuz. Bu büyüler basit bir ateş topu fırlatmaktan, düşman köyünün ortasında yanardağ patlatmaya kadar değişiyor. Bazı büyüler ise yeryüzünü istediğiniz doğrultusunda değiştirmenize imkan veriyor. Büyü yapmak için değişen miktarlarda mana harcamanız gerek, büyüne bağlı tabii. Ancak manayı size inanan köylüler sağlıyor ve dolması biraz zaman alıyor. Tabii şamanınız ölümsüz değil, ancak yine tapınakta dua eden yeteri kadar adamın sağladığı enerjiyle hayata dönme gücüne sahip, yeter ki düşman izin versin.

## Kontrol Zorluğu

Grafik kalitesi PC versiyonuna kıyasla en düşük seviyede. Şaşırtıcı bir yanı yok tabii bunun, PC üzerinde bile ancak iyi bir 3D kartıyla tam grafik de taya ulaşabilen bir yapım zaten. PSX üzerinde ise kısıtlı hafıza ve işlemci gücü yüzünden grafikler bir hayli zayıflamış, haritalar 3D olsa da derinlik ve detaylarını bir hayli kaybetmişler, özellikle renkler nispeten çok solgun görünüyorlar. Tabii büyü efektleri de bundan etkilenmiş, çok etkileyici oldukları söylenemez. Ancak tüm bunlar PC versiyonuyla kıyaslanınca ortaya çıkıyor, eğer onu görmediyseniz, o zaman pek şikayet edecek birşey yok demektir. Ses ve

PSX üzerinde strateji oynanabilir mi? Bunun cevabını herkes biliyor sanırım...



müzikler çok abartı değil, vasat denebilir. Esas sorun kontrollerde karşımıza çıkıyor, bu tarz strateji oyunları genelde hep önce PC için hazırlanır. Haliyle programcılar arabirimi Mouse kullanımına göre ayarlar, ancak konsolda Mouse bulunmaz. Üstelik yapı dolayısıyla konsolların kumanda padları daha ziyade hareketli oyunlara yatkındırlar, yani asla Mouse kadar hassas ve çevik değildirlir. Sonuçta bir grup adamı seçmek ve belli bir komut vermek Mouse kullanarak bir saniyede mümkün iken, game pad kullanan biri için bu iş bir işkence haline gelir. İşin körüsü sadece adamlara değil, seri bir şekilde şamana da kumanda etmeniz, gerektiğinde haritayı döndürmeniz, büyüler seçip kullanmanız gerekecek. Gariban bir game pad ile bunların altından kalkmak neredeyse imkansız ve insan kısa sürede bunalmaya başlıyor. Ne yazık ki durum konsol üzerinde bulunan hemen tüm stratejiler için geçerli, eğer sabırlı ve ıdmanlı değilseniz çok hızlı bir biçimde delirmeniz mümkün. Sonuç olarak, oyun iyi, ama konsol üzerinde kendinden çok fazla şey kaybetmiş, almadan önce iki defa düşünün. □

## Populous 3 Electronic Arts / RTS / CD

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

GRAFIK : ★★★★★★  
SES/MÜZİK : ★★★★★★  
ATMOSFER : ★★★★★★  
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★

Dual Shock

Bilgi İçin: Aral İthalat (0212) 6592673

Genel  
7  
Puan



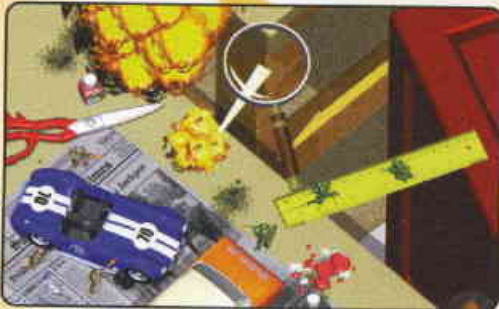
# Hilekar

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

## Army Men 2

Alt tuşuna basarak mesaj yazma ekranına girin "!when all else fails..." yazın. Daha sonra aşağıdaki hilelerden birisini girebilirsiniz.

- !veni vidi vinci** Bölüm geçme.
- !night of the walking dead** Düşmanlarınız zombiye döndürür.
- !ninja arts** Sarge görünmez olur ve daha hızlı gider.
- !god of gamblers** Rastgele bir eşya verir.
- !geronimo!** 12 hava saldırısı.
- !beautiful nikita** Sonsuz dürbünlü tüfek.
- !roach spray** Sonsuz Can "o" fire.
- !ruby ray** Sonsuz büyüteç.
- !aluminum foil** Çelik yelek.
- !no rocket launcher** Sonsuz bazuka.
- !village people** Sonsuz alev makinası.
- !i have a rock** Sonsuz el bombası.
- !armageddon** Herkes ölür.
- !doctor doctor** Ful sağlık.
- !spidey senses tingling** Bütün düşmanları haritada görürsünüz.
- !jumpjets** Sarge'ı ışınlar.
- !santini** Ölümsüzlük.



## Bubble Hero 2

Aşağıda bu oyunun seviye kodları verilmiştir, bunları Password ekranından kullanabilirsiniz. 1P ve 2P için farklı kodlar kullanıldığını unutmayın.

### ONE PLAYER MODE:

- Stage 2** - yeşil, sarı, mavi, sarı
- Stage 3** - kırmızı, yeşil, mavi, sarı
- Stage 4** - mavi, yeşil, sarı, mavi
- Stage 5** - mavi, sarı, kırmızı, yeşil
- Stage 6** - kırmızı, sarı, kırmızı, mavi
- Stage 7** - sarı, yeşil, yeşil, kırmızı

### TWO PLAYER MODE:

- Stage 2** - sarı, mavi, kırmızı, mavi
- Stage 3** - yeşil, sarı, kırmızı, mavi
- Stage 4** - kırmızı, sarı, mavi, kırmızı
- Stage 5** - kırmızı, mavi, yeşil, sarı
- Stage 6** - yeşil, mavi, yeşil, kırmızı
- Stage 7** - mavi, sarı, sarı, yeşil

## Redline

Oyunu oynarken, G + O + D tuşlarına aynı anda basılı tutun. Çıkan ekranda aşağıdaki kodları girerek hile yapabilirsiniz.

- IMMORTAL** - Ölümsüzlük açık.
- MORTAL** - Ölümsüzlük kapalı.
- CAMERA** - Araba dışındayken arkadan görünüş.
- ALLAMMO** - Bütün silahlar (araba dışı) tam cephane olur.
- DMDAMAGE** - Silahlar iki kat hasar verir.
- RADAR** - Radarı açar.
- CW** - Bütün araba silahları.
- CA** - Araba cephanesi full.

## Commandos: Beyond the Call of Duty

Oyun esnasında klavyeden GONZO-OPERA kodunu girerek hile modunu çalıştırın. Bundan sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

- Shift+V:** İzli mermiler.
- Shift+X:** Seçili askeri imlecin olduğu yere ışınlar.
- Shift+E/Ctrl+E:** Görev editörünü açar.
- Shift+F1/F2/F3/F4:** Farklı video modları.
- Ctrl+I:** Görünmezlik verir.
- Ctrl+L:** Ölümsüzlük.
- Ctrl+Shift+N:** Görevi başarıyla bitirir.
- Ctrl+Shift+X:** Herşeyi havaya uçurur.

### Ayrıca seviye kodları şunlardır:

- KXII7** - Mission 2
- GOH90** - Mission 3
- HCOAU** - Mission 4
- TF4AO** - Mission 5
- T8TSN** - Mission 6
- TLESF** - Mission 7
- TUSLV** - Mission 8

## CART Precision Racing

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girebilirsiniz.

- Head** - Sürücü kaskını çıkarır.
- Ec** - Göstergeleri açar, kapatır.
- Car** - Sarı pit aracını kullanmanızı sağlar.
- V** - Kamera açısını değiştirir.
- X** - Hasar almanızı önler.
- Noflag** - Bayrakları devreden çıkarır.
- Bravo** - Super Wheels

## Dionakra

Bu oyunun seviye kodlarını aşağıda bulabilirsiniz:

1.	FIRST
2.	PADDLE
3.	CAVERN
4.	ASTEROID
5.	TEMPLE
6.	METEOR
7.	GLACIER
8.	PEAK
9.	VALLEY
10.	FANTASY
11.	TREASURE
12.	ISLAND
13.	TWISTER
14.	BUTTERFLY
15.	CANNON
16.	THUNDER
17.	LIGHTNING
18.	OCEAN
19.	TERRAIN
20.	OAK
21.	FORGE
22.	CASTLE
23.	TOMB
24.	WATERFALL
25.	POTION
26.	MAGIC
27.	STABLE
28.	HEAVEN
29.	FORCE
30.	ARMORY
31.	CLIFF
32.	TIDE
33.	SNOWCAP
34.	JUNGLE
35.	SERPENT
36.	AIRCRAFT
37.	POWDER
38.	COMPASS
39.	ARROW
40.	CORE
41.	REACTOR
42.	GRAVEYARD
43.	WATERHOLE
44.	SPEEDBOAT
45.	BEACH
46.	SILVER
47.	AMNESIA
48.	METAPHOR
49.	CHAMBER
50.	JUDGEMENT

## Extreme G2

Yarışa başlamadan önce isminizi şunlardan birisiyle değiştirin.

**neutron** - "Tron" filmindeki benzer bir mekanda yarışsınız.

**spyeye** - Yukarıdan görünüş.

**spiral** - Değişken kamera.

**nitroid** - Sonsuz Nitro.

**misplace** - Daha iyi silahlar.

**mistake** - Sonsuz füze.

**xcharge** - Sonsuz silah ve kalkan enerjisi.

**2064** - Geleceğin arabaları.

**xxx** - Oyunu hızlandırır.

## Heroes of Might & Magic 3

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle ana haritadayken TAB tuşuna basarak haritanın hemen altında bulunan komut satırını açın. Buradan verilen kodları yazın, sonra ENTER tuşuna basın.

**Nwconlyamodel** - Kasabalarımızdaki tüm binaları inşa eder.

**Nwcsirrobin** - Senaryoyu kaybettirir.

**Nwctrojanrabbıt** - Senaryoyu kazandırır.

**Nwcovertingoureyes** - Seçili komutana 35 tane Archangel verir.

**Nwcantioch** - Seçili komutana ilkyardımcı çadırı, ballista ve cephanes arabası verir.

**Nwcigotbetter** - Seçili komutan bir seviye atlar.

**Nwccastleanthrax** - Seçili komutanın şansını en üst düzeye çıkarır.

**Nwccoconuts** - Seçili komutana sınırsız hareket puanı verir.

**Nwcmuchrejoicing** - Seçili komutanın moralini en üst düzeye çıkarır.

**Nwcalreadygotone** - Haritadaki tüm büyümlü eşyaların yerini gösterir.

**Nwcgeneraldirection** - Tüm haritayı açar.

**Nwcsrubberrı** - Tüm kaynaklardan verir.

**Nwctim** - Seçili komutana tüm büyümleri ve 999 mana verir.

**Nwcfleshwound** - Seçili komutana bir miktar Death Knight verir.

## Rollercoaster Tycoon

Parkınızı ziyaret edenlerin isimlerini aşağıdakilerle değiştirerek belirtilen etkileri elde edebilirsiniz.

**Chris Sawyer** - Parkınızdaki oyuncuların fotoğraflarını çeker.

**Melanie Warn** - Parkınızdaki müşterilerin memnuniyetini artırır.



## Spellcross

Savaş sırasında againagain yazarsanız, askerlerinizin hareket puanı dolar. Upgrade, Research ekranlarından birisinden cashiup yazarsanız, her yazışınızda paranız 100 artar.

## Warzone 2100

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kullanmak için T tuşuna basarak komut satırını açmanız, oradan kodu girip sonra da Enter tuşuna basmanız yeterlidir. Ne var ki bu kodlar sadece oyunun 1.01 versiyonunda geçerlidir, bu versiyona terfi etmek için gereken yamayı bulup kurmanız gerekir.

**time toggle** - Görev saatini açar ve kapatır.

**get off my land** - Haritadaki tüm düşman birimlerini yokeder.

**show me the power** - Fazladan 1000 enerji verir.

**hallo mein schatz** - Sonraki göreve geçmenizi sağlar.

**work harder** - Yapılmakta olan tüm araştırmaları sonuçlandırır.

**double up** - Birimlerinizi iki katı güçlendirir.

**kill selected** - Seçili olan birimleri yokeder.

**easy** - Zorluk seviyesini kolaylaştırır.

**normal** - Zorluk seviyesini normale getirir.

**hard** - Zorluk seviyesini zora getirir.



# Hilekar

## 3Xtreme

Bu oyunda aşağıda verilen Password ekranından girerek farklı karakterleri kullanabilirsiniz:

**LUGNUT**  
**BINK**  
**DOMINIQUE**  
**NYUB**  
**TP**  
**GEEP**  
**REDCAR**  
**WHITECAR**  
**BLUECAR**



## Formula Karts

Aşağıda verilen kodları Password ekranından giriniz:

**CHIPPIE:** Gizli bir süper arabayı verir.  
**WOODSTOCK:** Gizli pisti kullanmanıza izin verir.

## Gubble

Açılış ekranındayken hızlı bir şekilde üçgen, yukarı, O, sağ, X, aşağı, O, sol tuşlarına sırasıyla basın. Bundan sonra, oyun esnasında R2 tuşuna basarak önünüze çıkan engelleri yokedebilirsiniz.

## Irritating Stick

Burada yeni bir oyuna yedi ekstra hakla başlamak için sırasıyla şunları uygulayın, önce Mode Select ekranına girin. Burada "1P Play" şikkini aydınlatın ve dört defa Sağ tuşuna basın. "Tournament" şikkini aydınlatın ve bir defa Sağ tuşuna basın. "Course Edit" şikkini aydınlatın ve iki defa Sol tuşuna basın. "Options" şikkini aydınlatın ve altı defa Sol tuşuna basın. En sonunda "1P Play" şikkini tekrar aydınlatın ve X tuşuna basarak yeni bir oyuna başlayın. Eğer doğru yaptıysanız yoğun bir alkış efekti duyacaksınız.

## Monster Seeds

Bu oyunda kullanabileceğiniz üç hileyi aşağıda veriyoruz, kodları belirtilen yerlerde uygulayın.

**Oyun Fıncı:** Tüm oyunu oynamadan bitiş görmek için açılış ekranındayken L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2 tuşlarına sırayla basın.

**Tüm Malzemeler:** Tüm malzemeleri alabilmek için Options ekranındayken R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L2 tuşlarına sırayla basınız.

**Tüm Yarattıklar:** Tüm canavarlara ulaşabilmek için Soulin Monster Ranch içindeki Options ekranına girin, burada "Buy Monster" şikkini aydınlatıp sırasıyla R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2 tuşlarına basın.

## Need For Speed: High Stakes

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kullanmak için önce Game Options ekranına girin, orada kodları oyuncu ismi (User Name) olarak girin. Ancak unutmayın, bu hileleri kullanmak oyunu kaydetmenizi önleyecektir.

**Whirly:** Polis helikopteri ( Sadece Test Drive modunda)

**Flash:** Phantom aracını verir.

**Hotrod:** Titan aracını verir.

**Bigoven:** Tüm Hot Pursuit modlarını polis olarak oynamanıza sağlar.



## Rollcage

Bu oyunda hile yapabilmke için aşağıdaki kodları Password ekranından girin, bazı kodların geçersiz olduğu sinyali ise dikkate almayın, bu küçük bir programcı hilesi.

**MAXCHEAT:** Tüm ligler, ters pistler ve diğer seçenekleri açar.

**EEFNIEBA:** Tüm Easy pistler. (Easy zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

**EEFPHMBC:** Tüm Hard pistler. (Hard zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

**HEMPFCMDD:** Tüm Expert pistler. (Expert zorluk seviyesini seçmiş olmalısınız)

**HHMPNEED:** Tüm Expert pistler+ekstra araç+tüm Deathmatch modları+ters pistler.

**AIRHORNS:** Havalı korna, yarış esnasında kullanmak için Select tuşuna basın.

## Triple Play 2000

Bu oyunda gizli bir takım mevcut, tamamen oyunun programcılarından oluşan bu takım son derece güçlü. Bu takımı kullanarak oynayabilmek için şunu yapmalısınız, önce ana menüden "Single Game" şikkine girin. Burada "Team Select" ekranında sırasıyla sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ tuşlarını girin. Eğer doğru yapabildiyse- nüz bir sinyal sesi duyacaksınız. L

# Ayın Film ve Kitabı

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

## Büyücü Ve Cam Küre

**B**u kitabı en az dört yıldır bekliyordum. Kara Kule'yi ilk okuduğumda öykünün inanılmaz atmosferi beni sarmış, ve serinin Türkiye'de basılmış diğer kitaplarını da bulup okumaya zorlanıyordu. Ancak Dördüncü cilt ortada yoktu, çünkü Stephen Baba daha onu yazmamıştı. Bir sene kadar önce aşırı lüks baskılı, İngilizce bir Büyücü ve Cam Küre gördüm ama fiyatı yüzünden yanına yaklaşmadım. Neyse ki artık Altın Kitaplar tarafından yapılan Türkçe baskı elimde. Romandan, öykünün arkaplanını bilmeden de zevk alabilirsiniz yine de ben konudan haberi olmayanlara daha önceki ciltleri okumalarını öneriyorum: Kara Kule, Üçün Çizgileri, ve ülkemizde iki kitap olarak basılan üçüncü cilt: Hayaletler Beldesi ve Çorak Topraklar. Eğer Kara Kule serisinin Stephen King'in klişeleşmiş korku romanlarından biri daha olduğuna düşünüyorsanız oldukça yanılıyorsunuz. Aslında bu öyküyü belli bir türe sokmak zor. Bilim kurgu, dark fütür,

fantezi ve korku karışımı denebilir. Çaktırmadan paralel evrenler, görelilik, zaman-mekan gibi fizik ve metafizik kavramlarına da değinilmekte. Konu son silahşör Roland'ın çevresinde gelişiyor. Roland'ın dünyası artık çalışmayan yüksek teknoloji ürünü aletlerle dolu, şövalye tarzı soylu silahşörler tarafından yönetilen vahşi batı türü kasabaların olduğu, hayaletler ve doğa üstü güçlerin kol gezdiği, mutasyona uğramış yaratıkların yaşadığı, giderek çürüyen ve gerileyen bir yerdir. Bu dünya aynı zamanda yer ve şarkı adları, dinsel inançlar, efsaneler gibi nedenlerle garip bir biçimde yakın geçmişin Amerika'sını ve ortaçağ İngiltere'sini çağrıştırmaktadır. Sanıkı dünyanın bir nükleer savaş sonrasındaki halidir. Ama bu gerilemenin nedeni yalnızca böyle bir felakete açıklanamayacak kadar derindedir. Tüm zamanların merkezindeki Kara Kule'de gerçeklik kanser gibi bir hastalık yüzünden çarpılmıştır ve giderek çürümektedir. Roland'ın yaşadığı tek amacı Kara Kule'ye ulaşip evreni ve tüm



olasi evrenleri yok edecek olan kaosu durdurmaktadır. Bu amaç uğruna şimdye dek tüm dostları-

lesinin ölümüne yol açmıştır. Kara Kulede ne var? Tanrı mı? Çok güçlü bir büyücü mü? Yoksa insan aklının çok üzerinde bir zekaya sahip bir bilgisayar mı (pentium binbeşyüz)? Bunu öğrenmemiz için Stephen King'in sonraki üç cildi de bitirmesini beklememiz gerekiyor. Öykünün buraya kadar olan bölümü yirmi altı yolda yazılmış. Kitabın sonunda Stephen King korkumu dile getiriyor: Ölüncüye dek bu hikayeyi bitiremeyebilir.



## The Matrix

**G**erçek nedir? Gördüğümüz mü, yoksa gördüğümüzü sandığımız mı?

Aklınızı karıştırmadan soruyu şu şekilde değiştireyim, daha önce yaşamızın sadece bir rüyadan ibaret olduğunu, bir gün gelip de gerçek dünyaya uyanacağımızı düşündüğünüz oldu mu hiç? Sizi bilmiyorum ama ben uzun, anlamsız gecelerde çok düşündüm bu konuyu. Neyse, bu konuya girdim mi çıkamam başka bir zaman ve mekanda, tercihen loş bir ortamda ve alkol eşliğinde tartışırız. Bakayım, film kritiği yazıyorum ben di mi? Evet, evet. O zaman bakalım şu Matrix nasıl birşeymiş?

Matrix, kabaca yukarıdaki konuyla uğraşiyor. Bizim bildiğimiz anlamda dünya aslında yoktur. Vücutlarımızdaki doğal elektriği kullanarak varlığını sürdüren MATRIX isimli yapay zeka tarafından doğduğumuz andan, ölene dek koma halinde bulunduruluyoruz. Bu yaşadıklarımız da uyku sırasında gördüğümüz koca bir rüya, bir programdan başka bir şey değil. Ama dünya üzerinde kalan son "bağımsız" insan, bi-

lerini bu rüyadan kaldırmayı başarıyor ve birlikte gerçeğin bildikleri gerçek olmadığını kabullenecek kapasitedeki insanları aramaya başlıyorlar. Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus) ve Carry Ann Moss'un (Trinity) başrollerini paylaştığı Matrix'in konusu hakkında daha fazla ipucu verip seyir zevkinizi kaçırmak istemiyorum. Tek söyleyeceğim, Matrix'in hiç beklemediğim bir şekilde kafamdaki en iyi bilim kurgu filmleri sıralamasını altüst ettiği. Türkiye'ye gelmesini dört gözle bekleyin.

Genellikle duygusal filmleri pek sevmem (tabii bu duygusal bir erkek olduğum anlamına gelmiyor) ama işin içinde Sandra Bullock oldu mu bütün alışkanlıklarını bir kenara bırakabilirim. Hayatımda gördüğüm en sevimli, en güzel ve (diğerlerine göre) en mütevazı aktris olan Sandra, güzeliği kadar oyunculuğuyla da son zamanlarda isminden çokta söz ettirdi. Tabii, Aşkın Büyüsü (Practical Magic)deki rol arkadaşının Nicole Kidman olması beni zerre kadar ilgilendiriyor, ama aranızda onu sevenlerin de olduğunu çok iyi biliyorum (hatta bir tanesi sağumdaki masada oturuyor).

Aile geleneğine uygun olarak cadı o-

lan Owen kızkardeşler, büyük büyük anneannelerinin yaptığı bir buyunun lanete dönüşmesi yüzünden çok acı çekmektedir. Lanete göre, bir Owen kadını bir erkeği gerçekten severse, erkek çok geçmeden ölecektir. Tabii bu, kızkardeşleri aşık olmaktan alı koymamaktadır. Daha akli başında (ve güzel) olan Sandra Bullock kocasının iki yıl içinde ölmesi ile tekrar büyüdüğü eve reyzelelerinin yanına döner. Küçük kardeşi Nicole Kidman ise olabilecek en bela erkekle beraberdir. En sonunda adından kurtulmak için ablasının yardımını ister, ama adamın içkisine kattıkları ilacın dozunu kaçırınca, adam ölür. Ama esas sorun, iki kızkardeş adamı tekrar canlandırmak için yasak bir büyüyü yaptıktan sonra başlar.

Neyse, bütün konuyu anlatıp zevkinizi kaçırmak istemem. Dediğim gibi, duygusal bir film olduğu için Aşkın Büyüsünü pek sevmemem gerektirdi ama öyle olmadı. Belki başrolde Sandra Bullock'un olmasından, belki oldukça sevimli ve rahat bir film olmasından, belki de bahar mevsiminde olmamızdan kaynaklanıyor ama Aşkın Büyüsü'nü sizlere tavsiye etmem gerektiğini hissediyorum. Büyü mü yapıldı bana ne? (saçmalama -BFX)



# Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

## Skunk Anansie: Post Orgasmic Chill

**G**rupların gündeme gelmesinde en önemli görev solistlerdedir. İşte böyle bir hatundur Skin. Sıfıra vurulmuş saçlar, ampül bir kafa, kocaman bir ağız ve çok sağlam ciğerler, 1994 yılında çıkardıkları ilk iki Single Selling Jesus ve I Can Dream ile UK Top40'de yer edinen ve Paranoïd & Sunburnt isimli albümleri ile İngiltere'de altın ve platin plak kazandılar. Gelelim bugüne... Albüm CD-ROM'a taktığımda çok şaşırdım, Macromedia Flash kullanılarak hazırlanmış bir arabirim karşına çıkınca bir süre ağız açık kaldı. Burada röportajlar ve albümün ilk Single'i Charlie Big Potato'nun da kitabı vardı.

Ama beni asıl şaşırtan şey Charlie Big Potato'nun başlangıcıydı. Ezan'dan yapılan bir alıntı ile başlıyor parça ve sonra oldukça kompleks bir şekilde devam ediyor. Albüm gerçekten çok kaliteli ve buram buram Skunk Anansie koyuyor. Zaten albümden çekilen ikinci klip olan Secretly'de şu an yayında. Her zamanki gibi hızlı çıkışlar ve arada bunaltan yavaşlık ve tabii Skin. Post Orgasmic Chill kesinlikle rahatsız bir albüm ve bir o kadar da güzel. Özellikle albümün geneline yayılmış olarak kullanılan Jungle sample'ları bayağı bir güzel olmuş...



## Daha Fazlası Beklenemezdi

**Ü**lkemizde öle bir anda parlayan ve hatta en koyu rockçuların (?) bile ilginç bir şekilde dinlemeye başladığı Prodigy aslında Türkiye'de duyulduğu zaman son demlerini yaşıyordu. Yaptıkları agresif ve başkaldırı müziği sanki dünyadaki herşeye isyan ediyordu. Zaten bütün günlerini Ecstasy ile geçiren grup üyeleri artık üretici olamadıkları konusunda söylentiler çıkmıştı. The Fat Of The Land ve erişilmez klip Smack My Bitch Up ile yeniden kendi sınırlarını zorlayan grup bu seter biraz kasmış galiba. The Dirtchamber Sessions Volume One isimli albümde

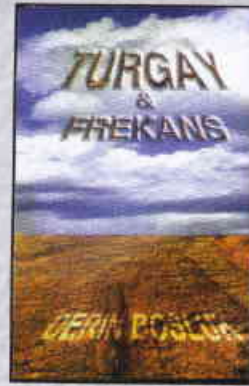
yeni hiçbir şey yok. Bir nevi bizim pot-borimize denk gelen bir şeyler yapıyorlar ama tabii ki bunu yapan grup Prodigy olunca herşey daha farklı hale geliyor. Bu albümde kimlerin parçalarından samplelar kullanıldığını merak ediyorsanız işte size birkaç isim: Beastie Boys, Chemical Brothers, The Charlatans, Sex Pistols, LL Cool J bunlardan sadece bir kaç. Prodigy'den yeni bir şeyler bekleyen kişiler hayal kırıklığına uğrayabilirler. Ama sonuçta Prodigy müziği ve kesinlikle yaptıkları parçalara kendi ruhlarını ekliyorlar.



## Turgay & Frekans: Derin Boşluk

**A**slında bu albümü hakkında çok düşündüm ve en sonunda yazmaya karar verdim. Beni etkileyen bu albümde ne miydi? İlk olarak sözleri ve daha sonra da aslen Anadolu (Samsun) kaynaklı olduğunu söyleyebilirim (Ben Akdeniz'liyim). Türkçe sözlü Heavy Metal yapan grup 1997 yılında, eski Objektif grubunun kurucularından, Turgay tarafından kuruldu. Aslında uzun zamandır ortaklıklarda (gerek konser, gerek radyo ve dergi) olmasına rağmen Derin Boşluk isimli ilk albümü Nisan ayının son haftasında piyasaya

çıktı. Oldukça sağlam ve kaliteli rock müzik yapan grup, bunu albümlerine de taşıdılar ve ortaya dinlemekten sıkılmayacağınız şarkılar çıkmış. Özellikle hızlı parçaların ağırlıkta A yüzü benim gibi hareketli (Agresif) müzikten hoşlanan için oldukça doyurucu. Artık rock müzik konusunda dünya standartlarını yakalamış olmamıza rağmen bir türlü dünyaya açılmıyoruz. Gününbirlik bir çıkartan pop müziğe gösterilen ilgi-den bir parça da Rock müziğe gösterilmesi dileği ile...



# Internet

## Online Gaming

**D**ergimizin yeni sayısıyla beraber yeni Online Gaming köşemizden merhaba... Bu ay ülkemizde ve dünyada gelmiş geçmiş en yaygın Network Gaming olan Quake üzerine konuşacağız. Daha doğrusu Quake II üzerine diyelim, çıktığı andan itibaren de adım adım Quake III Arena'nın peşinde olacağız ve haberlerini vereceğiz elbette. Şimdi ilk önce neden Quake seçtik onu bir anlatalım, bundan sonra Quake I (Q1), Quake II (Q2) ve Quake III (Q3) olarak geçecek aklınızda olsun, bu Q'lar ne demeyin. Wolfenstein'dan Q3'ün dört gözle beklendiği şu zamana kadar Carmack imzalı yapıtlar üzerine çok şey yazıldı çizildi, çok oyuncu Quake Map'lerini yıpratıp durdu ve bugün durum öyle bir hal aldı ki, Quake'in başarılı olduğu konu herkes tarafından anlaşıldı (3D engine dışında), o da Network Gaming olayı. Q2 çıkışı epey zaman oldu ve oyun şu anda hâlâ inanılmaz boyutta oynanıyor, sebebiyse 3D Multiplayer Shooting tarzı oyunlar içinde en çok bağımlılık yaparı ve en yaygın olanı (Q1 dahil tabii ki). Yurtdışında yüzlerce Quake Server olmasına rağmen, ülkemizde de emektar Raksnet (şu anki adı Gediknet) bu işi tek başına sırtladı ve iyi kötü birçok Quake oyuncusunun varlığını sağladı. Fakat ne yazık ki Rusya'da bile birçok Quake Server'ı ve Clan'ların olduğunu, turnuvaların yapıldığını düşünürsek bizim biraz daha ilgi göstermemiz gerektiği ortaya çıkıyor.. Bu açığımızın da en kısa sürede kapanacağını umuyoruz.

### Online Q2

Şimdi Q2 Network Multiplayer oyununda neler karşımıza çıkıyor, dünyada Avrupa'da, Amerika'da neler yapıyor onları inceleyelim. Ne tür mod-

lar var, neler oynanıyor ve bizim de oynamamız için neler gerekli bir bakalım. Öncelikle Multiplay oyununu iki kısma ayırmalıyız; ilki LAN (Local Area Network) yani birkaç makinenin Internet bağlantısı olmadan kendi aralarında bağlantı kurması, diğeri ise köşemiz gereği bizi ilgilendiren Internet üzerinden oynanması. Öncelikle Q2 CD'mizden oyunu normal modda Install ediyoruz, daha sonra elinizde varsa CD'den, yoksa vereceğimiz Internet adreslerinden indirip Q2 3.20 versiyonlu son yamayı üzerine yüklüyoruz. Q2 için yapılmış birçok mod var. Modlar ekstra olarak hazırlanmış çeşitli oyun türleridir; örneğin takım savaşı, karambol, bayrak kapmaca hatta tavuk yakalamaca bile var. Bunlardan en yaygın olanları ise orijinal adlarıyla Deathmatch (DM), Clanring (CR), Capture The Flag (CTF) ve Rocket Arena (RA). Yeni bir oyuncunun en kolay adapte olabileceği, skor yapabileceği, eğlenebileceği ve en önemlisi adım adım öğrenip profesyonel oyuncular sınıfına çıkabileceği ilk basamak Deathmatch modudur yani karambol oyunu. Oyuna girer girmez kendinizi sanki cehennemin ortasında bulursunuz. Eğer yeniyseniz ne olduğunu anlamadan havada uçan roketlerden veya bombalardan birisinin sizi parçalara ayırması fazla uzun sürmez, ama yine de tecrübe ederek alışmanız mümkün. Buradaki kural çok basit, en kısa zamanda en çok rakibi yok etmek (Frag almak yani). Oradaki oyuncuların hepsi kıyasıya bir savaşı içindedirler ve gözleri hiçbirşey görmez, siz de onlara yem olmamak için kıvrak manevralarla üzerinize gelen roketlerin arasından sıyrılıp en yakınınızdaki silaha erişmek ve skor listesinde boy göstermek için avlanmak zorundasınız. Bir oyun 20 dakika sürüyor ve her 20 dakika sonunda harita değişerek yeni haritaya yeni skorlarla başlıyorsunuz DM için söylenecek fazla



birşey yok, karambol oyunu ve iyi oynayan oyuncular size gözünüzü açma fırsatı bile vermiyorlar, yeniyseniz öğrenmek için güzel ve çok zevkli bir arena. Fakat acemilerin çok sevdiği BEG silahını kullanmamaya çalışın, çünkü bu silah yüzünden oyuncular arasında tartışmalar çıkabiliyor. DM arenasında sıvriken bir oyuncu artık CR arenasında boy gösterebilir demektir. Şu an için en yaygın ve önemli mod CR modudur, yani takım oyunu. CR'de oynamak derece derece oyuncuyu profesyonelliğe götürür ve iyi strateji/beceriler kazanmasını sağlar. DM'ye (karambol) benzemez, çünkü yaptığımız her hareketi düşünerek ve bilinçli yapmalıyız. DM'deki gibi etrafa roketler sallayamayorsunuz burada, çünkü takım maçı, yani kendi takımınızdan oyuncular da var.

### Clanring Olayı

Clanring (CR) içinde çeşitli modlar mevcut. Bunlardan en yaygın ikisi Rancor ve GXMod'dur. İkisi de temelde aynı işi yapar, detayları daha sonra aktaracağım. DM'de her 20 dakikada bir Map değişse de, burada istemedikçe değişmiyor. Genelde en yaygın olan ve sürekli oynanan Map The Edge Map'i, yani kodu Q2DM1, onun haricinde Frag Pipe (Q2DM3) ve Türkiye'de oy-

nanmayan (yakında oynanacak olan Match 1 adlı Map şu an en yaygın Map'ler, ama biz dediğim gibi The Edge üzerinde çalışacağız. Clanring dediğimiz zaman adı gereği ortada Clanlar olmak zorunda, yani Clanlar'ı kendiniz üyesi olduğunuz herhangi bir spor takımı olarak düşünebiliriz, basketbol veya futbol gibi. Onun haricinde teke tek de yapılabilir bu maçlar (Bu da tenis gibi oluyor diyelim). Burada önemli olan aslında Clanlar, yani şu an Q2 için ülkemizde birkaç Clan faal durumda, iyi bir oyuncu olma durumunuzda bu Clanlar'dan birisi size katılmanız için teklifte bulunabilir ve gerekli anlaşma sağlarsa o Clan'ın oyuncusu olmuş olursunuz. Kısaca ülkemizdeki Clanlar'dan bahsedecek olursak; BOSS, BRS (Blackroses), Ezkimo, FP (Full Pain), Mads, NRK (Anarchy), POS (Pile of Shit) şeklinde en önemlilerini sıralayabiliriz. Şimdi biraz sonra anlatacağım CR Server'ına bağlanıp oyuna girdikten sonra eğer yapılmakta olan bir maç varsa ObServer (seyirci) modunda maçı çeşitli kamera açılarından, istediğiniz oyuncunun çeşitli açılarından ve gözünden hatta havadan uçarak bile seyretebilirsiniz. Bu arada diğer seyircilerle oynayan oyuncuların dikkatini dağıtmadan konuşabilirsiniz. Maç bittikten sonra yeni maça başlamak için takım kaptanı olabilecek iki iyi oyuncu karşılıklı takımlarını kurar ve siz de takımlardan birine girersiniz veya alınırsınız. Edge Map'inde max 3 oyuncudan toplam 6 oyuncu oynaması uygundur, daha fazlası problem yaratabilir kaynak açısından. Daha sonra takım kaptanları takımların Skin'lerini (elbise renkleri diyelim) ayarlar ve tüm oyuncular hazırda aralarında anlaşılıp oyunu başlatırlar. Burdan sonrası sizin Clan'ınızın takım ve oyun stratejisine kalmıştır, siz de planladığınız görev yerinizi tutarak rakip oyuncuları yok etmek ve takıma (ve kendinize) en fazla puanı (Frag) kazandırmak için mücadele etmelisiniz.



Bunlardan en önemlisi ve profesyonelliği en ön plana çıkaran mod bire bir karşılaşma modudur (1on1). İşte tüm kurallar ve şans oyunları burada minimuma iner. İyi olan, hızlı olan, nişanı kuvvetli olan (aiming), iyi ses dinleyen ve haritayı iyi bilen kazanır. Enerji ve kalkanları sürekli toplamak, rakibi



stratejik noktalarda yakalamak ve sıcak savaşın yanında devamlı bir taktik savaşı mevcuttur ve bu oyuna bambaşka bir hava ve zevk katar.

Şu an Türkiye'de bulunan Online Q2 Server'ları GedikNet ve Sanane.com olmak üzere iki tanedir. GedikNet bir DM ve iki CR Server'ı olmak üzere üç adet porta sahip, TradeNet 'de ise birer adet DM, CR, RA ve CTF portları mevcut durumda. Bağlantı IP numaraları ise aşağıdaki gibi:

GedikNet  
194.54.48.150:27910 (DM)  
194.54.48.150:28000 (CR)  
194.54.48.150:30000 (CR)

Sanane.com  
195.174.236.100:27910 (DM)  
195.174.236.100:28000 (CR)  
195.174.236.100:30000 (RA)  
195.174.236.100:27911 (CTF)

## Bağlandıktan Sonra

Q2 şu ana kadar yapılmış en modüler yapıdaki oyundur. Bu yüzden dediğimiz gibi oyun üzerine birçok mod yazıldı. Bu modlara sahipseniz (aynı şekilde Map'lere ve Skin'lere), çok daha farklı ortamlarda farklı bir oyun oynuyormuş gibi hissedebilirsiniz kendinizi, o yüzden bahsettiğimiz su an mevcut Q2 modlarını oynayabilmek için oynamak istediğiniz modlar, Skin'ler, Map'ler vs. yüklü olmalıdır, aksi takdirde oynamanız mümkün olmayacaktır. Örneğin RA (Rocket Arena) oynayabilmek için ekstra RA mod dosyalarına sahip olmanız gerekmekte, bu dosyalar orijinal Q2 CD'si ile birlikte gelmiyor. Fakat aşağıdaki adreslerden çekmeniz mümkün. Modları indirdikten sonra nasıl yüklenecek diye soracak olursanız, Q2 deki ekstra data yükleme olayı gayet basit, tek yapmanız gereken baseq2 dizini içine bir dizin açıp dosyaları onun içine Unzip'lemek (zaten otomatik olarak yapılıyor genelde), örneğin C:\Games\Quake2\Baseq2\Arena\.(dosyalar) şeklinde olmalı dizin yapısı. Yukarıda verdiğim IP adreslerine bağlanmak için ise normal Q2 'yi çalıştırıyoruz ve Console'u açıp (veya Adressbook'a ekleyip daha kolay)

Connect 194.54.48.150:27910 yazıp Enter'ladığımızda eğer eksik DM Map'leri vs. yoksa kısa bir yüklemeden sonra mevcut oyuna bağlanmış ve oynamaya hazır buluyoruz kendimizi (örnek olarak GedikNet DM portuna bağlandık), Nick'iniz eğer config dosyasında belirtilmemişse, muhtemelen Player olarak, Skin'iniz ise Base olarak görünecektir. Bunları oyun sırasında dahi Console açıp değiştirmeniz mümkün. Name komutu ile isim, Skin komutuyla Skin'i değiştirebilirsiniz (örneğin name Apache, skin male/sniper) veya başka bir yolu BAT uzantılı batch dosyası hazırlayıp oradan girebilirsiniz.

**quake2 +connect  
194.54.48.150:27910  
+name Apache +skin male/sniper**

yukarıdaki satırı bir bat dosyası yazıp içine yazarsanız buradan da girmeniz mümkün. Artık rahatlıkla istediğiniz Server'a girip istediğiniz oyunu oynayabileceksiniz, fakat bir iki önemli nokta daha var. En önemlisi ping dediğimiz veri gecikme süresi, yani sizin ve diğer oyuncuların hareketlerinin birbirlerine ve Server'a ulaşması için gereken zaman. Bu zaman ne kadar düşük olursa o kadar süratli oynarsınız. Normali 160-200 arasındır, 300'de sapıtmaya, 400 üzerinde ise donmaya (LAG), anlamsız hareketler yapmaya başlarsınız, yani oynamak çok güçleşir, hatta imkansız hale gelir, bir süre sonra da ya oyundan ya hattan düşersiniz (Timeout). Bunu engellemek için GedikNet veya TradeNet'ten Internet bağlantınız olması gerekir, o zaman pek probleminiz kalmaz, kötü bağlantılar dışında. Fakat diğer Internet servis sağlayıcılarından da girmek mümkün, ama hızınız hakkında bir şey diyemem. Eğer Superonline, Fornet, Turknet vb. ISS'ler Quake Server'ları açarsa, kullanmakta olduğunuz hangisiyse max. performans oynayabilirsiniz. İsterseniz bunun için kendilerinden istekte bulunun :) Diğer bir nokta ise, şayet Server'a girerseniz





muhtemelen orada sürmekte olan bir oyun mevcuttur. DM dışında orada oynayanlar kendilerinin rahatsız edilmelerinden hoşlanmayacaklardır. Bu yüzden oyun bitene kadar veya herhangi bir takım kaptanı sizi oyuna alması dışında seyirci olarak kalmalısınız ve gereksiz konuşmamalısınız. Özellikle "Bu oyun nasıl oynanıyor?" veya "Oyuna nasıl girebilirim?" gibi sorular yerine önce DM Server'ına girip orada tecrübe edinmenizi öneririm.

### Neler Gerekiyor?

Türkiye'de Clan maçları halen daha tam olgunlaşmadı. Kısmen Clan maçları yapılıyor, onun haricindekiler ise karma takımlardan oluşmakta. Yurtdışında ise Clanlar neredeyse resmi bir hal almışlar ve sürekli Clan maçları, ödüllü turnuvalar düzenleyen çeşitli donanım şirketleri var. Bu hem onların reklamlarını satışlarını artırıyor hem de bir faaliyet ve organizasyon yapılmış oluyor. Bizde de böyle faaliyetlerin gerçekleşmesini bekliyoruz Türk Quake oyuncularını, hatta geçenlerde güzel bir organizasyonla Q1 oyuncularını için Quake Türk Milli Takımı kuruldu. Kendilerini kutluyor ve yurtdışında bizleri en güzel şekilde temsil etmelerini temenni ediyoruz. Aldığımız haberlere göre yakında Q2 milli takımı kurulacakmış ve ön elemelerle ilgili çalışmalara başlanmış. O yüzden bizden duymuş olmanız ama Clanlara küçük bir tiyo, takımlarınızla şimdiden çalışmaya başlayın ve formda olun. Ayrıca LAN'da antrenman yapmak isteyenler için de küçük bir araştırma yaptık. Şu an tüm Q1 ve Q2'cilerin maç yaptığı bir Internet/Gaming kafe var Quake için özel kurulmuş bir kafe. Bilnet Network Gaming Center, Kadıköy'de, telefonu ise 0216 418 21 5. Çıttık gördük gerçekten oldukça iyi bir yer. Takımlar sürekli antrenman yapıyorlar, ön elemeler orada yapılacakmış büyük ihtimalle, o yüzden

biz de sizi haberdar edelim dedik. Katılmak isteyenler için önümüzdeki sayı veya ondan sonraki sayı bir form çıkabilir veya onunla ilgili bilgileri aldıkça size ulaştıracağız. Şimdilik bu aylık bu kadar, önümüzdeki sayı Network için kendi kuracağımız ve oynayabileceğiniz, bilmediğiniz süper Q2 modları, RA ve CTF detaylı

açıklaması çeşitli oyun stratejileri yurtiçi ve yurtdışından son haberler ve bir iki Quakeciler köşesi mektubu ile Q2'cilerin nabzını yoklayacağız. Bize bu köşeye yazabilirsiniz. Online Gaming için tabii ki diğer oyunlarda olabilir. Son olarak bu ayın kısa röportajı ile birlikte sizlere veda ediyorum. Gelecek aya kadar megaarmor sizi korusun.

Aşağıda gerekli yama ve güncellemeler var. Browser'ınıza yazıp doğrudan çekebilirsiniz. En önemlisi 3.20 yaması, mutlaka indiririz ve yüklemeniz gerekiyor. Onun haricinde RA oynamak için iki yamayı da, CTF için ise CTF yamasını indirip yüklemeniz gerekiyor ilgili modu oynayabilmek için.

#### 3.20 Full

<http://www.planetquake.com/dl/dl.asp?quake2/q2-3.20-x86.exe>

#### RA Full Client

<http://asp.planetquake.com/dl/dl.asp?Servers/arena/ra2250cl.exe>

#### RA 2.20 Update

<http://asp.planetquake.com/dl/dl.asp?Servers/arena/ra2250up.exe>

#### CTF 1.50 Full

<ftp://ftp.cdrom.com/pub/idgames/stuff/quake2/ctf/q2ctf150.exe>

### Riff ile Röportaj

POS Clan'ının oyuncularından Riff 'le kısa bir röportajımız oldu, kendisi bize birkaç ipucu verdi...

**Level:** Riff sence yerli Clanların durumları ne? Yurtdışındakilerle mücadele edebilecek güce sahipler mi?

**R:** Q2 için konuşuyorum, bence çok güzel, çok sağlam oyuncular var. Kendine özgü güçlü stiller geliştiren birkaç oyuncu tanıyorum (örn: PoLiCE, Predator, Drax). Ama kabul edersiniz ki her şeyden önemlisi tecrübedir bu oyunda. Şahsi görüşüm bu konuda yeteneğin ağırlığı kadar etkili olmadıdır. Tecrübeli oyuncu konusunda ise Clanları-

mızın sıkıntı yaşayacağını sanmıyorum. Ezkimo, Mads, NRK ve elbette kendi klanım favorilerim. Yurtdışına kafa tutmak, imkan sağlandığı sürece hiç sorun değil. Q1 için ise yorum yapabilecek benden daha bilgili arkadaşlar var, boş konuşmak istemiyorum.

**Level:** Şu anki Quake camiasında bir gelişme görülüyor mu, oyuncu kapasitesi ve duyulan ilgi açısından?

**R:** Oyuncu kapasitesini sorarsanız size çok yüksek bir artış hızına sahip olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 2,5 senedir Online oyuncu ve Administrator olarak Quake ile ilgilendiğim için bu artışı çok yakından gözlemledim. Uzun zamandır oyunun piyasada olması ve Server'ların da aynı süre açık olmasına rağmen yeni oyuncular görebiliyoruz aramızda. Şaşırtıcı bir ilgi, bir o kadar da umut verici. Türkiye'de dışarıya açılmamış, birikmiş bir Quaker ve türveleri potansiyeli var, ama ilgisizlik yüzünden ne kadar süre dayanabileceğini kestirmek mümkün değil.

**Level :** Yurtdışındaki faaliyet seviyesine ulaşmak ve bunu bir uluslararası spor haline getirebilmek için neler yapılması gerekiyor?

**R:** Bol bol antrenman :) Destek diyorum, başka bir şey söylemeye gerek var mı? Ne yazık ki herşeyde olduğu gibi bu konuda da teknik destek gerekiyor ve bu teknik desteği sağlamak ne bir iki kişinin ne de bir Clan'ın altından kalkabileceği iş değil. Orta veya büyük çaptaki, reklamı ve yardımı seven şirketlerin sponsorluğu, çalışmalar için uygun ortamlar (örneğin Internet Cafe'ler) ve en önemlisi, aklı başında Quakerlar bir araya geldiğinde engeller aşılabılır. Belirtmeliyim ki, kişisel ilişkiler, Clanlar'ın, takımların hatta milli takımların başarılarında büyük rol oynar (Q1 milli takımının yaşadığı iç problemlerden ders alınmalı). Dolayısıyla bir takımın başarısızlığının en büyük sebebi zayıf oyuncu değil, sorunlu oyuncudur. Bu her tür spor dalında böyledir. Quake tarzı oyunların takım maçlarında çok hassas bir uyum gerekir. Bana kalırsa bu uyumu sağlamak için gerçek yaşamda da uyumlu bir ilişki içinde olmak şarttır. Bu işi doğru düzgün yapmak isteyenler, hiçbir şeyi gözardı etmemelidir.

**Level :** Teknik imkanların sağlanması açısından ne tür organizasyonlara kimler sponsor olmalı sence?

**R:** Yapılması gereken organizasyonların başında, orta ve büyük çapta turnuvalar gelmeli. Bu tarz organizasyon-



lar tanışmak için hayati önem taşır. Ayrıca işi resmîyete dökmek açısından da etkilidir. Türkiye'de resmen en iyi Quake 2 oyuncusu PoL'dür demek için geniş katılımlı bir turnuvaya gerek var (di mi PoL :)). Neyse, bunlar olabilecek ve denenmiş şeyler. Bir de insanı hayrete

düşüren, bazı ismi lazım olmayan ISP, vs.lerin ilgisizliği söz konusu edilmeli. Olaylara sadece teknik yaklaşan ISP'lerin GedikNET (eski adıyla RaksNET) 'ten ve Sanane.com 'dan almaları gereken ciddi dersler var. Yüksek Bandwidth, sponsorluk gibi maliyetli ihtiyaç-

lar varken, sadece Server açarak bile bu sektörün gelişmesine katkıda bulunabileceklerini göremeyen, bu sebeple itibarlarından çok şey kaybeden şirketlere söyleyecek söz bulamıyorum. Umarım sponsorluk konusunda geniş vizyonlu birileri benimle temasa geçer de, en azından bazı konularda organize olmanız kolaylaşır. Saygılar millet.

(Riff@service.raksnet.com.tr)

**Level:** Teşekkürler Riff, başarılarınızı bekliyoruz...

Eğer Riff ile yüzyüze kapışmaya cesaretiniz varsa, onu Kadıköy Bilnet Internet Cafe'de bulabilirsiniz..

## ARTIK HIÇBİR KONSERE GİTMEMEYECESİNİZ

**AVC-W64**  
79 USD

640WATT (PMPO)  
6,5" (16cm) Subwoofer  
2 Yollu Surround Speaker Sistemi  
Surrouud ve Subwofeer'ı ayrı ayrı kullanabilme imkanı  
20Hz - 20KHz. Gerçek frekans karakteristiği  
MEGA BASS Teknolojisi

860WATT (PMPO)  
8" (20cm) Subwoofer  
2 Yollu Surround Speaker Sistemi  
Surrouud ve Subwofeer'ı ayrı ayrı kullanabilme imkanı  
20Hz - 20KHz. Gerçek frekans karakteristiği  
MEGA BASS Teknolojisi

**AVC-W86**  
99 USD

**AVC-W100**  
119 USD

1000WATT (PMPO)  
9" (22cm) Super Subwoofer  
2 Yollu Surround Speaker Sistemi  
Surrouud ve Subwofeer'ı ayrı ayrı kullanabilme imkanı  
20Hz - 20KHz. Gerçek frekans karakteristiği  
MEGA BASS Teknolojisi

Türkiye Distribütörü

### MERAKLISINA

Kendi Hoparlörlerinizlede kullanabileceğiniz muhteşem bir ürün  
Hoparlörlerinizi Surround olarak bağlama imkanı sağlayan  
AVC 'nin AVC-SW50 500 WATT (PMPO) Subwoofer 'ını alın  
Gerçek 3D Ses sistemine daha uygun fiyatlarla terfi edin.



LoudSpeakers by:  
**AVC**  
Audio Video Computers

Memnun kalmadığımız ürünü geri alma garantisi (1 hafta içinde)  
Bayi fiyatları, uygun ödeme koşulları,  
Diğer ürünlerimiz için lütfen katalog ve bilgi isteyiniz.  
Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.

Tel: +90. 312. 419 6474 Fax: 0312. 418 5785  
Konur Sokak 63/11-12 Kavaklıdere-Ankara



# Posta Kutusu

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

*Hepinize selamlar.*

**B**u ay klasik soru cevap muhabbetine girmedik. Her ay aynı sorulara verilen aynı cevapları okumaktan sıkıldığımızı biliyoruz, bu yüzden sizlerin farklı konulardaki görüşleriniz belirttiği en çarpıcı mektupları yayınlamaya karar verdik.

Okuyucu postasındaki bir diğer yenilik ise artık okuyucu incisinin olmaması. Okurken eğlendiğinizi biliyoruz ama o mektubu gayet masumca yazan bir okuyucumuz kalbinin kırılmasını da istemediğimize karar verdik (son iki aydaki küfür atmacaları bu sözün kapsamı dışında). Artık okuyucu incisinin yerine okuyucu forumu köşesi var. Bu köşede her ay belirleyeceğimiz belli konular hakkındaki görüş ve düşüncelerinizi yayımlayacağız. O.L.'den daha yararlı olacağına eminim. Ve işte bu ayın konusu "Bilgisayar oyunları gerçekten insanların içindeki vahşet duygusunu ateşliyor mu?" Bu konudaki görüşlerinizi mektup ve e-maillerinizde ayrı bir kutucuk içinde belirtin, gelecek ay yayımlayalım.

Ve gelelim bu ayki mektup dozunuza vermeye...

► Selam.

İnsanlar günlerini o koca aptal makinenin başında harcarken, gerçek dünyada olup bitenler, bir insanın nasıl makişebileceği, yavaş yavaş bizim de o kutuya benzeme eğilimimiz, beni düşündürdüren gerçekler.

İnsanların olaylara bakış açıları bazen çok acayip bir hal alabiliyor. Bir insanın içinde kötülük yapma arzusu varsa, onu yok edemezsiniz. Fakat biraz da olsa dindirebilirsiniz.

İnsanlar dünyada olup bitenlerden uzaklaşmak için bilgisayar oyunları ile uğraşırlar. Onlara göre her şey yerli yerindedir. Normal yaşamlarına devam ettiklerini zannederler. Fakat olan bitenler "Pembe Gözlüklerle" gördüklerimizden çok farklıdır.

Ben insanların ruh halleriyle ilgili bir araştırma yapıyorum. Bu konuda "Posta Kutusu" bölümündeki mektuplardan da faydalanıyorum.

Dergiyi Eylül 98'den beri aldığım için, aslında anlamsız olan bir kavgayı başlatan Pınar Alsaç adlı arkadaşın mektubu okuma fırsatım olmadı. Fakat diğer insanlar tarafından atılan taşlar sayesinde az bir bilgin oldu. Ben kesinlikle kavgayı yeniden başlatmak yada devam ettirmek istemiyordum. Çoğu insanın bu arkadaşın söylediklerine karşı olduğunu da sanmıyorum. Pınar Hanım düşüncelerini açıklamış, başka biride kendi karşı düşüncelerini belirtmiş. Ondan sonra hep birlikte hücum. Tabii bu bizlerin doğasında olan bir şey. Olayların üzerine çok gidiyoruz.

Bende her türlü vahşet dolu oyunu severek oynadım. Fakat bu benim canı birisi olduğum anlamına gelmez. Böyle oyunlar yapıldıkça insanlar oynamaya devam edecektir. Ne yani körü mü oluyor, insan oyunda birini öldürdüğü zaman daha da fazla canileşiyor mu? Hayır! Sadece zevk alıyor. Hem oyunlardaki vahşetin kime ne zararı var? Sadece küçük yaşta çocukların ruh sağlığı ve gelişimi üzerinde bozukluklara yol açabilir. Ama istemeyenler için "EJECT" düğmesi o kadar da uzakta sayılmaz. Pınar Hanım ile tanışmak isterdim. Neyse.

İnsanların salya sümük bir şeyler istediği mektupları okumaktan bıktım. Niye her ay hep aynı istekler, hiç anlamıyorum. İnsanlar bu kısır döngü içeri-

sinde daha ne kadar kalmaya devam edecekler?

Kültür sayfaları da Pınar Hanım'ın karşılaştığı etkiye maruz kaldı. Efendim orda sessiz sedasız duran iki sayfanın kime ne zararı var? Hem gerçekten güzel yazılar yazılıyor kültür sayfaları için. O sayfalara da bir emek harcanıyor. Derginizde herkesin istediği veya istemediği bölümler olacaktır. "İstemeyen okumasın". İnsanlar oyun oynamalı. Fakat arada bir başka sanal dünyadan sıyrılıp gerçek dünyaya da bakmalı. İnsanlar sizin kültür sayfalarıyla anlatmak istediğiniz bu.

İnsanları öldürdüğünüz oyunlar gereklidir. Oyunu oynayan kişi kendini o insanların yerine koymalı ve bir daha, bir daha düşünmeli. Çünkü dünya toz pembe, çiçeklerin, böceklerin ahenk içinde dans ettiği mutlu bir yer değil ve belki de bu gerçeği anlamının en zararsız, en masum yoludur oyunlar.

Mektubumda düşüncelerinizi ters gelen, sizi veya başka bir insanı zor durumda bırakabilecek bölümleri kırabilirsiniz. Hatta isterseniz yayımlamayın, ama mektupla dahi olsa bir cevap yazın veya bir köşeye not düşünün ki bu benim için çok önemli.

Bitti, artık "Pembe Gözlük"lerinizi çıkartabilirsiniz ama şunu bilin ki bu hiçbir şeyi değiştirmeyecek.

Sağlıkla kalın.

M.F.D. Tekirdağ

## LEVEL

Sözlerine sonuna kadar katılıyorum. Gerçeklerin insanlara yansıtılardan çok farklı olduğu bir dünyada yaşıyoruz. İnsanlar eziliyor, öldürülüyor, sömürülüyor. Toplum giderek daha fazla batağa saplanıyor. Uyuşturucu ortaokullara

kadar girdi, gençler göz göre göre zehirleniyor. Dünya hızlı ve merodik bir şekilde katlediliyor. Peki sonuç? Bir takım sivri zekalılar çıkıp, okulda katılım yapan bir iki ruh hastası: gencin yükünü bilgisayar oyunlarına yıkmaya çalışıyorlar. Uyanın beyler bayanlar, uyanın. Kafanızı gömdüğünüz o küçük delikten çıkartın da etrafınıza bakın. Sizin yarattığınız bomb.k dünyanın sonuçlarıdır o çocuklar. Tabii, dünyanın düzenini değiştirip daha insani bir ortam oluşturmak yemiyor. Siz de gözünüzü gençlerin bu bataklık misali dünyadan birazcık olsun kopmak, rahatlamak için kullandığı tek zararsız kaçış yolu olan bilgisayar oyunlarına dikiyorsunuz. Size söyleyecek tek kelime bulamıyorum.

"İstemeyen okumasın" kültür sayfalarımızın yeni sloganı. Ankette fikirlerini sorduğumuzda okuyucularımızın büyük bir kısmı kültür sayfalarının devam etmesini, hatta sayfa sayısının artırılmasını istedi. Eğer bir kitap okuyup ufakunuzu genişletmek, bir film seyredip eğlenmek, biraz müzik dinleyip kendinizi bulmak size göre değilse, o iki sayfayı atlayın gitsin. Bunlardan zevk alanlara da dokunmayın, ne olur.

Küçükken söylerlerdi, "çocukluğunun kıymetini bil" diye. Ama bunun nedenini anlamak için hüüümek gerektiğini ne yazık ki çok geç anladım. Sizler için de aynı şeyin geçerli olduğunu biliyorum. Siz de eğer o pembe gözlükleri hala takanlardansanız, bir an önce kurtarın kendinizi. Kendinizi tanıyın, etrafınızı inceleyin, kendinizi her bakımdan geliştirin, dünyanın nasıl bir yer olduğunu görün ve O'nu kurtarmak için neler yapılabileceği hakkında fikir üretin. Hiçbirşey yapamıyorsanız bile, düşünmeyi becebiliyorsunuz. Ve çocuklar, çocukluğunuzun kıymetini bilin, çünkü bir kere "büyüdünüz" mü, o günleri çooook arayacaksınız.

#### ► Sevgili Level,

Yine merhaba, bu sefer bilgisayardan bahsetmeyeceğim. Nedenini sormayın çünkü ben de bilmiyorum. Benim derdim şu kültür sayfasını kafaya takanlar ve okur incisindeki kültür sayfasını C4'le uçurmak isteyenler. Ne istiyorsunuz olm benim kültürümden, ben sizin şeyinize karşılık mıyım...Oyununuza? Şimdi gelelim Okur incisindeki o C4'çüye, ben de onun o monoton beynini bir nükleer silahla uçurmak isterdim, o kadar...

Maddog, şu son sayfa yazın harikayı. Görüşlerini açıkça belirtmen çok hoşuma gitti. Level'daki yeniliklere gelince bunlar için size teşekkür ederim. Merak ettiğim Unreal II ne zaman

geliyor? Superbike'i piyasada bulamıyorum nedendir acep?

Ve sonucun neticesinde sorular:

1- Çağatay Koçyigit'e ne oldu?

2- Neden artık geyik sohbeti yok, ne demek bu siz benim geyiğimi neden yok ettiniz? (En azından bir bölümü)

3- Hep merak etmişimdir, siz burada gerçekten, gerçekten çok farklı bir dünyaya kuruyorsunuz. Şimdi gerçeğe dönelim. Mesela hergün eve geldiğinizde, ullan öf be yine gerzek müdür bisürü oyun verdi şimdi, bunları üç kuruş para için yaz gözlerini ve kafanı çatlat off off!! Bi de dergideki salaklarla uğraş onların manyakça fantazilerini çek, tüm şu gerzeklerin mektubuyla uğraş....diye düşünüyor musunuz? Yani dergide anlattığınız gibi mi yoksa benim anlattığım gibi misiniz?

Yazar Mortal Storm  
Sevgilerle İzmir

## LEVEL

İnsanlar fikirlerini belirtmekte hürdür, yeter ki diğerlerinin kafasına vurarak "böyle ol" demeye başlamasınlar. Bizim dergimizde de bu kural geçerli, eğer bir konuda fikir belirtildiyse, aksi görüşe de yer veririz ama bu fikir ayrılığı tartışma ortamına dönüştüğü zaman insanların sınırlarını bozuyor. Bundan böyle okuyucular arasındaki sürtüşmelere izin veremeyeceğim. Unreal 2, 2000 yılının başında hazır olacak ama ondan önce Unreal Tournament ve Unreal'in görev paketi olan Return to NaPali geliyor. Her ikisi de Temmuz ayı içinde ülkemizde olacak

1- Çağdaş (Çağatay değil), kişisel nedenlerden ötürü dergiden ayrıldı. Ama yeni yazarlarımızın onun eksikliği ni hissettirmedigine eminim.

2- Yer darlığı ve okuyucularımızın istekleri doğrultusunda muhabbetleri kısmak zorunda kaldık. Tabii diğerleri gibi buz kalbindan yontulmuş bir üslup da kullanmıyoruz. Zaten önemli ve zor olan, samimiyet ile görev bilinci arasındaki dengeyi kurabilmektir.

3- Ever aynen öyle. Burada neşeli olduğumuza bakma sen, genellikle birbirimizin gırtlığını sıkılamak en büyük eğlencemizdir. Yazılar son gün getirilip müdürü kalpten öldürmeye çalışmak büyük zevk verir yazarlara. Hele hele "abi bilgisayar göçtü, yazılar attaa gitti" en çok kullandığımız cümledir. Yaa işte, "gerzek müdür" olarak nelerle uğraşıyorum gör :).

► Dikkat Bu Mektup Aşırı Dozda Dehşet İçermektedir! 18 Yaşından Küçüklerin Okuması, Görmesi, 15 Adım Yanına Yaklaşması Tehlikeli ve Yasak-

tir!!!

Biraz garip oldu yaw! Mektubu ben yazıyorum (yaş 18'den biraz küçük, boy 180 cm'den biraz kısa, zekası 3 yaşındaki bir balıkla aynı olan ben) ve başlığa bakar mısınız!?! Ufak bir bilgi: Balıkların 14 saniyede bir hafızaları silinirmiş!!

(Nelerin?- BLX) Böyle garip bir başlıktan sonra size kendimi takdim edeyim!! ben Psikopat Epilepsy. Mad Dog'u da kutluyorum son sayfaya yazdıkları için. Biliyorum cümle devrik oldu. Hemen demeyin şimdi 10 yaşındakiler daha iyi yazıyor, konuşuyor diye. (Yine devrik oldu) Ayrıca 3 yıl yaşayan bir balık tanıyanınız varsa beni bulsun. (Paragraf 1 cümle 2) Walla siliniyo hafızaları belgeselde izledim! (Neyi?- BLX) Her neyse biz konuya dönelim. Dog'un dediklerinin birçoğu doğru ve yüz kızartıcı. Ama unutmamalıyız ki bu dergiyi sevmeyen zati almaz. Ben yani Son Sayfayı okurken Dog'un biraz kabaca davrandığına üzüldüm. Ama okurken gülmekten kendimi alamadım. Fotosentez ha? Nihahahahaha!!!

Yalnız hala anlatamadığım bir derdim var. Menüleri lütfen ama LÜTFEN açıklamayın yaw, Lütfen Açıklamayın!!! Ohh be, biraz rahatladım. Bu yazdığım 4. mektup (Epilepsy imzasıyla) ve hepsinde bu ricamı size arz ettim ama sadece Mart sayısında Wanted'in ufak bir cümlesiyle karşılaştım. "Merak etmeyin size New Game'in ne olduğunu açıklamayacağım". Buna da şükür diyorum artık yani!! Mad Dog beni andı galiba (cümle yine devrik). Yaw tamam mesela kimsenin bi şey anlamadığı bir oyunun önemli menüleri olur (Gangsters) veya şehir falan kurarsın, yandaki küçük menüyü açıklamak okurun ruh sağlığı açısından yararlı olabilir. Artık bu son yani benden pes (dergiyi tersten basıp Arapça çıkarsanız! Nı hahaha)

Sormak istediğim pek bi şey yok aslında ama birkaç şeyi de merak ediyorum. Heroes 3'e Strateji Ustası bölümünde yer verecek misiniz diye soracaktım. Long Live The King senaryosunun son bölümünde kaldım da!

Bi şeyi daha acayip merak ediyorum. Ben yaklaşık 30 gün önce mektup yazdım ve adımı Elimize Ulaşanlar köşesinde göremedim. Ayrıca Ocak'ta yazdığım mektubu da Mart sayısında gördüm (iyi ki gördüm). Yani sormak istediğim oraya yığınla mektup birikiyor ve siz sırayla mı cevaplıyorsunuz yoksa sorun postacı da mı (postacı kapıyı iki kere çalar filmdeki olaylar olmasın?)?

Bi şey daha söyleyecem. Şu W95, CIH virüsü hakkında. Sizin verdiğiniz Anti Viral Toolkit programını cesurca

kurdum ve makinayı 4 kere Scan ettim ve benim makinede hiç virüs kalmaması sevindim şu anlar. Ve program bayağı iyi, kendi exe'sindeki virüsü de temizledi. (Siz bu mektubu Dog'a sakın göstermeyin imla bakımından). Ama ben her ihtimale karşı programı sildim.

Ben bi şey daha sormak istiyorum. (Ne çok şey sordum bende yaw). Tamam sayfa sayınız yüz oldu ama niye mektup köşesini büyütmediniz. Yoksa büyüttünüz de ben mi farkında değilim? Eger Son Sayfa'yı saymazsak hala 5 sayfa olduğunu görebiliriz. (Ne biçim konuşuyorum yaw ben).

Meraklanmayın Nisan sayısında verdiginiz her mesaj yerine ulaşmıştır. Ama sizi öyle görmek bizi üzer ve hatta üzdü bile. Yazılanlar veya konuşulanların yalan olduğunu bildiğiniz halde (yine devrik cümle) bu mesajları vermeniz beni üzdü. Böyle şeyler duymak (şahsım adına) ve konuşmak istemiyorum. Ne kadar söyledikleriniz doğru olsa bile. Çünkü insanlar bazı şeylerden kaçmak için (mesela hayatın monotonluktan) bazı şeyleri yaparlar (sol çaprazında bulunan ve altında Power olan düğmeye basmak gibi veya her şeyini bir derginin güzel olmasına harcayan insanların yazılarını okumak gibi) bu yüzden gerçek hayatın gerçek pisliklerini yazılarınıza taşımayın lütfen. Bunları özel hayatınızın içinde olduğunu varsayarak Level'in içine sokmamanızı temenni ederek 4. mektubuma son veriyorum (cümle yine düşük!!!).

Hepinizi biricik okurumuz olan Epilepsy'den kucak dolusu sevgiler ve saygılar. Burası biraz uzakta, sekreterinize de selam söyleyin benden (farketmişsinizdir, burada yazılanları biraz değiştirdim - BLX) . Nı hahahahaha! Sakın yanlış anlamayın sapık değilim sadece fakir bir Donjuanım! Nı hahahaha daha yazcam bekleyin!!!

I Do Not Fear Darkness For The Khaha Is My Guide, I Do Not Fear Death For Aiur Is My Life.

Bu sözü sevdim, benimde birkaç lafım var;

For Adun, For Aiur, For Tassadar!  
Sevgilerle Epilepsy  
Çorlu/Tekirdag

## LEVEL

Epi, bu sefer 10 küsur mektup göndermemişsin? Olmuyor ama, alıştırdın bizi bir kere, tek mektup kesmiyor artık. Her ay sekiz ila on tane gönder ki posta idaresi zengin olsun, ülke kalksın...

Maddog'un yazdıkları ortak görüşümüzün "Maddog"ca kaleme alınmış

biçimidir. Genellikle okuyucular bir dergiden beklentilerini belirtir. Biz şimdiye kadar hiçbir derginin yapamadığı birşeyi yaptık, sizlerden istediklerimizi biraz esprili ve iğneleyici bir dille belirttik. Yararlı olduğuna da inaniyorum.

Heroes 3 gerçekten çok iyi bir oyun. Bu ayki Strateji Ustasında genel stratejiler ve çeşitli taktikler verdik ama her senaryonun bütün görevlerini teker teker açıklamak imkansız çünkü herkesin oyuna bakış açısı değişiktir. Verdiğimiz stratejileri kullanarak başarılı olacağını düşünürüm.

Hayatın gerçeklerini yazılarımıza yansıtma diyorsun, hepimiz o hayatın acı gerçekleriyle her an karşı karşıya değil miyiz? Burada neşeli bir ortam oluşturmaya çalışıyoruz ama her zaman yüzünde gülümseyen bir maskeyle doluşmak insanı bunaltıyor. Bazen o derece varıyor ki, gerçeklerden bahsetmekten başka çaremiz kalmıyor. Biz sadece okuyucularımızın yanlış fikirlerle kapılmasını istemediğimiz için gerçek satış rakamlarını vermek zorunda hissettik kendimizi. Eğer rahatsız oluyorsanız bundan sonra vermeyiz, tabii gerekmedikçe.

### ► Slm Level,

(Öncelikle bu mektubun hiçbir soru içermediğini ve sadece bir rahatlama mektubu olduğunu söyleyim). Hayat hep böyledir. Özel şeyler genelleştirmeye çalışılır. Neden? Çünkü bu işte yolunacak birçok idiot kaz vardır. Birkaç sivri zekalının da cebi şişer. Örnek mi? Bilgisayar. Bilgisayar yıllar önce çok özel şeylerdi. Ondan anlayanlar kendi aralarında özel bir dil kullanırlardı. Ya şimdi? Sokakta ne yediğini bilmeyenlerin bile bu mereti var. Kültürsüz, şımarık, sadist, manyak binlerce insan kirletiyorlar bu ortamı. Sonuçta 3Dfx'in, Intel'in, Microsoft'un, SGS Thomson'un, Creative'in cebi doluyor. Bu salaklar da soyuluyor. Sizin ne işiniz var burda? Ne işiniz var? Daha oyun atmosferinin n'olduğunu bilmiyorlar. Hissedemiyorlar. Anlamıyorlar. Sadece aptal olduklarını kapatmak istiyorlar. Kapatamıyorlar. Zekileri de kirletiyorlar. Bilgisayarı aptallar kullanamaz hakkını vererek. Bilgisayar aptallar için değildir. N'olur bulaşmayın bu merete idiotlar. Arabalar, cep telefonları gibi civıtmayın bunu. Gidin siz abaküsünüzle oynayın. N'olur, n'olur!

(Mektubumu yayınlamayacaksınız sanırım, bir çok kişi göcunabilir)

Başarılar (Siz neyin ne olduğunu biliyorsunuz)

Amydache

## LEVEL

Bilgisayar endüstrisi eskiden böyle değildi. Bir Commodore'u olan gider istediği oyunu alır ve büyük bir zevkle oynardı. En büyük sorun kafa ayarı, Amiga ise gerçek bir ütopya idi. Daha sonra PC'ler pazarı ele geçirmeye başladı, bir türlü yetmeyen konfigürasyonlar, adam gibi çalışmayan işletim sistemleri, hayat karartan virüsler girdi elimize. Gerçi teknoloji ile birlikte bilgisayar oyunlarının kalitesi arttı, ama cebimizden uçan para miktarı da o oranda fazlaştı. Okurlarımızın çoğu "şu şu konfigürasyon beni ne kadar idare eder?" diye soruyor. Bilgisayar piyasasında bir kural vardır. İşlemci hızı her altı ayda bir buçuk kat arttırılır. Bu kural 1978'den beri değişmeden süregelmiştir. Ama artık sadece işlemciler değil, ekran kartları, harddiskler, ses kartları, herşey, herşey hiçkimsenin yetişmeyeceği bir hızla değişmeye başladı. Heves edip bir parça alıyorsunuz, bilgisayarınıza takıyorsunuz. Ertesi gün bir de duyuyorsunuz ki aldığınız kartın modası geçmiş. Bilgisayar olayında kar etmeyi düşünmeyin, çünkü bu piyasada kar edenler zaten mali hamduyla götürüyorlar. Sizin yapmanız gereken tek şey, aceleci olmamak, güvenilir bir kaynaktan en son haberleri takip etmek ve ihtiyacınızdan fazlasını istememek. Eğer bu kurallara uyabilirsiniz, bilgisayar piyasasından zarar etmeden turunabilirsiniz. Aksi takdirde hem size, hem de babanıza acırım.

### ► Selamlar Level,

Bu mektup size yazmış olduğum ikinci mektup. İlk mektubumda yazdığım sorular tazelğini kaybetmiş durumda. Bu yeni mektubumda bir miktar eleştiri yapacağım. Hoşunuza gider mi gitmez mi bilemem fakat sanıyorum ki söyleyeceklerimin çoğu önemli (en azından benim için).

İlk eleştirim dergi hakkında. Konu: FRP. Dergi yüz sayfa oldu fakat hala kaldırılan FRP bölümü yok ve bu durum birçok kişiyi de çok üzdü. FRP hakkında birçok şey biliyor olmama rağmen bu bölümü büyük bir zevkle okuyordum. Bu bölümün tekrar hayata geçmesini dileyip, dergi hakkındaki küçük eleştirim de bitiriyorum.

Yurt dışında binlerce bilgisayar oyun şirketi var ve biz bu şirketlerin oyunlarını alıp büyük bir zevkle oynuyoruz. Peki neden bizler de şirketler kurup kendi oyunlarımızı üretmiyoruz? Biz de pekala çeşitli şirketler kurup kültür ve medeniyet kokan ülkemizde mü-



kemmel ve akılcı oyunlar üretebiliriz. Belki o zaman şu klişeleşmiş "Amerikan Salatısı" ("Amerikan" diyorum, çünkü piyasadaki oyunların yüzde doksan dokuzunu onlar üretiyor) oyunları oynamak zorunda kalmayız. Tamam kabul ediyorum çıkarttıkları oyunların bazıları tam bir klasik. Para tuzaqları yok değil piyasada. Her çıkan aksiyon filminin hemen arkasından oyunu yapıyor, oyuncakları üretiliyor... Şimdi bir başka para tuzağından daha bahsedeceğim, fakat bu belki de söyleyeceklerime çoğu kiwi çok kızacak. Magic: The Gathering kartı oyunu. Bu kartlar tam anlamıyla para kaparı (ben böyle konuşuyorum ama bende bu kartlardan 820 tane var). Şimdi tekrar bilgisayar oyunlarına döneceğim. Sanırım çoğu bilgisayar oyununu almamızın nedeni o oyunun karizması ve içimizdeki yok etme duygusunu körükleyen kapak resimleridir. Bunlara örnek olarak Half-Life, Thief, Aliens vs. Predator, Blood, Shogo... Hepsi karizmatik, kanlı canlı ve hepsi de 3D grafik kartı istiyor. Al işte bir para tuzağı daha ve artık neredeyse bütün oyunlar bu mereti istiyor. Eskiden ne kadar masumdu şu bilgisayar dediğimiz alet. O zamanlar Commodore 64, Amiga falan vardı. Bilgisayarıcıya giderdim ve çıkan en son ve en yeni oyunları alırdım. Eve geldiğim zaman makinayı açıp hemen oynamaya başlardım sadece tek ton renklerden oluşan bu oyunları.

Sanırım ilk Türk oyunu "Hançer" adında bir strateji oyunuydu. Daha sonra ilk Türk FRP'si olan "İstanbul Efsaneleri" geldi ve birkaç macera oyunuyla devam etti bizim yaptığımız oyunlar. Yeni bir oyun geliyor mu bizimkilerden bilemiyorum.... (Bir soru da burdan çıkartmadan)

Şu anda teknolojiye uzak bir yerdeyim. Sol çaprazımda yanan odun ateşi iyice ısıtı beni. Yine de yirmi kilometre yol tepip Level'i aldım. Bunu yapmamın nedeni sanıyorum bilgisayarın bende yarattığı küçük bir bağımlılık (burada vermek istediğim mesajı anlayan anlasın artık...).

Değinden geçemeyeceğim bir konu daha var: Sinema. Bir petrolcü denizin ortasındaki istasyonda golf oynayıp, "Green Peace"çileri şişledikten sonra gidip dünyayı göktaş çarpmasından kurtarması kahramanlık mı yoksa birileri bizi mi kekkliyor? Daha sonra da bu tür filmlerin oyunları yapıyor ve a-federsiniz ama yine bize kakalamıyor. Bizde bunları alıp toplam ağırlığı bin tonu bulan ceset yığınlarını arkamızda bırakıp oyunu bitiriyoruz. Ve sonra da dünyadaki bunca savaş neden diye kendi kendimize soruyoruz.

Bilmiyorum, bilemiyorum. Bana

yanlış geliyor işte bunlar. Belki de bunlar benim size yaptığım bir iç döküştür. Ama bu söylediklerimin çoğu doğru diye düşünüyorum ben.

Bu mektubu büyük ihtimalle yayınlamamız. Ama eğer yayınlarsanız birçok insanın oturup bu konu(lar) hakkında uzun süre düşünmesini sağlarız. Size yayın hayatınızda sonsuz başarılar dilerim... Hoşçakalın.

Çağrı Bektaş /İstanbul

## LEVEL

Ülkemizin pek çok alanda olduğu gibi bilgisayar endüstrisi alanında geri olmasının biricik nedeni, bilgisizliktir. Bilgisayarımıza taktığımız her parçaya, aldığımız hemen her oyuna verdiğimiz para yurtdışında birilerinin cebine giriyor. Yirmi binden fazla gence ulaşan bir dergi olarak bizim görevimiz her ay oyun açıklayıp "hadi bize eyvallah" deyip gitmek değil, bazı konularda sizleri bilinçlendirmek. Bu yüzden ki son birkaç aydır kopya oyunlara karşı cephe almış bulunuyoruz. Tabii madalyonun öbür yüzünü de görmezlikten gelmiyoruz, çoğumuz her ay tanesine 8 ila 10 milyon verip iki üç tane orijinal oyun alacak ekonomik güce sahip değiliz. Ayrıca, her oyunun orijinali de gelmiyor ülkemize, sadece Electronic Arts'a bağlı oyun üreticilerinin oyunları orijinal ve Türkçe kitapçıkla box olarak geliyor ülkemize. Kopya oyun satan bilgisayarıcıları da suçlamıyoruz, ortada bir talep var, onlar da görevleri icabı bu talebi karşıyorlar. Bizim işimiz bu oyunları ülkemize pazarlayarak büyük paraların Uzak Doğu ve Balkanlar'daki bazı ülkelere, hakettirmeyen kişilere hortumlanması. Bir oyunu ortaya çıkartmak kolay değildir. Örneğin hepinizin hayranlıkla oynadığı Half-Life'in ortaya çıkmasında otuz kişilik bir ekip iki yılı aşkın bir süre çalıştı. Ama ülkemize sadece kopya olarak gelen Half Life'tan bu insanların cebine beş kuruş gitmiyor. Bir nevi çalıntı mal alıyoruz ve kullanıyoruz. Üstelik, son zamanlarda gelen kopya oyunların çoğu eksik veya virüslü olmaya başladı. Mesela, Half Life'i yükleyince CD-Key istediğini gördünüz, ama CD-Key nedir bilmiyordunuz. Mesela Alien vs Predator'ı aldınız ama henüz tamamlanmamış oyunun çalınmış bir kopyası olduğundan hem grafik ve seslerinde bozukluklar olduğunu, hem de Save edemediğimizi gördünüz. Mesela Carmageddon 2'yi aldınız ama bu kopya oyunun içinde lanet Çernobil virüsünün olduğunu kimse size söylemedi.

Ama ekonomik gücü olanlar en azından iki-üç ayda bir orijinal bir oyun alsalar, Türkiye orijinal oyun piyasası

biraz olsun hareket kazanır. Ve bir kere ateşlendi mi, Türkiye'de bu işe yeteneği olan yüzlerce insan bir araya gelip oyun yapıcısı ve dağıtıcısı olabilir. Türkiye'de bu pazarda söz sahibi olsa, yurtdışındaki bilgisayar oyuncularını bizim oyunlarımızı alsın fena mı olur? Level olarak bu konuda çok yakın zamanda somut birşeyler yapmayı planlıyoruz. Bu arada sizin üzerinize düşen görev, eğer imkanınız varsa, en azından orijinali bulunan oyunları orijinal, kutulu olarak almak. Her aldığımız orijinal oyunla, belki abartıyorum zannedeceksiniz ama, Türkiye bilgisayar piyasası için faydalı birşeyler yaptığımızı bilmelisiniz.

Anıl Demir, Aysan (Kirpi)Göksel,  
Berhan Soylu, Berat, Can Adıgüzel,  
Cem Kenan Magripli, Cem Uçer,  
Cengiz Unalan, Cihan Sarıbaş, Coşkun  
Coşkunoglu, Emre Çavuş, Emre  
Karaoğlu, Emre Doğan, Emre Lafçı,  
Erdal Işıkak, Erkan Altuğ,  
Fıratunç&Ultimate, Gökhan Kılıç,  
Hazar Çetin, Dr. H. Tansu Özer, Ilker  
Pişirci, Kahraman Sobay, Mehmet  
Selim Soysal, Metin Uyanusta, Murat  
Ocaktürk, Mustafa Can, Onur Kalkan,  
Onur Balcı, Onur Çakıroğlu, Okan  
Topçu, Orçun Onur, Orkun Ozar, PS  
Orkun, Salih Sertuğ Kaya, Selçuk  
Bozener, Serdar Emre, Serkan  
Büyüksalvareci, Serter Yılmaz, Sonar  
Ulat, Tahir Mahmut Beydola, Tekin  
Yedilikaya, Tunç Karakaya, Urkun  
Türkmen, Ümit Demir, Yahya Vural

### Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları •  
Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. •  
Ün İş merkezi • No:231/3•80380 •  
Kasımpaşa-İstanbul •  
e-mail : sakkol@level.com.tr

### LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör : gberker@level.com.tr  
Kadir Tuztoş : kiuztas@hotmail.com  
Ozan Ali Dönmez : mailme.ozl@mailexcite.com  
Cem Şancı : uglycem@hotmail.com  
Burak Hun : wanted4@hotmail.com  
Ekim Erkurt : ekimerkurt@superonline.com  
Ozan Şimiltçiler : asimiltciler@hotmail.com  
Emin Barış : megoemin@hotmail.com