

BEDAVA 1 AY SINIRSIZ TR.NET/BEDAVA TÜRKÇE OYUN: GALATA

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/11 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

3 CD+2 DERGİ

play
24 sayfa
PlayStation



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge • Tropico • Starship Troopers • Advanced Squad Leader

STRATEJİ OYUNLARININ YENİ YÜZÜ

Baldur's Gate II

Efsane devam ediyor...

Elite Force

Star Trek serisinin en başarılı oyunu.

The Sims: Livin' it Up

Küçük insancıklar ailelerini genişletiyorlar

Sudden Strike

En iyi II. Dünya Savaşı oyunu

Midtown Madness 2

San Francisco'dan Londra'ya...

Metal Gear Solid

Playstation efsanesi PC'de...

FIFA 2001

ÇOK ÖZEL ÖN İNCELEME

STRATEJİ: DEUS EX • MDK 2 • THE LONGEST JOURNEY

Sonbahar Güzellikleri

Sararmış yapraklardan konuya girip, hüznü havalardan bahsedeceğimi mi düşünüyorsunuz? Ya da yaz aylarının civıltısı ile başlayıp, sonbahar yağmurlarının kasvetinde sona eren aşkları mı konu edeceğimi düşünüyorsunuz? Veya yazılarımda arasıra okumaya alışkın olduğunuz üzere hanımlar hakkında atıp tutmaya başlayacağımı mı yoksa yine hayat, prensipler, dürüstlük, centilmenlik üzerine diyalektik bir şeyler karalayıp abicilik oynayacağımı mı sanıyorsunuz?

Yukarıdaki başlıktan sonra aklınızdan geçti? Neden, birinin her başlıktan sonra bir açıklama yapması gerektiğini düşünüyoruz? Neden başlıkların altında ne olabileceği hayal gücümüzün tatlı bir uğraşısı haline gelemiyor? Her yıl on iki ay boyunca, aralıksız her ay, yüz elli sayfa başlık atan bir dergide, yılda bir kere de olsa bir başlığın altında neler olabileceğini okuyucunun hayal gücüne bırakmak istiyorum. Çünkü bu bir oyun dergisi, çünkü okuyucuları bir monitörün on dört, on beş inch ekranından geçerek evrenin bilinmeyen köşelerine yolculuk edebilecek kadar hayal gücü yüksek insanlar. İtirazı olan bir dilekçeyle yazı işlerimize başvurabilir ama bu ay, giriş yazısının başlığının altına yazı yok.



Cem Sancı
Yazı İşleri Müdürü

**Hayalgücünüzü kullanın
Hayal etmekten kim sizi alıkoyabilir ki?**

DAGOTH MOOR
BIOLOGICAL GARDEN

Emperor: Battle for Dune

Dune gezegenini konu alan bilim kurgu romanlar piyasaya çıkmalı bayağı zaman oluyor. Hatta bu gezegeni konu alan bir film bile çekilmişti. Bir zamanlar Amiga'da Dune isimli stratejiyi arkadaşlarımızla sabahlara kadar deli gibi oynadığımız günler çok uzak değil. Özellikle de piyadelerin mekanik tüfek sesleri hala kulağımızda sanki. Bu gezegendeki potansiyeli bilen Westwood Studios Emperor: Battle for Dune isimli bir 3D real time strateji oyunu yaptığını açıkladı. Tamamen birbirinden bağımsız 33 değişik haritayı ve 100 den fazla görevi içerecek oyunda ele geçirdiğimiz bölgelerden istersek ordumuza asker katabileceğiz ya da strateji-mize göre geri çekilip toparlan-



dıktan sonra tekrar saldırabileceğiz. Oyunda multiplayer seçenekleri de olacak tabii ki. Uç büyük evden, House Atreides, Harkonnen veya Ordo'stan birini seçip, oyuna dalacağız. İstersek oyundaki diğer beş evden ikisi ile müttefik olabileceğiz. Tabii ki her evin kendine has birimleri ve

silahları olacak. İddialı oyunlarda moda olan aradaki filmlerde ünlü oyuncu oynatma geleneğini bu oyunda da göreceğiz. Star Trek: The Next Generation'dan Michael

maya çalışmayı özlemiştik zaten. Bildiğiniz gibi bir efsane olan Command & Conquer ve devamı Red Alert birer Westwood ürünü. Eh bu oyunu da Westwood yaptığına göre kötü olma olasılığı yok. Battle For Dune'u gerçekten büyük bir sabırsızlıkla bekleyeceğiz.



Dorn, Batman Returns'den Vincent Schiavelli ve Wild Wild West'ten Musetta Vander aradaki filmlerde oynayacaklarmış. Biraz spice toplayıp dev kum solucanlarından kaç-

EA.com online oyunlara hız verdi

Aylardır dergimizde artık geleceğin online oyunlarda olduğunu söyleyip duruyoruz. Ülkemizde bu konuda super online, sanane.com ve türk.net sayesinde ufak ufak kıpırtılar var. Yurt dışında ise EA.com bizim bu sözlerimizi bir kez daha doğruladı. Yeni online projelerini açıklayan firma Need for Speed ve Road Rash gibi oyunları için yeni franchise'lerle anlaşma yaptığını duyurdu. Yani bu iki oyun için internetteki server sayılarında bir artış görülecek. Ayrıca simulasyon meraklıları için Air Warrior III ve uzay savaşı konulu Silent Death oyunlarını da güncellediğini açıkladı. Bu iki oyun dışında araba yarış oyunları içinde yeni pistler dizayn edilmiş. Bilmeyenler için söyleyelim yakınlarda çıkan Need for Speed ve Road Rash Electronic Arts'ın en favori araba yarış oyunlarından. Air Warrior III ise 2. Dünya savaşını konu alan bir oyun. Bu oyun için yeni silahlar, alanlar ve uçaklarda



güncellemede yerini alıyor. Silent Death'te ise dört kişi bir grup halinde, 2D bir ortamda, karşı takımı yenmeye çalışıyor. Pilotlar rakiplerini alt ettikçe daha iyi silahlar, kalkanlar, powerup'lar ve motorlar almak için kredi kazanacaklar. Oyunun kontrolü çok basit ve oynaması çok zevkli olacakmış. EA.com ile de bu konuda başka açıklamalar yapacağını da belirtti. Eğer şu her zaman söylediğimiz berbat internet alt yapımız düzeltilirse bizde bu güncellemelerden çılgınlar gibi yararlanacağız tabii ki. Need for Speed oynarken kolumuzu camdan çıkaracağız, düğün alayı düzenleyip aynalara havlu seracağız, arabalarını önüne bebek oturtacağız, havali kornalarımızı bağirtacağız. Air Warrior oynarken köprülerin altından geçeceğiz, Silent Death'te binbir türlü hinlik düşünüp Türk'ün gücünü dünyaya tanıtacağız. Ya da bir çok konuda olduğu gibi bu konuda da geri kalmışlığımızın çilelerini çekmeye devam edeceğiz.

Silahları kilitleyin, bu kez kaçamazlar ! mı?

Alien vs Predator dendiğinde akla gelen isim Rebellion'dur. Bu süper yapımcı grubu Gunlok isimli action/adventure/strateji oyunlarını 15 gün içinde piyasaya sürecek-

lerini açıkladılar. İçinde bu kadar çok çeşidi bir arada bulunduran oyunda görevimiz özel bir birliğin üyesi olan Gunlok'u kontrol ederek dünyayı istilacı makinelerin elinden kurtarmak. Bunun

içinde makinelerin arkasında olan örgütleri ortadan kaldırmak gerekiyor. Öncelikle kendimize gene robotlardan oluşan bir birlik kurmakla işe başlayacağız. Yalnızca oyun için üretilen orijinal 3D motorun yanında oyun gelişmiş 2.nesil bir yapay zeka içerecek. Yani rakipleriniz duvarların arkasına saklanacak ya da başları sıkıştığında kaçacaklar (bunu daha öncede duymuştuk ama genelde beceriksizce uygulamalarla karşılaştık). 60 adet tek kişilik görev içeren oyunda istersek bu görevleri multiplay olarak ta oynayabileceğiz. Gunlok akıcı bir senaryoyla birbirine bağlanmış bilmeceler içerecek. Ayrıca bulacağınız silahları kullanabilecek, takım elemanlarınıza yeni parçalar verebileceksiniz. Savaşları ise istediğiniz an space tuşuyla dondurarak emir verebileceksiniz.



Gunlok tipi oyunları daha öncede oynadık. Dünyayı makinelerden kurtarmak Predator filminden, savaşları boşluk tuşuyla dondurmak, takım kurmak ve inventory gibi özellikler ise Baldur's Gate'ten aşırma gibi göründü bize. Eh geriye bir tek grafikler ve ses efektleri kalıyor. Yapımcılar Rebellion olduğundan bu konuda bir ümit taşıyoruz. Dileriz bizi haksız çıkartmazlar.



realMYST ?

MYST'i bilmeyeniniz yoktur herhalde. Özellikle artık pek yapılmayan adventure türünü oynayan eski oyuncular bu adı duyar duymaz oyunu hatırlayacaklardır. Kendine has atmosferiyle ve bilmeceleriyle bizi uzun süre oyalayan MSYT bu kez karşımıza 3D olarak geliyor. Aynı zamanda oyun real time olacak. Yani oyunu oynarken hava kararacak veya aydınlanacak, hava yağmurlu olacak ya da güneş açacak. Işık efektle-

ri de bu değişimlere uyum gösterecekler. Oyundaki en iyi haber ise oyuncuların etrafı keşfederken yepyeni bir mimariye sahip yep-

ceksiniz ve bu sırada zaman akacak. Gene eski MYST'te çok az şey hareket ediyordu. Fakat realMYST'te her şey hareketli olacak. Eski oyuncular bu oyunda daha çok hareket serbestisine sahip olacaklar. Oyun başlangıcından itibaren size bir öncekiyle

arasında bulunan farklılıkları hissettirmeye başlayacak. Cyan Studios ve Mattel Interactive'in arkasında olduğu bu klasik oyun meraklıları için büyük değişiklikler içeriyor. Enbüyük özelliği harika grafikleri olan MSYT bakalım bu yeni motoruyla eski ününü devam ettirebilecekmi?



yeni bir dünyanın içinde dolaşip birbirinden zorlu ve farklı bilmeceleri çözmeye çalışacak olmaları. Eski MYST taş devrinde geçiyordu, ayrıca oyunda durduğunuz yerler, bakış açılarınız ve zaman hep sabittir. Fakat bu kez istediğiniz yere istediğiniz anda gidebile-



Neverwinter Nights ağzımızı sulandırıyor

Baldur's Gate ve Icewind Dale oyunlarının yapımcısı olan Bioware'in bir süredir çok kapsamlı bir multiplayer RPG projesi olan Neverwinter Nights üzerinde çalıştığını biliyoruz. Oyunun nasıl olacağına dair çıkan yeni haberler bizi gerçekten büyük bir beklenti içine soktu. İşte size en taze NWN haberleri: Herhangi bir Player's Handbook'un içinde bulunan tüm ırklar NWN'da olacak. İrkların sınıf seçerken herhangi bir sınırlanmayacak, ayrıca savaşçı karakterinizin strenght'ini 18/00 yapmak için yarım saat butona basmak zorunda kalmayacaksınız. Bunun yerine oyuna konan bir puan alma sisteminden yararlanacaksınız. Oyun 20 nin üzerinde skill ve 40 tan fazla feat (beceri) içerecek. Kendi eşyaları-

nızı yapabileceksiniz fakat skiller için ayrı bir animasyon olmayacak. Oyunda asıl güç DM'lik yapan kişinin elinde olacak ve ne isterse yapabilecek. Buna oyuncuların critical hit zarlarını yükseltmek ya da inventory'lerinden eşya yok etmekte dahil. Eğer gruptaki bir karakter kötü ise ve server P vs P çarpışmaya izin veriyorsa karakter herhangi bir uyarıda bulunmadan kendi arkadaşlarına aldirabilecek. Fakat server bu des-



teği vermiyorsa karakterin önce kendini gruptan çıkarması gerekecek ki bu da diğer karakterlere otomatik olarak bildirileğinden hazırlık için az bir zamanları olabilecek. BG serilerindeki tüm silahlar ve belki de daha fazlası oyunda olacak. Maalesef oyunda at koşturamayacaksınız, grafik yapısı buna uygun değilmiş. Belli bir görüş mesafeniz olacak. Eğer HP 0'a düşerse öleceksiniz, yani bayılmak falan olmayacak. Öldüğünüzde server'in durumuna göre ya en yakın temple'da canlanacaksınız ya da üstünüzdekileri kaybetmeyeceksiniz ama belli bir süre oyuna giremeyeceksiniz. Online piyasası NWN ile iyice kızışacağı benziyor.

Kelli felli adamlar

Kim kırkıdan sonra arenalarda milleti dövmek için bir bahane arar acaba? Southend firmasının yaptığı Blitz: Disc Arena isimli oyundakiler işte tamamen bununla uğraşıyorlar, üstelikte bir sürü takım olarak, Arenanın ortasındaki bir metal disk'in peşinden deli gi-

bi koşan ve rakibine kaptırmamak için kafasını patlatan bir sürü kelli çıkmış adam var ortada (eğer keliniz çıktıktan sonra ne iş yapacaksınız diye sorarsanız bakınız Berker). Yalnız oyunda silah kullanmak yerine rakipleriniz tekme, tokat, kafa gibi darbelerle egale ediyorsunuz. Takımınız en fazla dört kişi-

den oluşuyor. Diski kaptıktan sonra rakibinizin kalesini bulup gol atmaya çalışıyorsunuz. Oyunda tek kişilik mod dışında internet ya da LAN üzerinden multiplayer desteği de olacak. Yani sevmediğiniz kişileri karşı takıma koyup arkadaşlarınızla onlara bir güzel girişme fırsatında yakalayabileceksiniz. Hatta dünyaya lüğü bile olacak. Yani bize kıllık eden ülkelere oyuncular bulup onları da dövüleceksiniz (Level'in tercihi yurtta barış dünyada barış). Böyle bir oyun için yapılan motor eğer çok sağlam olursa sabahtan akşama kadar dövüşebiliriz. Yapımcılar bir Unreal ya da Quake'teki havayı yakalamayı başarabilirlerse oyun bayağı ses getireceğe benzer. Ne zaman hazır olacağı şimdilik meçhul ama biz 2001 de oyunu görebileceğimizi tahmin ediyoruz.



Bizden Duymuş Olmayın

☛ Half-Life 1.1.0.4 Patch'i

Half-Life 1.1.0.4 kod'lu son patch'ini siz dergimizi okurken yayınlamış olabilir. Bu yeni güncellenmenin içinde Team Fortress Classic için üç yeni takım senaryosu, iki TFC sınıfı için yeni eklemeler ve diğer çeşitli değişiklikler var. En ilginizi çeken Avanti modu ise saldıran tarafın bayraklarını sırasıyla üç noktaya götürdükten sonra son olarak kasaba katedraline götürmesi oldu. Bunun yanında yeni bir Flag Run modunda ise takımlar kendi bayraklarını rakip takımın kalesinden almaya çalışıyorlar. Eh karşı takım da tabii ki aynı şey için çabalıyor. Son olarak Casbah modunda ise rakip takımlar ele geçirdikleri bayrağı korumaya çalışıyorlar. Tüm bu değişiklikler fark ettiğiniz üzere Team Fortress Classic üzerine kurulu. Biz dergide bol bol Counterstrike oynayıp Team Fortress Classic'i göz ardı etme eğiliminde olsak ta bu yeni modlarla bayağı ilgileneceğiz gibi görünüyor.



☛ Real mağazalarında son tüketiciye yönelik olarak 3 Kasımdan itibaren başlayacak olan Teknoloji Günleri 2000'e bizde standımızla katılıyoruz. Bir çok ünlü yerli ve yabancı firmanın katıldığı etkinlikte özellikle düşük fiyatlara donanım ürünleri bulma fırsatınız var. Eksikleriniz olanlara ya da upgrade düşünenlere duyurulur.

☛ Obi-Wan 2001'e ertelendi. Işın kılıçlarımızla android kesmek için "biraz" daha beklemek zorundayız. Lucas Arts'dan yapılan açıklamaya göre Star Wars evrenini konu alacak olan 3D shooter serileri en erken 2001'in ilk çeyreğinde ortaya çıkacak.

☛ Interplay, United Developers ile yaptığı anlaşma sonucu Baldur's Gate II : Shadows of Amn, Fighter Squadron: The Screaming Demons Over Europe, Majesty, ve bir Sin bundle (Sin ve Wages of Sin) oyunlarını Macintosh platformunda da piyasaya süreceğini açıkladı.

☛ Mattel Interactive'den yapılan açıklamaya göre merakla beklenen Pool of Radiance, Ruins of Myth Drannor adlı RPG daha önce açıklandığı gibi aralıkta değil 2001 senesinin ilk çeyreğinde piyasaya sürülebilecek. Oyun SSI tarafından yapılıyor.

Devamı 15. sayfada ▶▶▶▶▶

SoF multiplayer olmaz mı?

Bir paralı asker artık işe yaramaz duruma gelip iskartaya çıktığında ne yapar? Eğer birisi onu ortadan kaldırmamışsa ya oturup anılarını yazar ya da bir oyun firmasıyla anlaşır ona "engin" tecrübelerini sunarak voley vurmaya çalışır. Soldier of Fortune tam olarak böyle ortaya çıkmıştı. Oyunu üst üste tam üç kez oynayıp bitirmiş biri olarak o tecrübeleri bol bol gördüğümü size söyleyebilirim. Oyun piyasaya çıktığında yurt dışında (malum biz ülkemizde her gün trafik kazası görmekten şiddete alışmışız) aşırı şiddet sahneleri içerdiği için tepki görmüştü. Bir mezbahanın artık kanallarında, kesik inek kafalarının arasından geçtikten sonra dışarı çıkıp o kasabın bacağına tek atışta kopardığımızda bu tepkilere bizde katılmıştık. Ama genede oyunun motoru ve fizik dinamiklerinin düzgünlüğüne, içerdiği ufak bilme-

celere hiç kimsenin söyleyecek bir söz bulamayacağına eminiz. Yapımcılar şimdide SoF'nin multiplayer versiyonuna yeni eklemeler yapmışlar. Capture the flag, team deathmatch ya da stand alone

gibi modlar içeren bu yeni patch'i isterseniz oyunun sitesinden bedava indirebilirsiniz. Yal-



nız oyunun bu modları biraz değiştirdiğini de ekleyelim. Mesela CTF için bayrak alıp kaçırmak yerine onu en çok koruyan takım birinci oluyor. Ayrıca deathmatch için klasik karakterlerin yanında altı yeni değişik karakterden birini de kullanabilirsiniz. SoF heyecanını hep beraber yaşamak isteyenlere duyurulur.

Uzaya çıkmayı özlediniz mi? İstila zamanı

Eidos, Eidos, Eidos... Bu harika firma olmasa bir çok muhteşem seriyi (başta Tomb Raider olmak üzere) oynayamayacaktık. Eidos şimdide Startopia adlı bir uzay strateji-siyle karşımızda. Startopia'yı yapan grup aynı zamanda Urban Chaos'u da yapan grup. Oyun çok eğlenceli olacağına benziyor. Yapmanız gereken şey kendinize sistemler arası ticaret yapan tüccarlardan gezgin içilere kadar uzayan yaratıkları kendinize çekmek. Her ziyaret ettiğiniz ırkın kendine ait bir yaşam ortamı, yemek alışkanlığı ve eğlence anlayışı olacak. Onların bu ihtiyaçlarını karşılayıp para kazanmanın yanında onlar için bir anlamı olmayan çöplerini de toplayarak diğer ırklara satabileceksiniz. Uzay istasyonunuzda hayatta kalabilmek için iyi bir yönetim, kaynakların doğru kullanımı, gösterişli bir iç-



dizayn ve rekabete dayanıklı bir ekonomik planlama gerçekleştirmek zorunda kalacaksınız. Kendi uzay istasyonları ağınıza örekeşiniz ve tüm bunları yaparken ırkların bir bayrak altında toplamaya çalışacaksınız. Bu amacınıza isterseniz ticaret yoluyla isterseniz savaşarak ulaşabileceksiniz. Oyun her iki yönde de bir denge içerisinde olacak. Yani illaki

de savaşmak zorunda değilsiniz | ama çoğunuzun bu yolu tercih edece-

ğinde de adımız gibi eminiz. Master of Orion fanatikleri ya da Imperium Galactica meraklıları belki de bu oyunda istedikleri herşeyi bulabilirler.



Bu kez profesyoneller oyun yapıyor.

Amerikan ordusu planladıkları 3D oyun için adı duyulmuş bir firmayla görüşme yaptıklarını açıkladı. Görüşme yaptıkları firmanın geliştirdiği oyun motorunun listelerin üst sıralarında yer alan hit oyunlarda kullanıldığını açıklayan ordu şirindilik bu firmanın adını kimseye söylemiyor. Biz Raven, id software ya da Epic Games olduğunu tahmin ediyoruz. Malum Soldier

of Fortune, Quake ve Unreal ilk uçu paylaşan oyunlar. Ordu yapacakları oyunun kesinlikle bir first person shooter olacağı hakkında garanti veriyorlar. Oyunu yapmayı planlayan NPSNET (Naval Postgraduate School) grubu 15 senedir sanal ortamlar yaratma ve grafik simülasyonlar üzerinde çalışıyormuş. Amerikan ordusu bu grubu senelerdir eğitim ve ölçüm amaçlı video oyunları teknolojilerini geliştirmeleri için milyonlarca dolar ile destekliyor. Eğer bu 3D oyun eğitimi amaçlı kullanıma yönelik olmayacaksa piyasaya geçecekliği çok yüksek olan,

savaş tecrübesine sahip askerler tarafından hazırlanmış, geliştirilmiş süper bir motora sahip, son derece iddialı bir 3D shooter gelecek gibi görünüyor. Eh Jonny dünyanın ağabeyliğini üstlendiğinden bu yana her savaşın içinde. Bu savaşlardan da sahip olduğu teknoloji sayesinde hep az zayıflatı çıkıyor (Vietnam ve Kore hariç tabii), onlarında poposunu Kore'de biz kurtardık bu arada. Her seferinde de ordusunda tecrübeli asker sayısı artıyor. Dünyanın belki de en çok savaşan ordusunun oyununu bilgisayarlarımızda görebilsek çok etkileyici bir tecrübe yaşayacağımıza eminiz.



Yerçekimi yok, vuramıyorum!

Strategy First Zero-G Marines adlı bir 3D shooter üzerinde çalıştığını açıkladı. Tahmini olarak 2001 sonbaharında piyasaya çıkacak olan oyun, insanların güneş sistemindeki gezegenleri birer koloni haline getirdikleri 2353 senesinde geçecek. Büyük şirketlerin kazandıkları paralarla hükümetlerden bile daha güçlü bir hale geldikleri bu dönemde, en büyük şirketlerden biride Terra Corp'tur. Terra Corp Jupiter'in etrafındaki devasa uzay istasyonlarının yani, sahibidir ve çok geniş kaynaklara ulaşma hakkına sahiptir. Bir gün Jupiter'in etrafındaki bu istasyonlardan Europa ile olan kontak kesilir. Daha sonra sırayla diğer istasyonlarla olan bağlantılarda kopar. En son Ganymede istasyonundan Europa tarafından saldırıya uğradıkları

rına dair bir mesaj gelir ve gene bağlantı kopar. Bunun üzerine Terra Corp seçkin bir birlik olan Zero-G Marines'i bölgeye gönderir.



derme kararı alır. Bu birlik şimdiye kadar üretilmiş en özel silah olan Exo-shell isimli savaş elbisesiyle donatılmıştır. Oyun bir first person shooter olmasının yanında takım çalışmasını da içerecek. Ayrıca yepyeni silahlar dışında kontrol edileceğiniz araçları da içerecek.

Kendi takım üyelerinizi, silahlarınızı seçebilecek taktiğinizi belirleyebileceksiniz. Firma oyunda kullandıkları motor konusunda çok iddialılar. Yaptıkları oyunun bu türde yeni bir aşama olacağını söylüyorlar. Oyunda tabii ki LAN ve internet için multiplayer özelliği de olacak. Strategy First Disciples: Sacred Lands, Steel Panthers, Age of Rifles gibi oyunlardan tanıdığımız bir firma. Ayrıca Lucas Arts, Empire, SSI gibi bir çok ünlü firmayla da ortak çalışmalar içerisindedir. Eğer söyledikleri kadar iyi bir oyunsa Quake ve Unreal'a yeni bir rakip olabilir.

Bizden Duymuş Olmayın

Derstelerinizde vitamin eksikliğinizi varsa portakal suyu içmenize gerek yok artık Doğu Holding'e bağlı Sebit Eğitim ve Bilgi teknolojileri A.Ş. nin ürünü olan Vitamin paketleri sayesinde hangi derste zorlanıyorsanız onunla ilgili tüm desteği bulabilirsiniz. Lise öğrencileri için hazırlanan bu paketlerden tam 51 çeşit var. Matematik, Analitik Geometri, Geometri, Fizik, Kimya, Biyoloji, Türkçe, Coğrafya, Tarih, Sosyoloji, Psikoloji ve Felsefe-Mantık dersleriyle ilgili her türlü konuyu bu paketlerin içinde bulabiliyorsunuz. Bu 51 paket isterseniz set halinde isterseniz tek tek alabilirsiniz. Tek paketin fiyatı 7.500.000 TL ve paketleri seçkin mağazalardan kolayca elde edebilirsiniz. Paketleri çalıştırmak için ise Win 95 ve üstü bir işletim sistemi, 70 MB hard disk alanı, 32 MBRAM 8X CD ROM, ses kartı ve bir P 200 ile ses kartına bağlı bir çift hoparlör yeterli olacaktır. Millî Eğitim ba-

Matematik

Sayılar

LİSE 1

VİTAMİN-M

Her derse deva

Vitamin Aşa 1-2-3
Değer Destek Programı

kanlığının müfredatındaki tüm üniteler bu CD'lerde bulunabiliyor. Multimedya desteği sayesinde bilgisayarınızda isterseniz Çanakkale Savaşını seyredebilir ya da kimya deneylerini gerçekleştirebilirsiniz. Ayrıca bir konu üzerinde çalışırken onunla ilgili geçen senelerde çıkmış olan OSS sorularını çözebilir ya da nasıl çözüldüğü görebilirsiniz. Eğer daha ayrıntılı bilgi almak isterseniz www.vitaminci.com adresine gidebilir ya da 0 212 474 55 55 no'lu telefondan Vitamin Destek Hatt'ını arayabilirsiniz. Artık bilgisayarınızın başına oturduğunuzda anne ya da babanız size hiçbir şey diyemez. Çünkü chat yapmak ya da oyun oynamak için değil ders çalışmak için bilgisayarınızı kullanacaksınız. Üstelik çok geniş bir resim ve video arşiviyle hem güzel vakit geçirecek hem de öğreneceksiniz. Tabii ki istediğiniz zaman teneffüse çıkmak gene sizin elinizde. Bundan güzel okui olur mu?

FIFA 2001

Oyuna maçtan sonra adam vurabileceğiniz FPS modu eklenmiş.

Her taraf yine buram buram futbol kokacak. En nihayetinde beklediğimiz, hatta müptelası ve akabinde hastası olduğumuz Fifa serisinin 2001'inci versiyonu siz bunları okuduktan yaklaşık 1 ya da 2 hafta içinde köşe başındaki manavda bile satılmaya başlayacak. EA Sports'taki programcı kankalarımızın söylediğine göre, gece dememişler, gündüz dememişler, rüyalarında bile "Oyuna nasıl yeni bir özellik getirebiliriz? Nasıl herşey daha gerçekçi olabilir? Allahım, bu oyun nasıl daha fazla satabilir? Ne zaman dünyayı ele geçirebileceğiz?" diye sayıklaya sayıklaya bu son şaheseri yaratmaya çalışmışlar. Başarılı olmuşlar mı? Hmmm... EA kaç kere bilgisayar oyunu tarihini hayal kırıklığına uğrattı dersiniz?

Fifa'da yenilik çok. Uğraşı çok. En önemlisi detay çok. Tüm grafik, ses ve animasyonlar geliştirilmiş. Oyun içindeki seçenekler, imkanlar, özellikler, oyuncular, stadyumlar, seyirciler aklınıza futbol namına gelen her şey daha ayrıntılı yenilikçi ve çok daha özenli bir şekilde oyunumuza yerleşmiş.

EA'nın en çok önem verdiği motion capture tekniğini başarılı ve gerçekçi bir şekilde oyuna

yansıtma için epey kasılmış, ve gerçek futbolcularla, daha doğrusu gerçek ve ünlü futbolcularla çalışılmış. Nisan ayında EA'nın Kanada stüdyolarına gelen Lothar Matthaus'a bilimi hareket yaptırıp bilgisayara aktarırken, geçtiğimiz haftalarda da Avrupa'nın ünlü yetenekleri Edgar Davids, Paul Sholes, Thierry Henry, Gaizka Medieta, Paval Kuka ve Shimon Gershon Hollanda'daki Gelredome stadında EA'nın kameralarının kuşanısına geçip elektrodlarını kuşanmışlar. Böylece ortaya gerçek bir insan iskeleti üzerine kuşanmış renkli bitcikler çıkmış. Daha sonra her oyuncuya çok ayrıntılı yüz çizimi (göz rengi, kaş, saç rengi ve saç tipi (ayrıca bunlar üzerinde oyna- ma yapmanız da mümkün) boy, kilo, ayakkabı numarası, forması, hatta sponsoru da eklenmiş ve bir oyundan çok gerçek bir maç izletilmeye çalışılmış. Gerçekten de EA'nın böyle futbolcuları biraraya toplayıp eraber çalışması mutluluk verici ve hayranlık uyandıran bir durum. Sonuçta masraftan hiçbir şekilde kaçınmamışlar.

Değişiklikler tabii ki sadece daha ayrıntılı futbolcularda değil. Genel olarak oyun çok daha profesyonel ve opsiyonel oyna-

niş biçimleri sunuyor. Her şeyden önce saha genişletilmiş (bu arada süper ayrıntılı 5 tane stad-yumu seçme imkanınız var) ve oyun alanı artırılarak taktik imkanları geliştirilmiş. Böylece daha değişik stratejiler deneyebilir, ve daha önceki Fifa'larda çok da başarılı olmayan uzun pasları bu oyunda daha gerçekçi bir şekilde yapabilirsiniz. Oyundaki takım arkadaşlarınızla iletişiminiz, ve yapay zeka artırılmış. Böylece hem daha zorlu ve akıllı rakiplere karşı oynuyorken, hem de arkadaşlarınızla daha iyi anlaşılabilir, paslaşılabilir veya sizi geçen bir futbolcuyu durdurmasını söyleyebilirsiniz. Genel tuşlar aynı olmasına rağmen, yeni bazı hareketler için farklı tuşları da kullanmak zorunda kalacaksınız. Ama daha önemli bir yenilik yeni depar sistemi ve şut kuvvet barı (tabii ki de herkesin şut gücü aynı olmayacak). Frikikler ve ölü toplarda daha etkileyici vuruşlar yaparak gol atabilecek ya da pas vererek topu oyuna sokabileceksiniz. Kaleciler ise Fifa2000'dekine göre daha bir gerçekçi. Reaksiyon zamanları yavaşlatılarak ve uçuşa menzillere düşürülerek belki biraz daha çok gol yiyen, ama daha topu siz attığınız anda çoktan 8 metre ileri uçuşu ve

daha top gelmeden olması gereken yerde çoktan olup gazetesi- ni iki kere okumuş ve 3 yumurtalı menemen yapıp yedikten sonra topu kurtarmış kaleciler olmayacak. Saha içi yeniliklerinden bir tanesi de yan hakemler, Komer, ofsayt, aut ve taçları belirleyecek oyuncunun hareketlerine göre o yöne koşacak ve direk oyun için müdahalede bulunabilecek yan hakemler sizi bekliyor olacak sevgili Level halkı.

*** Bunları biliyor muydunuz?

Soru 1: 1982 yılında kurulan, merkezi California'da olan ve şu anda 1.4 milyar dolar karı olan, bilgisayar oyunu firması hangisidir? (yanıt aşağıdadır)

Futbolsuzlaştıramadıkla rımızdan mısınız?

Oyunda toplam içinde tabii ki de bizimkinin de olduğu 50'den fazla milli takım, ve tam 17 ülkenin önemli ligleri olacak. Ne yazık ki son anda Avusturalya, Arjantin ve Meksika'yla birlikte Türkiye'nin de ligleri oyundan çıkarıldı. Her ligde 20 civarı takım ve her takımda yaklaşık 25 tane oyuncu olduğu düşünülürse, bunların her birinin tek tek tüm özelliklerini hazırlamak EA için





çok zmetli olmuş ve önce bunların da olacağı anons edilmiş olmasına rağmen, sonra kaldırılmış. Ama serilerin ilerleyen bölümlerinde başka ligler, başka ülkeler, başka tatlar da olacaktır. Ayrıca bu oyunda bulunan ülkelerin liglerinde de bir lig olmayacak. 1. lige çıkacak, ya da 2. lige düşebilecek, daha sonra da derecenize göre Avrupa kupalarına katılabileceksiniz...UEFA kupası isim hakkı yüzünden EFA kupası olarak yer alacak ve tüm Avrupa kupalarına gerçekçi giriş-çıkışlar olacak (sss, fesatlik yapmayın).

Gerçi yapımcılar Avrupa kupalarının Fifa serisinin ana amacı olmadığı söylüyorlar ve halktan gelecekteki tepkiye göre bu konuda ilerleyen oyunlarda daha derin bir çalışma yapabileceklerini söylüyorlar, ama yine de Fifa2001 bu konuda sizi hayal kırıklığına uğratmayacak. (bu arada aklıma gelmişken takımlar arasındaki transferler, takımının bütünlüğünün bozulması ve saçma saparı dream team'ler oluşturulmaması için kısıtlı olacak) Ayrıca oyunda bir adet internet play özelliği olacak ve yine isteyen IP yoluyla di-

rek bağlantısını kurup multiplay oynayabilecek.

Fifa 2001'in benim en çok hoşuma giden üzerinde uğraşmış ve geliştirilmiş özelliği ise ses efektleri (oyunun müzikleri, Moby'nin Bodyrock'ının mixlenmiş hali). Oyunda ünlü spikerler John Motson ve Mark Lawrenson'un yorumlarının olduğu (iki tüm konuşmalar baştan yazılıp programlanmış) maçların haricinde opsiyonel "in stadium" diye bir mod olacak ve bu moda spikerler konuşmayacak, duyduğunuz tek şey sahadaki insanla-

rının sesleri ve yaklaşık 80.000 seyircinin tezaruhatları, yuhiamaları ve sevinç çığlıkları olacak. Böylece sahanın içindeki atmosfer maksimum olacak. Buna bir de kamera uzaklıklarına göre sesin değişmesi de eklenince ortaya sadece görsel bir şölen yerine harbi bir multimedia şahneseri çıkması kaçınılmaz olacak.

** Bunları biliyor muydunuz?

Soru 2: "Eğer futbolu seviyorsanız, Fifa 2001'i alın" diyen zenci, uzun kıvrık saçlı ve gözlüklü Hollanda milli takımının en gözde oyuncularından biri olan ünlü futbolcu kimdir? (yanıt aşağıdadır)

Topsuz alanda toplu müdahaleler

Oyunun genel zorluk seviyesinde bir artış gözükse de (bilgisayarın atak ve defans için ayrı ayrı stratejilerde bulunması ve geçmiş Fifalara göre kesinlikle daha keskin taktiklerle oynaması) zorluk türlerinde herhangi bir değişiklik yok. Yine eski fifalardaki gibi 3 zorluk seviyesi sizi bekliyor.

Oyundaki diğer yeniliklerden bir tanesi de hava durumu. Siz aşağıda maçınızı yaparken, yukarıda dinamik bir hava yapısı, hareket eden bulutları, yağmurlu fırtınaları, çarpıcı güneş ışınlarıyla size eşlik edecek. Bu sırada devamlı değişen gölgeler de tabii ki fizik kanunlarına uygun bir şekilde yansıtılacak.

Oyun boyunca çıkan bir sürü sinematik video bizleri canlı tutacak ve oyunun içine girmemizi kolaylaştıracak. Arada çıkan istatistikler de eksik edilememiş.

Oyunu ayrıca zamanla internet sitesinden update ederek, takımların güncel hallerini, ve bazı diğer değişiklikleri güncelleyebileceksiniz. Zaten artık çıkan hemen bir çok oyun bu tip güncellemelerle destekleniyor, kaldı ki zaten siber uzayın da oyun dünyasına getirmek zorunda olduğu yeniliklerden bir tanesi bu. Böylece sadece bir kaç takım yenilenecek diye yeni bir oyun almamıza gerek kalmıyacak, ve internetten böyle değişiklikleri anında alabileceğiz. Böyle ufak yenilikleri anında ve bedavaya hizmete sunan oyun firmaları da





bir sonraki oyunları için daha kökten yenilikler getirmek zorunda kalacak. Sonuçta her şey biz oyuncuların lehine, Level halkı. Ayrıca netten böyle bir update sistemi de bir futbol oyunu için ilk oluyor.

Fifa 2000 geldikten, epey uzun zaman sonra Türkiye'de adam gibi bir iki turnuva yapılmıştı. İnternet kafelerin kengli çapındaki turnuvalarını bir kenara koyarsak, adam gibi benim bildiğim tek zevkli turnuva Orta-

köy'deki Prenses Otelinde olmuştu. Bunda ise turnuvalar hemen 1-1,5 ay sonra başlayacak ve aynı Avrupa kupalarında olduğu gibi 4'erlikten 8'li gruplar halinde olacak. Her grubun ilk ikisi çeyrek finale kalacak, ve en sonunda da final oynanacak (tabii ki final diğer maçlardan daha uzun sürecek). Ama açıkçası bu turnuvaların net üzerinden mi, yoksa bir yerde hep beraber buluşularak mı oynanacak bilmiyorum (ayrıntılar turkey.fifa2001.com

'dan öğrenebilirsiniz). Kim bilir belki finalde beraber oynarız, sevgili Level halkı!

**Bunları biliyor muydunuz?

Soru: Geçen sene Afrika'nın bir ülkesindeki bir üçüncü lig maçında seyirciler, bir süre sonra tezaruhat yapmayı bırakıp karşı takımın seyircilerine ne yaptılar? (yanıtı aşağıda)

Altlı yanları alıpattar, altı sad tite, Darpedite, tıyalyar. Sonuç olarak, Fifa 2001'e

nel olarak baktığımızda bir sürü yenilik görüyoruz. Gerek daha gelişmiş grafikler, daha yumuşak animasyonlar, etkileyici ve gerçekçi ses efektleri, gerekse de daha ayrıntılı oyun planı, daha stratejik kararlar, taktikler ve daha derin seçenekleriyle Fifa 2001 bu yüzyılın şimdilik en sevdiğimiz ve en beğendiğimiz futbol oyununu. Oyunun internete destek vermesi de aslında epey büyük bir güzellik; çünkü sizin de bildiğiniz gibi bilgisayara karşı oynamak bir süre sonra kesinlikle bayacaktır ve herkesin her an gidebileceği bir internet kafesi, gitse bile ona verecek parası, ya da güzel bir network kartı ve ve o network kartını kullanacak arkadaşları ve arkadaşlarının bilgisayarlarını taşıyacak kaslı kolları olmayabilir. Bu internet seçeneği bir çok oyuncunun işine gelecek yani anlayacağınız.

Ve bu soğuk kış günlerinde belki içinize ısıtacak kadar şirin, seksi ve kıvrık bir oyun değil; ama adrenalinizi arttıracak kadar ateşli, futbol Tanrıları'ndan siz zavallı ölümlülere sunulmuş kadar muazzam güzellikte bir oyun. Fifa 2001!

- Gölhan & Batu

1- Electronic Arts
2- Edgar Davids
3- El Bombası attılar.
Yanltar



FIFA 2001

Yapımı: EA Sports

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: oleeey oley oley oley....

Bize Göre: Fifa serisinin son oyununun Avrupa'da olduğu kadar ülkemizde de ilgi çekeceğini düşünüyoruz. Özellikle oyunun reklamlarında ve içinde Galatasaray'lı Hagi'nin kullanılması olmasın Türk oyunlarını mest edecek. Zira oyun da çok güzel.

Hellboy: Dogs of the Night

Cryo kaldığı yerden devam ediyor...

Cryo Interactive, Devil Inside ile aksiyon/adventure türüne sağlam bir giriş yapmıştı. Oyun gerek paranormal konusuyla gerekse de grafikleriyle oldukça olumlu tepkiler almıştı (dönüşümlü Dave-Deva karakterleri ve reyting konsepti bence hiç fena değil). Cryo da sonuçtan memnun olsa gerek ki Hellboy için kolları sıvamış ve Dark Horse Interactive ile masaya oturmaya karar vermiş.

O bir çizgi karakter...

Hellboy, Mike Mignola'nın yarattığı bir çizgi roman kahramanı; Spawn benzeri bir karakter. Bizde çok tanınmayan bu çizgi karakter aslında Amerika'da çok ünlü; Mignola'nın 90'lı yılların en iyi çizerlerinden biri olarak biliniyor ve onun eseri Hellboy da Avrupa'ya açılabilme başarısını göstermiş Amerikan çizgi romanlarından biri. Dark Horse Interactive, Cryo'dan başka Hellboy'un beyaz perde versiyonu için ünlü bir film şirketiyle de anlaşmak üzere. Hellboy'u 'Kayıp Çocuklar Şehri' ve 'Notre Dame'in Kamburu' filmlerinden hatırlayacağınız Fransız aktör Ron Perlman canlandıracakmış

(iyi seçim).

Peki, bu Hellboy kimdir? Bir söylentiye göre 2. Dünya Savaşı sırasında Naziler tarafından başka bir boyuttan (muhtemelen cehennemden) çağırılmış ama kimse tam olarak nereden geldiğini ve ne olduğunu bilmiyor. Bir tür metalle kaplı olan sağ elini düşmanlarını nakavt etmek için kullanıyor ve aynı zamanda sağ eli acıyı hissetmiyor. Ayrıca başında iki boynuz kökü var ki bunlardan Hellboy'un daha önce bir zebani olduğunu anlayabiliyoruz. Bütün bunlara rağmen Hellboy olabildiğince insanların arasına karışmaya çalışan bir karakter (boynuzlarını da bu yüzden kesmiş); anlayacağınız o bir kayıp ruh

Konu tanıdık geliyor ama...

Yıl 1962. Paranormal bir dedektif olan Hellboy ve gizli ajan

Sarah özel bir görev için Çekoslavya'ya gönderilir. Ama kendilerini psikopat bir akıl hastanesine kapatılmış bulunca, bu görev her ikisi için de bir kabusu dönüşür. Hastaneyi araştırırken, birisinin (kötü adam) bu binayı karantın güçlerin dünyaya gelebilmesi için bir kapı olarak kullandığını keşfederler. Hellboy bu kötü adamı durdurmalı ve kapıdan geçen zebanileri geldiği yere yani cehenneme geri yollamalıdır. Konuya aslında çok da yabancı değiliz. Yine ardından birçok kötülük gelebilecek bir 'kapı' söz konusu ve bu kapının tabii ki sonsuza kadar kapanması gerek. Kapının bir akıl hastanesi olması da bir korku filmi klışesi. Devil Inside da hemen hemen aynı konsept üstüne kuruluydu. Ama Hellboy, çizgi romanın yakaladığı atmosferi yakalarsa ve kurgusuna sadık kalırsa bu benzerlik ikinci planda kalabilir. Oyun altı gotik temalı bölümden oluşuyor. Kendinizi bir Ortaçağ işkence odasında bulmak gayet ilginç olabilir.

Yeni bir motor...

Hellboy da üçüncü şahıs perspektifini kullanıyor. Karakterimiz oyun boyunca çeşitli bulmacalar çözüyor ve kötülere dersini veriyor.

Oyunun adventure yönü aksiyona göre daha ağırlıkta olabilmemiş. Gerçi bu hikayeyi çok dinledik ama yapımcı Olivier Lebourg, oyunun Tomb Raider veya Heretic II'ye göre adventure temasına çok daha geniş yer vereceğini söylüyor. Umarız dediği gibi olur. Oyunun gerçekten de kendi özgü bir atmosferi ve kurgusu var. Zaten sırf bu iki ana unsur Hellboy'u Tomb Raider ve Heretic II'den ayırmak için yeterli olacaktır. Hellboy'u bu anlamda Capcom'un Resident Evil'ine benzetebiliriz ama oyun kesinlik-



le bir Resident Evil klonu değil. Bu duruma daha çok olumlu bir etkileşim de diyebiliriz.

Dark Horse takımı oyunun hem PC hem de PSX versiyonları için ortak bir motor yazarak bir taşla iki kuş vurmuş. Hellboy motoru esnek bir animasyon sistemine sahip; motor, karakter skin'lerini, gerçekçi modelleme için poligon deformasyonunu ve eş zamanlı ışıklandırmayı destekliyor. Dark Horse, Mignola'nın çizgi romanına sadık kalır ve sözünde durup aksiyon dozajını abartmazsa, Hellboy iyi bir çıkış yapabilir.

Güven Çatak



Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: Dark Horse Interactive

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: İlgilenebilir...

Bize Göre: Çizgi romanların sayısallaştırılması şu ana kadar pek başarılı olmadı (bkz. Örimcek Adam)

ama yeni teknikleri düşününce,

Hellboy'un şeytanın bacağına larma

şansının yüksek olduğunu söy-

leyebiliriz.

Sacrifice

Bu sefer kurban kim acaba?

Yapımcı Shiny firması, Messiah'da yaptığı hataların farkına varmış olsa gerek; yoksa yeni 3D RTS oyunları olan Sacrifice'i basından köşe bucak kaçmazdı. O kadar şişirildikten sonra bir türlü zamanında çıkmayarak yılan hikayesine dönen Messiah tam bir fiyasko sayılabilir. İşte böyle bir durumla karşılaşmamak için Shiny Entertainment ellerinde sağlam bir şey olmadan Sacrifice'i günışığına çıkarmak istemedi; bence çok da iyi yaptı. Yapım süreci üç yılı geçmesine rağmen biz sadece bir yıldır bu oyundan haberdarız. Sağlam tasarımı, oynanabilirlik hakkındaki yeni fikirlerini ve muhteşem grafiklerini düşünürsek, Sacrifice'in şu anki haliyle bile oyun dünyasında küçük bir deprem yaratabileceğini söyleyebiliriz.

Peki nedir bu gurban?

Daha önce de söylediğim gibi Sacrifice bir 3D real-time strateji. Beş farklı tanrı tarafından yönetilen, garip bir dünyaya düşmüş bir büyücüyü oynuyorsunuz. Tanrıları saymak gerekirse; yaşam tanrıçası Persephone, toprak tanrısı James, bilgi tanrısı Stratos, ölüm tanrısı Charnel ve ateş tanrısı Pyro. Tanrılar tabii ki birbirleriyle çok iyi geçinemiyor ve güç savaşlarında sizin gibi büyücüler piyon olarak kullanılıyor. Oyunu oynadıkça, vermiş olduğunuz kararların hangi tanrıyı mutlu ettiğini ve hangisini kızdırdığını anlıyorsunuz. Persephone'un buyruklarını yerine getirin, emrinize kölelerinden oluşan bir ordu versin veya onun doğasına uygun büyüler (jileştirme, vs.) öğrenmeye hak kazanın. Tabii bu şekilde hareket etmeniz, sizi Persephone'un ha-

sımları Pyro ve Charnel'den uzaklaştıracaktır. Yani bu onların yaratıklarını (iblisler, zebaniler, vs.) çağıramayacağınız ve onlara özgü büyülerini kullanamayacağınız anlamına geliyor.

Son söz sizin...

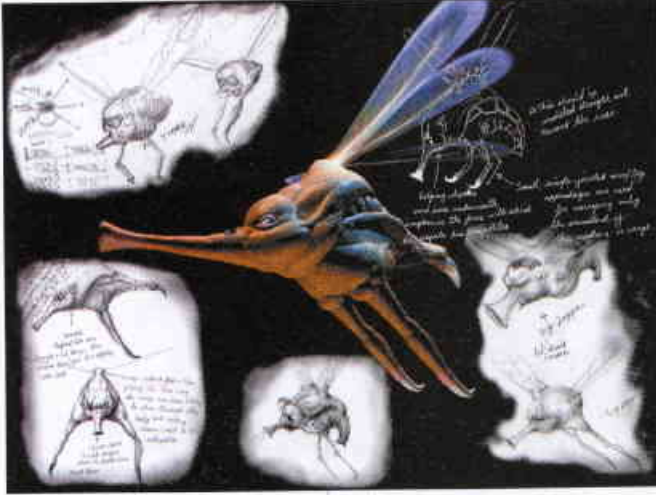
Tabii ki oyun boyunca birçok kez taraf değiştireceksiniz; bunun için beş tanrıdan birinin isteklerini daha sık yerine getirmeniz yeterli. Sacrifice zaten bu 'döneklik' olayı üstüne kurulmuş. Her oyuncunun farklı bir deneyim yaşayacağı kesin. Belli bir süre sonra büyücünüz öğrendiği büyüler, kazandığı yetenekler ve emrindeki yaratıklar ile size özgü bir karakter olup çıkıyor; oyunu nasıl oynadığınız da büyücünüzün özgülüşmesi konusunda önemli bir kriter. Bu anlamda Sacrifice'in bazı role-playing özelliklerini ve bakış açılarını

içinde barındıran bir real-time strateji olduğunu söyleyebiliriz.

Bir yığın iyi tasarlanmış hilkat garibes

Sacrifice'da yaklaşık 50 çeşit yaratık yer alıyor. Hepsini de çok detaylı modellere sahip. Elinizin altındaki birim yelpazesi çok geniş, insanlar bile var (Persephone'un ranger'ları ve druid'leri gibi). Yaratıkların bazılarını canavarımsı böceklerle benzetebiliriz; havada uçan dev eşekarıları ve ateşböcekleri gerçekten görülmeye değer. Diğer yaratıkları ise kabuslardan fırlayıp gelenler olarak tarif edebiliriz. Örneğin, Scythe'ler, ölümcül döner bıçakları olan ve havada kayarak hareket eden da-vullara benziyor. Yaratıkların herbirinin kendine özgü bir tarzı var. Sanki herbiri fantastik bir çizgi romandan fırlamış gibi. Farklı oluş-





larını sadece görüntüleriyle isnatlamıyorlar; çıkardıkları sesler de çok farklı ve özgün. Yaratıkların sizin emirlerinize cevap verirken çıkardıkları sesler gerçekten onlara bir kişilik katıyor ki seslendirme olayı real-time stratejilerdeki hiyerarşik yönetim için çok önemlidir (hangi birimin daha rütbeli olduğunu size 'evet, efendim' demesinden anlayabilmelisiniz). Özellikle Fallen denilen küçük zebaniler gerçekten bir harika. Kötülük dolu kahkaları ve alaycı tepkileri sayesinde size kendilerini sevdirtiyorlar; hatta bu davranış biçiminin onları neredeyse şirinleştirdiğini bile söyleyebilirim. Ayrıca Firefist'lerin aptalca homurtularını da Warcraft 2'deki Ogre'lerin çıkardığı seslere benzetebilirsiniz ama bunları biraz daha agresif.

Grafiklere dokunmadan olmaz

Herhalde Sacrifice grafik motorunu bu kadar etkili kılan arazi render etmedeki ustalığı olsa gerek. Motor oyun için oldukça uygun. Oyun dünyasının uçsuz bucaksızlığını iyi ifade ediyor. Oyun-

cunun ölçekleri daha rahat kavramasını sağlıyor. Eğer kamera açısını doğru ayarlayabilirsiniz, ufkun minimum düzeyde bir bulanıklıkla çok uzaklara kadar uzandığını görebilirsiniz. Dökülmüş ağaç yaprakları ve araziye ait diğer dokular peyzajı biçimlendirmekte. En önemlisi de grafik motorunun aynı anda onlarca 3D birimi, birbirini parçalara ayırırken ekranda gösterebilmesi. Doğal afetleri de büyülerinizde kullanabiliyorsunuz. Tabii bir hortum veya bir deprem için ileri seviyede bir büyü olmanız gerekiyor. Büyük efektlerinin dozajı gerçekten iyi ayarlanmış benziyor; büyülerde abartıya kaçmayan ve gözü yormayan renkler ve ışıklandırma teknikleri kullanılmış.

Peki nasıl oynanıyor?

Sacrifice hala temelinde kaynak bulup işlemek yatan bir real-time strateji ama sistemi bir hayli hafifletmişler. Yani bütün zamanınızı birim üretmek için kaynak toplamakla geçirmiyorsunuz. Diğer RTS oyunlarındaki gibi dünyaya tanısal bir bakış açısıyla yak-

laşmıyorsunuz; Sacrifice'da bakış açısı karakterinizin etrafında geziyor. Büyücünüzü mouse ve klavye yardımıyla yönlendiriyorsunuz. Tıpkı bir aksiyon oyununda olduğu gibi ama bu sefer arayüzü kullanarak karakterinizin çevresinde gezinebiliyor, zoom ve pan yapabiliyorsunuz. Ana üs, büyüçünün tanrısına olan altarı. Büyücünüz ölürse oyun bitmiyor, altarınız ayakta kaldığı sürece kendinizi canlandırmanız mümkün. Altar yok edilirse sizin de işiniz bitmiş oluyor (tabii aynı şey düşmanınız için de geçerli). Bir altarın yok etmek için karmaşık bir ritüel yapılması gerekiyor.

Çarpışmalarda esas olan birimlerin taktiksel manevraları ve büyüler. En temel strateji, yaratıklarınızı savaş meydanına salıp düşman büyüçünün yaratıklarına saldırırtmak. Siz de güvenli bir mesafeden büyüerinizle ordunuza destek oluyorsunuz. Ordunuzun galip geldiği durumda düşman büyüçü yok etmeye ve savaş meydanındaki kayıp ruhları toplamaya konsantre olabilirsiniz. Haritadaki kaynakları ele geçirdiğiniz zaman düşmanlarınızın altarlarına saldırıp yok edecek kadar güçlenebilirsiniz.

Kaynak-Mana İkilişi

Oyunda iki tür kaynak var: Mana ve ruhlar. Mana büyü yapmanız ve yaratıkları çağırmanız için gerekli olan sonsuz bir kaynak. Mananızı şarj etmek için haritaya yayılmış mana çeşmelerinden birinin başına gidip yanında dikilmeniz yeterli. Eğer yakında bir mana çeşmesi yoksa ne olur? Haritadaki mana çeşmelerinden birinin üzerine bir manalith inşa ettiyseniz, bir tür taşınabilir mana kaynağı görevi gören bir yaratık yaratabilirsiniz. Bu yaratığa "manahoar" deniliyor. Manahoar'lar savaşçı olarak zayıf bir tür ama altarınızdan uzaktayken bu küçük yaramazları kesinlikle yanınızda bulundurmalısınız. Yanınızda onlardan ne kadar varsa, mananızı o kadar hızlı şarj edebilirsiniz. Tabii fazla olunca düşman büyüçülerin daha fazla ilgisini çekiyorlar (!).

Ruhun benim artık...

Diğer kaynak ise sınırlı bir kaynak olan ruhlar. Büyü yapmak için sadece manaya ihtiyacınız

varken, ordunuzu büyütme için hem ruhlar hem de mana gerekiyor. Peki, ruhları nasıl kazanıyoruz? Bazen onları haritanın etrafına dağıtmış bir şekilde bulabilirsiniz ama tüm serbest ruhlar bitince düşman yaratıkların ruhlarını almanız gerekecek. Oyunda her yaratık ölüşünde, ruhu cesedinin üzerine çıkıyor. Eğer sizinkilerden biri nalları dikerse, o noktaya büyüçünüzü yollamanız yeterli. Düşman ruhları elde etmek prosedürü ise biraz farklı. Öncelikle bir "Sac-Doctor" çağırarak ruhu kötülükten arındırmalısınız. Sac-Doctor cesedin üzerinde küçük bir performans sergiledikten sonra tanrınızı memnun etmek için arınmış ruhla beraber altarınızın yolunu tutuyor. O seromoni de bitince, ruh doğrudan kaynak hanenize ekleniyor. Şimdiden ruhların kontrolünü ele geçirmenin Sacrifice'daki önemli stratejilerden biri olduğunu söyleyebilirim.

Potansiyel Bir Zafer

Sacrifice'in bu yılın sonunda çıkmasını bekliyoruz. Zaten şu halıyla bile piyasadaki birçok oyunu ezip geçebilir. Oyunda tek sorun olabilecek nokta, arayüzün biraz karmaşık ve öğrenilmesinin güç olması. İyi bir tutorial ile bu sorunu çözebileceklerini sanıyorum. Sacrifice sabırsızlıkla beklenenler listesinde...

Güven Çatak



Sacrifice	
Yapım:	Shine Entertainment
Çıkış Tarihi:	2000 sonu
Tahmini Sistem İhtiyaçları:	
	Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D ekran kartı
İlk İzlenim:	Yaşasın kötülük!
Bize Göre:	Sacrifice, Home-world'den sonra RTS türü için yeni bir umut olabilir. Ruhun arındırılması ve ritüel olayı gerçekten heyecan verici. 3D teknolojisinin strateji oyunlarında kullanılmasını başarılı bir örneği olacak gibi.

Jekyll & Hyde

İyi ve kötünün bahçesinde gece yarısı...

Ben, Doktor Henry Jekyll, insanın içindeki iyi ve Kötü'yü ayırmak için yaptığım araştırmalarda geri dönüşü olmayan bir karar aldım. Tanrının en büyük eseri olan insanın kalbinin derinliklerine inme çalışmalarım düşündüğümünden çok daha tehlikeli bir hal aldı. Ama artık kesinlikle geriye dönmem..."

Giriş iyi oldu ya...

Anlaşılan ufukta sağlam bir edebiyat uyarlaması gözüküyor. Hep edebiyattan beyaz perdeye olacak değil ya? Hatta bence oyun dünyasına bu tarz eserler daha sık uyarlanmalı. Senaryo bakımından kısırdöngüye giren yapımcılar kurtuluşu pekiala edebiyat dünyasında arayabilir. Örneğin sağlam bir Dracula veya Frankenstein oyunu hala yapılmadı.

Dr. Jekyll & Mr. Hyde'in İngiliz yazarı Robert Louis Stevenson'ı Define Adası adlı romanından da hatırlayabiliriz. Kısa ömrüne (44 yıl) birçok iyi roman sığdırmayı başarmış bir yazar. Oyunumuz, Jekyll & Hyde'in konusu ise romandan biraz farklı geliyor; daha doğrusu romanın bittiği yerden de başlıyor denilebilir. 1890 Londra'sındayız. Tam Karın Deşen Jack'in, Londra'nın sisli sokaklarında avlandığı yıllara denk gelen bir dönem. Doctor Henry Jekyll, insan ruhu üzerinde yaptığı araştırmalarına uzun

bir süre önce son vermiştir. Mister Hyde'in sonsuza kadar kaybolduğundan son derece emindir. Ama bir gün ölen karısının ona tek mirası, çanından çok sevdiği kızı Laurie'nin kaçırıldığını öğrenir. Eğer Doctor kızını bir daha görmek istiyorsa, onu kaçırarlara deneylerinde kullandığı esrarengiz ve büyümlü maddelerden vermelidir. En kötüsü de sa-



dece bir gecesinin olmasıdır. Sınırden delye döner; çünkü tek çaresinin geçmişiyile arasındaki kapağı kırmak ve laboratuvarını aktif hale geçirerek Mr. Hyde'i tekrar canlandırmak olduğunu bilmektedir. Çaresiz bir şekilde Dr. Jekyll en korkunç kabuslarına geri döner...

Kulağa hoş geliyor...

Jekyll & Hyde, Cryo Interactive'in Devil Inside'in izinden giden başka bir 3D aksiyon/adven-

ture'i. Cryo bu tarz senaryoları oyunlaştırdığı sürece benden artı puan almaya devam edecek gibi gözüküyor; bence firmanın oyun dünyasında marjinal bir yeri var. Oyunun arka planını garip bir Viktorya dönemi Londra'sı oluşturuyor. Kahramanımız, kötülüğün en korkunç formuyla bizzat karşı karşıya kalacak ve hayatının bu en karanlık misyonu için araştırarak, dövüşecek ve hatta yeri geldiğinde kaçacak. Dostlarının kendi tarafında olup olmadığını bilmemek bu misyonu bir kat daha zorlaştıracak. Bakalım Dr. Jekyll, İyi ve Kötü arasındaki bu son savaşında kızını ve kendi ruhunu kurtarabilecek mi?

Dönülmez akşamın ufkundayım...

Oyun boyunca Mr. Hyde'a dönüşmek için hazırladığınız ikisirlere içeceksiniz ama zamanlamayı iyi ayarlamanız gerekiyor. Çünkü kötü bir anda Dr. Jekyll'a dönüşmek oyunun gidişatını negatif yönde etkileyebilir. Oyunun kendi özgü gotik bir atmosferi var. Dönemin kattığı havaya de-

FİRMA KARNESİ



formasyona uğramış perspektifler de eklenince, olayları Mr. Hyde'in gözünden daha rahat bir şekilde görebiliyorsunuz. Oyunu için yapılan eskizlerden ve demodan alınmış screenshot'lardan, oldukça sık arka planların ve grafiklerin bizi beklediğini söyleyebilirim. In Utero'daki yetenekli eller gerçekleri iyi iş çıkarmış. Umarım aksiyon/adventure dengesi iyi kurulur da Stevenson mezarında ters dönmez. Tabii kurgunun da romanı aratmaması gerek.

Güven Çatak

Jekyll & Hyde

Yapım: In Utero
Çıkış Tarihi: 2000 sonu
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı
İlk İzlenim: Bayılım şizofreniye!

Bize Göre: Oyunun konsepti sağlam bir romana dayanıyor. Cryo'nun da böyle bir konsepti yüzüne gözüne bulaştırmayacağını düşünürüz. CRYO zaten adventure oyunlarında kendisini kanıtlamış bir firma.

İLK İZLENİM



Monopoly Tycoon

Monopoly'de devrim rüzgarları...

Anlaşılan İngiliz Deep Red firması Risk'i yeniledikten sonra Monopoly dünyasına el atmaya karar vermiş. Oyun geçen yıl sadece konsept aşamasındaydı ama sanyorum ki şu sıralarda Deep Red ekibi tasarladıkları yeni grafik motoru üzerine oyunu oturtmakla meşgul.

Genelde bu tarz oyunlar izometrik bir perspektifle karşınıza çıkar ama Monopoly Tycoon tamamıyla 3D bir bakış açısına sahip. Oyuncular istedikleri an Monopoly şehrine tepeden bakma-



yı bırakıp sokaklara inebilir ve şehir sakinlerini işe, okula veya sinemaya giderken takip edebilir.

Biraz ondan, biraz bundan...

Monopoly Tycoon, hem Monopoly hem de Tycoon oyunlarından izler taşıyor. Oyuncular klasik Monopoly karakterlerinden birini seçerek oyuna başlıyor. Her figür belli bir karakteri ve oynayı tarzını temsil ediyor; örneğin yüksük figürü yeni akımlara çabucak uyum sağlayan (hatta akımları bizzat kendisi yaratan) 'moda desinatörü' karakteri için düşünülmüş.

Oyun, 1930 yıllarından başlayıp yeni milenyumla kadar gelen bir süreci ve bu zaman aralığı boyunca oluşan tüm değişiklikleri kapsıyor. Oyuna elinizde sağlam bir miktar parayla başlıyorsunuz. İlk işiniz tabii ki emlak veya

veya başka birine işletmesi için kiraya verin. Yani kısacası olayın adını siz koyun. İşletmenizi nereye kuracağınız da başarıya giden yolda önemli bir faktör. Örneğin bir metro istasyonunun yanına bir kafé açmak çok iyi bir fikir olabilir; tabii rakiplerinizden birinin sizden önce davranmadıysa. Ama siz de pes etmeyip yolun karşısına pekiala başka bir kafé

acıp fiyatları aşağı çekerek rakibinizin müşterilerini çalabilirsiniz. Yani Mr. Monopoly olabilmeye mücadelesinde her yol mübah.

Zaman geçtikçe şehriniz de 1930'ların



arazi almak olmalı. Monopoly şehrindeki her blok (bölge), üzerinde yer aldığı sokakla beraber anılıyor.

Yerleşim kararları...

Satın aldığınız bloğun içinde muhtemelen binalar yer alacak ama isterseniz bloğunuza daha fazla bina ekleyebilirsiniz. Her binanın belli bir kullanım şekli var. Binanıza ister konut işlevi yükleyerek kira alın ister de ticari işlev (alışveriş merkezi, güzellik salonu, sinema, vs.) getirerek işletin

şa etmek neredeyse bir zorunluğa dönüşüyor.

Benim işçim, benim köylüm...

Tüm şehir sakinlerinin kendi isimleri var (Sims değil yani bunlar). Ayrıca herbiri özgün bir karaktere ve iyi bir iş edinmek, evlenmek, çocuk sahibi olmak gibi bir dizi hedefe sahip. Onları evlerinden çıkıp işlerine giderken takip edebilir ve neler düşündüklerini öğrenebilirsiniz. Edindiğiniz bilgiler yeni stratejiler geliştirmek ve yeni akımlara ayak uydurmak için oldukça işinize yarayabilir. Hiç trafiksiz şehir olur mu? Monopoly Tycoon trafiğinde yer alan her araç ayrı ayrı modellenmiş; onlar da tıpkı binalar gibi zamanla yaşlanıyor ve yerlerini yeni modellere bırakıyor. Her aracın farklı bir hızı, kapasitesi ve fren mesafesi var.

Monopoly Tycoon ister istemez SimCity ve diğer Tycoon oyunlarıyla karşılaştırılacak ama ilk izlenim olarak oyunun belli sınırlar içinde kalmayı başarabilen bir yapıya sahip olduğunu söyleyebiliriz.

Güven Çatak

Monopoly Tycoon

Yapım: Deep Red

Çıkış Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Denemeye değer.

Bize Göre: Monopoly için farklı

bir yaklaşım. Üç boyutlu bir Mono-

poly şehri türün meraklılarının ho-

şuna gidebilir. Çocukluğumuzun bu

sevilen oyununun canlanıp

hareketlendiğini görmek hoşumuza

gidecek.

ZEUS : MASTER OF OLYMPUS

Kainatın efendisi olmak...

Zeus, Sim City adlı oyun dünyasının en ünlü aktarısının mitoloji kıyafetine bürünmüş hali. Ama aynı anda bir çok fazlalıktan arındırılmış, çok güzel süslenmiş, şirin mi şirin bir hali de. Bir şehri dizayn etmek için kullanmak zorunda olduğunuz bazıların ne olduğu hakkında fikrinizin bile olmadığı 100'lerce etken bu oyunda yok. Burada en temel öğeler ve oyuncuyu eğlendirmek için maksimum güzellikte ufak ayrıntılar var. Ceasar oynayanların pek zorluk çekmeyeceği oyunda en basit şekilde şehrinizi dizayn edip büyümesini izleyeceksiniz. Komşu şehirlerle ticaret yaparken, ürettiğiniz ordularla da onları ele geçireceksiniz. Kimi zaman mitolojik bir yaratık başınıza bela olacak ve çareyi yine mitolojik bir kahramanı çağırıp çözüğünü dürttürmekte (bu ne ya?) bulacaksınız. İnşa ettiğiniz tapınaklarla bazı Tanrıların sevgisini kazanırken, bazıları da size nefret kusacak. Bu oyunda bir iki elektrik hattı, su boruları ve iş merkezleri kurarak kurtulamazsınız, mitoloji isminin hakkını vermelsiniz.

Oyunu en eğlenceli kılan özelliği ise zengin tarihi ve efsanevi mitolojik öyküleri. Mesela bir bölümde sizden Herkül'ü çağırıp ülkeyi ziyaret eden Medusa'yı ana vatanına yollamanız istenecek. Ve tabii ki başarabildiğiniz sürece Odysseus, Perseus, Paris gibi bir çok kahraman emrinize amade olacak. Ama başarabildiğiniz sürece diyorum, çünkü inanın kimi zaman onları çağırarak Level'dan daha iyi bir oyun dergisi çıkarmak kadar zor (böyle büyük bir zorluğu hayal edebiliyor musunuz, öha, oyunu oynamasak daha iyiydi yani). Tabii bir çok kahraman, hokasa pokasa yüceler yücüsü herkusalı, onakomasabanko ama burasa sokoma, diyince gelmediğinden bazı binaları yapıp onların ihtiyaçlarını sağlamanız lazim. Bunu için de kimi

zaman şehri baştan düzenlemeniz bile gerekebiliyor. Ve unutmayın ki, tek yararlanacağınız eski kahramanlar değil, boy boy, çeşit çeşit Tanrı da gökten yataklarında sizi bekliyor olacak (öhöm). O Tanrı'nın tapınağını yaptığınızda bir anda Tanrı'nın gücü üzerinize ve topraklarınıza yayılacak, yemyeşil sulak otlaklarla verimli tarlaların arasında kendinizi sıcak bir çölde soğuk bir su testisi bulmuş gibi hissedeceksiniz. Poseidon,

ve insanların arasında paylaşım olacak. Topladığınız yiyecekler bir tür barakada stoklanacak ve sonra bazıları tüccarlar tarafından satılacak. Bu tüccarlardan ayrıca alacağınız yağ, şarap, zırh gibi bir sürü ürün şehrinizin gelişiminde önemli bir rol oynayacak. Çünkü ancak insanların bazı ihtiyaçlarını onlara uygun bir şekilde dağıtarak şehrinizi bir sonraki seviyeye çıkarabileceksiniz (yani şehirlerinizin bir level'i olacak, ve oyunda ilerledikçe yükselecek olan bu level, şehrinizin daha profesyonel görünmesini sağlayacak).

Oyunun ilerleyen aşamalarında ise koloniler çıkmak isteyecek, taşta toprağa sığmayacak ve yeni mekanlar, yeni tatlar arayışına gireceksiniz. Bu gibi durum-

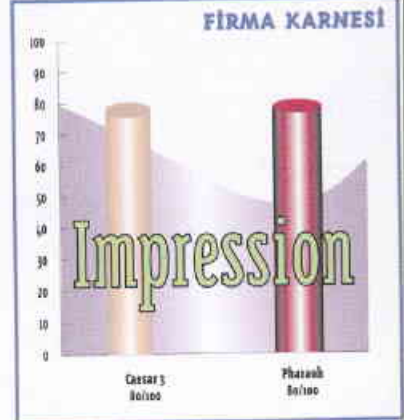


Hades ve yücüler yücüsü Zeus'un da içinde bulunduğu bir çok Tanrı'nın güçlerini böyle lehinize kullanırken, kimilerinin de ters yönde dikkatinizi çekeceksiniz ve bazı zamanlarda hiç bir uyarı almadan yeraltı Tanrı'sinin gazabına uğrayacak, ne yapacağınızı bilemez bir şekilde ekran karşısında ağlamaya başlayacaksınız.

Şehriniz için öncelikli olan çeşitli yiyecekler ve satabileceğiniz ürünler bulmak olacak. Haritanın her yeri verimlilik açısından size yeterince cömert davranmayacağından, doğal ürünler konusunda da sizi tüm nimetleri verebilecek yerler favorileriniz olacak ve böyle yerler bulmaya çalışacaksınız. Güzel bir mekan bulduktan sonra da ilk olarak çeşitli kulübeler kuracak ve çalışmak için şehrinize göç etmek isteyen insanlar için bir yer açacaksınız. Ve ilk amacınız güzel bir yiyecek kaynağını sömürmek

larda komşularınızla ilişkiniz çok önemli. Çünkü kimi zaman ticaret yaptığınız komşularınızı hazırladığınız ordularla işgal etmeniz de mümkün. Yalnız burada orduyu zamanında yapmak gerçekten önemli. Çünkü geç kaldığınız her an komşularınızın sizin için öneriler hazırladığı ordularla başatmanız demek olabilir. O yüzden hazır barış halindeyken, geleceğinizi düşünüp silahlarınız konusunda dikkatli davranmanızı öneririm (aynı gerçek hayatta uygulandığı gibi yani). Bedelini ödediğiniz sürece bir kahramanı kiralamak da hiç fena fikir değil tabii.

Sonuç itibarıyla Zeus: master of Olympus eski Yunan'ın efsane ve mitleriyle dolu, çok karışık olmayan zevkli bir şehir kumaca oyunu. Simcity'nin mikro ekonomi öğelerinden ve daha gerçekçi olmasını sağlayan ama bir o kadar



daha detaylı ve karışık düşünmeye zorlayan oyun sisteminden uzakta bir çok oyuncuya hitap eden şirin bir oyun. Her ne kadar oyunun ne kadar uzun yaşayacağını ve ilk başlarda yaşattığı zevki ne kadar süre sürdürebileceğini

bilmesek de, en azından bir ilk şans verilmeye kesinlikle değer gibi gözüküyor. Üstelik Herkül ve Zeyna sayesinde iyice piyasaya olmuş yunan mitolojisini konu alırken, Umarım hayal kırıklığına uğratmaz.

Gokhan & Batu

ZEUS : MASTER OF OLYMPUS

Yapım: Impressions

Çıkış Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Detaylı ve güzel görünüyor.

Bize Göre: Ceasar III Klonlarının

daha önce de piyasaya sağladığını

gördük. Bu oyunların esas başarısı

grafiklerin şeklinde değil, oyun

motorunun detaylarında yatıyor

olmalı. Ceasar'a benzeyen yüz oyun

daha çiksa beğeniyle oynanacak

gibi görünüyor.

No One Lives Forever

James Bond sanal aleme adım atıyor...

Herkes bu başlıktan sonra oyunda, "My name is Bond. James Bond" repliğinin geçtiğini düşünecektir. Ne yazık ki hevesinizi kursağınızda bırakmak gibi olacak ama No One Lives Forever'da fıstık gibi bir hatunu oynuyorsunuz. Monolith'in LithTech tabanlı bu son oyunu, Austin Powers (hani şu ajan filmleriyle dalga geçen absürd komedi) tadında bir 3D first-person shooter. Oyunda, UNITY adlı bir anti-terörizm grubu için çalışan gizli ajan Cate Archer rolundesiniz. No One Lives Forever, 1960'larda geçiyor. İlk bakışta eski ajan filmlerini ve televizyon dizilerini hatırlatıyor.

El mi yaman, bey mi yaman?

Oyunumuz dünya çapında bir dizi ajanın öldürülmesiyle başlıyor. Bu temizlik sırasında UNITY grubu oldukça fazla kayıp veriyor. Karakterimiz, daha acemi olmasına rağmen apar topar cinayetleri çözmesi için bu zorlu görevi ataniyor.

Görevleriniz sırasında (her Bond filminde olduğu gibi) dünyanın bir ucundan öbür ucuna gidiyorsunuz. Örneğin ilk göreviniz Fas'da geçiyor; orada kör ve sağır bir Amerikalı diplomatı olabilecek (ki oluyor) suikastlardan korumakla yükümlüsünüz (bençe adamı zaten ölmüş ama görev görevdir). Bu noktada oyun size birkaç seçenek sunuyor. İster suikastleri kendi başınıza araştırırsınız, ister de gerekli araştırmaları ortağınıza yaptırabilir ve kritik anlarda sizi çağırmasını isteyebilirsiniz. Özellikle oyunun başında olduğunuzu düşünürsek, alışmak için ikinci seçeneği tercih etmek daha mantıklı geliyor.

Gizli ajan oyuncakları...

Geniş bir silah yelpazeniz var; tabanca, tüfek, makineli ve benzeri silahlar elinizin altında olacak. Silahlarınıza susturucu veya dürbün takabiliyorsunuz. Tabii bütün bunların yanı sıra gizli bir ajanın her zaman için yanında



taşıdığı ıvr zıvır Q icatlarını da unutmamak gerek. Neler mi var? Ruj patlayıcı, kameralı güneş gözlüğü, maymuncuk saç tokası, zehirli dolma kalem ve robot kanı bunlardan birkaçı. Oyunda herbirini kullanacağınız belli yerler var. Ayrıca Lara Croft'tan geri kalmayıp motosikletlere ve kar motorlarına da biniyorsunuz. Oyunda topladığınız bilgi miktarına göre karakteriniz görevdeki rütbesini artırabiliyor. Rütbeniz yükselince, yeteneklerinizi daha verimli bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Ayrıca görevde gösterdiğiniz performansla göre bonus alıyorsunuz.

No One Lives Forever'da toplam 15 görev var; her görev iki ile altı arasında değişen bölümlerden oluşuyor. Ayrıca multi-player modunda 10 tane ekstra bölüm mevcut. Multi-player modunda 16 kişi LAN, modem veya Won.net üzerinden oynayabiliyor.

Diğerlerinden farkı ne?

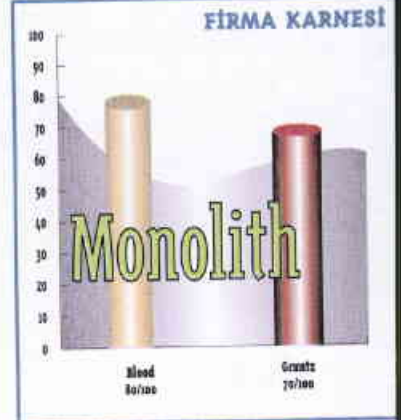
Oyun diğer first-person shooter'lara göre farklı özelliklere sahip. Örneğin düşmanlar hareketleriniz sırasında çıkan sesleri duyabiliyor. Birkaç bozukluk atarak onların dikkatini çekebilir, onlara gizlice yaklaşabilir veya uzaktan susturucuyla işlerini bitire-

bilirsiniz. Yapay zeka, cesetlere, ayak izlerine ve çığlıklara farklı tepkiler gösterebiliyor. En iyisi hedefe sessizce yaklaşmak, Merdivenin üzerindeki bir kötü adamı vurunca onun basamaklardan yuvarlanışını izleyebilirsiniz veya eli-

nizde bir zıpkın varsa, arkasında duvar olan bir düşmana yakından ateş edince onu duvara mihlayabiliyorsunuz. Tabii yapmanız gereken şeyler de var; sivilere vurmak gibi. Ölü bir sivil oyunun sonu demektir.

Görevler sırasında birçok çılgınlık yapmanız gerekiyor. Örneğin uçaktan atlayıp havadayken kötü adamı yakalamak ve onun paraşütünü almak veya birtakım önemli belgeleri ele geçirebilmek için sualtında köpekbalıklarıyla kaynaşmak gibi. Şüphesiz hepsi Bond filmlerinden tanıdığımız sahneler ama insan ister istemez tüm bunların bir oyunda nasıl gerçekleşeceğini merak ediyor.

Karakterler 1000-1800 poligonlardan oluşuyor. Mitzi Martin'den esinlenerek yaratılan Kate Archer karakteri 1700 poligon içeriyor. Karakterlerin hareketlerinin gerçekçi ve



akıcı olması için hareket-yakalama tekniği kullanılmış. Şimdiye kadar her şey kulağa hoş geliyor ama oyun çıkmadan bir şey söylemek yanlış olur herhalde.

Güven Çatak

No One Lives Forever

Yapımı: Monolith
Çıkış Tarihi: 2000 sonu
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı
İlk İzlenimi: Bekle ve gör.

Bize Göre: Gizli ajanlar oldum olası ilginizi çekmiştir (özellikle hatun olunca!). No One Lives Forever'in diğer shooter'lardan farklı olduğunu göstermesi gerek. 007'nin karizmasının bu farkı yaratacağına inanıyoruz.

STRATEJİ OYUNLARININ YENİ YÜZÜ VE SANAL GENERALLER

Cem Şancı

İlk bilgisayarın inşa edilmesinin sebebinin, İkinci Dünya Savaşı'ndaki karışık askeri hesaplamaları kolaylaştırmak olduğunu biliyor muydunuz? Yani dünyanın ilk bilgisayarı aslında üzerinde bir nevi savaş oyunu oynamak için yapılmıştı. O zamanlar, odalar büyüklüğündeki o aletle bu gün kollarımızdaki saatlerde bulunabilen hesap makineleri ile yapabildiğimizden daha az iş yapılıyordu ama bu bile kritik kararların hızla alınmasının gerektiği Dünya Savaşı koşullarında generallere yeterince kolaylık sağlıyordu.

Savaşın sona ermesi ile askeri alanda olduğu kadar bilimsel çalışmalarda ve günlük hayatta da kullanım alanı ortaya çıkan bilgisayarlar hızla gelişip bu günkü 1000MHZ hızlı Pentiumlara kadar ulaştılar. Eminiz, çok daha gelişmişleri de ortaya çıkacaktır. Bilgisayarlar halka kadar insede, toplumda günlük yaşam da kullanım alanı bulsalar da bir konuda fazla değişmediklerini söylemek mümkün olabilir. Hala savaş oyunları oynamak için kullanılırlar.

Savaşlar elbette kimse tarafından arzulanan, mutlulukla karşılanan olaylar olarak kabul edilemezler. Ancak her iki cephede de yıkıma ve ölüme sebep olan savaş denilen bu hastalığa yakalandınız mı da, kendinizi korumalı, önlemlerinizi almalı, yenilmek için çaba sarfetmelisiniz. Zira tarih daima savaşları kazananlar tarafından yazılmışlardır ve bu güne kadar bir tek mağlubun haklı çıktığı görülmemiştir. Dolayısı ile sonunda barış yapmayı umud ederek ama barış görüşmelerine kadar da hayatta kalmaya çalışarak savaşmak zorunda kalırsınız.

"Savaş" kelime anlamıyla silahlı çatışmanın olduğu ortam olmayabilir her zaman. Aslında her sabah kalkıp icine daldığımız yaşam da bir nevi savaştır. Hayatta kalma, hayatınızı idame ettirebilme savaşıdır. Bilgisayar oyunlarında savaşı ve savasta ayakta kalabilme becerisini yani strateji ve taktiği

konu aldığımız bu yazımızda elbette yaşam savaşı ile ilgili stratejilere de girebiliriz hatta hayatı konu alan oyunları "The Sims", iş hayatını konu alan stratejileri, "business" oyunlarını inceleyebiliriz. Bu sebeple hem "hayat savaşı" hem de bildiğimiz anlamda savaşı konu alan strateji oyunlarının geleceğini incelemeye karar verdik bu ayki özel dosyamızda.

Bilgisayar oyunlarının emekleme dönemlerinde, yani o Sinclair'li, Amstrad'lı, C64'lü, Amiga'lı oyunların gerçek hayatı taklit edebilme yetenekleri bu güne oranla son derece kısıtlı olduğundan, oyunlarda gerçek yaşamdaki figürleri tasvir etmek mümkün olamıyordu. Yani bir oyunda insan, tank top, at, çizmek son derece zordu ve çizseni de bu istediğiniz seye çok az benziyordu. Yani kısacası, bilgisayarların ve dolayısı ile oyunların grafik yetenekleri çok zayıftı. Ancak Pacman veya Tetris gibi, diğer oyunlara oranla daha anlaşılır ve nispeten renkli oyunlar daha fazla popüler oluyordu. Zira bu oyunlar bile yetişkinler tarafından "aptalca" bulunabiliyor, özellikle bayanlar tarafından "çocuk oyunları" olarak nitelendirilip, aşağılanıyorlardı. İşte bu dönemler de saydığımız yetersizlikler nedeniyle en çok acıyı çeken oyun türünün başında belki de stratejiler geliyordu. Ekranda aynı anda pek çok birimin bulunması gereken strateji oyunlarında, çözünürlüğü rezalet minicik bir ekrana kaç tane tank kaç tane piyade kaç tane gemi sığabileceğini sanıyorsunuz ki. Tabi ki, ufacak, hiç kimsenin bir şey anlamadığı kalabalık ekranlı stratejiler uzun süre hor görüldüler, uzun süre tercih edilmeyen oyun türü muamelesi gördüler. Ama PC'lerle birlikte gelişen grafik teknolojisi ve işlemcilerin hızı bir gün ilk RTS'nin Dune2'nin yapımına olanak verince, Strateji oyunlarının kötü kaderi tersine döndü. Artık, hızlı mouse kullanabilen herkes kendisine stratejist veya general diyordu. Ve Strateji oyunlarının önlenemez yükselişi başlamış oldu.

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Strateji oyunlarının gelecekteki, ya da daha doğrusu bu günden başlayan ve gittikçe gelişeceğini tahmin edebileceğiniz yeni yüzlerini incelerken kaşımıza çıkan en belirgin özellik, kişilikler oluyor.

Eskiden strateji oyunlarındaki her birim, hedefe varmak için kolayca harcanabilecek ve yerine yenisi konulabilecek kadar basit olurdu. Yani fabrikalardan tanklarınızı toplarınızı askerlerinizi çıkarırsanız, onlar eriyene kadar bir parti daha çıkartıp ön saflara sürmek için yeniden üretime geri donerdiniz. Kısacası Strateji denince akla sağlam üretim yapmak gelirdi. Ancak günümüz strateji oyunlarında oyuncunun dikkatinin üretim, kaynak toplama gibi stratejik kararlar kadar, birimlerinin çarpışma şekillerine yani taktiğe de yöneltilmesi esas haline gelmiş görünüyor.

Freedom Ridge da, hem birimlerin kişiselleştirilmesi gerçekleştirilmiş hem de son teknoloji grafik özellikleri ile donanmış olarak karşımıza çıkan yeni nesil bir strateji oyunu.

Hey Dünyalı Biz Dostuz Ya Muahahahaha! Öldürün Şu Aptalları.

Sauran'lılar isminde, kertenkeleye benzeyen ama çok ileri bir uygarlık düşünün. Bu fırlama uygarlık bir gün taşı tarağı toplayıp dünyaya gelir ama yanlarında bütün savaş filolarını da getirirler

ve dünyayı yok etmeden önce dünya başkanlarına bir elçi gönderip ya teslim olun ya da hepinizi çiğ çiğ kızartalım derler. Bizim politikacılar da elleri mahkum "eh buyurun madem" derler ama uzaylılara karşı bir direniş örgütü kurmayı da ihmal etmezler. Bu noktadan sonra, oyunun generali olarak uzaylıları dünyadan atmaya çalışıyorsunuz ki eminiz konu size hemen X-Com'u hatırlattı.

Hoca Ateş Ettiğin Yere Dikkat Etsene

Freedom Ridge'in en büyük özelliği, bildiğimiz, alıştığımız, sevdiğimiz anlamda X-Com'u ya da tactical-level-squad-based-Strategy-Games'i, üç boyut teknolojilerinden olabildiğince yararlandırıyor olması. Öyleki sadece adamlarınız, silahlarınız, düşmanlarınız ve içinde bulunduğunuz harita üç boyutlu olmakla kalmıyor, her şey hasar alabiliyor. Yani, bir yaratığa ateş açtığınızda, yandaki evin camlarını kırıp duvarını havaya uçurabiliyorsunuz. Ağaçları, elektrik direklerini yıkıp barikat yapabiliyorsunuz. Kapıdan girmeye tırstığınız bir ev mi var. Üç bir yanından roketleri salıyıp duvarlarını aşağı indiriyorsunuz ve hurra içeri dalyorsunuz. Olayımız bu yani. Feel the firepower, yani, ateş-



bancı teknoloji Sauranlara ait değildir ve daha gelişmiştir. Artık Sauran-

gücünün dayanılmaz ağırlığını yiyim.

MUAHAHAHA! Aptal İnsanlar! Öldürün Hepsini...

Neyse konuya geri dönmek istiyorum bunu anlatmazsam çatlarım, demin söyledimya, liderler bir direniş hareketi başlatırlar ama uzaylılar bu kadar aptal değildirler. Vay anam siz kendinizi akıllı mı sanıyorsunuz diyip, ne varsa gemilerinde boşaltırlar dünyaya. Sonuç: direniş mireniş



kalmaz, dünya nüfusunun yarısı asimile olur vs. Sadece küçük çeteler ortada dolaşmaktadır artık ama onlar da kolayca yok olmaktadır. İşte böyle bir ortamda, bir çete, Amerikan hükümetinin Dreamland diye adlandırdığı gizli bir bölgede, gizli bir uzaylı teknolojisini sakladığını öğrenir ve bunu ele geçirmek için araştırmaya başlar. İşin garibi elindeki ya-

lara günlerini göstermenin vakti gelmiştir. Hey allam. Tamam konu çok basit oldu. Yani koca Amerikanın barış zamanı çözümediği teknolojiyi, iki çetenin ucubuk teknisyenleri lağım boruları arasında çözerler falan. Ama olsun. Oynamaya geçecek gibi görünüyor.

Ufo:Enemy Unknown

Oyunun yapımcısı Mythos Games aslında, oyun dünyasında devrim yapmayı seven bir firma. Daha önceki oyunlarının da Ufo: Enemy Unknown, yani X-Com 1 olduğunu söylersek ne demek istediğimizi anlarsınız sanırım.

Mythos Games'in ilk Xcom oyununda yaptığı gibi, bu sefer de, taktik strateji oyunlarının tadını kökünden değiştireceklerini söylemek yanlış olmaz. Ses, görüntü efektleri, sağlam bir oyun motoru ve bilgisayar oyunlarına daha fazla ilgi gösteren bir tüketici kitlesi. Mythos'un daha az şartlarda çıkardığı Ufo'nun başarısından sonra Freedom Ridge'in başarısının da büyük olacağı beklentisi içine girmek hata mı olur? Hayır.

Freedom Ridge'deki her askerinizin, Xcom daki gibi belli istatistikleri olacak ve bunlar görevler-





deki başarılarını yakından etkileyecekleri gibi zaman için de de gelişecek, yaralandıklarında hasar görecektir. Sıra Tabanlı olacak oyun, 3D motoru kullandığı

için haritayı istediğiniz gibi evirip çevirip, adamlarınıza en uygun komutları verebilecek, isterseniz adamlarınızdan birinin gözüne geçip elindeki silahla bir uzaylının kafasına mermi boşaltabileceksiniz.

Oyun elbette X-Com'un o en çekici yanlarından biri olan araştırma geliştirmeyi de eihmal etmeyecek. Lağımından bozma küçük uslerinizde, bir kaç bilim adamınız, dörtmilyaryediyüzonyedi milyar ışık yılı uzaktan gelmiş uzaylıların üzerlerinden düşen parçaları toplayıp, acele acele çözecekler ve sonunda sizin de teknolojiniz onlarınkine yaklaşacak. Sonra tanrı insanoğluna da yürü ya kulum diyecek ve altı milyar beşyüzonsekiz milyar ışık yılı (deminkini hatırlayamadım) uzaktan gelmiş düşmanlarını geri püskürtecek ve dünyada barışı bir kez daha sağlayacaklar.

Microprose'un yakın zamanda çıkaracağı X-Com Alliance'ından farklı olarak,

Freedom Ridge, üç boyutlu bir strateji oyunu ileen Alliance, takım tabanlı taktik aksiyon öğeleri ile göze çarpıyor. Yani tam bir strateji değil. Dolayısı ile Freedom Ridge ile Alliance farklı kulvarlarda yarışıyor olacaklar. Gerçi Alliance'de içerdiği kontrol sistemi ile, gerçek yaşamda bir takım komutanının taktik yeteneğine en fazla yaklaşan oyun gibi görünüyor ama yine de aksiyon öğeleri daha ağır basıyor. Kimbilir belki de Microprose oyunu basit bir FPS'den olmaktan kurtaramadığı için aylardır geciktiriyor.

Uzaylıların dünyayı istila ettiği ve savunmasız insanların tüm güçleri ile direndiği senaryolar her zaman tutmuştur. Buna bir de Mythos'un geliştirdiği devrimsel yeni strateji motorunu eklersek, Freedom Ridge çıktığında hepimizin bilgisayar karşısına zincirleneceğimiz ve sanal general rütbemizle monitörümüzdeki askerlere emir vermekten zevk alacağımızı söyleyebiliriz. Neyse, yaşasın özgürlük. Hiç bir uzaylı bizi köle yapamaz. Kahrolsun pis uzaylılar.



Tropico

Kişin soğuk günleri bal-kanlardan gelen hain alçak basınçların etkisi ile kendilerini hissettirmeye başladılar. Kişin soğuğu, yağmuru çamuru derken, hayatımızdan bıkar hale geleceğimize de açık. Belki böyle bir ortamda, alay edermiş gibi bu oyunu açkılama-mız abes kaçabilir ama gelecekteki tanrıclık oyunlarına bir ör-



nek teşkil ettiği için Tropico'yu atlayamazdık.

Bu ay ön incelemeler kısmında gözünüze çaracak Sacrifice oyunu gibi Microsoft'un Sigma oyunu da gelecekteki tanrıclık oyunlarına ve RTS'lere iyi bir örnek teşkil ediyor denebilir. 3D teknolojilerini sonuna kadar kullanan bu oyunlar aslında yapı olarak ilk Sim City'den veya bu yazıda okuyacağınız Tropico'dan çok farklı değiller. Yapay zeka bakımından gelişmiş olacak oyunlarda, sizin için çalışan yaratıkları, menfaatlerinizi korumak için her şeyi yaparken, siz bir film gibi, ekranınızdaki görsel şöleni seyredecek ve arasıra mouse ile bir kaç komut vereceksiniz.

Tropical tatil

Önümüzdeki yılın iddialı stratejilerinden, tanrıclık oyunumuz, Tropico da adından anlayabile-



ceğiniz, anlayamayanlar içinse benim açıklama yapmak zorunda olduğum gibi, tropik bir adadaki turizm işleri ile ilgilenmeye çalışıyorsunuz. Aslında tam anlamıyla siz bir ada devletisiniz. İstersiniz buna muz cumhuriyeti diyin, ama bir devletsiniz ve

küçük adanızın en büyük gelirini, bacasız sanayinin yani turizmin oluşturması için elinizden geleni yapan bir başkansınız.

Paranın çok önemli olduğu oyunda, para kazanmak için muz yetiştirebilir veya başka yollar deneyebilirsiniz ki bunlarına arasında adaya gelen zengin turistlerin cüzdanlarını çalmak da var. Ama ne olursa olsun, adanın içinde devamlı bir para dönüşü sağlamalı ve sayıları az da olsa halkınızı refah içinde yaşatmalısınız.

Atraksiyonlar

Adaya turist çekmek için de yapabileceğini pek çok faaliyet bulunacak. Sahil düzenlemesinden, lüks bir otele kadar pek çok masraflı iş adaya turist akınına başlatabilecektir. Ama turistlerin cebinden çok fazla cüzdan çalar-sanız bir müddet sonra kötü ününüz turistleri adadan uzak tutacaktır.

Tropico adasının diktatörü olarak oyunun başında kendinize seçeceğiniz profil adadaki halkın size karşı tepkisini de belirleyecektir. Her seçenek

için tahmin edebileceğiniz fayda ve zarralar görebileceksiniz. Ama oyunun güzel kısmı grafiklerin 2D olmasına rağmen ekran çözünürlüğünün 1600x1280'e kadar çıkması ve daha adanın herhangi bir yerine dilediğiniz gibi zoom yapabilemeniz gibi teknik özelliklerde yatıyor. Para kazandıran adanızı geliştirecek yeni inşaatlar yapacak, daha çok turist çekmeye çalışacaksınız. Adanıza bir üniversite açma-

nız başlangıçta turistleri cezbetmese de eğitim nedeniyle gelen öğrenciler kadar, ada halkında eğitim görenlerin de adada ki kültürü geliştirecekleri, hatta



fast food ihtiyacı duyup adaya bir McDonald's dükkanı açmasını sağlayacaklarını, sanal generallik ön-görünüzle tahmin etmeniz başarınızın anahtarı olacaktır.

Oyun elbette belli kriterlere bağlı olacak ki bunların başında para ve halkınızın mutluluğu geliyor. Amabir diktatör olduğunuzu unutmayıp, gerekirse mutlu olmayan halkınızın üzerine ordunuzun baskısını kurmak kimi zaman çözüm olabilecek ama kimi zaman da gösteriler ve isyanlarla turistlerinizin kaçması için neden teşkil edecek. Yani hayat oyunlarında bile kolay değil. Oyundaki tanrı siz olsanız bile.



Squad Leader

Aslında Squad Leader, board savaş oyunu tutkunları arasında kutsal bir isim. Hasbro oyunu sayısallaştırırken ölçeği değiştiriyor ve takımdan bireye bir geçiş yapıyor. Yani savaş meydanı stratejileriyle uğraşmak yerine karakterlerinize tek tek odaklanabiliyorsunuz. Oyuncular 100'den fazla farklı karakter arasında se-

tü haberler verebilen 'evden gelen mektup' oyunundaki temel değişkenlerden biri. Haberlerin rengine göre mektubu alan karakter performans düşüklüğü gösterebiliyor veya tam tersine motive olabiliyor. Örneğin bir asker annesinin bir V-2 saldırısında öldüğünü öğrenince morali bozuluyor ve arkadaşlarının hayatını tehlikeye atabiliyor. Veya öfke-

den delirip aniden bir kahramana dönüşerek tüm maki-neli yuvalarının icabına bakabiliyor. Yeni bir çocuğunun olması haberi de bir askeri kahramanlaştırabiliyor. Tabii aynı asker savaştan tek parça halinde kurtulmak için daha az risk almaya da tercih



çim yaparak birliklerini oluşturuyor ve onlardan 12 tanesine çeşitli senaryolarda (Normandy, Arnhem ve Battle of the Bulge) aynı anda liderlik edebiliyor. Senaryoları Almanlar, İngilizler veya Amerikalılar olarak oynayabilirsiniz. Ayrıca oyuncuların kendi görevlerini oluşturabilmeleri için Squad Leader'a bir senaryo editörü dahil edilecek

Mektubun var, aslanım!

Squad Leader ağırlıklı olarak karakterlerin bakış açısı üzerine odaklanıyor. Hem iyi hem de kö-

tebilir. Senaryoların kaderini askerlerinizin kararları ve duyguları belirliyor, yaşanmış olayların aktarılması gibi bir durum söz konusu değil. Eğer Squad Leader karakterleri Thin Red Line filmindeki gibi ele alabilirse duygusal anlamda amacına ulaşmış olur

2. Dünya Savaşı'nda geçen bir X-Com mu acaba?

Her askerin belli moral, girişkenlik, kuvvet, liderlik, nişancılık ve hareket puanları var. Aslında oynanabilirlik oldukça X-Com'u



çağırıyor; burada sadece odak noktası, askerleri toparlama görevini üstlenen takım liderinin üzerinde. Board oyunundan farklı olarak, her asker arkadaşlarını yönlendirebilecek veya onlara komut verebilecek; yalnız bu noktada rütbeler devreye giriyor. Bir onbaşının başka bir onbaşıya komut vermesi oldukça zorken, bir yüzbaşının aynı konuda çok daha fazla şansı olduğunu söyleyebiliriz.

Squad Leader sıraya dayalı bir oyun ve birçok yönden (özellikle hareket etme, ateş, diz üstü çökme, sürünme ve kaçma modları) bakımından X-Com'a benziyor. Hasar modellemesinin de bir anlamda Jagged Alliance'a benzediğini söyleyebiliriz; kafadan alınan isabetler daha etkili oluyor (neden acaba?) ve ya askeri öldürüyor ya da yardıma muhtaç bırakıyor. Yine de Squad Leader, hasar modellemesinin tasarımcılar tarafından ağır bulunup reddedilmesine rağmen, bu konuda çok daha gerçekçi. Herhalde tasarımcılar ilk modeli kabul etseydi o 100 adamı bir senaryo bitirmeden harcamış olurduk.

Standart teknik olaylar...

Oyunun grafikleri kare bazlı olduğu için haritaya izometrik bir bakış açısı sahip ve maalesef harita döndürülemez. Tıpkı X-Com'da olduğu gibi oyunda içi-çe geçmiş bölümler var ve binaların veya sığınakların içini görebilmek için bunları tek tek ekran-

da görüntüleyebilirsiniz. Grafik motoru 3D olmadığı



için toplar veya bombardımanların neden olabileceği arazi değişimi görsel olarak algılanamayacak. Böyle durumlar için araziye genel bir hasar tabakası eklenmesi düşünülüyor. Binaların birbirleriyle bağlantılı karelerden oluşan daha aktif bir hasar tabakası olacak; hasar alan binalarda yangın çıkabilecek ve bu yangın yan binalara da sıçrayabilecek.

Dönemin ağır silahları ve araçları da oyunda yerini alıyor (alev silahları, PIAT'lar, havan topları, tanklar, vs.). Haritalar 100x100 karelik boyutlara kadar ulaştığı için birçok birliği aynı anda kontrol edebilirsiniz. Senaryolar Normandiya sahillerinden, Hollanda ovalarına kadar uzanıyor. Bakalım oyunun kendisi bilgisayarlarımızı kadar uzanabilecek mi?



Starship Troopers



Evreni istila etmeyen kötü kalpli böceklerle savaşan askerleri konu alan ünlü çizgi roman dizisini bilmeyeniniz var mı? Elbette var. Ama filmini kaçırmissiniz? Tamam olabilirsiniz. Ama en azından bu ismi bir kez duymuşsunuzdur. Starship Troopers, başrollerinde Evimiz

yapılabilmişti ki, o bir iki film de Platoon, Saving Private Ryan ve Full Metal Jacket gibi savaş konusunda tabuları aşmış filmlerdi.

Starship Troopers'in oyunu da, yıllar önce film ilk gösterime girdikten çok kısa bir süre sonra 1995-1996 kavşağında start aldı. Hatta basına oyunun, tek askerlik screenshotları verildi. O dönemde oyunun tam bir strateji oyunu olarak yaratılması tasarlanıyordu. Yani, oyuncu Dünya Federasyonunun askeri lideri olacak ve evreni böceklerden temizlemeye çalışacaktı.



tiyor ve göreve hazırlıyorsunuz görev başladığında ise Syndicate' de olduğunuz gibi tüm adamlarınız sizin mouse ile verdiğiniz emirleri takip ediyorlar ve önüne çıkan böceklerle çarpışarak görevi bitirmeye çalışıyorlar. Anak tüm bunları o kadar "hepimizin etkisinde kaldığı" filmin atmosferi içinde yapıyorlar ki, yeni bir bölüm Starship Troopers filmi seyre diyormuşsunuz gibi hissediyorsunuz. Askerlerin tümünün belli yetenek puanları var ve görevde görevde gelişen yetenekler bunlar. Nişançılık, hız, görüş, cesaret, güç, moral gibi özellikler sayesinde hangi görevde hangi askerleri yanınızda götürmek istediğinizi seçiyorsunuz. Özellikle ilerleyen görevlerde, yeteneklerinin yüksek olması, deneyimli askerleriniz, çaylakların yanında çok değerli yapıyor. Üstlerine gelen böceklerden kaçabilmeleri hızlı ve isbetli atışlarla, böcekleri gruba yaklaştırmadan elimine edebilmeleri bu askerleri değerli yapıyor ve bize de

de-
vamlı yeni birimler üretmektedir.

Yakışıklı Teğmenler?

Ancak yeni RTS'lerde birimlerin artık eskisi gibi kolay harcanabilir olmayacağını ve canlı kaldıkça, savaşıkça deneyim kazanıp daha değerli hale geldiklerini göreceğiz. Böylece hem savaşa gönderdiğiniz birimler artık ruhsuz ceset torbaları olmak yerine kişilik kazanmış olacaktı ve onları korumak için amacınız oluşacak hem de savaşları kazanmak için kafanızı kullanmak zorunda hissedecersiniz kendinizi. Gereksiz çatışmaya girmeyecek, girdikleriniz için de türlü hinlikler düşünerek adamlarınızı gereksiz tehlikelerden korumaya çalışacaksınız.

Starship Troopers ise gönül rahatlığı ile oynayabileceğiniz, filmin senaryosunu takip eden ancak filmin atmosferini de son derece başarı ile yansıtan, 3D grafikleri, kolay kontrol sistemi ile hemen kalbinizi kazanacak bir oyun gibi görünüyor.



Hollywoodta gibi geyik amerikanya dizilerinde oynayan güzel, kusursuz, parlak dişli amerikanya gençlerinin oynadıkları aksiyon dolu bir bilimkurgu filmiydi. Ama oyuncuların her sahneden gülümseyen aptal suratlarına rağmen defalarca seyredebileceğiniz kadar başarılı görüntü efektlerine sahipti. Herhalde sinema tarihinde o filmdeki gibi savaş sahneleri ancak bir iki filmde daha o kadar çarpıcı

Bunun için de emrinde filolar, ajanlar, ekonomikk kaynaklar olacaktı. Dilediği gezegenlerde fabrikalar, kaleler kuracak, dilediği gezegene filolarını gönderip bombalatacak dilediği gezegene asker indirecek, bu sırada ajanları ile bilgi toplamaya çalışacak ve bilim adamları ile yeni teknolojiler üretmeyi hedefleyecekti falandı falandı. Sonra oyundan bir kaç yıl ses çıkmadı ve geçen günlerde elimize geçen beta da gördük ki, oyun çok güzel olmuş fakat bütün o stratejik öğeler oyundan kaldırılıp, sadece böceklerle askerlerinizin çatışmasına yoğunlaşmış.

Bıngıl bıngıl hatunlar?

Starship Troopers, tarz olarak X-Com ile syndicate arasında bir yerde duruyor. Görevlerden önce seçtiğiniz askerleri donatıyor kuşa-



geleceğin gerçek zamanlı savaş/taktik oyunları hakkında bilgi veriyor. Nasıl mi? Eski Cannon Fodder'i hatırlıyorsanız bir düşünün veya herhangi bir RTS'yi, mesela Starcraft'i düşünün. Düşmanın üzerine gönderdiğiniz birimler, ancak arkadan gelen birlikler onlara yetişip destek verene kadar hayatta kalsalar yeterli olmaktadır çünkü arkadaki fabrikalarda



Ayın Meraklı Okuyucusu

Ruhani alemle ilişkileriniz nasıl? Oyunlarda büyülerle ve büyücülerle, binbir türlü doğa üstü yaratıkla kapışabilen ve tüm bunları okuyucularına ballandıra ballandıra anlatan Level tayfasının gerçek hayatta konuya yaklaşımı nedir?



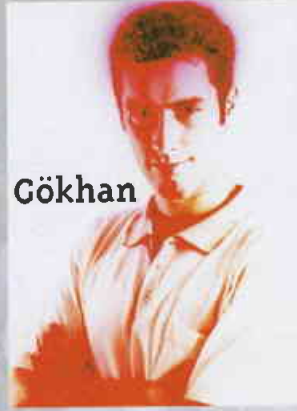
Cem

Rüyalarda sırların saklı olduğuna inanırım. Ama rüyalarda görülen simgesel olay veya nesnelerin bir işaret olduğu saçmalığına değil, geleceğin veya önemli olayların bir film gibi, rüyalarda önceden görülebileceğine inanırım. Dolayısı ile elimde bir rüya tasvirleri kitabı göremezsiniz. Ama rüyalara inanırım. İtirazı olan var mı?

Serpil



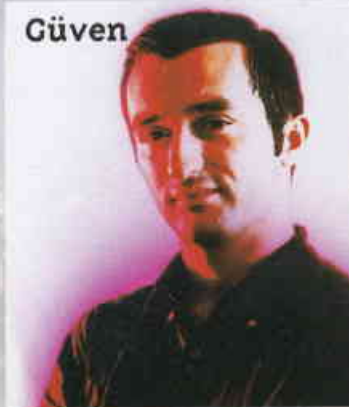
İnsanlar kendileriyle ilgili en basit gerçekleri bile açıklayamazken nasıl oluyor da mesele metafizik olunca herkes kanıt istiyor? Sizce atmosfer sadece gözle görünenleri çevreleyecek kadar dar mı? Ayrıca her şeyin bir cevabı olsaydı, bizim mucize dediğimiz şeyler gerçekte bu doğanın bir parçası olmasaydı her şey çoktan bitmiş olmaz mıydı? Bu evren bizim kafalarımıza sığamayacak kadar geniş, sorun burada...



Gökhan

Bakın, aslında bunu henüz söylememem lazım; ama aslında ortada ne Level, ne de biz varız. Şurda, burda gördüğünüz fotoğraflar, filmler falan hep bizim dünyadaki dublörlerimiz. Bizim buralarda olaylar çok farklı, ufak bir hatada doğru hanene ekisiyi basıyorlar, sonra iki saat sevap için uğraş dur. Hayaletti, ruhtu, bunlar dünyadakilerin uydurmaları, öyle kolay kolay oralara gelmeyiz biz. Neyse, şimdi diğerlerinin yazılarındaki yalanları da okuyun, ama fazla inanmayın, çoğu şu anda yanımda size gülmekle meşgul, benden söylemesi.

Güven



Herhalde herkes hayatının bir döneminde ruh çağırma işine bulaşmıştır. Biraz geyik, biraz merak sonucunda ortaya çıkan bu ritüel genellikle kötü şakalarla sonlanır. Hatta çiftler de havanın gerginliğini kullanarak bir güzel yakınlaşırlar (özellikle erkekler için bulunmaz bir fırsattır). Belki hiçbir ruhla karşılaşmadım ama o fincanın kesinlikle oynadığını söyleyebilirim...

Batu



Ben aslında kimi zaman bir elf, kimi zaman orc, kimi zaman da wolf olabilen bir süper kahraman gibi görürdüm kendimi küçükken ama büyüyünce sadece insan olabildiğimizi anladım. Ama her zaman kritik bir kaza ile süper güçler kazanacağıma olan inancımı korudum. Bu arada ruhlar alemi ile ilgili düşüncelerimizi, Cem ve Gökhan ile ortak yazdığımız romanda açıklayacağız, sabredin.

Sonbaharın Ortası

Bu ay, Level'in sene içindeki en yoğun ayıydı herhalde. Tam 22 oyun açıklamasını yetiştirebilmek için neler çektiğimizi anlatmak, o anları yeniden hatırlamak dahi istemiyoruz. Oyun oynamayı seven bizler bile, elimizdeki oyunları başka editörlere paslamak için ne numaralar çevirdik, ne kumpaslar

kurduk. Nelere şahit olmadı ki Level ofisi. Yarım saatte bir oyunu inceleyip yazan Cem'i mi anlatalım, yazısını gidip matbada yazan Batu'yu mu, bütün angaryaları kabul eden Gökhan'ı mı, kızlarla sohbet etmekten oyun oynamaya vakti kalmayan Onur'u mu, yoksa, masasını kirleten herkesi sıra dayığına çeken Maddog'u mu? Ama sonunda 22 incelemeye de hakkını vermeyi başardık. Kabul ediyoruz, çok iyiyiz.

Baldur's Gate 2

Baldur's Gate efsanesi devame diyor. Daha derin bir konu, daha geniş senaryo, daha uzun oynanış, oynadıkça oynatan oyun... 4 sayfa. Yetmedi ama.



Star Trek Voyager Elite Force

Cem'in oynamaktan kendini alıkoyamadığı oyun. Star Trek enflasyonunda, kayda değer tek parça gibi duruyor.



Sudden Strike

İkinci dünya savaşını konu alan bir RTS. Ama detaylı bir dizayn ve güzel grafiklerle çekici hale gelmiş.



The Sims: Livin' it up

The Sim'in genişleme paketi. Artık daha geniş evler, daha büyük mobilyalar. Lüks yaşama hoş geldiniz.



Metal Gear Solid

Playstation'un en sevilen aksiyon oyunu, sonunda PC'de. Oldukça gösterişli ve zevkli bir oyun.



Midtown Madness 2

Otomobil kullanma çılgınlığının ikinci versiyonu. Sanfransisco ve Londra'da trafik canavarı olabilirsiniz.



Carnageddon TDR 2000

Bu da trafik katili olma simülasyonu. Bakalım ne zaman yasaklanacak. Bizce hemen alın oynayın.



F.A Premier League: Stars 2001

Fifa 2001'den önce ısınma turları. EA'nın son futbol oyunu Stars, futbol oyunlarına ağırlık katıyor.



Reach For The Stars

Eski uzay stratejisinin, yeni versiyonu. Grafik olarak geliştiği kadar oynanış ve atmosfer de gelişmiş görünüyor.



Moorhuhn o F.A Premier League Manager o Arcatera o Deer Hunter o Steel Beasts o Search&Rescue o Army Man o Chicken Run o Animorphs

classiC

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Baldur's Gate2, roleplaying oyunlarında çıtayı bir kez daha yükseğe taşıyor.

Yapım: Konami

Dağıtım: Microsoft

Tür: Aksiyon/Adventure

Web:

Baldur's Gate'in devamı ilkinden daha güzel, daha büyük ve arayüzü de daha konforlu. Peki bunlar ilk oyundan daha iyi olmasını sağlıyor mu? Kesinlikle, zira oyun ne kadar genişse, derinliği de o kadar fazla ve asla monoton bir yapıya bürünmüyor.

Roleplaying oyunlarında (RPG) genelgeçer bir kural varsa, o da herhalde şudur: Kahramanınız ne kadar güçlü olursa olsun, mutlaka ondan daha güçlü bir rakip karşınıza çıkar. Baldur's Gate'de cehennem kaçını Baal'in oğlunu öldürdükten sonra sevinmeye hazırlanırken Baldur's Gate 2'de birden karşınıza süper büyücü Irenicus çıkar ve kendinizi onun işkencehanesinde bulursunuz. Burada sizi çeşitli büyülerle işkenceden geçirir ve büyüsel deneylerle gizli güçlerden bahsedir. Bu deli büyücü neyin peşindedir peki? Bir cevap bulmadan önce işkencehaneyi başarılar ve büyük bir çatışma çıkar. Havada oklar ve büyüler uçuşurken kendinizi kurtarılmış ve ilkinden çok daha büyük ve zorlu bir maceraya atılmış bulursunuz. Evet, işte hikayemiz burada başlıyor.



Harbi RPG'nin dönüşü

1998 sonunda çoğu kişi RPG'nin artık olduğunu düşünüyordu. Söylenen sebepler ise çok karmaşık bir yapı, o zamana kadar ortaya çıkan ürünlerin yeterince heyecan uyandıramaması

ve bu türe ilgi duyanların sayısının azlığıydı. Bu türdeki oyunların ise hiçbir zaman çok yüksek satış rakamlarına ulaşması beklenmiyordu. İşte tam bu sıralarda Baldur's Gate efsanesi ortaya çıktı ve tüm bir türün kaderini değiştirdi: AD&D roleplaying sisteminin gelişmiş Pen&Paper kurallarına dayanan oyun sağjam bir hikayeye ve oyun dünyasına sahipti ve kısa zamanda bir hit olmayı başarmıştı. Baldur's Gate 2 ise bu geleneği devam ettiriyor, ilk oyun sancılı bir doğumun ardından geleni bir mucize bebetki, ikinci gelen ise daha büyük, gelişmiş ve içerikli.

Baldur's Gate 2, ilk oyunda sıkça adı geçen güneşli Amn ülkesindeki olayları konu alıyor, Amn Sword Coast'ın güney ucunda yer alıyor ve başkenti Athkatla, burası tam sekiz bölgeye ayrılmış ve Baldur's Gate'den biraz daha büyük. Her bölge birçok ekrandan oluşuyor ve diğerleri ile bağlantılı; bir kapıdan bir eve giriyorsunuz, şehir kapsından bölge haritasına ulaşıyorsunuz. Tüm şehri limanı, mezarlığı, tapınak bölgesi, pazar yeri ve kanalizasyonu ile gezmek bile günlerce sürebiliyor; ancak asıl macera "dışarıda" başlı-

yor. Baldur's Gate 2'nin dünyası izometrik ve ayrıntılı olarak çizilmiş manzaralardan oluşuyor. İlk oyundan farklı olarak 640x480 çözünürlüğünün yanında 800x600 piksel ile daha fazla görüntüye sahip olabiliyorsunuz, bunun üzerindeki çözünürlükleri de (monitörünüz izin verdiği sürece) deneyebilirsiniz, ancak oyun resmi olarak bunları desteklemiyor. Çözünürlüğün artması ile gördüğünüz alan büyüyor, ancak figürler ve ikonlar çok küçülüyor. Bir diğer yenilik ise tek bir tuşa basarak tüm arabirim ekranının ortadan kaldırılabilmesi, böylece hem daha çok şey görüyorsunuz hem de daha iyi bir oynanabilirliğe ve atmosfer sahip oluyor oyun. Yabancı bölgelerde gezindiğinizde etraf karanlık oluyor ve sizin ortalığı keşfetmeniz gerekiyor. Fog of war (savaş sisi) daha önce geçtiğiniz, ancak görmediğiniz bölgeleri tekrar yarı karanlığa gömüyor, burada yine yaratıklar cirit atabiliyor.

Durmasını da bilmeli...

Bir fantezi kitabı yazarının aklına gelen hemen her türlü yaratık Baldur's Gate 2'de de karşımı-





za çıkıyor. Rakiplerin yelpazesini tarla faresinden dev kırmızı ejderhaya (red dragon) kadar genişliyor. Arada koboldlar, büyücüler, troller, orklar, wyvern'ler, mummyalar, vampirler gibi düzinelerce başka yaratık da var. Bu yaratıklar ilk oyuna göre hem çok daha güçlüler hem de daha akıllılar. Düşmanlarınız artık sizi katlar arasında da takip ediyorlar, yani zor durumlardan kolayca kaçmak da pek kolay değil artık. BG2'de savaşlar gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Her karaktere fare tıklaması ile bir hedef belirliyorsunuz ve böylece düşman devriline kadar karakteriniz saldırmaya başlıyor. Büyücü ve rahiplerinizin büyü yeteneklerini gösterebilmeleri için ikon çubuğundan istenilen bir büyüün seçilmesi gerekiyor.

Savaşlarda genelde on ve daha fazla kişi birbirine girdiği için, space tuşuna basarak oyunu durdurup önce kendinize bir

strateji belirlemeniz daha doğru olacaktır. Kahramanlarınıza şimdi yeni talimatlar verebilirsiniz, ayrıca ağır yaralanan bir karakteri de tehlike alanından uzaklaştırmak için de bu sıkça gerekecek. Space tuşuna tekrar bastığınızda ise karakterleriniz verdiğiniz talimatları yerine getirmeye başlıyorlar. Oyunu durduktan sonra harika taktikler belirleyebilirsiniz, oyunun savaşlardaki asıl çekiciliği de (Diablo'dan veya Might and Magic serisinden farklı olarak) işte burada. Kahramanınız rakiplerin etrafından dolanıp arkadan mı saldıracak, hangi savaşçı hangi düşmanı gözüne kestirecek, rakip büyücü en kolay yoldan nasıl etkisiz hale getirilebilir gibi stratejiler belirlenebilir. Options menüsünde ayrıca ek olarak saldırılar, yaralanmalar ve diğer olaylar için autopause (otomatik durdurma) seçeneğini devreye sokabilirsiniz, böylece oyun biraz turn tabanlı bir hale bürün-

üyor ve stratejilerinizi daha etkili uygulayabiliyorsunuz. İlk oyunun aksine BG2'de inventory penceresine girdiğinizde oyun otomatik olarak pause ediliyor, bu oldukça pratik bir seçenek. Savaşların zorluk derecesini beş seviyede ayarlayabiliyorsunuz. Acemi oyuncular silahların her zaman tam hasar verdiği Icewind Dale modunda core kurallarıyla oynayabilirler, daha deneyimli oyuncular ise düşmanlarının güçlerini artırıp öyle oynamayı deneyebilirler.

Herşey kontrol altında

Partinizi daha önce de ve realtime strateji oyunlarında olduğu gibi fare ile çerçeve içine alarak seçebiliyorsunuz. İkonlar veya kısayol tuşları ile doğrudan inventory ekranına girebiliyor, journal'de aldığınız ve yaptığınız görevleri okuyabiliyor veya haritaya gözatabiliyorsunuz. Her sektördeki pratik haritalar üzerinde oyun otomatik olarak önemli giriş ve çıkışları işaretliyor ve kendi açıklamalarını da ekleyebilirsiniz. Ekranın alt bölümündeki çubuktan büyülere, karakterin özel yeteneklerine ulaşabiliyor veya silahınızı çabuk bir şekilde değiştirebiliyorsunuz. Kahramanlarınız bu tip her aksiyona bir sözle cevap veriyorlar. Önemli diyaloglar çoğunlukla tamamen seslendirilmiş; ancak konuşmaların büyük bir çoğunluğu sadece text olarak geçiyor. Gerçi seslendirenler iyi seçilmiş ancak konuşmaların kalitesi çok da iyi değil, örneklemeler sadece 22 KHz ile

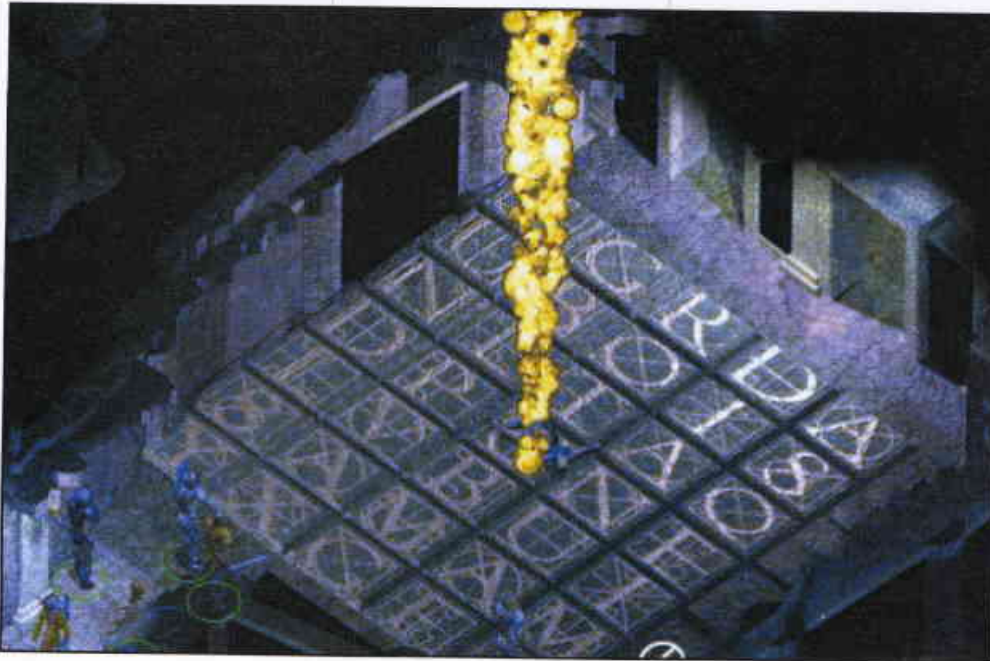
kaydedilmiş ve hafif bir dip gü-rültüsü duyuluyor. Ancak atmosferi tamamlayan müzikler ve etkileyici konuşmalar ve sesler bunu örtüyor.

Swords, not words!

Partiniz toplam altı kişiden oluşabiliyor ve yanınıza katılan karakterlerin yanya yakını eski tanıdıklar. Tatlı hırslı Imoen artık büyücü olarak karşımıza çıkıyor, aynı şekilde Druid Jaheira ve deli dolu Ranger Minsc de ("Swords, not words!" deyişini kim unutabilir) BG2'de var. Yeni karakterler de tabii ki var: Kanatlarını kaybeden Elf büyücüsü Airee, kötü kalpli barbar cüce Korgan ve Halfling savaşçısı Mazzy gibi. Üç "gizli", ve özellikle yetenekli karakterleri ise ancak zorlu bonus görevlerinden sonra partinize katılabiliyorsunuz. Ana karakteriniz düşüncesine uymayan hareketlerde bile sesini çıkarmazken, iyi karakterler hırsızlık yeteneklerini sergilerken veya tam tersi olarak kötü karakterler de her iyi davranışınızda memnuniyetlerini dile getiriyorlar. Ayrıca partideki karakterler arasında romantik sahneler ve elektriklemler de yaşanıyor. Mesela her onbeş dakikada bir karakterlerden birisi görüşlerini veya korkularını anlatmaya başlıyor veya partiniz sıkı bir muhabbete dalıp gidiyor. Jaheira ve Airee mesela hemen karşı karşıya geliyorlar ve birbirlerini pek tutmuyorlar. Bu iki "hatten" arasındaki konuşmalar öylesine hırçın olabiliyor ki, bir sonraki konuşmayı gülerken bekliyorsunuz. Ve zamanla karakterlerinizle aranızda daha derin bir bağ kuruyorsunuz ve ilginç bir grup duygusunu hissediyorsunuz, karakterleriniz neredeyse kendi düşünceleri olan, canlı karakterler gibi geliyor. Başka hiçbir oyunda bu kadar etkileşim yoktur herhalde (Sims'ı saymazsak tabii!).

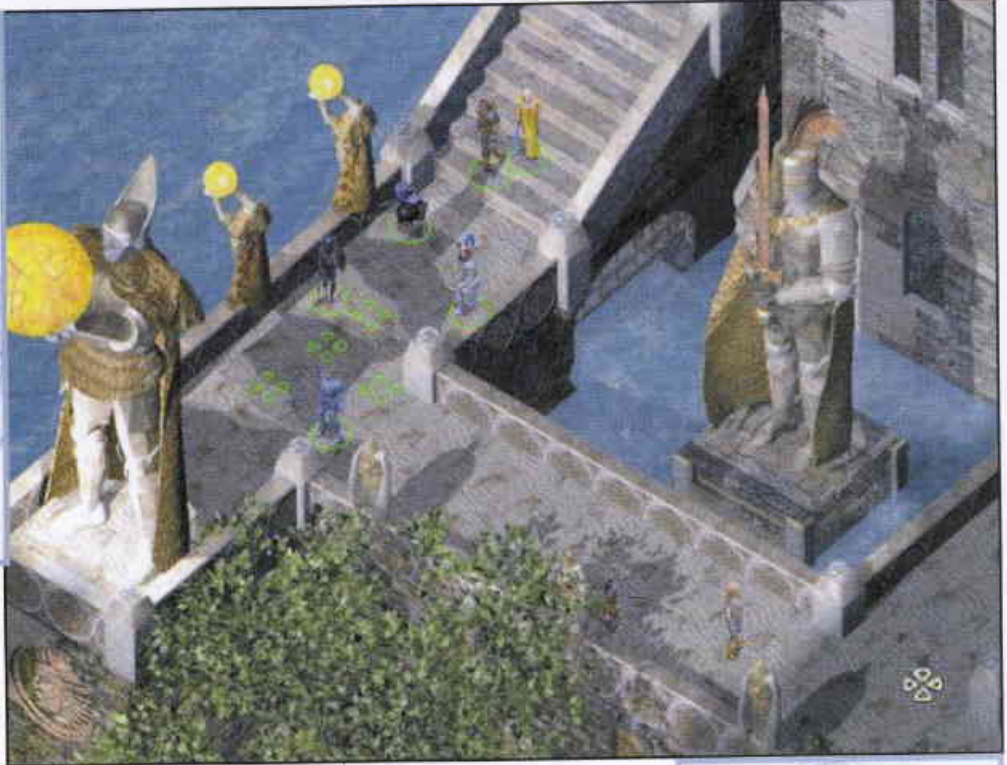
Kendi kahramanını kendin yap

Oyunun başında eski karakterinizi Baldur's Gate'den import edebileceğiniz gibi (tüm değerlere ve yeteneklere sahip oluyor ancak üzerindeki eşyalar gidiyor) kendiniz de yaratabiliyorsunuz. Yeni karakterler 89.000 experience puanı ile karaktere göre Level 7 veya 8 olarak oyuna başlıyorlar. BG2 ile yeni karakter sınıfları da geliyor. Barbar tam bir savaş





makinası, Sorcerer'lar biraz daha güçsüz büyücüler, ancak büyüleri kullanmak için ezberlemelerine gerek yok ve monk da silahsız savaşta ustalaşmış ve üstün güçleri olan bir sınıf. Daha önceki sekiiz karakter sınıfına ise class kit



denilen daha ince eklemeler yapılmış, mesela Fighter'ınız artık Berserker, Wizard Slayer veya Kensai kitlerinden birini seçebilir-



yor. Bu kitlerin her biri avantajlarının yanında bazı dezavantajlara sahip (sadece Cleric'lerde dezavantaj yok). Bu kitlerden birini seçtiğinizde özel bir büyüye (Berserk saldırısı gibi) sahip oluyorsunuz. Karakterlerin uzmanlaşabileceği silah türleri de çok daha fazla artık. Toplamda 20 silah türü varken ayrıca dört genel savaş taktiği var, iki elle, tek elle, kılıç ve kalkan ve iki elde iki kılıçta ustalaşma. Bu arada yeri gelmişken belirtelim, menzilli silahlar BG2'de pek bir işe yaramıyorlar ve karşınıza çıkan yaratıklar bir-çok şey karşı bağışıkılar.

Zeka kılıçtan keskindir

Keskin kılıç BG2'de her zaman işe yaramıyor. Keskin bir zeka ise Sword Coast'ta çok daha faydalı olabiliyor. Büyücü ve rahiplerin büyüleri olmadan kahramanlarınız çok yetersiz ve savunmasız kalabiliyorlar. Şöyle düşünün: Kahramanlarımız bir çatışmada bir hırsız çetesi ile karşı karşıya geliyor. Savaşçılar ön safta düşman sayısının çok fazla olmasından dolayı zorlanıyorlar. İşte burada büyücülerden biri devreye giriyor ve hırsızlardan birini büyüleyip bizim tarafımızda savaşmasını sağlıyor ve bir anda dengeler değişiyor, rahibimiz de güçlü bir yaratığı bizimle savaşması için çağırıyor. Düşman büyücüsü hemen bunu farkedip ona yöneliyor. Ancak silence

büyüsü ile onu da susturuyoruz ve düşman grubunun arasına bir fireball çakıp ortalığı dağıtıyoruz. Kalanlarla da güçlendirme ve iyileştirme büyüleriyle destekli savaşlarımız ilgileniyor, ta ki son hırsız yerde cansız yatana dek...

Bu büyülerin ne kadar önemli olduğu sayılarına bakınca da anlaşılıyor, büyücüler tam 182 büyüü öğrenebilirken, rahiplere de 110 büyü kullanıma sunulmuş. Böylece ilk oyunun tam üç katı bir büyü zenginliği söz konusu. AD&D kurallarına sadık kalınarak büyüleri kullanabilmek için önce bunları hafızanıza alıp ezberlemeniz gerekiyor (Sorcerer dışında). Gün başına belli sayıda büyü kullanabiliyorsunuz. Uzunca belleğinizin tekrar seçtiğiniz yeni büyülerle doluyor. Yeni büyüleri öğrenmek için de scroll'lardan okumanız gerekiyor.

Imoen'in peşinde...

Amn'daki maceranız boyunca bir sürü insanla karşılaşıyorsunuz, kimisi yardımınızı istiyor, kimisi bir problemi çözmeniz için sizi öldüldürmeye hazır. Başınızdaki en büyük problem ise şu: İşkencehaneden kurtulduktan sonra gizemli grup ortaya çıkar ve İşkenceciniz Irenicus'u, büyüü kötüye kullandığı için esir alıp götürürler. Aslında bu gayet iyi, ancak Imoen de rahat durmayıp bu sırada büyülerine davranır ve



onu da alıp götürürler. Ne yapacağınızı bilemez bir halde şehirde gezinirken birden karşınıza yine beklenmedik bir yardım çıkar: Başka bir gizli cemaat Imoen'i kurtarmanızda yardım etmeyi önerir, tabii bedava değil, tam 20.000 altın karşılığında. Bu bir servettir. Altınları toplamak için her türlü görevi kabul edip başarıyla yerine getirmeniz gerekir.

Aldığınız tüm görevler Journal'de toplanıyor ve siz gelişmeler kaydettikçe sürekli olarak güncelleniyor. Görev verenler bazen sizden yardım isteyip gruba katılmak istiyorlar. Ayrıca çoğu olay da partinizde kimin olduğuna bağlı olarak gerçekleşiyor veya gerçekleşmiyor.



Önümüzdeki haftalar veya aylar için bir planınız mı var? Eğer Baldur's Gate 2'yi oynayıp bitirmek istiyorsanız yakın zamandaki tüm randevularınızı iptal etmeniz gerekecek. Zira Bioware'in yeni eseri klasik bir oyun olmayı fazlasıyla hak ediyor, benim kişisel favorilerim arasında da zirveye oturuyor. Karşımızda değil bu senenin en iyi oyunu, tüm zamanların en iyi RPG'si duruyor. İlk oyundaki çoğu eksikliği gideren devam oyununda da eksikler yok değil, AD&D kuralları çok ayrıntılı ve burada kullanılan kısaltmalar sisteme yabancı oyuncuların kafalarını karıştırabilir ve oyundan kaçmalarına neden olabilir. Ayrıca BG2'nin konfor konusunda Diablo 2'den öğrenecekleri var, en azından çıkışa ulaşmak için yorucu koşturmacalara gerek olmayabilirdi ve daha az ikon karmaşası olabilirdi, Diablo 2'deki waypoint'leri ve town portal bütünü çok arıyorsunuz.

Yazıyı bitirmeden önce Baldur's Gate dünyasına yabancı oyunculara birkaç küçük tavsiye de bulunalım. Yeni bir karakter

yaratırken (bu arada Baldur's Gate'den eski karakterinizi import etmenizi pek tavsiye etmiyorum, yeni karakteriniz çok daha iyi yeteneklere sahip olabiliyor) ırk ve karakter sınıfı seçimi çok önemli. Sadece fighter tarzı bir karakter istiyorsanız seçeceğimiz ırk yeni Half-Orc ırkı olmalı, böylece Strength ve Constitution gibi bir savaşçı için olmazsa olmaz özellikleri maksimuma çıkarabiliyorsunuz, bu arada oyunda Baldur's Gate'dekinin aksine stat'lerinizi kalıcı olarak artıran kitaplar (tome) yok, ancak statlarınızı artıran eşyalar var. Karakter yaratırken statlarınızı belirleyen zar atma işlemine en az yarım saatinizi ayırmanızı ve toplamda 88 ve üzeri bir değere ulaşmanızı öneriyorum. Charisma'yı dibe vurabilirsiniz, zira oyunun başında karizmanızı 18'e yükselten bir yüzük bulabiliyorsunuz. Savaşçı olarak seçebileceğiniz sınıf Kensai kitne sahip bir Fighter olabilir. Human ırkını seçerseniz ayrıca Kensai'nizi Level 16 iken Mage'e dual class yapabilir ve muhteşem bir karaktere sahip olabilirsiniz. Tabii Kensai'nizin eski özelliklerini kullanabilmeniz için Mage olarak Level 17'ye kadar yükselmeniz gerekir. Bu yüzden bulduğunuz büyü scroll'larını diğer mage'lere okutmayıp ana karakterinize sak-

larsanız bolca experience kazanıp çabucak level atlayabilirsiniz. En azından karakterinizi import edip oyuna yeniden başlamak için iyi bir sebeptir bu. Human Kensai/Mage dışında savaşçı olarak önerilebilecek diğer sınıflar ise yeni Monk (özellikle yüksek level'arda yenilmez bir savaşçı olabiliyor) ve hit point canavarı ve çok hızlı Barbarian'dır. Paladin karakterler bu iki sınıf yanında güçsüz kalabiliyor, ancak oyundaki en güçlü kılıçlardan birini de bu sınıf kullanabiliyor, kit olarak Paladin için Inquisitor en iyisi görünüyor. Büyücü olarak Sorcerer kaçınılmaz gibi görünüyor, çok fazla büyü öğrenemese de öğrenebildiklerini istediği kadar kullanması çok iyi bir özellik, oyuna Sorcerer karakterle başlamazsanız bu karakterle oynayamazsınız, zira bu sınıfta partinize katabileceğiniz bir NPC yok, aynı şekilde Monk ve Barbar da yok. Multiplayer bir oyun açıp sadece kendi yarattığınız karakterleri de import edebilirsiniz. Bu şekilde çok güçlü bir partiye sahip oluyorsunuz, ancak karakterler arasındaki etkileşim ve alabileceğiniz görevler de minimuma iniyor. Partinize katabileceğiniz diğer iyi karakterler ise Elf Ranger/Archer kiti ve Human Bard/Skald kiti. Tabii seçim size kalmış. Bir diğer alternatif ise oyuna tamamı Human Fighter'lar ile başlayıp bunları Level 9'dan sonra Cleric, Mage ve Druid ka-

Alternatif

Baldur's Gate

Sayı/Plan

Març 99 90/100

rakterlere dual class yapmak Böylece hem yüksek hit pointlere, üstün silah kullanma yeteneklerine sahip bir partiniz olur hem de tüm parti büyü kullanabilir. Oyunda çok fazla büyü var ve bunları öğrenince yüklü bir experience kazanıyorsunuz bunu da unutmayın. Oyunda sonsuz experience kazanmanızı sağlayacak bir iki küçük bug da var, ancak oyun zevkinizi kursağınızda bırakmaması için bunları yazmıyorum, belki kendiniz bulursunuz. Bir diğer tavsiyem ise sık sık save etmeniz olacak.

Bioware'in karakterler arasında sağladığı etkileşim gerçekten çok başarılı ve grup duygusunu başka hiçbir oyunda olmadığı kadar sonuna dek yaşatıyor. Aerie ve Jaheira benim için kavga etiketlerinde ve Jaheira bana rest çekip "Hadi, ona karşı hiçbir şey hissetmediğini söyle onal" dediğinde ikisi arasında karar vermenin güçlüğünü yaşarken, aslında gerçek hayatta bazı şeylerin belki de daha kolay olabileceğini düşünmeye başladım. En azından yolda yürürken birden bir Red Dragon ile karşılaşma ihtimaliniz ne kadar olabilir ki, değil mi?

Grafikler

Fantastik bir dünyanın mükemmel adaptasyonu, çizimler, büyü efektleri ve yaratıkların grafikleri çok çok iyi.

Ses ve Müzik

Savaş sesleri, narımlar, tepkiler ve diğer çevre seslerini olağanüstü atmosferik müzikler tamamlıyor.

Oynanabilirlik

Oyuna alışmak kolay (ama bırakmak zor), AD&D sistemine yabancı olanlar ve yeni başlayanlar için ısınmak zor olabilir.

Atmosfer

Şimdiye dek yapılmış en gerçekçi ve etkileşimli fantastik maceraya atılmak için hazır olun.

LEVEL Notu

97

Baldur's Gate 2 gerçek bir klasik ve yılın en iyi oyunu. En iyi RPG oyunu. Onu karşılaştırılabilecek başka bir oyun bulmak bile zor.

Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM, 1x CD

Sürücü

Önerilen: Pentium III/450, 128 MB RAM, 2x4

CD sürücü ve SB Live ses kartı

Multiplayer: 6 kişiye kadar

Grafik desteği: 3D grafik desteği (Open GL)

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

MARÇ 2000

LEVEL

51

classic

STAR TREK: VOYAGER, ELITE FORCE

Fazerleri gebertmeye ayarlayın.

Dağıtım: Activision

Yapım: Raven

Tür: FPS

Bilgi için: www.activision.com

Sinema ve sonrasında oyun, kısacası eğlence dünyasının en eğlenceli, daha doğrusu en şaklaban kahramanlarından biri olan Darth Vader'in palyaçoklukları ile dolu olan Star Wars evreni bilim kurgu severlerin en beğendiği evrenlerden biridir. Türk filmlerindeki "ama ama ama, sen benim yıllar önce kaybettiğim oğlum-sun! O takdirde size bundan sonra baba diye hitap etmemde sakınca mevzubahis olabilir mi beyamcacım" geyiğini evrensel boyuta taşıma başarısı göstermiş olan Star Wars filmleri neyse ki görüntü ve ses efektleri bakımından başarıyordu



da, bilimkurgu hayranlarının beğenmesini kazanabilirdi. Eminim çoğunuz benim gibi, küçüklüğünden beri Star Wars hayranı olarak büyümüş, Luke, İmparator ve Darth Vader arasındaki "Force" meselesini heyecanla takip etmişsinizdir

Hepinizin, Star Trek evreninin Star Wars evreninden farkını anlatmaya başlayacağımı tahmin ettiğinizi görebiliyorum. Zaten her ay en az iki tane yeni oyunu çıkan Star Trek serisi ile ilgili her yazıda bu tür bir giriş de almış olduğunuzu da tahmin ediyordum ancak bu sefer durum biraz farklı.

Uniformanı Yiyim

Bilim kurgu dünyasında Star Wars ve Star Trek evrenleri arasındaki rekabet o kadar elle tutulur bir yoğunluktadır ki, özellikle bilgisayar oyunları yaygınlaşmaya başladıktan sonra, bu evrenlerden biri hakkında bir oyun çı-

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

kacağını duyduğumuz anda hemen diğeri hakkında da aynı türden bir oyun haberini almaya alışır olmuştuk.

Uzun zaman önce değil, geçen sene bu dönemlere kadar, Star Wars ve Star Trek oyunları hemen hemen birebir, başabaş bir yarış sergiliyorlardı. Ancak son sene içinde Star Trek konulu anlamsız bir oyun enfasyonu yaşanınca, oyuncuların başına gökten Star Trek oyunu yağmaya başladı. Star Trek O, Star Trek Bu, Star Trek Şu derken, herkes yaka silktili. Bu sırada Star Wars ise olayı abartmıyor, bir kaç sağlam oyunla hem oyuncuların kalbine hem de yapımcıların banka hesaplarına iyi geliyordu.

Ancak gelin görün ki, klasik iyi ve kötüyü hatta ve lakin Türk filmi klişelerinin pek çoğunu içinde barındıran bu Star Wars muhabbeti, oynamaya gelince beni sıkı-maya başladı. Özellikle güzelim filmin yeni bölümü Phantom Menace'yi, çocuklar filmin oyuncaklarını daha çok satın alsınlar diye çocuk filmi olarak çevirmeleri, yıllarca önce çocukken ilk filmleri

seyredip hayran olan ve şimdi yetişkin şekilde hayatla boğuşan ama her zorluk karşısında "gücü kullanıcamlı" espri yapabilen bir nesli baştan aşağı yıktı. Ben de Phantom Menace'den sonra durup bir daha düşünme gereği duydum. Her ne kadar, Star Wars'daki kadar yoğun ve belirgin duygusal öğeler kullanmasalar, büyük sürprizler büyük patlamalar yer almasa da Star Trek evreni aslında gerçekten ciddiye alınması gereken bir eserdi. Özellikle de Phantom Menace olayından sonra... Çünkü:

Çoğu kez beğenmediğimiz hatta küçümsediğimiz Star Trek evreni aslında Star Wars'ın aksine, tamamiyle masalımsı, hayal bir dünya değildir. Aksine Star Trek evreninin yaratılmasında sanatçılar kadar bilim adamlarının da payı vardır. Herşeyden önce, filmlerde veya oyunlarda adı geçen tüm gezegenler, yıldız sistemleri vs. gerçekten vardır. Tüm o silahlar, ekipmanlar hatta en uçuk fanteziymiş gibi görünen ışınlanma bile gerçek hayatta olabileceği mümkün, bilimsel açıklaması bulunan ancak insanlığının henüz gerçekleştir-meye gücünün yetmediği oyuncaklardır. O hepimizi korkutan klingonların "haba hebe" konuşmaları bile, Star Wars'daki yabancı ırkların anlamsız konuşmaları-

nin aksine, uyduruk değil, dil bilimcileri tarafından Star Trek filmleri için özel olarak yaratılmış bir dil olan "Klingonca" dir. Yani gerçekten böyle bir dil vardır.





Hatta elin Amerikanyalısı, işi gücü bırakıp Klingonyaca öğrenme kurslarına zaman ve para harcamaya başlamıştır. Dolayısı ile neymiş? Star Trek evreni ciddi bir evrenmiş.

Hezird Tim

Eskiden, yani Star Trek'in ilk günlerinde atılgan ve benzeri yıldız destroyerlerinde fazla adama yer olmadığından ve federasyonun bütçesi de fazla kabarık olmadığından gemi personelinin genellikle birden fazla görevi olurdu. Mesela Kaptan Kirk aynı zamanda hem kaptan hem gemi papazıydı. Mr. Spock hem danışman hem de psikolojik danışmandı. Aynı zamanda gemide tedavi edilecek psikolojisi bozulmuş personel olmadığına fiştanı ni giyip geminin pencerelerini temizlemekle görevliydi. İşte bu-

nun gibi aynı zamanda tüm personelin bir diğer görevi ise taktik operasyonlarda asker olmaktı. Yani koskoca Atılgan'ın kaptanı Kirk, işi gücü bırakıp eline fazer alıp, (bir de yumuşak kalpliydi, devamlı fazerleri bayıltıcıya ayarlıydı.) o gezegen senin bu gemi benim amelelik yapıp dururdu.

Oysa yeni jenerasyonda, gemi kaptanlarının ve diğer personelin bastırması ile bu tür ayak işlerini yapacak bir ekip de gemiye dahil edildi ki biz bu adamlara "Hazard Team" diyoruz. Türkçesi "tehlikeli işler yapacak enayiler" olan bu arkadaşların

maceraları ise elimizdeki oyunun konusunu oluşturuyor.

Takımın karizmatik, yakışıklı, üstelik de becerikli elemanı, komu-

kurtarmayacaksınız Yani görevlerde yanınızda Hazard Team'in diğer elemanları da bulunacak ve çatışmalarda size yardımcı olacaklar. O korkunç uzay gemilerinde, yabancı mekanlarda yalnız olmadığınızı ve arkadaşlarınızın sırtınızı koruduğunu görmek gerçekten rahatlatıcı bir his. Ancak kimi zamanlar, adamlarınızın yanıbaşlarındaki düşmana isabetli atış yapamama konusundaki başarılarına da hayran olabiliyorsunuz. Neyse ki bu çok sık ve her adam için gerçekleşen bir durum değil. Gerçi takım elemanlarınızın her biri, yerine yenisi konulamayacak şekilde kendi özelliklerine ve kişiliklerine sahipler. Bu yüzden çatışmanın ortasında, "burada sıkışıp kaldım yardım edin" diye bir çığlık duydu-nuz mu yardım etmenizde fayda olacağını söylemek gereksiz kalacaktır sanırım. Hoş, ben henüz senaryo gereği dışında ölen bir takım arkadaşına rastlamadım ama dikkatli olmakta en azından



tada ikinci sırada bulunan elemanımız, yani siz, yani Mr. Monroe, oyunun kahramanı olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki pek çok karakterin Star Trek dizisi ve filmlerinde de yer aldığını hemen farkedeceksiniz zaten. Ancak dikkatinizi çekecektir, bu oyun bir FPS olmasına rağmen benzer oyunlarda olduğu gibi aksine, bu kez yalnız başınıza evreni

atmosferi canlı tutmak adına, fayda var.

Nasıl Yapmışlar

Activision tarafından dağıtılan oyun, Soldier Of Fortune'dan tanıdığımız, başarılı geliştirici grup Raven tarafından yaratılmış. Raven'deki ekibin Soldier Of Fortune'da olduğu gibi oyuna sinematik bir tad kazandırmak için uğraş verdiğine tanık olacaksınız. Zaten ilk bölümü bitirdiğinizde karşınıza çıkan sürprizle "Oha" dediğiniz yetmiyormuş gibi, bölümler arasında ana geminiz Voya-

ger'in içinde koşturup, bozulan geminin tamirati için verilen görevleri yerine getirmeye çalışmanız veya yeni bir göreve gitmeden önce takım arkadaşlarınızla geyik çevirip, malzemelerinizi hazırlamanız, brifinglere katmanız gibi ince ayarlarla, oyuna tad üstüne tad katılmış.

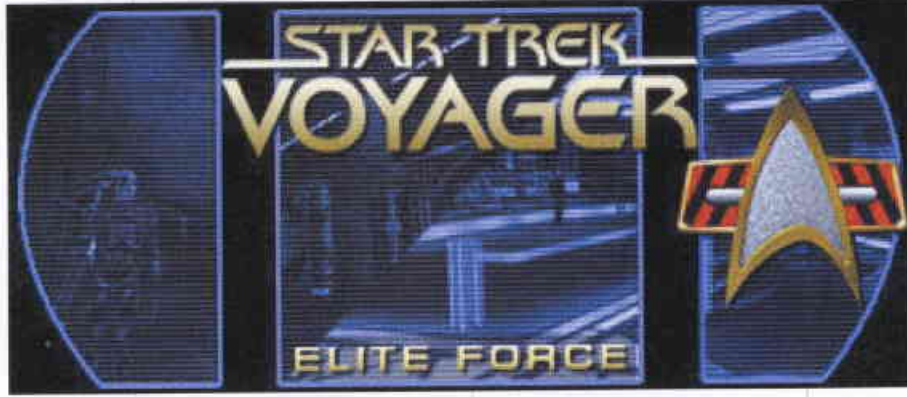
Oyundaki 3D motorunun özellikleri hakkında sıkıcı ve uzun bir rapor yazmaktansa, Quake III motorundan dönüştürülmüş grafiklerin başarılı olduğunu ve hem hızlı hem de kontrollü bir aksiyon için uygun olduğunu söylemem yetecektir sanırım. Quake III'deki kontrol edilemez aksiyonun aksine, oyunun senaryosuna, zekanızla kolayca çözebileceğiniz pozisyonlar eklendiğinden her şey çevrenizde olup bitirken siz şaşpşal şaşpşal ne olduğunu anlamaya çalışıyormuşsunuz gibi bir hisse kapılmıyorsunuz bu oyunda. Yine de çatışmaların kalabalıklaştığı anlarda, grafiklerdeki parlak renklerin, silah ve patlama efektlerindeki aşırılığın farkına varıyorsunuz. Çünkü kalabalık noktalarda, kime ateş ettiğinizi, dostu mu düşmanı mı vurduğunuzu anlamakta güçlüklerle karşılaştığınızı göreceksiniz. Ancak bunun da çok sık tekrarlanan bir durum olmadığını ifade etmekte yara var.

Yani bu yüzden, güzelim oyunu oynamaktan çekinmeyiniz diye söylüyorum.

Fazzerleri bayıltmaya ayarlamayın ne gerek var

Star Trek'in bir önceki FPS oyununun aksine bu kez elinizdeki Fazerin sadece iki ayarı var ki ikisi de düşmanınızı gebertmeye yönelik. Birinci modda az enerji harçayarak adaminizi delip ge-

man gemisinin içinde özel bazı maddeler arayıp buluyorsunuz, ardından toplanma noktasına gidip ekip arkadaşlarınızla buluşup geminize donmek için ışınlanma malzemelerini aktif hale geçiriyorsunuz ki, borglar bulunduğu yere ışınlanıp elinizden malzemeleri alıp kaçıyorlar. Bir sonraki görevde de böylece Borg küpüne dalmak için bahaneniz çıkmış oluyor. Görevienn akışı sı-



çerken ışınlar, ikinci modda yuklucce bir miktar enerji karşılığında düşmanınızı tamamen buharlaştırıyorsunuz. Elindeki silah bile kalmıyor ortada. Ancak kullanabileceğiniz silahlar sadece minik fazerinizden ibaret değil. Mace-ranız boyunca pek çok yeni silahla karşılaşılıyor ve kullanıyorsunuz.

Oyun boyunca en çok yuh diyebileceğiniz nokta ise senaryonun bazı noktalarında olmayacak rastlantıların vuku bulması. Yani gizlilik gerektiren bir görevde, geminizi kurtarmak için düş-

rasında bunun gibi, sırf başka bir görev çıkarmak için uydurulduğu fazlasıyla belli olan kötü tesadüflere rastlayabiliyorsunuz.

Hologram

Oyunun PII'de bile rahatça çalışması herkesi sevindirecektir. Gerçi 640x480 de bile son derece çekici görünen grafikler yüksek çözünürlüklerde iyice göz alıcı olabiliyor ama oyunun can alıcı noktasının grafikler veya etkileyici ses efektlerinde olmadığını tekrar hatırlamakta fayda var. Adamımız Munroe, en olmadık

Alternatif	
Help Life	
Sayı/Puan	Ocak 99 100/100

ha zor seviyelerde tam anlamıyla "ananız ağladığından" oyun pek de eğlenceli gelmeyebilir kimilerine.

Ve federasyon yıldız destroyeri Voyager, yeni bir bilinmeyi daha çözenin gururu ile uzayın sonsuzluğunda, evlerinden

binlerce ışık yılı uzak-taki personelinin kahramanıklarını galaksiden galaksiye taşımaya devam edecektir ama gemi mürettebatındaki bekar erkek ve kadınların o yıldız benim diyip her biri en az yıllar süren seferlerden bıktığı ve artık evlenmek istedikleri ortaya çıkar. Gemide isyan çıkartan Hazard

Tim ve diğer bekar tayfa, yaşlı kapitan ve subayları, geminin sirtinesinden dışarı atıp Voyager'i bir aşk gemisine çevirirler. Yeter artık, Galaksiyi onlar mı kurtaracakır? Onlara ne? Onlar da insandır. Yaşasın özgürlük, yaşasın aşk.

Cem Şancı

Grafikler

Net, renkli, detaylı, canlı, kıpır kıpır. Quake III motoru ile yapılmış oyundan ne beklersiniz ki. Güzel.

Ses ve Müzik

Efetler mükemmel değil ama karakterlerin konuşmaları her ortamda rahatça anlaşılabilir. Müzik yine gaza getirdi.

Oynanabilirlik

Kolay seviyede sorun yok ama özellikle oyunun ileriki aşamalarında, düşmanların sayıca da artması büyük sorun oluyor.

Atmosfer

Oyunun içine giriyorsunuz. Raven, interaktif bir sinema filmi gibi işlemiş oyunu. Kendinizi kaptırıyorsunuz.

LEVEL Notu

95

Raven'in oyunlarında sinema tadını yakalamaya çalışması bu oyunu çekici yapıyor. Elite Force klasik yanları çok az bir oyun.

Minimum: P2-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D

grafik kartı, 8x CD sürücü.

Tavsiye edilen: StarCraft ya da Command &

Conquer

Multiplayer: 3 kişi

Extra: Can sıkıntısı.



classic

SUDDEN STRIKE

"Savaşı oynayamazsın" dedi büyükbabam...

www.suddenstrike.com

Erişilmesi zor şeyler insanları daha fazla cezbeder. Biliyorum bir oyun incelemesi için oldukça ilginç(!) bir giriş cümlesi ama Tuğбек'le başımızdan geçenleri duyunca bize hak vereceksiniz. Sudden Strike gelmesi merakla beklenen oyunların başında yer alırken yurtdışında piyasaya çıktı. Fakat aksilik o ki ülkemizde hiç bir yerde kopyasını dahi bulamadık. Fakat kararlı ve azimliydik. Uzun uğraşlardan sonra size iletme amacıyla bir yerden bir kopyasını ele geçirdik. Fakat o da nesi?! Bulduğumuz oyun Almanca versiyon. Bu durumda sevgili Tuğбек'in hayalleri yıkıldı ve ben oyunu yazmak üzere elime aldım. Bu kadar hikayeye değecek bir oyun karşısında görmüş olmaktan mutluluk duyuyorum. İşte size Sudden Strike.

Herşey görüldüğü gibi basit mi?

Sudden Strike basit bir açıklama ile İkinci Dünya Savaşı konulu bir Real-time Strateji oyunu. Fakat arkasında yatan gerçekler bu basit anlamı oldukça aşıyor. Bir oyunda o türün uzun zamanıdır kullanılan öğelerinin yenilendiğini görmek beni ve hepimizi mutlu ediyor. Hele bir de bu değişiklikler pozitif etki yaratıyorsa keşfedecek yeni birşeyler var demektir. Bu oyunda tam anlamıyla keşfedecek çok şey var. Tarz olarak neye benzediği hakkında bir yorum yapmak zor fakat bana Commandos'un geniş kapsamlısı gibi geldi. Ekranda belli işleri yapabilen belli askerler yerine bir ordunun belli altbirimleri var. Burada karşımıza çıkan bir ince detay bu altbirimlerin, araçların, silahların ve hatta bazı mekanların orjinalleriyle aynı olması. Kullandığınız bir top, bir araç, bir havan veya bir askeri birlik emin olun İkinci Dünya Savaşı'nda da kullanıldı.

Ana konusu demin de bahsettiğim gibi İkinci Dünya Savaşı olan oyun bir çok görevden oluşuyor. Savaşı farklı tarafların gö-



zünden oynayabilir ve farklı görevler alabilirsiniz. Almanlar, Ruslar ve Müttefikler olmak üzere 3 taraf var. Müttefik görevlerini Fransa, İngiltere, Amerika gibi farklı ülkelerle oynuyorsunuz. Görevler Commandos'taki tarza yaklaştırılmış. Bir birliğin bir yere sağ sağlam ulaşması, bir birliğin bir yere ulaşmaması, bir köprü tamiri, bir bina tahribatı ya da sadece bir keşif göreviniz olabiliyor. Bir görev için gereken araçlar ve birlikler size her zaman verilmeyebilir ve sizin bulmanız gerekebilir.

Her savaş gibi...

Oyunun motoru birçok ayrıntı düşünülerek tasarlanmış. Sistemde bir çok birimi farklı farklı yönlendirebilmek mümkün. Klasik Real-time strateji oyunlarındaki gibi kaynak toplamak veya bina yapmak zorunda değilsiniz. İhtiyacınız olan herşey görevlerle birlikte size veriliyor. Bazı bölümlere 200'den fazla birimle başlayabiliyorsunuz. Bu kadar birimi kontrol etmek başlarda zor geliyor. Fakat sonradan alışabilirsiniz. Böyle bir ordu içinde askerler, bunları taşıyan kamyonlar, sepetli motorsiklet kullanan keşif grupları, ilk yardım kamyonları, farklı panzer ve tanklar, farklı jip-ler, farklı boylarda topolar, havanlar, makinalı tüfekler ve LKW'ler var. Bunların içinde en çok ihtiyaç duyulan araç LKW'ler. Bu

Kamyonlara bindirip daha hızlı taşıyabileceğiniz askerler bazı bölümlerde mayın döküyor ve dökeli mayınları kaldırıyorlar. Ayrıca silah başındaki veya siperdeki düşman askerlerini öldürdüğünüzde onların silahlarını kullanıp siperlerine de girebiliyorsunuz. Keskin nişancıların attığını vurabilmesi topları kullanan askerlerde oldukça işe yarar.

...bu savaş da...

Ordumuzun bir de hava kuvvetlerinden oluşan kısmı var ki bu hava kuvvetlerini kullanmak oyunun en eğlenceli yanlarından biri denebilir. Hava kuvvetlerimiz keşif amaçlı uçaklardan, bombardıman uçaklarından ve paraşütçü ve erzak taşıyan kargo uçaklarından oluşuyor. Belli görevlerde belli sayıda bunları kullanma hakkınız var. Bu hakkı da bir, iki, üç, dört veya beşerli filolar şeklinde kullanabiliyorsunuz. Hedefleme biraz deneme gerektiriyor ama bir süre sonra tam bombalanacak yeri tutturmak zor olmuyor.

Haritaların boyutları genel olarak çok büyük değil. Özellikle multiplayer oynarken haritaların



yere kadar çekip sonra tekrar kurmak. Askerler de silahlar ve araçlar gibi çeşit çeşit. Bazıları lav silahı veya ufak çapta roketatar kullanabiliyorlar. Ancak çoğunlukla makineli tüfek kullanan askerler topların başına da geçebiliyorlar.

küçüklüğünden yakınabilirsiniz. Fakat harita dizaynı oldukça iyi. Özellikle ormanlık alanda savaşıyorsunuz. Kış aylarında geçen görevler de var. Haritalarda görebileceğiniz objeler ağaçlardan başka siperler, evler ve başka bi-

nalar, gözetleme kuleleri, yollar ve tarlalar. Burada Real-time strateji oyunlarında görmeye alışık olduğumuz "fog of war" ile karşılaşırız. Bunu kaldırmamızın tek yolu ihtiyacınız olan yerlere asker yollamak. Zaten oyunda keşif en önemli unsurlardan biri. Bu yüzden çok sayıda olan askerlerinizi keşif amacıyla gönül rahatlığıyla sağa sola yollayabilirsiniz. Eğer yolda bir gözetleme kulesine rastlarsanız içindeki düşmanı haklayıp işine girin. Daha çok alanı görebilme şansınız olur.

Eğer bir düşman birliğini taktiksel olarak avlamak istiyorsanız burada size evler ve binalar yardımcı olacaktır. Askerler binalara saklanabiliyor. Bu şekilde bir şehirdeki bütün evleri askerle doldurup sonra düşmanınız şehirden geçerken hazırlıksız yakalayabilirsiniz.

...yeterince basit

Bu kadar asker, silah ve objeden bahsettikten sonra oyunun hasar sisteminden de söz etmek gerekiyor sanırım. Hasar sistemi çok fazla abartı ve detaya girilmeden hazırlanmış. Hangi askerin veya silahın ne kadar hasar verebildiğini sayısal olarak biliyorsunuz. Fakat ünitelerin zırh ve sağlıklarını sayısal olarak görebiliyoruz. Bunun dışında önceden bahsettiğim LKW adlı aracın ve ilkyardımcı aracının ek özellikleri de sayısal olarak görülüyor. Sayısal olarak görülen bir başka il-



ginç şey de ünitelerin experience'ları. Her ünitenin experience'ı var ve bu giderek artıyor. Artıkça o ünitenin hızı ve vuruş gücü de değişiyor. Bu demektir ki bölümün sonlarına hayatta kalmayı başaran askerler en güçlüleri oluyor.

Sıra geldi Sudden Strike'in teknik özelliklerine. Oyunun arabirimi oldukça sade ve kullanışlı. Ana menünün dizaynı oldukça karizmatik. Oyunu 3 çözünürlükte oynayabilirsiniz. 1024x768'de oynarsanız makinanız çok fazla zorlanmaz ve ekranda çok daha fazla şey görebilirsiniz. Grafik motoru bir çok açıdan kusursuz. 2D grafiklere sahip bir Real-time strateji oyunu için olabileceğinin en iyi desem yanılmam sanırım. Modellemeler sanki maket gibi gözüküyor ve katılan efektler çok başarılı. Bir uçağın bomba veya paraşütcü bırakması daha sonra

da vurulup düşmesini seyretmek diğer tarafta olanları kaçırmama sebep oluyor. Bina ve araçlara verilen hasar efektleri çok iyi yapılmış. Bir yere bomba düştüğünde veya patlama olduğunda toprağın havaya kalkması, ortalığa dağılan toz ve daha sonra geriye kalan izler bir savaş filmi uzaktan izliyormuş havası yaratıyor. Gölgelemeler 3D motoru aratmıyor. Ara demolar da tatmin edici. Kısacası grafiksel açıdan memnun kalmamız gibi bir ihtimal oldukça az.

Sesler konusunda da aynı şeyleri biraz çekinerek de olsa söyleyebilirim. Her araç ve eşyanın orijinaline sadık kalarak aktarıldığı oyunda duyduğumuz ses efektleri de oldukça iyi. Briefinglerde kullanılan diyaloglar özenle hazırlanmış. Kurşun ve patlama efektleri biraz zayıf kalmış. Müzik de daha uygun olabilirdi ama ki-

Alternatif

C&C Red Alert

Sayı/Puan

Ocak 97 80/100

şisel görüşüm böyle bir oyunun müziksiz oynanması gerektiği yönünde. Oyundan yeterince zevk aldıktan sonra bir de multiplayer moduna göz atın. Farklı haritalarda farklı görevler oynayabileceğiniz modlar 12 kişiye kadar destekli.

Sudden Strike dahil olduğu türe bir çok yönden yeni birşeyler katmış, tekrar oynanabilirliği yüksek ve göz doldurucu bir oyun. Sonuç olarak karşılaştığım en sağlam ikinci Dünya Savaşı konulu strateji oyununu incelemiş olmaktan büyük gurur duyduğumu söylemek ve herkesin denemesi gerektiğini şiddetle belirtmek isterim. Unutmadan yoldaki tuvaletlere bakmayı unutmayın. İçerde bir düşman askeri olabilir...



Grafikler

Geliştirilmiş motor ve eklenen görüntü efektleri görülmeye değer. Anlatılmaz, yaşanır.

Ses ve Müzik

Sesler grafik kadar sağlam olmasa da eksik kalmıyor ve efektlerle kendini gösteriyor. Müzik daha iyi olabilirdi.

Oynanabilirlik

Başarda sayısı fazla olan üniteleri yönlendirmekte ve hasar sistemini anlamakta zorlanabilirsiniz.

Atmosfer

Sesler ve grafikler sağlanan atmosfer briefing ve görevlerle desteklenmiş. Savaşın havası dübine kadar size ulaşıyor.

LEVEL Notu

92

Fantastik bir iyi ikinci Dünya Savaşı oyunundan biniye karşı karşıyayız. Bu atmosferi sağlayabilen başka oyunümüz yok.

Minimum: Pentium III 500, 64 MB Ram

Önerilen: Pentium III 500, 128 MB Ram

Grafik: 800x600

Multiplayer: IP, LAN ve Modem ile 2 kişiye

kadar.

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

LEVEL KASIM 2000



THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001

Futbol oyunlarını First Person yapınlar.

Yapım/dağıtım: Easports

Tür: Ayaktopu

Bilgi: Www. Easports.com

Electronic Arts'ın Fifa serisi bu aralar futbol oyunu denilince aklımıza ilk gelen isim oldu. Gerçi biliyorsunuz, Fifa serisinin yeni oyunu Fifa 2001'de Hag'inin de resmi olacak ve bu sebeple EA, Galatasaray'la anlaşma yaptı ve böylece Türk futbolunun başarısı artık dünyaca kabul edilmiş oldu. Ancak oyun firmaları Türk futboluna bu kadar ilgi göstermeye başladılarsa, tahmin edersiniz ki yakında her maçtan sonra serseri kurşunlarla ölen insanları da farketmeleri uzak değildir. Dolayısı ile benim tahminime göre önümüzdeki dönemde yeni çıkacak futbol oyunlarında, sadece bize özel olarak, maçtan sonra seyirci rolüne girebileceğiniz ve first person modda oynayabileceğiniz yeni bir bölümle, apartmanlardaki balkonlarından sarkarak kutlamaları izleyen masum insanlara ve çocuklara ateş edebilecek, karşı takımın taraftarlarını döner bıçakları ile doğrayabileceksiniz. Bununla da yetinmeyip, sokaklarda elinizdeki davul zurna ile gürültü yaparak rahatsız ettiğiniz insanların, uykularından uyandırıp ağlattığınız bebekler oranında puan alabileceğiniz ikinci bir fanatik bölümü daha olacak ve aslında ilk bahsettiğim bölüme geçebilmek için bu bölümde yeterince insanı rahatsız etmiş olmanız gerekecek. Ardından ağır silahlı bölüme geçilecek ve bu bölümde taksim parkındaki merdivenlerden, taksim meydanını hincahinç doldurmuş kutlama yapan taraftar kitlesine bir M249 Light Assault Rifle ile ateş edebileceksiniz.



Bu arada Stars incelemesinin içine hemen bir haber de eklemek istiyorum, EA'nın bundan sonra dünyadaki geri kalmışlık ile savaşmak üzere bir fon kurduğunu ve bu fonun ilk icraatının bundan sonraki futbol oyunlarının içine interaktif bir genel kültür ansiklopedisi ve "uzay gemisi nasıl yapılır?" başlıklı eğitici bir program olacağı söyleniyor. Böylece geri kalmış ülkelerde en çok

yan varsa, karşısında beni bulur. Yalan mı yazıyoruz yani demek istiyorsunuz?

Yıldızlar

Aslında farkında mısınız bilmiyorum, ama bir futbol oyununa Stars, yani yıldızlar diye isim verilmesi gerçek bir ironiyi de beraberinde getiriyor. Aslına gelişmiş veya az gelişmiş ya da az gelişmiş olduğunu ileri sürerek aslında gelişmemişliğini unutmaya çalışacak kadar kendisine bile yalan söyleyen toplumlarda girilen futbol sevgisi ve fanatikliği nedeniyle okulunu asan, arsalar sokaklarda futbol oynayan, taraftar oldukları zıppıktaların antrenmanlarına giden, okuyup adam olacağı yerde daha çok para kazanması için aileleri tarafından



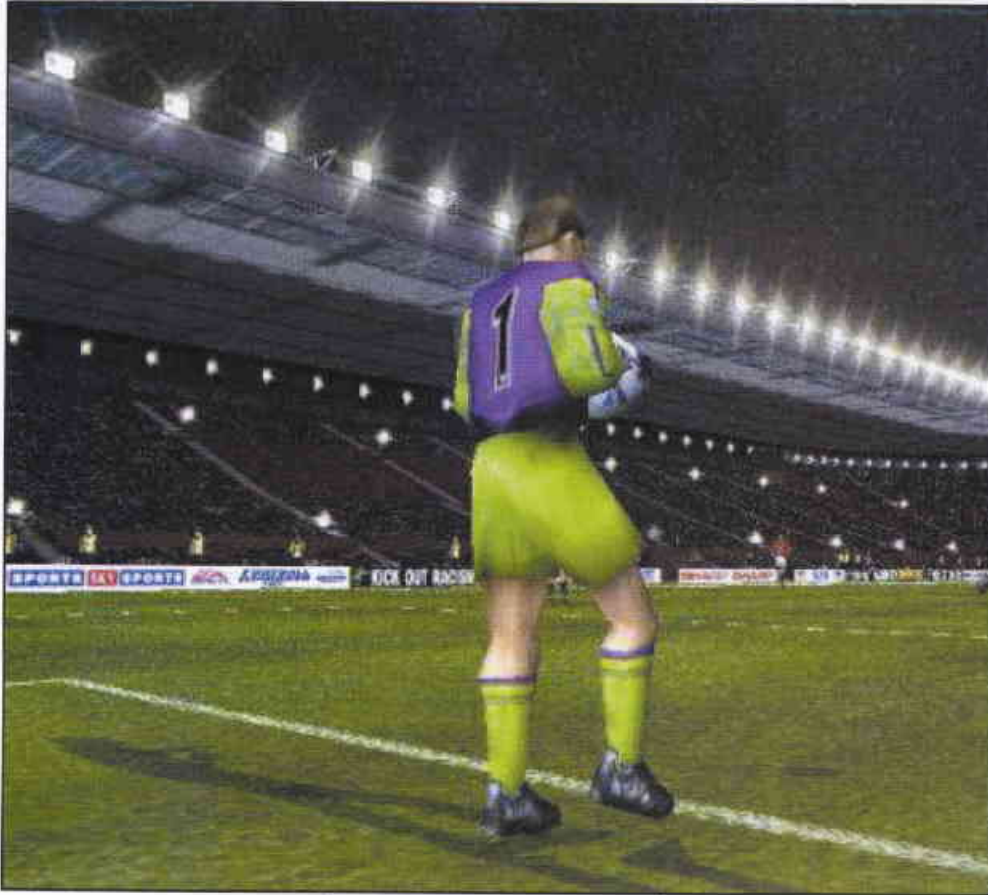
tüketilen eğlence türü olan Futbol ile bu insanlara daha genç yaşlarda ulaşılması ve birazcık olsun adam olmalarına yardım edilmesi hedeflenmiş. İnana-

zorla futbol okullarına gönderilen çocukların aslında uzay gemileri yapıp, yıldızlara ulaşmaları gerekirken, yıldızlar dağıttıkları futbol oyunları ile oynamaları gi-

bi bir durum ortaya çıkıyor.

Evet, yukarıdaki paragraftan da anladığınız üzere, F.A. Premier League Stars 2001, (ne uzun bir isim bu yarabdim, eninde sonunda bir futbol oyunu. Ciltlerce kitapları olan RPG'lerin bile bu kadar uzun ismi olmaz oysa. Ya Rabbim. Çek beni yanal!) Fifa 2001 gibi sahada geçtiği halde, yani aksiyona dayalı olduğu halde, kazandığınız başarılarla göre oyuncularınıza yıldızlar dağıttığınız, yani bir miktar RPG'leştirilmiş "ağır" bir futbol oyunu. Yani entelektüel düzeyi yüksek olan bu futbol oyununda bir yandan sahadaki atraksiyondan sorumluyken (lafın Türkçesi, sahada joystick sallarken) diğer yandan da bir menajerlik oyunundaki gibi, takımın yönetim işlerini de halletmeye çalışıyorsunuz. Ancak yine belirtmek de fayda var, İngilteredeki Premier liginin konu alan bu takımında, en çok öne çıkarılmış nokta, adamların maç sırasında kazandıkları "yıldızlar".

Oyunun grafikleri Fifa serisini aratmayaacak kalitede. Ne de olsa aynı fabrikanın ürünü. Bilirsiniz bir ailede iki kardeş birbirine benzedi mi ve birisi de kalkıp ne kadar çok birbirinize benziyorsunuz dedi mi verilen cevap da



hep bu olur, "e ne de olsa aynı fabrikanın imalatıyız!" dolayısı ile beni devamlı gıcık etmiş bu kişiyi bir gün yazılarımda da kullanacağımı söyleseler inanmazdım ama büyük konuşmamak lazımmış. İnsan, ne oldum değil, ne olacağım demeliymiş yani. Biliyorum, farkındasınız, yazıyı sallıyorum, yani oyundan bahsetmek için her şeyi yapıyorum.

Ama kahretsin ki oyun çok güzel. Hem güzel görünüyor hem güzel oynanıyor ve kendime bir futbol oyununu övmeyi yakıştıramıyorum. Yarın öbür gün başbakan falan olsam ve ülkede futbolu yasaklasam, futbolun insanlarımızın gelişimini engelleyen bir virüs olduğunu açıklasam ve insanları doğru yola davet etsem, bana demezler mi "Ama Level

dergisinin Kasım 2000 sayısında, sayfa 60 ve 61'de yayınlanan yazınızda, bir futbol oyununun çok zevkli, çok başarılı, çok heyecanlı, çok sürükleyici olduğunu yazmışsınız. Siz eskiden bir futbol hayranıymışsınız, hatta bizce hala öylesiniz ama Fenerbahçe daha fazla yenilmesin diye futbolu yasaklıyorsunuzuz?" Direkt katil olurum, uçarım bu lafı eden

Alternatif

FIFA 2000

Sayı/Resm

Kasım 99 90/100

adamin boğazına, kafasını gövdesinden ayırır, parmaklarını tek tek kopartır, koparttuğım parmakları adamin gözüne ve kulaklarına falan sokarım! Yarabbim, bakarmısınız soledime, nasıl da şiddet dolu, nasıl da nefret dolu. Bir Futbol oyununu beğenmek bile beni holigan yapıverdi. Ne illet bişi bu futbol allam? Ama kahretmesin ki oyun güzel. Yani futbol hastası olsam kaçırmayacağım oyunlar listesinin başında bir Fifa 2001, iki Stars gelirdi. Hele biraz da kafanız çalışıyorsa, yani, odun oyuncularından değilseniz araya bir de F.A Menageri katın derim. İki oyun da aslında birbirini tamamlıyor çünkü. Ama gözünüzü sevim, futbola ayırdığınız zamanın yarısını da uzay gemisi yapmaya ayırın nolur. Bakın adamlar, yürüngede uzay istasyonunun bilmem kaçınıcı modülünü takıp, kalıcı astronot gönderiyorlar önümüzdeki ay. Biraz sivilizasyon oynamış varsa aranızda, oyunu, yürüngedeki uzay istasyonunu ilk kuran oyuncunun kazandığını bilir. Hadi bakalım... (Stars'ı oynayın, kaçırmayın)

Cem Şancı

Grafikler

Güzel. Çok güzel, fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğeneceksiniz. Kaliteli. Uyumlu.

Ses ve Müzik

Güzel. Çok güzel, fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğeneceksiniz. Kaliteli. Uyumlu.

Oynanabilirlik

Güzel. Çok güzel, fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğeneceksiniz. Kaliteli. Uyumlu.

Atmosfer

Güzel. Çok güzel, fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğeneceksiniz. Kaliteli. Uyumlu.

LEVEL Notu

93

Güzel. Çok güzel, fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğeneceksiniz. Kaliteli. Uyumlu. Jelikarlı. Beniyli. Güzel dediklere iste Oynamam.

Minimum: Pentium III 500, 64 MB Ram, 3D

Önerilen: Pentium III 500, 48 MB Ram, 3D

Grafik: 3D Destekli

Multiplayer: IP, LAN ve Modem ile 6 kişiye

kadar.

LEVEL KARNESİ

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

KASIM 2000

LEVEL

61



THE SIMS: LIVIN' IT UP

Aman tanrım, yine başlıyoruz...

Yapım: Maxis

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: Simülasyon

Bilgi için: www.thesims.com

The Sims'i oynamaktan vazgeçeli kaç ay olduğunu hatırlamıyorum ama rüyalarımda Sim insanlarına yemek yaptırıp, çişe gönderip, misafir ağırlatıp, uyuttuğum zamanlar henüz bitmişti ki Livin' It Up'tan haberler gelmeye başladı. Sonunda da biraz heyecanlı, biraz tedirginlikle beklediğim an gelip çattı ve oturup bu geliştirme paketini oynamak durumunda kaldım.

Oyuna başlamadan önce zaten neyle karşılaşabileceğimizi az çok biliyorduk, o yüzden The Sims'in yarattığı çarpıcı etkiyle karşılaşmadığımı söylemek isterim. Her şeyden önce bu bir devam oyunu bile değil. Ayrıca bence yapılabilecek en büyük yenilik oyuna multiplayer modu eklemek olurdu ki öyle de bir şey yok. Dolayısıyla altı çizilebilecek bir ton eklemenin varlığına rağmen karşımızdaki oyun hala eski Sims.

Bu durumda iki sayfalık Livin' It Up inceleme yazısı sınırları dahilinde yapabileceğimiz tek şey oturup bu yenilikleri anlatmak... Farkındayım biraz sıkıcı olacak ama yok başka çare. Öncelikle söylenmesi ve bilinmesi gereken şu ki artık çok daha renkli bir ev kurabileceksiniz. Mobilyadan dekorasyona, mutfak malzemelerinden elektroniğe kadar satın alabileceğinizin sayısı "yuh bel" derecesinde artmış. Ayrıca evin içi gibi dış görünüşü için de yeni alternatifler var. Bir şatoda yaşamak ne kadar ilginizi çeker bilmiyorum ama böyle bir şansınız var. Bir de tabii küçük Sim hayatlarımızı sürdürmek için gerekli olan para kazanma işindeki yenilikleri unutmamak gerekiyor. Artık eskisinden de absürd işler yapabilirsiniz. Müneccimlik bir meslekse örneğin, kehanette bulunarak para kazanabilirsiniz. Ayrıca kariyer yaparken hırs sahibi bir insan olup çıkma ihtimaliniz de var. Çünkü işinizde yükseldikçe kazanacağınız para ve itibar artıyor. Aslına bakarsanız günlük hayatın bezdirici döngüsünden iyice yılmış biri olarak bu oyun ba-



na eskisi kadar cazip görünmüyor. Bu kadar hayatı taklit eden, bu kadar benzer dertler ve ödülleri kurulu bir hikayede oynamak artık o kadar da cazip değil, hem de Livin' It Up'in The Sims'den çok daha fantastik yanları olmasına rağmen...

Tabii olaya diğer taraftan bakıp, gerçek hayatta asla sahip olamayacağınız yaşam tarzları ve standartları sunduğu için Sims'i bir çeşit fantezi gibi görmek ve bu fırsatı değerlendirmek de mümkün ama öte yandan yaygın bir kanı "çıkış yok" diyor, "ne yapsan aynı hayata mecbursun". Ama bütün bunlar bizi ilgilendirmiyor, önemli olan The Sims'in Livin' It Up'ındaki yeni koltuk takımları!

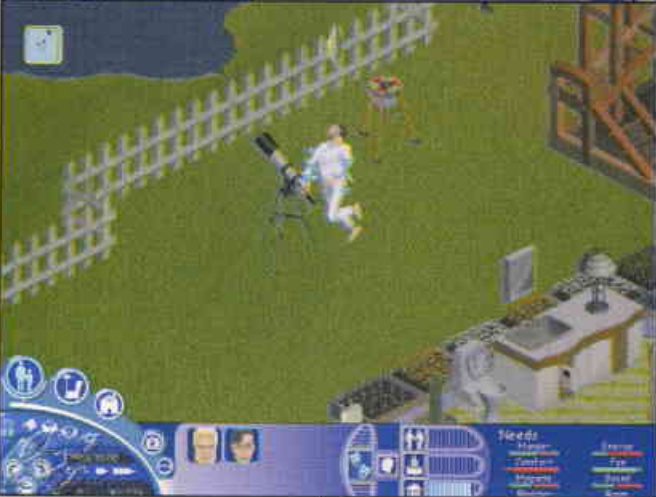
Simler de uzaylılara inanıyor

Oyuna eklenen ve yeteneklerini geliştirmenizi sağlayan yeni nesnelere eskileri andırır ve başlangıçta gereksiz gibi görünse de sadece yetenek geliştirmekle kalmayıp başka absürlükler de yaşatabiliyor. Şöyle ki; teleskop Livin' It Up'da evinize bir teleskop kurabilir ve oturup yıldızları

izleyebilirsiniz. Bu sizin matk değerlerinizi yükseltecek bir hobi ama hatırlayın, aynı şeyi satranç oynayarak da yapabiliyorduk. Ama asla satranç oynuyor diye uzaylılar tarafından kaçırıldığını söyleyen birine rastlamamıştık. Oysa teleskop kullanarak kendinizi aya, fezaya fazlaca kaptırırsanız, sonunda gözetlenmekten rahatsız olan bir grup uzaylı tarafından kaçırılıyorsunuz. Sonra tekrar gündelik hayata adapte olmak biraz zaman alabiliyor, aslında bir daha eski halinize donemiyorsunuz. Daha açık söylemek gerekirse, yaşadığınız deneyim bir parça kafayı yemenize neden oluyor. Dolayısıyla satranç oynamaktan çok daha eğlenceli olabilir, özellikle de vazgeçemeyeceğiniz prensiplerinizi ve çok sevdiğiniz bir sim hayatınız yoksa.

Aile hayatı, komşular, iş düzeni filan aynen eskisi gibi. Gerçi bu kez mahalleler arası ilişkilerden de söz etmek mümkün ama doğrusu komşu sayısının artması çok daha heyecanlı bir oyun anlamına geliyor. Bu arada, yazının kurgusu içinde daha sonra değinmem gerekiyordu ama unutmadan yazmak istediğim bir

şey hatırladım: yeni özelliklerden bir tanesi sayesinde ufak büyüler yapabiliyorsunuz. Daha doğrusu bir takım iksirler üretilip farklı etkiler yaratıyorsunuz. Örneğin görünmez olmak, birini kendinize aşık etmek, ortalktaki her şeye zarar veren saçma sapan ama komik bir yaratığa dönüşmek isterseniz tek yapmanız gereken, oturup "kimya seti"nin başında biraz vakit harcamak. Bir de oyunu oynamadan önce sağda solda rastladığım screenshotsda karşıma çıkan ve çokça merak ettiğim bir palyaçodan bahsedeceğim. Ne işe yaradığı hakkında oyundan önce bir sürü fikir yürüttüğüm bu palyaço meğerse canı sıkılan simleri eğlendirmek için var olan ama kendi mutsuzluğu yüzünden insanın moralini daha da bozan bir şeymiş. Olur olmaz zamanlarda ortaya çıkıp ruhsal dengenizin ayarlarıyla oynaması da cabası. Aslında bunun gibi birkaç örneği daha bir araya getirince Livin' It Up'in bir çeşit felaketler zinciri olduğunu söyleyebiliriz. Kendinize ne zaman iyilik yapmaya kalksanız bir şeyler ters tepiyor ve işin içinden çıkmak daha da zorlaşıyor. De-



dim ya, tıpkı hayat gibi... Bunun bir örneği de canlı lamba. Bu cin fazlasıyla tesadüf hareket ediyor ve iyi işler kadar, başınıza dert olacak mucizeler de yaratıyor. Siz de belayı üstüne üstüne çeken-

lerdenseniz olacaklara hazırlanın.

Evde ayağınıza dolaşacak yeniliklerden biri de son teknoloji ürünü robotunuz. Bu iyi niyetli ama biraz "yavaş" alet sizin için yemek yapıyor, ortalığı temizli-

yor, çöpü boşaltıyor, bahçeyi suluyor ama kesinlikle kusursuz değil. Her şeyden önce çok pahalı. Ayrıca dediğim gibi biraz yavaş anlıyor, yavaş hareket ediyor. Gerçi sizin yeminize yaptıklarının çok büyük bir zaman kazandı sağladığını kabul etmek gerekiyor ama insan o kadar para saydığı bir aletten de daha yüksek bir performans bekliyor ister istemez. Sim dünyasında tüketici haklarını savunan demeklerden bir tane olmaması çok kötü!

Yaratıcı olun; büyü yapın!

Oyunun fantastik eklemeleri arasındaki en ilginç şeylerden biri de voodoo. Evdekilerden biri canınızı sıkarsa derhal voodoo büyüye yapabilirsiniz. Yani voodoo bebeğinize saldırarak kurbahinizi acılar içinde kıvrandırarak gibi sadistçe bir eyleme başvurabiliyorsunuz. Bilemiyorum, ben yaparken çok eğlendim ama sonra biraz suçluluk duymadım da değil. En zararsız eklemelerden biri ise aşk hayatınız için düşünülmüş: titreşimli yatak. Gördüğüm kadarıyla benim simlerim bu yatağı çok sevdi ve ilişkileri renklendi. Yani Sims dünyasında titreşimli yatak her eve lazım...

Oyunun arayüzü ve grafikleri olabildiğince eskisine sadık kalınarak hazırlanmış. Bu konuda The Sims'den yakınını duymadığım için isabetli bir karar olduğu-

Alternatif

Creatures 2

Sayı/Puan

Eylül 08: 80/100

nu düşünüyorum. Bir de ortalıkta Livin' Large diye bir eklentiden bahsedildiğini duyarsanız paniğe kapılmayın diye söylüyorum, bu isim paketin Amerika'daki ismi. Bizdeki Avrupa versiyonu olduğu için adı da Livin' It Up. Karışıklık olmasın. Eklenti oynamak için doğal olarak bir adet The Sims'e ihtiyacınız olacak. Burada bir şeye daha değinmek istiyorum. Livin' It Up'i oynamak için bilgisayarına önce The Sims'i hemen sonra da eklenti yüklemeye kalktığım ilk iki denemede sistemim çöktü. Başka kimseden böyle bir şikayet duymadığım için sorunun tamamen benim talih-sizliğim olduğunu düşünüyorum ama yine de kulağınıza küpe olsun, başınıza böyle bir şey gelirse sakın olmaya çalışın (ben olmadım)...

Bu satırlarla birlikte, en sevdiğimiz pembe dizimizin bir bölümünün daha sonuna geldik. bakalım bir sonraki macerada küçük kahramanlarımızı neler bekliyor olacak. Bu arada en temel soruyu cevaplamadan geçmeyelim; bu paketi alın, ama hala alternatif beklentileriniz varsa,

Serpil Ulutürk

Grafikler

Eskisi gibi ve tam da bu oyunun gerektirdiği gibi.

Ses ve Müzik

"So soon" diyen, bağırıp çağırın Simcikler hala iletişimlerinin büyü bölümünü konuşmadan, baloncuklar aracılığıyla yapıyor.

Oynanabilirlik

The Sims fanatiden bile alternatif bolluğunu görünce biraz şafallayabilir ama tek fark daha fazla öğme olması.

Atmosfer

Bizimkiler ya da Mahallenin Muhtarları ya da çimimizden Biri gibi şeylerden çok daha fazla bu dünyaya ait.

LEVEL Notu

82

Yükarıda verilen notun bir kısmı kalite ile ilgili değil, oyunun bütününe göre değil, ama çoğunu beğenir kendisi zaten hak ediyor.

Minimum: PII 233, 32MB RAM, 175MB hard

disk alanı.

Önerilen: PIII 450, 64MB RAM, 175 MB hard

disk alanı, 16MB 3D hızlandırıcı.

Multipeyler: Yok.

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

KASIM 2000

LEVEL

63

classic

METAL GEAR SOLID

Efsane ile yüzleşme sırası bizde!

Yapım: Konami

Dağıtım: Microsoft

Tür: Akslyon/Adventure

Web:

Her irkin ayrı diller konuşmasını Babil'in Kulesi ile açıklayabiliriz.

Veya insanların derilerinin farklı renklerde olmasını iklim ve doğa koşullarıyla. İnsanların farklı din ve inançlara sahip olması da tarihin o bitmek tükenmez çalkantıları içinde insanlığın bir batıp bir çıkması yüzünden olsa gerek. Aslında bunların hepsi çok eskilere dayanan ve insanların iradesi dışında olan şeyler. Belki sadece kader. Peki oyun dünyasının PC ve Konsol olarak ayrılmasına ne demeli. Yirminci yüzyılın son dönemlerinde insanlık "oyun" gibi bir kutsal kavram üzerinden kendini iki eşit parçaya bölmeyi nasıl başardı acaba. Bu ayrımcılık değildir de nedir? Şu konsol denen mendebur aletler ne zaman ve nasıl çıktı? Bunu ilk bulan kimdi? Japon'lar mı?

Elimizi vicdanımıza koyduğumuz zaman, hangimiz Playstaion oyunlarından bazılarını PC'lerimizde oynayabilmek için can atmadığımızı söyleyebilir. Neyse ki geçen sene Final Fantasy 7'nin başarısı ile açılan furya peş peşe Playstation'da hit olmuş oyunları oynayabilmemizi sağlıyor. Resident Evil ve Dino Crisis gibi. Şimdi sıra Metal Gear Solid'de. Aslında MGS'in bugüne kadar PC'ye uyarlanmamış olması çok büyük bir hata. Çünkü diğer oyunların hepsinden çok daha fazla hak ediyor bunu.

MGS ismini aslında pek çoğunuz duymuş olmalı. Ama Playstation oyunlarını hiç takip etmeyen veya son bir iki senesini dağ başındaki bir mağarada geçirenler için bu oyunun ne kadar önemli olduğundan bahsedelim biraz. 1998'de çıkan MGS aslında konsol oyunları tarihinin de kelimenin tam anlamıyla bir efsanedir. Metal Gear ve Metal Gear II'nin ardından gelen ve serinin üçüncü oyunu olan MGS ilk iki oyundan oldukça farklı olduğu için pek devam oyu-



nu muamelesi görmemiştir. Ama bu pek de doğru değil çünkü grafik ve oynanış olarak çok farklı olsa da oyun daha öncekilerde başlayan bir hikayeye devam ediyor. Ve bana sorarsanız MGS'de hikayenin kendisi oynanıştan da grafiklerden de daha önemli.

Metal Gear Muharebeleri

Her şey, Fox Hound isimindeki gizli bir proje ve aynı isimli örgüte dayanıyor. ABD'nin derin devletinin desteğiyle el altından finanse edilen bu proje ile bir grup çok özel asker yaratılıyor. Bunlar genetik açıdan gelişmiş oldukları gibi vücutlarına yerleştirilen küçük teknoloji harikası cihazlarla özel yeteneklere sahipler.

Oyunun ilk iki bölümünde bu örgüt dünyayı dize getirmek için Metal Gear isiminde çok özel bir Mech geliştiriyor. Bu dev robot bir apartman büyüklüğünde ve nükleer silahlara sahip. Doğal olarak durdurulmaları gerekiyor ve bu iş Fox Hound'un bir üyesi olan Solid Snake'e düşüyor. Snake, Metal Gear'ı yok ettiği gibi örgütün başı Big Boss ve en iyi savaşçısı Gray Fox'u öldürüyor. Metal Gear II'nin sonunda Zanzibar'da gerçekleşen bu olayların ardından Snake huzuru bulmak için inzivaya çekiliyor.

Ama her şey Alaska'daki bir nükleer üssün teröristler tarafından ele geçirilmesi ve bütün

dünyanın tekrar nükleer tehlike altında kalması ile değişiyor. ABD nedense usse açıktan bir saldırı düzenlemektense olayı çözmesi için tekrar Snake'i yolluyor. Ve MGS Snake'in bir denizaltıdan atılan torpil ile usse gelmesiyle başlıyor.

Göreviniz teröristlerin gerçekten bir nükleer saldırı düzenleme imkanı olup olmadığını öğrenmek ve tehlike varsa bunu durdurmak. Bu arada rehlin tutulan çok önemli iki kişiyi de kurtarmayı bekleniyor sizden. Ama oyunun daha başlarında ortalığı pis kokular sarmaya başlıyor ve kendinizi bir kompiolar, bilinmezler ve yalanlar yumağı içinde buluyorsunuz. Ustelik geçmişte yaşananların bıraktığı izler, hafızanızı yer etmiş acılar ve hatıralarla da yüzleşmek zorundasınız. Olaylar geliştikçe sizden istenenden çok daha fazlasını başarmak zorunda olduğunuzu göreceksiniz. Tek başınıza ve mümkün olduğunca sessizce.

Sessiz Ve Derinden

Sessizlik MGS'de ki en önemli öğe. Ortalığa atlayıp önünüze gelene kurşun yağdırmak sadece ortalığın daha fazla düşman dolmasına yol açıyor. Bu yüzden fark ettiğinizde sizi gören askeri temizleyip daha sonra ortalık yatışana kadar bir yere sinmek en iyisi. Elbette güvenlik kameralarından da sakınmalısınız. Bu yüzden oyun genelde bir yerlere





sinip askerlerin geçip gitmesini beklemek ve yerlerde sürünmek ile geçecek. Ama yeri geldiğinde de ortalığa olum kusmaktan kaçınmayacaksınız. Sniper'dan, Stinger'a, mayından, elektronik cihazları bozan chaff'a kadar pek çok silahınız var. Ama silahınızı kullanırken pek çok kez strateji belirlemek zorundasınız. Özellikle hangi silahın nerede kullanılacağına özenle karar vermelisiniz. Sizi bir ipucu. Kaşınıza çıkan Boss'ların her biri farklı tür bir silaha karşı hassastır.

Oyun PS oyunlarının genelinde olduğu gibi 3. Person görüşe sahip. Aslında tepeden baktığınızı söylemek daha doğru olur. Ama istediğinizde First Person'a geçebiliyorsunuz. Daha doğrusu oyunun kitapçığı böyle söylüyor ve ben bir iki kere bunu başardım. Ama oyundaki bir bug'dan olsa gerek oyunun büyük kısmında First Person modunda ortalığı kolaçan edebilmeme rağmen oyunu bu modda oynayamadım.

MGS'nin en üstün olduğu noktalardan biri oynanış. Kolay ve seri tuş kontrolü, sade olmasına rağmen fazlasıyla yeterli arayüz oyunun akıcı ve zevkli olmasını sağlıyor. Sağ üst tarafta bulunan radar ekranı hem yakın çevredeki düşmanlarınızdan sakınmanızı sağlıyor hem de küçük bir harita işlevi görüyor. Solda inventory'niz sağda ise silahlarınız yer alıyor. Her ikisi de iki ayrı tuşla ve oldukça pratik olarak kullanılıyor. Buradaki tek handikap

aynı anda Inventory'nizdeki nesnelere yalnız birini kullanabilmemiz. Yani gaz maskeniz yüzünüzdeyken kapı açamıyorsunuz ve bu bazen can sıkıcı olabiliyor.

Oyunun grafikleri oldukça iyi. Mekanlar çok güzel tasarlanmış ve çok hoş renkler kullanılmış. Butün olaylar bir nükleer askeri üsde geçmesine rağmen mekanlar oldukça çeşitli ve her biri farklı bir atmosfer yaratmayı başarıyor. Özellikle oyun içinde kullanılan 3D motoru ile hazırlanan ara videolar çok iyi. Videoların oyunun kendi motoru ile hazırlanmış olması hem geçişleri daha hızlı kılıyor hem de oldukça uzun süren videoların 3-4 CD kaplamamasını sağlıyor. Ancak pek çok oyunun aksine videolar gerçek bir sinematik zevk ile hazırlanmış. Sürekli değişen kamera açılan ve oyunun asla düşmeyen yüksek karizması ile kendinizi Matrix ayarında bir aksiyon filmi seyrediyormuş gibi hissedebilirsiniz.

Klasik Çevrim Hataları

Grafiklerde can sıkıcı olan tek şey oyun Playstation'dan PC'ye çevrilirken dokuların yeniden işlenmemiş olması. Eğer sağlam bir ekran kartınız varsa oyunu çok yüksek çözünürlüklerde oynayabiliyorsunuz. Ancak dokuların küçük olması tüm yüzeylerin bulanık görünmesine yol açıyor. Bu duvar ve araç dokularında çok dikkati çekme de özellikle yüzlerde çok belirgin. O güzel videoların arasında kamera birinin

yüzüne yaklaştığında göz yerine iki kara leke görmek hayal kırıcı. Aynı şey bir parça karakterlerde kullanılan poligonlar ve poligon birleşimleri içinde geçerli. Oyunun puanının düştüğü en önemli nokta ne yazık ki bu.

Ama bugüne dek PC'ye çevrilen pek çok Playstation oyununun tersine karakter animasyonları ve müzikler çok başarılı. Özellikle aksiyon durumuna göre değişen, gerektiğinde gerilimi tırmandıran ve hüzünlü sahnelerde gözlerinizi yaşartan müzikler bence tam not almaya değer. Ayrıca oyundaki tüm karakterler çok başarılı seslendirilmiş. Diğer Japon oyunlarının tersine İngilizce'ye çeviriler kusursuz ve tüm karakterler özel oyuncular tarafından seslendirilmiş.

Oyundaki ikinci handikap ise çok kısa olması. Ben oyunu 10 saat'te bitirdim. Arada mutlaka ihtiyaç duyacağınız yeniden yüklemelerle en fazla 12 saat sürüyor. Yani bir oturuşta bitirebilirsiniz. Çok iyi hazırlanmış farklı zorluk dereceleri oyunu daha zor bir modda tekrar oynamaya itebilir. Ama oyun fazlasıyla lineer ve aynı hareketleri tekrarlamak pek de zevkli olmaz. Gerçi oyunun ortasında vereceğiniz bir karar oyunun iyi veya kötü son ile bitmesine yol açıyor. Bu yüzden iki kere oynanabilir.

Neyse ki Microsoft'ya daha sonradan çıkan expansion paketi VR Missions'ı da eklemiş. Her hangi bir konuyu olmayan ve daha çok bulmacayı andıran

Alternatif

Resident Evil 2

Sayı/Puan

Nisan 99 80/100

yüzlerce küçük görev var VR Missions'da. İpuçlarını değerlendirip katil bulmak, bir el bombasıyla 8 kişi öldürmek, belli sayıda askeri sessizce ortadan kaldırmak gibi görevler bunlar. Orijinal oyundan daha uzun bir oynanış süresine sahip ve bence çok eğlenceli. Özellikle oyunda orijinal oyunda ki esrarengiz Ninja olarak oynayıp önünüze geleni bıçığınız bir iki görev var ki bence sakın es geçmeyin.

Bu oyunun 1998'de yapılmış olması gerçekten şaşırtıcı. Eğer aynı dönemde PC içinde geliştirilse her halde yılın oyunu olabilirdi. İki yıl gecikme ile de gelse Metal Gear Solid sonuç olarak bugüne dek yapılmış en iyi Playstation çevirisi. PC oyunlarında henüz benzeri görülmemiş bir oynanış ve zevke sahip. Özellikle uzun zamandır iyi bir aksiyon adventure veya single player oyun oynamadığınızı düşünüyorsanız bence kesinlikle kaçırmayın. Oyunu Playstation'da oynayıp hayran kalanlar da daha yüksek çözünürlük de oynayabilmek için alabilirler.

Tugbek Ölek

Grafikler

Doku çözünürlüklerinin ve poligonların yeniden işlenmemiş olması dışında kusursuz.

Ses ve Müzik

Duruma göre kendini adapte eden müzikler harika. Konuşmalar ve ses efektleri de öyle.

Oynanabilirlik

Başta kontroller PC oyuncularına ters gelebilir. Ama alıştığınız zaman çok kolay ve kullanışlı.

Atmosfer

Tek kelime ile harika. Özellikle ara videolar mükemmel yapılmış. Oyun boyunca her duyduyu yaşayacaksınız.

LEVEL Notu

91

MGS bir iki eksikliğine rağmen kesinlikle kaçırmamanız gereken bir oyun. Umarım MGS 2'nin PC versiyonu için bu kadar beklemek zorunda kalmayız.

Minimum: PII 266MHz, 32 MB RAM, 300 MB

Hard-disk alanı 4X CD-ROM

Önerilen: PIII 350MHz, 64MB RAM, 300MB

Hard-disk 4X CD-ROM

Multiplayer: Yok

Grafik Destegi: DirectX9.0c2, 4x768, 32bit

LEVEL KARNESİ

HIT

MIDTOWN MADNESS 2

Şüpheli araç 7. cadde ile 23. cadde köşesinde.

Yapım/Dağıtım: Microsoft

Tür: Yarış

Bilgi için: www.microsoft.com/games/midtown2

Genç adam, başını hiç oynatmadan, şahin bakışlı gözleri ile önce soldaki aynaya sonra da içerideki dikiz aynasını kontrol etti. Ardında, Sanfransisco sicağında kaymayan asfaltın ısıyla görüntüleri titreyen bir düzine kadar polis arabası mavikırmızı ışıkları yanar halde hızla yaklaşıyorlardı. Eli kontağa gitti. Sekiz şeritli otoyolda, yaklaşan polis otoları ile önündeki polis bariyerleri arasında kendisinden başka otomobil yoktu. Kontakı çevirdi. Mustang'in gürleyen motoru adama cesaret verdi. Gaz pedalına daha sıkı bastı ve vitesi bire aldıktan sonra debriyaji bıraktı. Yaşlı Mustang'in arka lastikleri gürültülü birimde, ardında duman bırakarak patinaj çekerken otomobil hızlanmaya başladı. Barikatın önündeki polisler ateş etmek üzere silahlarını çektiler. Siyah beyaz boyalı polis otomobillerinden önlümlü ve sekiz şeritli otoyolun tamamını kapatan barikatın arkasındaki polislerin ellerinde Sig Sauer'ler, Colt Commandolar, Shotgunlar kolayca görülüyordu. Elinde megafon olan bir polisin sesi duyuldu. DURL Ama, otomobiller durmak için değildi. Hele bir Mustang'in içindeyken durmak kadar büyük saygısızlık olamazdı. Adamı, gazı daha çok bastı. Artık vites dörde çıkmıştı.



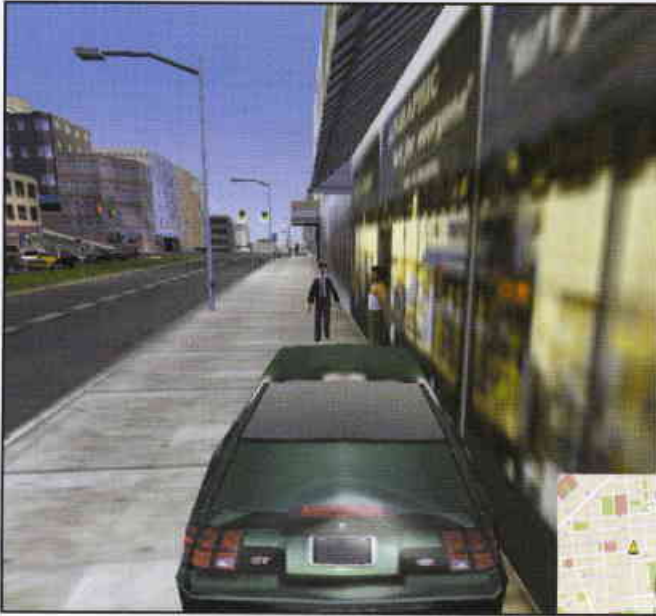
160 Kilometre hıza ulaştığında, barikata sadece eli metre uzaktaydı ve sadece bir iki saniye sonra o barikata çarpacaktı. Gazı basmaya devam ediyordu. Artık polisler de ateş etmeye başlamışlardı. İlk mermi, camın sağından girdi. Ardından gelenler, çok daha yakından, camın sol tarafından, içeri girip arka camdan çıktılar ama artık otomobilin her yerine saplanan mermiler hisse-

dilebiliyordu. Radyatöre, kaportaya, çamurluğa, lastiklere her yere, her yere ama her yere saplanıyordu mermiler. Ön cam da arka cam da, aldıkları yüzlerce isabetten sonra dağılıp patamışlardı. Otomobilin içindeki siyah deri koltuklar delik deşik olmuştu. Ön kaportadan giren pek çok mermi, kokpitte damadağın etmiş, torpido gözü kapağını yerinden uçurmuşlardı. Çok geçmeden, yaşlı ve delik deşik olmuş Mustang önündeki polis arabalarına büyük bir gürültü ile çarptı. Çarpışmanın sadece sesi ile diğer polis arabalarının camları çatlamıştı. Çarpışmanın hızı ile barikat ortadan ikiye ayrılmış, yaşlı Mustang önüne kattığı, tonlarca ağırlıktaki Chrysler polis aracını metrelerce sürüklemiş ve ancak durabilmişti. Tüm polisler, elleri tetikte gözleri hedefte silahları ile Mustang'in kapısını açtıklarında, ülkenin en sıkı korunan, soyulması en imkansız bankasını soymuş olan efanesi hırsızın, tanınmayacak kadar delikle dolu cesedi ile karşılaşmayı beklerken, sürücüsü ot-



mayan boş bir mustangla karşılaşmış olmanın şaşkınlığı okunuyordu gözlerinde. Tam bu sırada, polislerden biri elindeki silahı hisimla yere savurarak seline bağdırdığında, diğer polislerin de duygularını dile getiriyordu. "Nedir bu? Lanet olası bir Hollywood filmi mi? Normal hayatta, tanının cezası sürücüler kimseye görünmeden lanet olası hareketli araçların içinden kaçamazlar. Lanet olsun. Bu tanının cezası işte bir tanının cezası gün daha geçecek değilim. Lanet olası yıldızımı, tanının cezası bu gün, lanet olası silahımla bile bırakıp, tanının cezası bir çiftlikle lanet olası mısır üretmeye gidiyorum. Tanının cezası." Sanfransisco köprüsünün ardında, güneş batıyor, olağan bir Amerikan günü daha sona eriyordu.





Hırsızın Dönüşü

Midtown Madness'in gördüğü ilgi üzerine Microsoft'un Midtown Madness 2'yi çıkardığına tanık oluyoruz bu günlerde. Her başarılı oyunun devamının gelmesi gerektiği kuralına uygun olarak, uzun zamandır beklediğimiz MM2'nin baştan savma biçimde gelmediğini de söylemeliyiz. Microsoft'un bu aralar pek çok oyununda görülen "bütün kuralları yık, kafana göre takıl, kanunları çiğne ya da kendini tehlikeye at" mantığı ile hazırlanmış MM2'de Motocross Madness 2 veya Monster Truck Madness 2'de de olduğu gibi tehlikeli sürüşü seven, gerçek hayatta olmak istemeyeceğiniz "kötü" sürücüyü canlandırıyoruz.

San Francisco ve Londra'ı haritalarının birebir modellendiği oyunda, bu şehirlerdeki tüm bi-

nalara ve mekanlara bulabileceğiniz gibi haritaların içinde de serbestçe dolaşabiliyorsunuz. Yollar da terör estirip başka araçlara çarpıp hazar verebiliyorsunuz, ters yöle girip sürüş kabiliyetinizi test edebilirsiniz. Ancak, oyunun her açılışında görebileceğiniz bir uyandı olduğu gibi, bu oyunda yapabildiklerinizi gerçek hayatta yapmanızın tehlikeli olabileceğini çok iyi biliyorsunuz. Sadece eğitim görevlerini bile oynamak oyunun konusu ve tarzı hakkında size biraz fikir verebilir.

MM2'deki yarışlarda hoşunuza gidecek en güzel ayrıntı, bir yarışın iki kez tekrarlanmaması. Yani pek çok yarış oyununda, bir pisti bir iki kez turladınız mı, aşağı yukarı her şeyi ezberlersiniz. Ama MM2'nin canlı şehirlerinde geçen yarışlarda, her şey random



geliştiği için bir oynayışınızda bomboş olan caddede ikinci oynayışınızda trafik sıkışıklığı veya yağa yoğunluğu bulunabilir ve sırf bu öğeleri doğru kullanarak yarış lehinize çevirebilirsiniz.

BUG?

Oyunda ilginizi çekeceğini düşündüğümüz bir de bug var. Evet, ilk oyundan farklı olarak 10 yeni otomobili kullanabileceğiniz oyunda, kullanabileceğiniz otomobiller arasında Volkswagen'in yeni modeli Bug'da var. Oyunun fizik modeli gerçeğe yakın olsa da bu tam anlamıyla bir sürüş simülasyonu değil ama siz yine de, kokpit de dahil olmak üzere pek çok farklı açıdan beğendiğiniz otomobilleri kullanma şansına sahip olacaksınız. Üstelik de bunu, boş yollarda, gittikçe monotonlaşan yarışlarda değil, canlı sokaklarda, kuyruğunuza polis otomobilleri takılmışken yapabileceksiniz.

Kutu Kutu Pense

MM2'nin bir güzelliği de Multi player'e izin vermesi. Elbette, artık neredeyse tüm oyunlar Multi Player'i destekliyor ama MM2'nin multiplayer modunun bir başka olduğunu itiraf etmeliyiz. Gece, gündüz, kalabalık veya boş bir şehirde parametrelerini sizin ayarlayacağınız şartlarda, takımlar birbirleri ile kışmaya başlıyorlar ve bu düz, kim önce giderse mantığında yarışlar olabildiği gibi, heyecanlı bir hırsız polis kovalamacası da olabiliyor. Hırsızların ve polislerin, ortalıkta dolanarı altını üstlerine götürmeye çalıştığı bu modda, biraz takım ruhuna sahip arkadaşlarla oynuyorsanız oyunu, polislerin hırsızların üssü önüne barikat ku-

Alternatif

Mittown Madness

Sayı/Puan Ağustos 99 70/100

rabilirdiğini, arkadan gelen polislerin ise hırsızın elinden altını kapıp karakola götürdüğüne şahit olabilirsiniz. Hollywood tarzı koşuşturmacayı, eğimli yollarda otomobillerin uçuşmasını gördükçe kendinizi bir filmin içindeymiş gibi hissedeceğinize emin olabilirsiniz. Kim bilir belki de, Counter Strike'dan sonra internet üzerinde ve kafelerde en çok oynanan oyun MM2 olabilir. Ama aklınızda olsun, her oyuncunun bir cd'ye ihtiyacı olacak.

Cem Şancı



Grafikler

İkine göre gelişmiş görünüyorlar. Ayarlama mümkün olsa da yine de mükemmelle yakın değiller.

Ses ve Müzik

Çevre sesleri ve otomobillerin motor, fren, patina efektleri sürüşün tadını çıkarılmak için yeterli.

Oynanabilirlik

Oyunu oynayabilmek için ehliyet sahibi olmak gerekmiyor. Ok tuşları ve Space'e basabiliyorsanız sorun yok.

Atmosfer

İki gerçek şehir ve pahalı otomobiller. Daha ne kadar atmosferik olabilirki.

LEVEL Notu

88

Need For Speed Porsche ile grafik açıdan yarışmasa da, atmosferi ve multiplayer özelliği ile Midtown Madness 2 uzun süre sandanından bahsettirecek.

Minimum: PII 266MHz, 32 MB RAM, 100 MB

Hard-disk alanı 4X CD-ROM

Önerilen: PIII 350MHz, 64MB RAM, 300MB

Hard-disk, 4X CD-ROM

Multiplayer: Yok

Crack Destegi: Direct3D 102.4768.32bit

LEVEL KARNESİ

MOORHUHNJAGD 2

Erken öten horozu vururlar!

Yapım: Computer channel

Dağıtım: Freeware

Tür: Shoot'em-up

Bilgi için: www.computerchannel.de

Geçen ay Level CD'si ile birlikte verdiğimiz Moorhuhnjad'ın ikinci bölümü de ilki gibi kitleleri esir ediyor. Hatta Almanya'da son zamanlarda şirketlerin en önemli sorunlarının başını Moorhuhnjad çekti diyebiliriz. Personelin dünyayla ilişkilerini kesip en yüksek skoru yapmaya çalışmaları ve bu yüzden işlerin aksaması ana haber bültenlerine bile konu oldu (Patron gelince yakalanmamak için "B" tuşuna basınız, nasıl eğlenceli değil mi ?!). Ama ilkinden farklı olarak Moorhuhnjad 2'de bazı püf noktalarını bilmeden listenin üst sıralarına ulaşmanız olanaksız. Sız 1000-1100 puan sınırına zar zor gelirken, her oynayıp en az 1400-1500 puan yapan eşinize dostunuza bakıp iç geçirmeyin diye ihtiyacınız olacak tüm bilgileri sunuyoruz. Adınızı tepeye yazarken bizi de anarsınız artık !

▪ Bildiğiniz gibi ekranın önünden uçan tavuklar 5, ortadakiler 10, en geridekiler ise 25 puan-

dır. Bu nedenle uzaktaki tavuklardan hiç birini iskalamamaya özen gösterin.

▪ Ses efektlerinden yararlanmayı bilin. Ara sıra ekranın hemen önünde biten 25 puan değerindeki kocaman tavuklar gıdıklayarak kendilerini belli ederler. Ayrıca merminizin bittiğini belirten "klik" sesine de kulak verin.

▪ Zamanın çok sınırlı olduğu bu oyunda hız büyük önemi var. Hedefi yerinden oynatmadan ekranı kaydırmak için sağ ve sol ok tuşlarını kullanın. Eğer gıdıklamasını duyduğunuz büyük tavuğu arıyorsanız hem ok tuşlarını hem de hedef imlecini istediğiniz yönde ilerleterek hız kazanın.

▪ Hızlı ve isabetli atışlar size ekstra puan olarak geri dönecektir. Çok hızlı bir şekilde üst üste vurduğunuz üç hedef "triple hit" (5 puan), dört hedef "unbelievable" (10 puan), beş hedef "Moorhuhnmaster" (15 puan) ve altı hedef "I'm not worthy" (25 puan) ifadeleriyle puan hanenize yazılır.

▪ Gelelim Moorhuhnjad 2'de arka plan gibi durduğu halde aslında puan deposu olan ayrıntılara. Örneğin uzaktaki kasabada sağda bulunan saat kulesini vurduğunuzda 10 saniye ek süre kazanır, ama 15 puan kaybedersiniz. İşte çözüm : Oyunda eksi puan olmadığı için başlar başlarmaz saat kulesini vurun. Böylece dezavantajsız 10 saniye süreniz olacak. Soldaki kilise kulesini 15 puan için, kasabanın en soldaki evini de 25 puan için vurabilirsiniz. Aynı ekranda daha yakında duran kurbağa ve gül de cebinize toplam 15 puan koyacaktır. Soldaki gözcü kulübesinde oturan tavuğu da kaçırma 25 puan daha alın.

▪ Önünüze çıkan her şeye ateş etmeyin! Arkadan geçen zepline rastlayacak bir mermi 35 puanınıza mal olabilir. Aynı şeki-



MOORHUHN 2

de uçağı da vurmaktan kaçınınız. İlk atışta bir şey olmuyor ama ikinci atış uçakla birlikte sizin 25 puanınızı da düşürüyor.

▪ Ekranın sağındaki korkuluğun her parçasını vurun. Ancak işe silindir şapka ile başlarsanız toplamda 155 puan alırsınız. Onun yerine balkabağına ateş edip şapka ile birlikte düşmesini sağlayın ve 205 puan kazanın. Tüm parçaları düşürdükten hemen sonra silahınızda kalan son bir iki mermiyi de boşa sıkıp yeniden doldurun. Çünkü korkuluğun yıkılmasıyla bir süre için her yerden tavuk akmaya başlayacak. Üst üste vurup ekstra puan almak için bulunmaz fırsat.

▪ Ağaçtan sarkan bir örümcek var ya, onu üç kez vurmalsınız. İlk atışta 50 puan verir. İkinci atışınızda hiçbir şey olmaz ama üçüncüde hem 100 puan daha alırsınız, hem de havaya bir dişi balon yükselir. Bu balonlar genelde üç beş puan verirler, onun için fazla üzerlerinde durmayın, ama üzerinde 2 rakamı olan kırmızı bir balon görürseniz hemen atlayın. Size 100 puan getirecektir.

▪ Ekranın çeşitli yer-

Alternatif

Carnivorus

Sayı/Puan Aralık 99 80/100

lerindeki sekiz taşı da vurmalsınız. Böylelikle bir kez daha balonların çıkmasını sağlayabilirsiniz. Taşların size sağladığı tek avantaj bu değil, biraz dikkat ederseniz cephanenizin de değiştiğini göreceksiniz. Güçlendirilmiş mermilerinizle artık göldeki botu batırabilirsiniz (50 puan). Ardından da içindeki tavuğu vurduğunuz gözcü kulübesinin önce merdivenini, ardından kendisini devirin (50 puan dahil). Örümceği dördüncü ve son kez vurun ki 200 puandan mahrum olmayasınız. Haydi kolay gele !

Batu & Gökhan



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Bu tip oyunlar ses, müzik, grafik gibi genel kriterlere göre değil oyuncuda yarattıkları ...

Ses ve Müzik

...bağımlılık ve eğlenceye göre değerlendirilmelidir. Bu nedenle, Moorhuhnjad 1 ve 2, tüm ...

Oynanabilirlik

...sınıflandırmaların dışında kalan, beş on dakikada...

Atmosfer

...tüm stresinizi almanızı sağlayan, küçük ama...

75 LEVEL Notu

...gerekli oyunlar arasındaki yerlerini almıştır. Hiç ya da klasik olmasalar da bizden jüri özel ödülüne kazanmışlardır

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

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

Multiplayer: İnternet (Standard Net)

Üzerinden maksimum 6 kişi

Grafik Destegi: Maksimum 1024x768 ve 24 bit renk derinliği

CARMAGEDDON TDR 2000

Parçalamaya pirim verilen oyunlar...

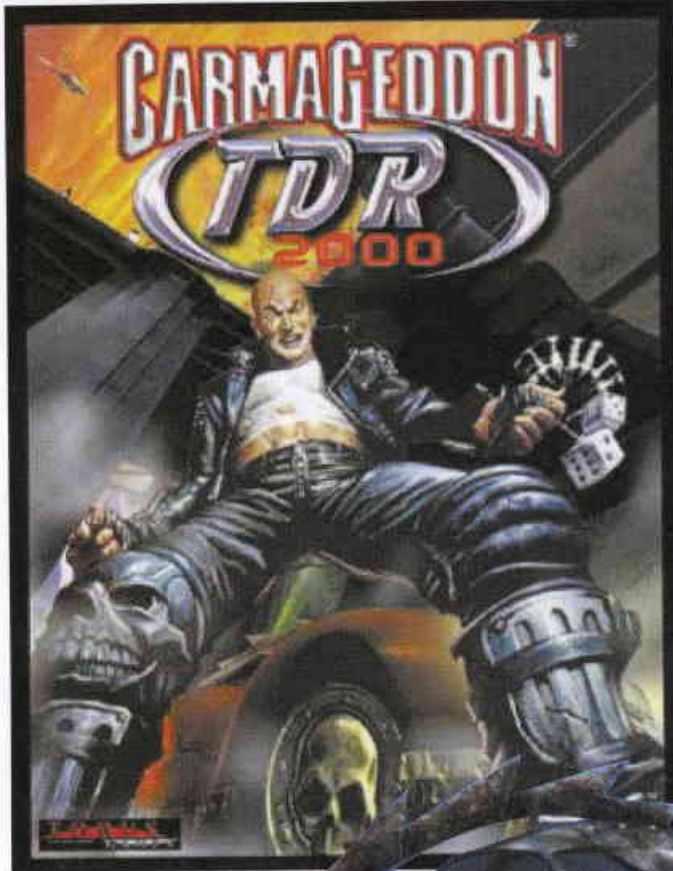
Firma: Sci

www.carmageddon.com

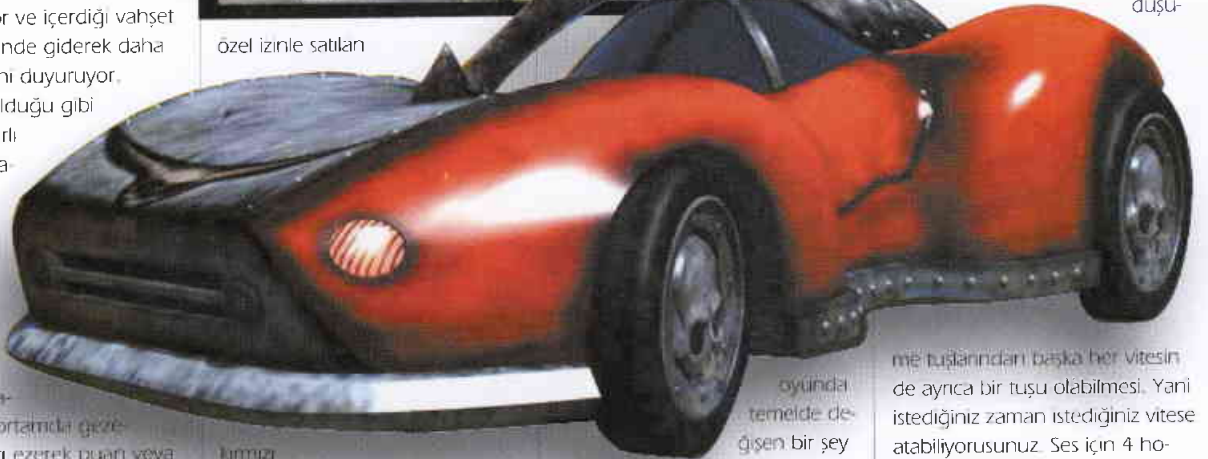
İnsanların içindeki parçalamaya dürtüsünün bir çok dışı vuruluş şekli vardır. Fazla rahat davranamayan insanlar kendi çaplarında bir şeyler kırıp dökerek, birilerine çıkışarak veya onu dürtükleyerek bunu sağlama çabıdır. Diğer deliller ise bunu sokağa çıkarak, insanlara ve çevreye zarar vererek yaparlar. Ona buna çarparlar, onu bulaştırırlar. Ben bunların hiç birini yapmıyorum diyorsanız yalan söylüyorsunuzdur. İnkâr etmeyin. Hepimizin içinde arada sırada açığa çıkan parçalamaya dürtüsü bazen ikinci söylediğim insan tipini bile geçme eğilimindedir. Siz iyisi mi bu dürtünüzü inkâr edeceğinize Carmageddon oynayın. Hiç değilse insanlar Carmageddon oynadığınızı söylediğinizde sizin neler hissettiğinizi az çok tahmin edecek ve ona göre hareket edeceklerdir.

Yeşil mi istersiniz,

Bilmemkaç sene önce çıkmaya başlayan Carmageddon serisi hızla yol alıyor ve içerdiği vahşet öğeleri sayesinde giderek daha da fazla ismini duyuruyor. Her zaman olduğu gibi yasak ve zararlı olan şeyler daha çok rating alıyor. İlk çıktığında ortalıkta çok yankı uyandıran Carmageddon'da arabanızla 3D bir ortamda gezerek ve insanları ezerek puanı veya zaman alıyordunuz. Bazı çevrelerde çıkan söylentilerin aksine yapımcılar oyunun çok tuttuğunu biliyorlardı. Bu yüzden ezilen insanları zombilere çevirerek oyunun yeni bir sürümünü çıkarıyorlar. Böylece dışarıya hoş gözüküp aynı zamanda hardcore oyuncuların istediği gibi bir oyun çıkarmışlardı. Buna rağmen hala sorun olan şey zombilerin de insan olması ve kanlarının sıçramasıydı. Buna da çözüm bulundu ve Carmageddon TDR 2000'in



özel izinle satılan



kırmızı

kanlı versiyonu ve herkese sabırsız yeşil kanlı versiyonu var.

Olaylar bu kadar abartılmışken yapımcılar oyunlarının satılması sebebiyle mutlulular. Oyuncular da istedikleri tarz bir oyunun yeni özelliklerle karşılama tekrar çıkmasından mutlu olacaklar gibi gözüküyor. Bu kadar olaylara sebep olan oyunu kendi dehşet ve vahşetiyle beraber incelemek objektif olmak açısından görevim. Biraz da oyundan bahsetmek gerekiyor. Konusu gelecekte geçen

yoya bağlı temel amaç sokaklardaki mücadeleden sıyrılıp duvarları aşabilmek ve kaçabilmek.

Kırmızı mı istersiniz?

Oldukça etkileyici bir giriş demosundan sonra karşına gelecek menüyü merak içinde bekledim. Ana menü konusunda Carmageddon'un gözümde eski versiyonlarından sabıkası vardı. Fakat bu seferki ana menü oldukça hoşuma gitti. Menülerin değişmesi, butonların dizaynı ve içerik açısından oldukça yol katedilmiş. Options menüsü çok fazla ayar içermiyor fakat ses ve görüntü ayarlarını oyuna girmeden önce yapmalısınız. Gelişmiş ayarlar bölümüne hiç girmeyin çünkü içinden çıkmak oldukça zor. Ama yine de ilgilenmek istiyorsanız deneme yanılma yöntemiyle bilgisayarınızı bozmadan birşeyler yapabilirsiniz sanıyorum. Aracınızı manuel veya otomatik vitesle kullanmanızı ayarlayan bir seçenek var. Burada ilginç olan şey normal vites artırma ve düşü-

me tuşlarından başka her vitesinde ayrıca bir tuşu olabilmesi. Yani istediğiniz zaman istediğiniz vitese atabiliyorsunuz. Ses için 4 hoparlör ayarını yaparsanız ön, arka, sağ ve sol hoperlorlerden farklı ses gelir. Bu yeni oyuna eklenen iyi özelliklerden biri. Seslerin kulak doldurması oyunun atmosferini önemli ölçüde etkiliyor. Kontrol ayarlarında da oyunun Force Feedback desteği olduğunu görüyoruz. Bunun da ezdiğiniz zombileri ve çarptığınız arabaları hissetmedeki etkisi üzerine daha sonra uzun uzun tartışırız...

Bütün iyi niyetli ayarlarımızdan sonra sıra oyuna girmeye geliyor.



3 modda oynamanız mümkün. İkinci Fişe Play. Bu modda zamana karşı senaryoya bağlı kalmaksızın diğer araçlarla yarışyorsunuz. Konu dışında herşey senaryolu modla aynı. İkinci mod senaryoyu takip ettiğiniz Campaign modu. Burada da oyunun verilen briefinglerini ve ara demolarını izleyerek bölümleri geçiyorsunuz. Son

modifikasyonlar aracınızın performansını etkiliyor. Aracınızın boyasını ve ufak tefek eklentilerini belirlemek elinizde. Fakat zaten oyunun içinde oldukça abzürt power-up'lar olduğu için bu modifikasyonlara çok da fazla gerek yokmuş. Oyunun ilerlerinde Need for Speed'e benzer bir şekilde kariyer yapıp başka arabalar da

yor. Bu değişiklikler slot hesabına göre yapılıyor. Her slotun belli kategoride belli bir değeri var. Buna göre araç upgradelerden etkileniyor. Bu etkileri aynı zamanda grafiksel olarak görmek de mümkün. Örneğin motorun giderek büyümesi ya da kaportanın değişmesi gibi.

Önceki oyunlardan da görmeye alıştığımız power-up'lar burada da süsüyle mevcut. Fakat bir önceki oyundaki kadar saçmalama rastlamadım. Hatırlayanlarımız vardır. Arabanın arkasına kocaman bir zincir ve ucunda bir topuz bağlanıyordu ve siz onu sağa sola çarparak gidiyordunuz. Bu seferki saçmalıklar allahın sadede zombilerle alakalı. Aracınızı etkileten poweruplar sadece hızlanmanızı, ziplamanızı, yağ bırakmanızı veya ateş etmenizi sağlıyor.

Grafik motoru tamamen yenilenen Carmageddon TDR 2000'de yeni motor bir çok değişik ani-



mod ise Multiplayer modu, ki yapımı firma Carmageddon TDR 2000'in Multiplayer özelliğinden önemle durduklarını belirtiyor.

Kalsın almayayım...

Carmageddon TDR 2000'de artık aracınızı modifiye edebilirsiniz. Çok detaylı olması da bu

atabiliyorsunuz. Arabanızın eklentileri 3 kategoride gelişiyor. Bunlardan ilki Armor. Bu kategori araç gücünü artırmaya ve yediği hasarı azaltmaya yarıyor. İkinci kategori Offensive. Bunun görevi aracın verdiği hasarı artırmak. Sonuncu kategori ise Power. Bu kategorinin artırılması sonucunda ise aracın motor gücü ve hızı artı-

masyon ve efektlerle olanak sağlıyor. Bunların başında gölgelendirmeler ve yansıma efektleri var. Gölgelendirmelerde oldukça fazla bug olması kötü fakat yine de bug olmadığı yerlerde yeterli gölgelendirme yapılmış. Yansıma için daha iyi şeyler söyleyebilirim. Motor oldukça iyi yansımalar ortaya koyuyor. Motorun sağladığı diğer

Alternatif

Carmageddon 2

Seyir/Puan

Şubat 99 70/100

bir güzellik ise araçların ve objelerin parçalanması. Öyle ki çarptığınız aracın tamponu sizin yan aynanıza takılıyor ve düşene kadar öyle gidiyorsunuz. Bu animasyonlara eklenen patlama ve parçalanma görüntüleri fena değil. 320x200'den 2048x1768'e kadar bütün çözünürlükleri 16,24 ve 32 bite destekleyen motor yine de çok başarılı gözüküyor. Ucundan müziklere de değinmeden geçmeyeceğim. CD'de Audio Track şeklinde bulunan parçalar oyunun vahşetine oldukça uygun ve gaz. Atmosferi yeterince kaldırabilen müzikler boş zamanınızda müzik setinizde de dinlenebilecek nitelikte.

Sonuç olarak oyunu kendi rakipleri ve oyun dünyası içinde incelediğimde çok iyi olmayan fakat eskiye nazaran oldukça gelişmiş bir Carmageddon olarak görüyorum. Etrafında bu oyunun fanatiklerine çok rastladım ve eminim bu arkadaşlar Carmageddon TDR 2000'e bayılacaklardır. Fakat yarış veya araba oyunu diye almaya kalkarsanız ve önceki oyunlardan haberinizi yoksa biraz tereddütle öneririm.

Onur Bayram

Grafikler

Yeni motor eskisine oranla daha iyi. Fakat buglardan kurtulmalı. Yine de çok çekici gelmiyor.

Ses ve Müzik

Ses efektleri tatmin edici. Müzikler ise oyunun en sağlam bölümü. Müzikler dışarıda da dinlenebilir.

Oynanabilirlik

Fizik motoru alışılması zor yapılmış. Konu sıkıcı gelebilir. Başından kalkamayanları anlayamıyorum.

Atmosfer

Burada müzikler en önemli unsur. Hız duygusunu hissediliyor. Force Feedback ile oynamak iyi olur.

LEVEL Notu

71

Carmageddon hep aynı. Dörtüncü ufak tefek çarparak vahası değiştiriyor. Daha iyi bir sisteme geçişler iyi olurdu. Yine de elden gelenin en iyisi.

Minimum: Pentium 200 MMX with 32Mb

DirectX 7 compatible soundcard

4Mb Graphics Card

Öncelik: Pentium III- 600 with 48Mb

32Mb Graphics Accelerator

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

KASIM 2000

LEVEL

71

FOOTBALL MANAGER 2001 THE F.A. PREMIER LEAGUE

oleeee ole ole oleeee...

Yapım: Electronic Arts

Dağıtım: Aral İthalat

Tür: Menajerlik

Bilgi için: www.easports.com

İlk milli gururlarımız Lefter ve Can Bartu'dan bu yana yurt dışına yeniden oyuncu ithal etmeye başladık. Hatta hızımızı alamayıp antrenör bile ithal ettik. Futbol takımlarımızın kabuklarından sıyrılıp komplekslerini aştıkları bugünlerde içim menajerlik oyunları oynamak için kaynayıp duruyordu. Uzun zamandır elimde şöyle güzel bir futbol menajerlik oyunu da geçmemiştir, EA Sports'un F.M. 2001'i bu hasretimi kısmen kapattı.

Öncelikle şunu belirtelim ki oyunun yapımcıları her zamanki gibi Türkiye liginin içine katmamışlar ama dünyadaki tüm liglerden (biz dahil) oyuncu transfer edebileceğiniz için oyuncular üzerinde titizlikle çalışarak en az bir sene önceki kadroları doğru girmeyi başarmışlar. Liglerindeki tüm takımları oynayabileceğiniz 8 ülke var, bunları İngiltere, İskoçya, Almanya, İtalya, İspanya, Fransa, Hollanda ve Belçika. Bu ülkelerin takımlarından istediğinizi seçerek en fazla 6 arkadaşınız bir arada aynı makina-

da oynayabilirsiniz.

Oyunun büyük bir bölümünde email'lerinizi okumakla zaman geçiriyorsunuz. Aslına bir çok şey bu mail'ler üzerinden yürüyor. Böylelikle tek merkezden bir çok şeye ulaşabiliyorsunuz. Yalnız yıl hoş görünmesine karşın bir süre sonra mesaj kalabalığından canınız sıkılmaya başlıyor. Oyuna ilk başladığınızda size yönetim kurulundan gelen mail'e verdiğiniz cevaba göre oyundaki amacınızı belirlediğiniz için bu amaçları dikkatlice okumanızı ve taktiğinizi buna göre kurmanızı tavsiye ederim. Oyunda taktiklerinizi belirlemek için nereye gireceğinizi uzun süre arayabilirsiniz çünkü bir çok oyunda alıştığımız saha dizilişini gösteren şemayı biraz saklamışlar bu kez. Team menüsünden squad seçeneğine giriyorsunuz sonrada Istform seçeneğini seçiyorsunuz.

Genel takım taktikleri dışında individual orders seçeneği ile oyuncularımıza özel emirlerde yükleyebilirsiniz. Yalnız burada adam adama savunmayı göremedim ki bence bu büyük bir eksiklik. Lige başlamadan önce adamlarınızı tanımanız için dostluk maçı yapmanızı tavsiye ederim. Hem aklınızdaki oyuncuları denemiş olursunuz. Bunun için calendar seçeneğine girip boş olan bir tarihe sağ tıklayabilirsiniz. Ötünüze çıkan liste o tarihte maçı olmayan takımların listesidir. Onlardan herhangi birini seçerseniz bir dostluk maçı ayarlamış olursunuz. Maçları dört şekilde oynayabilirsiniz. Bunlar 3D Match, 3D Highlights, Fastview ve Quickmatch olarak sıralanıyor. 3D Match'de oyunun tamamını seyredebilen yerlerde müdahale edebiliyorsunuz ama çok uzun sürüyor ve replay özelliğini kapatmazsanız her golde replay izlemekten bıkiyorsunuz. 3D Highlights'da maçın önemli anlarını 3D olarak seyredebiliyorsunuz. Fastview'da tamamen taktik haritası üzerinden maçı seyredebiliyorsunuz. Quickmatch ise direkt



olarak size maç sonucunu gösteriyor. Size birkaç taktik tavsiyesinde bulunuyorm. Oyuncularınızın hizına çok dikkat edin, Kalecilerde strength ve control, savunma oyuncularında tackling, orta sa-

Alternatif
Industry Giant
Sıra/Puan **Ağustos 98 70/100**

Taktik ayarlarken en çok dikkat etmeniz gereken özellik oyuncunuzu oynamak istediği mevkinin dışında bir yerde oynatmanızdır. Bu durumda oyuncunuzun ismi kırmızı olur ve skill puanı düşer ki bunu isteyeceğinizi hiç sanmam çünkü puanları yarıya kadar düşebiliyor.

Genel olarak baktığınızda F.M. 2001 grafik tasarımını ve oynanışıyla sizin çok zamanınızı çalabilecek bir oyun. Ayrıca şu anda hiç rakibi de yok. Oyundaki birkaç ufak hatayı da göz önüne almazsak dördüncü lig takımlarından birini alıp ellerinizle Avrupa şampiyonu yapmanın zevkini bu oyunla sonuna kadar yaşayabilirsiniz.



hada passing ve forvetlerde shooting dikkat etmeniz gereken en önemli özellikler. Mutlaka forvet oyuncularınızdan birine dribbling emrini verin. Bu sayede hem çok gol atabilirsiniz hem de oyunu rakibinizin alanına ykabilirsiniz.



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Fifa serisinin tüm grafik zenginliğini bu oyunda da kullanılmış. Maç yumuşak gerçekçi hareketlerle seyredebiliyorsunuz.

Ses ve Müzik

Dört dörtlüklü özellikle efektlere bayılacaksınız. Kemik seslerine kadar duyabiliyorsunuz. Sunucularda gayet başarılı.

Oynanabilirlik

Email kalabalığı, zor ayarlanabilir transfer filtresi, geri dönüşü olmayan ekranlar. Biraz daha dikkat edilebilir.

Atmosfer

Oyunu kazanmayı ya da kaybetmeyi tamamen taktiklerinize bağlı ve bunu kesinlikle hissediyorsunuz.

82 LEVEL Notu

Şimdiye kadar yapılmış en güzel menajerlik oyunlarından birisi. İnternet üzerinden güncellenmiş kadroları da indirebilirsiniz. Sizi uzun süre meşgul edecektir.

Min. Conf: PII-356, 64 MB bellek, 4 MB Ekran kartı

Özellikler: PIII 500, 428 MB bellek, 32 MB 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Aynı bilgisayarda 6 kişi

Grafik Desteği: Max 1024 X 768

ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD

Adventure ve RPG tehlikeli bir karışım olsa gerek

Yapım: Westka Kommunikatons

Dağıtım: Ubi Soft

Tür: Adventure/RPG

Bilgi için: www.ubisoft.com

Birçok dağıtıcı firma adventure türünün ölmek üzere olduğunu düşünüyor ama son zamanlarda çıkan birkaç oyun bu durumu tersine çevirecek kadar sağlam. Amerikan firmaları bu türden umidini kesmişken, Avrupadaki Red Orb (Ring), Infogrames (Outcast), Ubi Soft (Amerzone), Funcom (The Longest Journey) gibi yapımcılar türü canlı tutmaya ve geliştirmeye devam ediyor.

Arcatera, alabildiğine uzanan bir dünya...

Bu sefer de bir Alman firması olan Westka, Arcatera ile adventure alemine adım atıyor. Tabii türü Fransız tekelinden kurtarabilir mi? İşte, ondan emin değiliz. Arcatera, aynı isimli bir role-playing sistemi üzerine kurulu (kağıt-kalem olayı); tasarımcılar bu sistemi 12 yıldır geliştiriyormuş. Arcatera, içinde birçok şehir, insan, kültür, din, canavar, çözülmesi gereken sır ve çıkılması gereken görev barındırıyor.

Arcatera'nın klasik Ortaçağ



dünyası, mitolojik ve fantastik elementlerden bir hayli nasibini almış; karakterlerin kıyafetlerinde, binaların mimarisinde ve Arcatera sakinlerinin yaşam tarzında bu etkiyi bulmak mümkün.

Adventure mı RPG mi?

Arcatera temelde bir adventure olmasına rağmen, bu tarz çoğu oyundan çok daha fazla RPG özelliği taşıyor. Aslında Arcatera her iki türün de en iyi yönlerini almaya çalışmış; adventure aleminin etkileyici grafikleriyle atmosferini ve RPG diyanının hareket özgürlüğünü aynı potada eritmeye çalışmış. Tabii ne kadar başarılı olduğu tartışılır. Öncelikle klasik bir RPG hikayesi olarak tasarlandığı için, adventure özellikleri daha sonra oyuna katılıyor. Her karakterin belli bir geçmişi, özgün bir kişiliği, alışkanlıkları ve hatta hareketlerini belirleyen iç çekişmeleri var. Aksiyon sahneleri, karakter profilleri kadar derinlikli değil. Örneğin, dövüş sırasında partinize yeni emirler vermek için space bar'a basıp oyunu durdurabiliyorsunuz.

Oyundaki bulmacaları partideki karakterlerinizin farklı güçlerini ve



Alternatif
Legacy of Kain
Sayı/Puanı Aralık 97-80/100

manlarınızın arka planda hainlikler planlamaya devam ediyor. Örneğin Arcatera aleminde, "Su uyur, Black Sun uyumaz" derler. Şehir sakinlerinin her biri belli bir yapıya zekaya sahip; bu yüzden onları günlük hayatlarıyla meşgul olurken gözlemleyebilirsiniz. Maksimum dört kişilik bir parti kurabiliyor ve NPC'lerle interaktif diyaloglara girebiliyorsunuz. İlişkilerinizde dikkatli olmanızı tavsiye ederim; çünkü NPC'ler onlara nasıl davrandığınızı hatırlayabiliyor.

Teknik İvr Zivir...

Şaşıracağınız ama Arcatera eş zamanlı bir 3D motor kullanmıyor. Onun yerine hareketli progresif arka planlarla çalışan, mekan bazlı bir sistem kullanıyor. Karakterler de progresif olduklarından çoğu eş zamanlı karakterden daha çok detaya sahipler. Işıklendirme ve gölgelendirme günün saatine göre değişiyor. Birçok görüntü efekti kullanılmasına rağmen oyun 3D hızlandırıcı istemiyor. Seslendirme de iyi sayılır. Yine de ben bu oyuna pek ısınmadım. Herhalde bunun sebebi de her iki türü de aynı ayrı sevmem.

Güven Çatak



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikler sağlam ve detaylı ama çözünürlük yetersiz gibi. 3D halandırıya ihtiyaç duymaması ilginç bir gelişme.

Ses ve Müzik
Seslendirme sorunsuz. Müzik dönemi yansıtıyor. Ama her ikisi de oyunun atmosferine uygun değil.

Oynanabilirlik
Karakterleri hem aynı anda hem de görev dağılımı yaparak oynatabilmek iyi bir fikir. Yine de çok esnek değil.

Atmosfer
Hikaye klişe olduğundan açıkça söylemek gerekirse ben hiç havaya giremedim. Ortaçağdan esintiler taşıyor.

70 LEVEL Notu
İlginç bir deneme ve bence daimi olmaktan daha fahi anlamıyla kurtulamadım. Sans falıdır ama şansınızı zorlamayın.

Minimum: Pentium II-433, 32 MB bellek

Önerilen: Pentium II-450, 64 MB bellek

Multiplayer: Yok

Grafik Destegi: Maksimum 600x600 ve 16 bit renk derinliği.

REACH FOR THE STARS

Yıldızlara uzanın, ama dikkat edin elinizde kalmasınlar!

Yapım: SSG

Dağıtım: SSG

Tür: Strateji

Web: www.reachforthestars.com

Level ilk sayıyı hatırlayanınız var mı bilmem ama, ben çok iyi hatırlıyorum. Tabii bunda şaşılacak bir şey yok, ama zaten konu o değil, amacım lafi ilk sayıya incelediğimiz bir oyuna getirmek. Adı Master of Orion 2 olan o oyun kabaca tanımlamak gerekirse strateji türündeydi. Ama tabii bu çok kaba bir tanım, gerçekte o türden olan oyunlarda sadece birim üretip savaşmakla yetinmezsiniz. Bu tür oyunlar daha ziyade tüm bir galaksiye meydan okumayı ve kendi imparatorluğunu kurmayı düşleyenlere hitap eder. Sadece gemi ya da tank yapmak ve bunlara savaşta kumanda etmek yetmez, aksine gezegenlere ve üzerlerindeki kolonilere de hükmetmeniz gerekir. Benim gibi diktatör özentileri için ideal oyunlar yani, heh. Ama tabii ben bu tür oyunlarda çoğunlukla çok barışçıl takılırim, galaksiyi keşfetmek, yeni irfanlar edinmek ve kolonilerimin zenginleşmesini sağlamak öncelikli hedeflerimdir. Kötü bir komşu olduğum söylenemez. Birileri canımı çok sıkımağa başlayana dek...

Vay! Savaş Ha!

Bu tarz oyunlarda savaş kadar diplomasi ve ekonomi de önemlidir. Ve tabii teknolojiyi devamlı geliştirmek gerekir. Herhalde koca bir filonun sırf biraz yaşlı olduğu için daha küçük ve modern birkaç gemi tarafından yok edilmesini izlemekten daha acı bir şey yoktur. Ve tabii işler asla filonuzun yok edilmesiyle sınırlı kalmaz, genellikle ardından kolonileriniz ve en sonunda da imparatorluk sarayınız gelir. Doğrusu Master of Orion 1 ve 2 tüm bu duygularına en iyi yaşayan oyunlardı. Tabii şimdi serinin üçüncüsü yapılıyor ve ben altın görmüş Dwarf gibi ellerimi ovuşturarak bekliyorum, ama zamanı var. Bu türden yapılan tek oyun tabii ki MOO serileri değildi, ama nedense pek çoğu oldukça zayıf yapımlardı. Hiçbiri pek o kadar tutmadı, belki bunda bu



oyun türünü sevenlerin sayısının az ama beklentilerinin yüksek olması büyük rol oynamıştır.

Aha Filo Yaptım!

Reach For The Stars işte tam bu türden bir oyun, koca bir galakside keşif, kolonizasyon, diplomasi ve savaşla türünüzü tek hakim kılmaya, ya da en azından hayatta tutmaya çalışıyorsunuz. Çalışıyorsunuz ama...Hmmm, nereden başlasam bilemiyorum, aslında bu oyunu bir hayli büyük bir merakla bekliyordum. Yapımcı firma SSG oldukça detaylı bir oyun vad ediyordu. Hatta Cem ve ben bu oyun üzerine bir miktar geyik çevirmiştik, o da bu tarz oyunları sever. Neden olduğunu sormayın, herhalde onunda aslında tüm galaksiyi ele geçirmek isteyen deli bir diktatör bozuntusu olduğunu anlamışsınızdır. Heh, ama onunla aramızda bir fark var, ben TUM galaksileri istiyorum, o sanırım birkaç yüz taneyle yetinebilecek kadar tok gözünü. Neyse, işte hevesle beklediğim bu oyun sonunda elimime geçti, geçti ama. İşin bu kısmından nefret ediyorum, yani bir

şeyi beklemek tamam ama, o beklentinin boşa çıkması kadar kötü pek az duygu vardır herhalde dünyada. Reach For The Stars kelimenin tam anlamıyla çuvalıyolar.

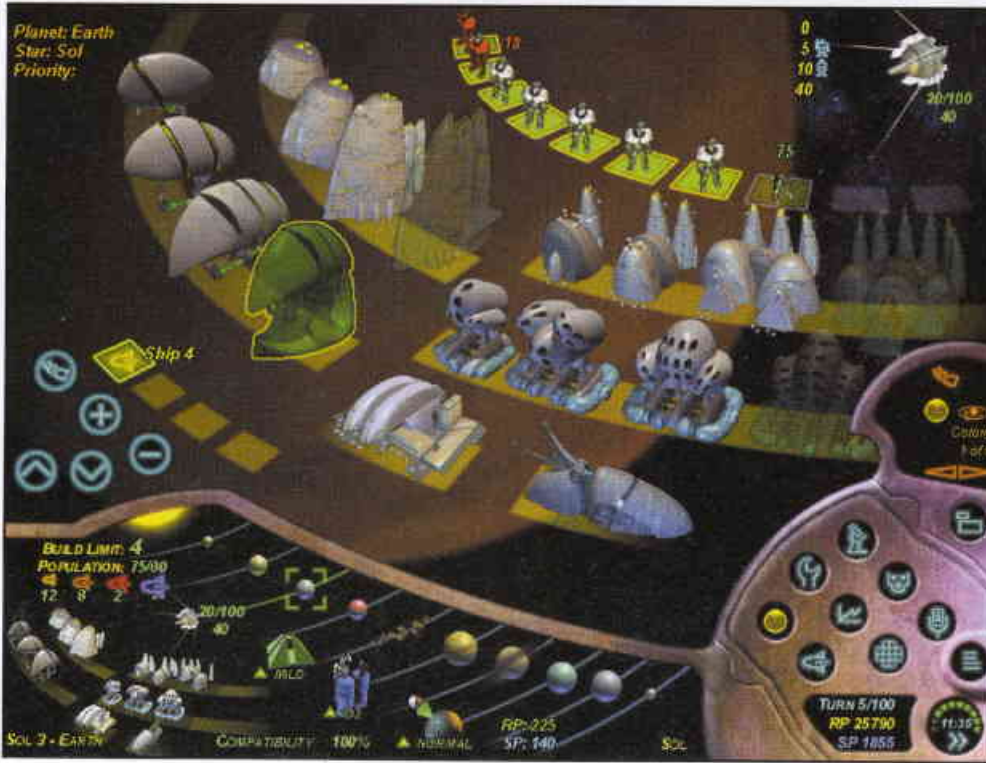
Bekle Geliyorum!

Sanırım işe oyun grafiklerinden başlasam iyi olacak, çünkü neresinden tutacağımı şaşırdım. Grafikler son derece basit ve hiçbir çekiciliği yok. Tabii bir strateji oyunundan Quake 3 tarzı grafikler beklenemez, sonuçta bunlar iki farklı tür. Ama RFTS (adını uzun uzun yazmayacağım) gerçekten de çok basit ve cansız grafiklere sahip. Herşey iki boyutlu olarak tasarlanmış, ancak izometrik kamera açıları kullanılarak üç boyutlu gibi gösterilmeye çalışılmış, ve maalesef başarılı olunamamış. Bunun en büyük sebebi tüm oyunda animasyon namına hiçbir şeyin olmaması. Mesela savaş ekranında karşı karşıya duran filolar hemen hiç kımıldamayan çizimlerden ibaret, sadece etrafta ileri geri uçuşan çizgilerle birbirlerine ateş ettikleri vurgulanıyor, bir de gayet berbat bir patlama efekti mev-

cut. Koloni inşaat ekranlarında da durum farklı değil, altı farklı sırada yapabileceğiniz binaların silüetlerini gösteren basit çizimler var, üzerine tıkladığınızda ekranın altındaki üretim sırasında bir kopyaları beliriyor. Hepsi o kadar. Teknoloji ya da diplomasi ekranlarında da bundan daha iyisini bulmayı ümit etmeyin.

Gemilerini Yokedeceğim!

Grafiklerin ne denli basit olduğunu belirttiğimden sonra sıra geldi ses ve müzik efektlerine. Bazı basit bipler ve dütlemler dışında fazla bir ses efekti yok bu oyunda. Oyun zaten aşırı sönük, üzerine bir de bu basit sesler binince insan iyice tiksiniyor. Müziklere gelince, doğrusu bu zamanda, bir oyunda boylesine kulak tırmalayan türden Midi müziklere rastlayabileceğimi söyleseler inanmazdım. İnsan en fazla 2 bilemedin 3 dakika dayanabiliyor. Ve tabii ara sahneler, onları unutmamalıyım. Açılış demosu bir an için insanın gözüne hoş gözüküyor, ama kısa zamanda öyle olmadığını anlıyorsunuz. Hem açılış demosu, hem de aralarda çıkan minicik vide-



olar son derece zayıf. Beş yaşında bir çocuk çok daha iyisini yapardı. Oyunun arabirimine geçince, bu da pek öyle övgü alacak bir tasarıma sahip değil. Çok karmaşık değil, ama kullanımın pek rahat olduğu söylenemez. Tüm kontroller çok kötü yerleştir-

rin hemen hepsi genel olarak birbirinin kopyası, yani Master of Orion'da olduğu gibi özel ve farklı ırklardan eser yok. Ayrıca senaryolar da son derece baştan savma, kaldı ki bu tür bir oyunda siz ne senaryo yazarsanız yazın, oyunun ana amacı belirlidir,

yoldan bir zafere ulaşabilirsiniz. Ya da Master of Orion size galaktik seçimleri kazanarak oyunu tamamlama imkanı sunar. Burada hiçbirini yok, sadece savaş ilanı ve barış çağırısı yapabiliyorsunuz. Bir de diğer ırklara ittifak kurma önerisi götürebiliyorsunuz, ama hemen her zaman red ediliyor.

Ben! Milyonlarca Galaksinin Lordu!

Uzun lafın kısası, RFTS son derece içi boş bir oyun, adeta göstermelik olarak hazırlanmış. Sanık hayatında hiç oyun yazmamış, ya da bilgisayarla alakası olmamış birileri Master of Orion ya da Imperium Galactica'yı bilgisayar ekranında şöyle uzaktan on saniyelikine görmüş de, heves edip bunu ortaya çıkarmıştı. Oylesine içi boş, oylesine anlamsız, oylesine yavan bir oyun. Aslında oyun dermeye bile dilim varmıyor. Master of Orion 1'ci kralı yaklaşık 5-6 seneden fazla oldu sanırım, ama bu oyun onun bile eline su dökemez, hem de hiçbir açıdan. Size tavsiyem bu tarz oyunları seviyorsanız RFTS'dan uzak durmanız. Şahsen ben yakında çıkacak olan Master of Orion 3'ü bekliyorum, ne de olsa bu isim bu tarzın duayeni sayılır.

Mad Dog



rilmiş ve diyalog pencereleri asla oyuncuya ihtiyacı olan bilgiyi doğru düzgün iletmiyorlar. Özellikle galaksi haritası berbat, uç boyutlu görünsün diye öyle bir düzenlenmiş ki, insan neyin ya da kimin nerede olduğunu çabucak şaşırıyor.

Kolonilerin Benim Olacak!

Oyunun içeriği biraz sağlam olsaydı tüm bunları göz ardı edebilirdim, ama değil. Oyunda 16 ırk var hesapta, ama bunla-

fetihler yapmak ve herkese galip gelmek. İrkları ve senaryoları bir kenara bırakalım, bu tür bir oyunun can damarı sayılan diğer özellikler de neredeyse göstermelik olarak tasarlanmış. Bilimsel araştırma, kolonizasyon, ekonomik sistem ve diplomasi pencereleri sadece formalite icabı oyunda yer alıyor. Oyunun gidişine hemen hiçbir katkısı yok. Mesela Alpha Centauri oynarken çok ince diplomatik manevralarla sıkı dostlar edinebilir ve bu

Alternatif

Master of Orion

Sıyır/Puan

Ocak 97 80/100



Grafikler

Bu grafikler bundan 5 sene önce olsa belki vasat sayılırdı, şimdi ne sayılır varım siz düşünün.

Ses ve Müzik

Bu oyunu çalıştırmak için ses kartı gerekiyor, ama onun dışında ses kartı ne işe yarar belli değil.

Oynanabilirlik

Son derece yüzeysel ve sıkıcı. İnsan kısa sürede intihara meyilli bir hal alıyor.

Atmosfer

Ne atmosferi? Oynarken uyku bastırıdı, kapatıp yattım, hem de ilk 20 dakikada. Yeterli mi?

LEVEL Notu

13

Sadece bugüne dek gördüğüm en berbat tüm tabanlı galaktik strateji değil, aynı zamanda gördüğüm en berbat bilgisayar oyunlarından biri! Kesinlikle uzak durun!

Minimum: Pentium 200 MMK, 64 RAM, 4x CD sürücü.

Önerilen: Bu oyuna öneri getirmekten acizdim.

Multiplayer: 1-6 kişi (Hepsi de hayattan bezmiş olmalı)

Extra: Uyku hapi niyetine de kullanılabilir.

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

LEVEL KASIM 2000

LEVEL

81

DEER HUNTER 4

Sanal geyik kuyumuna devam. Ama bu kez isteyen geyik oluyor.

Yapım: Sunstorm Interactive

Tür: avlama simülasyonu

Web: www.sunstorm.net

Hayanları koruma derneğinin Avrupa'da bu oyuna tepkisi nasıldı bilmiyorum; ama sivri sinekleri bile öldürmeden uzaklaştırmaya çalışan beni bile şaşırttı, şu geyik avlama fikri. Bildiğiniz ve gördüğünüz gibi oyun Deer Hunter'ın dördüncü versiyonu. Ama tabii ki kimi küçük kimi büyük bir çok değişiklik bizi bekliyor.

Oyunda grafiklerdeki bariz artış, ses efektlerini ve yeni silahlar gibi yenilikleri bir kenara bırakırsak, en büyük değişiklik oyuna çok büyük bir eğlence katmış ve iyi düşünülmüş geyik bölümü. Bu bölümde geyiğin ta kendisi oluyorsunuz ve sizi avlamaya çalışan avcılardan kaçuyorsunuz. Avcıları avlayıp puan alamayacağınıza göre amacınız belli hareketleri yaparak belli bir mesafe kadar yaklaşarak puan toplamak. Bazı hareketlerde buldukça puanınız artıyor ve böylece boyunuzun uzuyor (gülmeyin, gerçektir).

Eğer avcı olursanız da, önce sizden bir karakter yaratmanız is-



teniyor. Daha sonra silahınızı seçiyorsunuz, ki burada yayla oktan 44'lük magnuma kadar envayi çeşit silah sizi bekliyor. Silahların, menzilleri, atış şekilleri ve diğer tüm özellikleri epey gerçekçi yapıldığından, ekipmanınızı seçerken titiz davranmanızı ve tüm oyunun kaderini etkileyecek bu kararı verirken emin olmanızı tavsiye ederim.

Oyuna başladığınızda, oyunu iki modda oynayabileceğinizi göreceksiniz. Oyunun ilk modunda aynı bir real time stratejiyi campaign'siz oynar gibi özgürsünüz. Quickhunt adlı bu modda istediğiniz alanda, istediğiniz silahla geyiklerin kücüğünü durmek üzere yola çıkabilirsiniz. Çok daha zevkli olan ikinci modda ise gerçek bir geyik avlama sezonuna girer ve tüm mevsimleri, yerleri, hava koşullarını yaşarsınız. Ama bir çoğunda belli kısıtlamalar olacak. Mesela sonbaharın başlangıcında sadece ok ve yay kullanabileceksiniz. Gerçi sonbaharın sonunda ve kış aylarında istediğiniz silahı kuşanabiliyorsunuz ama yine de çeşitli kısıtlamalar mevcut olacaktır. Kimi zaman



Alternatif
Industry Giant
Sıra/Puan: Ağustos 98 70/100

miş çıktı desem yalan olmaz (yalaladığınız geyikler duruma göre kimi zaman kaçmaya çalışırken, kimi zaman da "battı balık yan gider" hesabı üzerine saldırabiliyor).

Sonuç itibarıyla Deer Hunter 4, diğer serilerden çok daha gelişmiş olarak karşımıza çıktı. Multiplayer özellikleri de olan ve geyik avından başka bir anlam ve strateji teşkil etmeyen bir oyun olsa da gayet eğlenceli olabilir. Aslında siz bence onu bunu bırakın da, biraz tavuk avlayın, çünkü Moorhuhn 2 muhteşem bir oyundur! İnanın Diablo 2'den daha hızlı bağımlılık yapabiliyor (ama onun kadar uzun sürmüyor)!

Not: Dikkat! Yukarıdaki açıklamada geçen tüm adlar sahtedir. Gerçek hayatla ilişkisi tesadüfen daha fazlası değildir. Oyunda oynayan hiç bir geyik canlı değildir ve bilgisayar efektlerinden oluşmuştur! Lütfen evde veya ormanda oyunu canlandırmaya denemeyin! Yaşam kutsaldır, unutmayın.

- Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ	Grafikler
	Eskisine nazaran daha iyi. 3D orman güzel yapılmış, ama tüm detaylar için iyi bir makineye ihtiyacınız var.
	Ses ve Müzik
	Oyun içi müzik yok, ses efektleri de görmeden geyiklerin nerede olduğunu duyabileceğiniz kadar iyi.
Oynanabilirlik	
3 zorluk seviyesi var. Kolayca atlayabilirsiniz, herhangi bir karışıklık yok. Geyik olma şansınız var.	
Atmosfer	
Geyik avlamak fikri diğer oyunlardan farklı bir klasmaya sokuyor bu oyunu.	

75 LEVEL Notu

75 kadardır da geyik bir oyun değil, ama biraz da size hatırlatmış, oyunununluğu çektiğimiz şu dönemlerde oynatabilirsiniz gibi.

Minimum: Pentium II 300, 64 MB bellek

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek

Multiplayer: Network, modem

Grafik Desteği:



STEEL BEASTS

Şunlardan bir tane olsaydı İstanbul trafiğinde ne iyi giderdi!...

Yapım: Shrapnel Games

Dağıtım: Shrapnel Games

Tür: Simülasyon

Web: www.steelbeasts.com

Biliyor musunuz, bu tanklar yeniyen tanesi neredeyse milyon dolara filan mal oluyor. Tabii burada 50 ton ve üstü ana muharebe tanklarından bahsediyorum, fabrikadan yeni çıkmış ve gıcır gıcır ambalajındayken. Ama aradan biraz zaman geçince, işte o başka bir hikaye. Gelişmiş ülkelerin orduları her zaman için çok eskiyen tankları ya parçalayıp hurdaya çıkarırlar, ya da silahlarını filan söküp satışa çıkarırlar. Mesela İngiltere'de yaşıyorsanız, 20 yaşındaki bir Chieftain tankını 1000 Sterling gibi bir paraya satın alabilirsiniz, hem de tamamen işler durumdur. Tabii modern savaş alanında fazla bir işe yaramazlar belki, ama kendi çiftliğiniz ya da devrim yapmayı planladığınız bir üçüncü dünya ülkesi varsa o zaman durum değişir. Tıpkı bilgisayarlar gibi değil mi? Yeniyenleşen gibi para bayılıp, gururla arkadaşlarınıza gösterdiğiniz, ama kısa süre sonra demode olduğunda oturup nasıl yenileyeceğinizi kara kara düşündüğünüz para



tuzakları bunlar. Ah, ama en azından bir bilgisayarı kullanarak masum insanları öldürmeniz pek mümkün değil, yani kasayı kaldırıp kafalarına fırlatmadıkça değil...

Sardalya Konservesi

Çoğu insan bir savaş alanında en güvenli yerlerden birinin bir tankın içi olduğunu zanneder. Burada iki büyük yanlış söz konusudur, öncelikle bir savaş alanında "güvenli" diye bir yer yoktur. İkincisi de, bir tankın içi olabileceğiniz en sakat yerlerden biridir, çünkü bu meretler savaş alanında boy gösterdikleri anda, oluşturdukları tehdit yüzünden öncelikli hedef haline gelirler. Ve günümüzde piyadeler bir tank ortaya çıktığında onun hesabını görebilecek kadar iyi donatılırlar. Ama tabii ateş gücü ve moral etkisi açısından bu meretlerin ne

kadar tehlikeli olduğu gerçeği su götürmez. Steel Beasts meraklısını alıp savaş alanındaki bir tankın içine koyuyor, ve işlerin nasıl yürüdüğünü görmelerini sağlıyor. Pek tanınmamış bir firmanın yapımı olmasına rağmen, oldukça şaşırtıcı bir potansiyele sahip bu oyun. Sadece tankın dümeni ya da topuna geçmenizi değil, aynı zamanda komutanlık oynamanızı da sağlıyor. Ama büyük eksiklikleri var.

Panzerkampfwagen Mk VII.

Öncelikle Steel Beast bir tank simülasyonu olarak öğrenilmesi ve oynanması oldukça kolay bir oyun. Tankın her düğmesini çevirmek ve kolunu itmekle uğraşmıyorsunuz, bunun yerine dikkatinizi bulduğunuz istasyona ve savaşa yönlerebiliyor-

sunuz. Atış istasyonundan kuleye kadar pek çok yerde bulunabilirsiniz, her istasyonun yapacak başka bir görevi var. Mesela kapağı açık dışarı çıktığınızda ya da kulenin içinden etrafı gözletirken komutan rolüne bürünüyorsunuz. Hedef seçmek, atış emri vermek, gidilecek yönü göstermek ve savaş alanındaki diğer

Alternatif

Industry Giant

Sayı/Puan Ağustos 98 70/100

unsurlara komuta etmek sizin işiniz oluyor. Genellikle de oyunun büyük kısmı burada geçiyor, çünkü bu hem zevkli hem de gerekli. Azıcık bile yabancı diliniz varsa Tutorial kısmındaki görevleri sırasıyla oynayarak işi çabucak kapabilirsiniz.

King Tiger

Grafik ve ses açısından bir mucize beklememeniz gerektiğini söylemeliyim. Ancak bu grafiklerin kötü olduğu anlamına gelmiyor, sadece pek gösterişli değil ama yine de iş görüyorlar. Efektler de öyle, ses ve grafik efektleri fazla detaylı değil, ama kuleda dururken etrafınızda vızıldayan sabotları rahatça görebiliyorsunuz, eh bu da idare eder. Bu oyunun esas problemi tamamen başka. Her ne kadar

oynaması kolay ve zevkliyse de, oynayacak fazla bir şey yok. Oyunda bir sürü tek kişilik ve Multiplayer görev var, ve bir de harita editörü, ama senaryo yok. Seferberlik görevleri bir dizi bağlantısız tek görevden oluşuyor, kafanıza göre oynayın. Eh tabii bu durumda elimizdeki oyun pek bitmemiş sayılır. Doğrusu yazık olmuş, iyi bir potansiyel bu şekilde heba edilmiş gibime geliyor. Bir tank simülasyonu olarak fena değil, ama bir bilgisayar oyunu olarak çok eksik yani, eh kararınızı ona göre verin.

zevkliyse de, oynayacak fazla bir şey yok. Oyunda bir sürü tek kişilik ve Multiplayer görev var, ve bir de harita editörü, ama senaryo yok. Seferberlik görevleri bir dizi bağlantısız tek görevden oluşuyor, kafanıza göre oynayın. Eh tabii bu durumda elimizdeki oyun pek bitmemiş sayılır. Doğrusu yazık olmuş, iyi bir potansiyel bu şekilde heba edilmiş gibime geliyor. Bir tank simülasyonu olarak fena değil, ama bir bilgisayar oyunu olarak çok eksik yani, eh kararınızı ona göre verin.

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Basit ve nispeten temiz oldukları söylenebilir, ama Quake 3 tarzı bir 3D görüntü beklemeyin.

Ses ve Müzik

Sadece menüde müzik var, ses efektleri de çok detaylı değil, ama yine de iş görüyor.

Oynanabilirlik

Şaşırtıcı derecede iyi. Tutorial görevleri size işi çabucak öğretebilir. Ama adam gibi konusu olan bir Campaign yok.

Atmosfer

Fena değil, burada bir savaş alanı çoğu oyundakinden iyi tanımlanıyor, piyadeler bile var.

45 LEVEL Notu

Basit ve başarılı çok iyi, ama bir oyun olarak çok büyük eksiklikleri var. Bepa harcıması bir fırsat daha var!

Minimum: P2-66, 32 RAM, 2 MB grafik kartı.

Önerilen: P2-300, 64 RAM, 16 MB grafik kartı.

Multiplayer: Var

Extra: Yok



SEARCH AND RESCUE 2

Can pazarı ve helikopter simülasyonu...

Yapım: Stardock Systems

Dağıtım: Ubi Soft Entertainment Tür: Strateji

Bilgi için: www.ubisoft.com

Simülasyon kavramı ortaya çıkana kadar oynadığınız oyunları hatırlayın. Tepeden gördüğümüz tanklar ve uçaklar delice birbirine ateş eder ve birbirlerini vururlardı. Sadece sağa sola dönebilen araçların komutlarında hiç bir ayrımı olmadığı için oynaması da kolay olurdu. Böylece ekran başında dışarıya dışarıya diye ateş ederek sabahlardık. Sonra simülasyon denilen bir tür ortaya çıktı. İlk çıkış noktası orduda pilot ve asker eğitimi için kullanılan program ve araçlar olan simülatörler zamanla bilgisayar dünyasına da girdi. Son dönemde oyun dünyasının da yavaş yavaş fantazilerden kurtulup gerçeğe yaklaşması bu tür oyunlara olan ilgiyi arttırdı. Bu ilgiye son örnek olarak "İnsan Simülasyonu" olarak nitelendirilen The Sims hastalığını örnek vermek yanlış olmayacaktır.

Zamanla tarihin ilk simülatörlerinin sadece öğretici mantığının, oyunseverleri ekranı başına bağlayamadığı anlaşılınca bu tür görsel açıdan gelişme göstermek



zorunda kaldı. Öyle ki zaten oynamasını öğrenmesi saatler alan oyunlar için yüzlerce dolarlık makineler kurmaya başladık. Kimimiz yarı yolda pes etti. Kimimiz hala orjinal şeylerle uğraşmanın zor da olsa eğlenceli olduğunu savunuyor. İkinci gruba dahilseniz işte size yine orjinal konulu bir simülasyon oyununun yenişi: Search and Rescue 2.

Konu olarak orjinal dedim; çünkü bir simülasyon oyununda helikopter kullanmak sıradan birşey fakat kurtarma helikopteri kullanmak ilgi çekici. Özellikle bilmeyenler için araştırma - kurtarma helikopteri hakkında kısa bir açıklama yapmak gerekirse, acil durumlarda hızından ve de aynı zamanda hareket kabiliyetinden yararlanan bir helikopter olduğu söylenilebilir. Search and Rescue 2'de Dolphin HH65 acil yardım ve kurtarma helikopterini Amerikan Coast Guard'da çalışan bir pilot sıfatı ile kullanı-

rı yapabileceğiniz Options menüsü ve senaryoya dahil oynayabileceğiniz Campa-



Alternatif

Industry Giant

Sayı/Puan Ağustos 98.70/100

dece detaylandırmayı değiştirebilirsiniz ki bu da performansı büyük ölçüde etkiliyor. Bildiğimiz



ses ayarları dışında kontrollerle ilgili ayarlar da sadece kontrol aletini seçmenize olanak tanıyor. Oyunun başında harcayacağınız vakit sadece yükleme süresiyle kalmıyor. Kontroller hiç bi şekilde size belirtilimi-

yor. Hiç bir help, training veya

guide tarzı programla karşılaşmıyor ve herşeyi kendiniz bulmaya çalışıyorsunuz. Tam bir hafta sonumu helikopteri düzgün yönlendirebilmeye harcadım. Kendi sitesinden çekebileceğiniz tuş takımı ile ilgili bir jpeg bir derece size yardımcı olabiliyor. Kontrollerle ilgili sorunlarınız için mail atarsanız elimden geldiğince yardımcı olabilirim.

Görevler ve bunların geçtiği ortamlar oldukça iyi tasarlanmış.



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Uç boyutlu grafikler çevrede olan biteni ve olaya müdahale etmenizi kolaylaştırıyor.

Ses ve Müzik

İnleyen yaralıların acılar içinde kıvrılmaları ve sizin imatla helikopteri daha kötü kullanmanız mükemmel bir fikir.

Oynanabilirlik

Yaralıların beşyüz metre yüksekten zevk için aşağıya atınca yakınları oyunu sizin için oldukça zorlaştırıyor.

Atmosfer

Deniz seviyesinde emilibar olan basınç atmosferin yükseklerine çıkıkça azalıyor ve oksijen yetersiz kalabiliyor.

79 LEVEL Notu

Adımı öldürmektense can kurtarmak ne kadar zevkli olabilir ki. Ama bu oyunda da sizden yardım bekleyen savunmasız yaralıları öldürmek gibi yok.

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

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

Multiplayer: İnternet (Stardock Net)

Üzerinden maksimum 6 kişi

Grafik Desteği: Maksimum 1280x800 24 bit renk derinliği.

ARMY MEN: WORLD WAR

Kurşun askerler bir kez daha meydana çıkıyor...

Yapım: 3DO

Dağıtım: 3DO

Tür: Aksiyon/Strateji

Bilgi için: www.armymen.com

3DO firması, her PC oyununu sağlam bir pazarlamayla piyasaya çıkarmasına rağmen, Army Men: World War için böyle bir girişimde bulunmadı. Oyunu biraz inceledikten sonra bunun nedenini hemen anlayabilirsiniz; 1997 yılında çıkan orijinal Army Men'den beri önemli hiçbir değişiklik yapılmaması gerçekten çok acı. Ve en kötüsü de kurşun askerlerin bir kez daha 'gerçek' savaş meydanlarına dönmesi, Army Men II, en azından kurşun asker esprisine uygun mekanlar içerir-

bir değişiklik yok. Aynı tepeden 3D izometrik bakış açısı, 2. Dünya Savaşı yerleşimleriyle bezenmiş; bu yerleşimler arasında, çıkartma yapılan kumsalları, balta girmemiş ormanları, bombalanmış şehirleri ve terk edilmiş köyleri saymak mümkün. Tabii grafikler hakkında heyecanlanmamanız gerektiğini şimdiden belirtmeliyim. Ekran çözünürlüğünü değiştirmenin hiçbir yolu yok. 640x480 piksele mahkumsunuz. Eminim bu durum çoğu pahalı 3D kartı sahibi oyuncunun hoşuna gitmeyecektir.



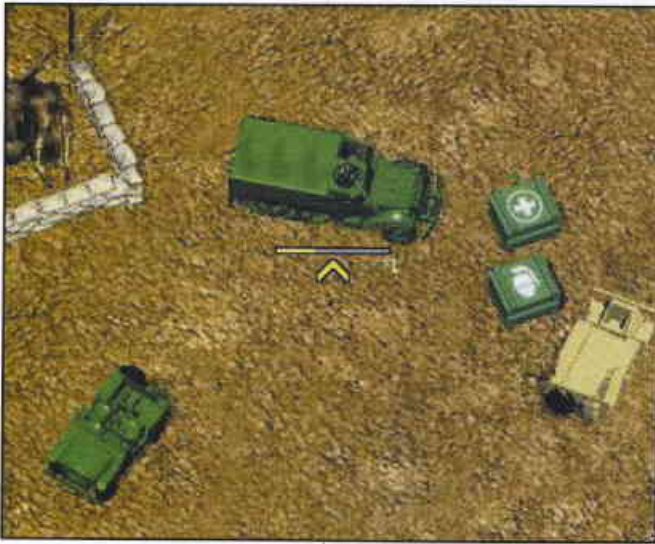
rinde görev varken, Army Men: World War 15 görevi bir senaryo altında toplamış. Görevlerin tekrar tekrar oynanabilecek hiçbir özelliğinin olmadığını söylemeye gerek yok sanırım. Görevler çoğunlukla esirleri kurtarmak, radar istasyonlarının yerini belirleyip onları yok etmek, bir tank birliğini durdurmak, ağır topları susturmak gibi hedefler içeriyor. Hedeflerin dışına çıkıp arazide kafanıza göre takılırsanız, ekstra silahlar ve sağlık bonusları bulma şansınız çok yüksek.

Gelelim silahlara, oyunda II. Dünya Savaşı'na özgü tüfekler, durbünlü tüfekler, makineli, el bombaları, havan topları, bazukalar var. Ayrıca hava saldırısı yaptırabiliyor ve paraşüt birliği çağırabiliyorsunuz. Tank, jip, kamyonet gibi araçlara binip kullanmanız ve taret toplarına adam koymanız da mümkün.

Oyunu iki şekilde multi-player oynayabiliyorsunuz. Birincisinde yapay zekalı (en fazla üç tane) rakiplerinize karşı oynayıp veya onlarla müttefik olun. İkincisinde ise aynı şekilde arkadaşlarınızla karşılaşın (sadece bir oyuncuda CD-ROM'un olması yeterli). Her iki mod da aynı 16 multi-player haritasını ve aynı 10 oyun seçeneğini içeriyor. Ayrıca yeni başlayanlar Boot Camp seçeneğine tıklayıp tutorial'a bir göz atabilir. Uygun bir hızda kontrolleri öğrenmek ve oyun mekaniğini kavramak çok faydalı olabilir.

özellikle yön bulma konusunda Birimlerin birbirine takılıp kalması ve bunun sonucunda oyuna bir önceki save'den başlamanız gibi olaylar yaşanabiliyor. "Görünmez" duvarlar sayesinde her haritada belli yolları takip etmek zorunda kalıyorsunuz. Aslında Army Men: World War'ı daha çok bir eklenti paketi olarak düşünebiliriz. Daha önceki Army Men serisi tuttuyarsanız, hiç durmayın derim. Ama benim tercihim Commandos'tan yana...

Güven Çatak



yordu, mutfak tezgahı, hobi odası ve arka bahçedeki kum havuzu gibi. Eminim çocukluğunda kurşun askerlerle oynayanlara bu mekanlarda yabancılık çekmemiştir. Anlayacağınız yeşil askerlerin siperlerini terk edip yeni stratejiler geliştirmeye niyeti yok.

Yaşayacak mı doktor?

Girişte yazdıklarımdan sonra Army Men: World War'un çok kötü olduğu izlenimine kapılırsınız ama aslında o kadar da kötü değil. Hatta eğlenceli bile sayılabilir, özellikle yeni PC oyuncular ve tüy siket kategorisinde olanlar için. Tabii şöyle dışlerinizi geçirebileceğiniz bir oyun arıyorsanız, bu aksiyon-strateji oyununu zayıf bulabilirsiniz.

Görsel olarak da oyunda pek

Cephanemiz bitmek üzere!

Bir kez daha çocukken oynadığımız yeşil plastik adamcıkların dijital versiyonlarıyla karşı karşıyayız (serinin daha önceki oyunlarında olduğu gibi). Yani oyundaki askerlerimizin alabildiği pozisyonlar bile orijinale sadık kalmış; diz üstü çökmek, yerde sürünmek, süngüyle saldırmak, bir alev silahı taşımak gibi. Tabii hareket halindedirlerken bu pozisyonları algılayamıyorsunuz, ama durdukları zaman orijinallerine çok benziyorlar.

Oyunumuz hem single-player hem de multi-player oynanabilir. Orijinal oyunda 30'un üzeri

Alternatif

ARMY MAN

549/Puan

Temmuz 98 60/100

Grafikler

Tabii ki kötü. 640x480 pikselden ne beklenebilir ki? Grafik kalitesi gerçekten bana çocukluğumu hatırlattı.

Ses ve Müzik

2. Dünya Savaşı'na ait marşları mono olarak dinleyebilirsiniz. Seslendirme ve ses efektleri tam bir komedi. Oyunu ses-

Oynanabilirlik

Oyun kolay bir arayüze sahip. Zaten tutorial her şeyi tek tek anlatıyor. Yapay zeka acınacak hâlde.

Atmosfer

Bilemiyorum ama ben II. Dünya Savaşı havasına giremedim ve sizin de girebileceğinizi pek sanmıyorum.

LEVEL Notu

45

Ayrıca söylemek gerekirse, ben 'kurşun asker' oyununu güzel bir anı olarak hatırlamak istiyordum. En azından böyle vasat bir oyuna çocukluğuma dönmiş yapacak.

Minimum: Pentium 133, 16 MB bellek, 250 MB

sabit disk

Önerilen: Pentium 233, 32 MB bellek, 445 MB

sabit disk

Multiplayer: Maksimum 4 kişi (LAN ve

Mplayer/HEAT.net)

Grafik Destek: Maksimum 640x480 ve 16 bit renk derinliği

LEVEL KARNESİ

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

KASIM 2000

LEVEL

85

CHICKEN RUN

CD'de satılan Desktop Theme...

Yapım dağıtım: Activision

Tür: Arcade

www.activision.com

Gecen ayki Hot Chicks'den sonra bu ay da tavuklarla ilgili bir oyun incelemeden edemedim. Fakat hatırlarsanız Hot Chicks'de ne tavuk ne de piliç vardı. Bu ay Chicken Run ile piliç olmasa da gerçek tavuklarla uğraşacağız. Oyun daha gösterime girmeyen aynı isimli filmin interactive arşivi şeklinde CD'ye konulmuş. Daha doğrusu oyun kısmının dışında filmle ilgili dosyalar, resim ve videolar var. Daha önce filmin

fragmanını görmediyse bilginiz olması açısından filmde kullanılan teknolojinin Toy Story filmiyle aynı olduğunu söyleyebilirim. Yine hamurdan yapılmış gibi gozuku karakterler bilgisayarda renderlandıktan sonra sahneler yine bilgisayarda oluşturulmuş. Fakat işin asıl komik yanı filmin ünlü action filmleriyle dalga geçen sahneleri olacak olması. Filmden önce gelen oyununa ve beraberinde çıkan dosyalarına bir göz atalım

bilmek. Bunun için hangi tavuğu hangi yöne götürmek istediğiniz ve tavuğun büyüklüğü ile ağırlığı önemli. Bu püf noktalarını oynadıkça kendiniz bulabilirsiniz. Diğer oyunun olduğu bölümde ise sadece sağ sol tuşları ile yine el çabukluğunuza kullanmak zorundasınız. Bir

Alternatif

Gruntz

Sayı/Puan

Haziran 99 70/100

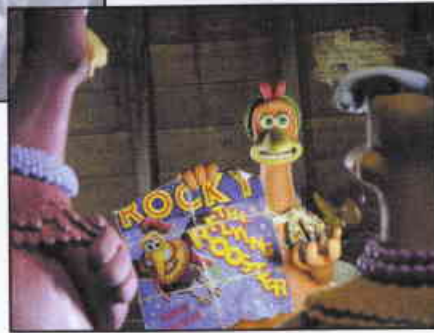


vuk şekillerinden başka bir hareket yok. Sesler ise oldukça basit. Her şeyin bu kadar düşük düzeyde olması belki de diğer oyunlardaki kadar göz ve kafa yormuyor.

...izlesek.

Oyun bölümlerinden başka diğer 3 bölümde filmle ilgili dokümanlar var. Bu bölümlerden ilki masaüstünüzü filmde materyallerle süslemeniz için yapılmış. Gerçek sahnelerden oluşan yüksek kalitedeki duvar kağıtları, masaüstünüz için değişik ikonlar, mouse işaretleyiciniz için değişik cursorlar ve Windows'da kullanabileceğiniz sesler bu bölümde bulunanlar. "Egg Savers" adlı bir diğer bölümde bilgisayarınızda kullanabileceğiniz ekran koruyucular var. Bu ekran koruyucular 3 değişik modda hazırlanmış. İlkinde bir önceki bölümdeki filmde görüntülerin arka arkaya ekrandan geçmesi, ikincisinde tavukların farklı kaçış animasyonları sonucunda ise bir kağıt üzerine farklı kaçış planları çizilmesi söz konusu. Son bölümde ise filmdeki ana karakterlere ait filmde farklı uzunlukta videoklipler var. Bunları izlemek oldukça eğlenceli.

Bir oyundan çok bir eğlence paketi kabul edilebilecek Chicken Run'in içinden aynı zamanda bir CD Player programı ve ekranınızda durabilecek bir saat programı da çıkıyor. Filmi merakla bekleyenler ve bilgisayarını renkli şeylerle süslemek isteyenler için vakit geçirilebilecek bir paket. Fakat asla iyi bir oyun olduğunu düşünerek satın almayın.



Grafikler

Oyun bölümlerinin grafikleri Tetristen farklıdır. Fakat zaten daha iyisini bu oyuna yapmak da mümkün değil.

Ses ve Müzik

Oyun içinde seslerden bahsetmek mümkün değil. Çünkü ses kullanılmayacak bir oyun değil.

Oynanabilirlik

Zorlaştıkça sıkılabilirsiniz. Ama hırs yapip başına dikilmeniz de mümkün. Mantığı oldukça basit bir oyun.

Atmosfer

İçindeki ek paketleri güzel. Fakat oyun hakkında bir şeyler söylemek doğru değil. Çünkü bir atmosfer yok.

Film gelse de...

Kolay bir kurulumdan sonra oyuna girdiğinizde karşınıza gece yansı büyük bir kümesi gösteren bir ana menüyle karşılaşacaksınız. Buradaki tavuk barakanının her biri farklı bir bölümde giriyor. Oyunların olduğu iki bölümden ilki "Run Chicken Run". Bu menüye girdiğinizde karşınıza çıkan iki seçenekten biri alıştırmayı sağlıyor ve oyunun nasıl oynanacağını öğrenmenize yardımcı oluyor. Diğer seçenek ise aslı oyuna giriyor. Kuşbakışı gördüğümüz kümeslerin bulunduğu alanda yolun ortasındaki deliklere ekranın üstündeki uygun tahta ve metal parçalarını yerleştirerek tavukların kümeden sağ salim kaçmalarını sağlıyoruz. Burada önemli olan birkaç nokta var. İlk el çabukluğunun önemli olması. İkinci önemli nokta ise doğru deliğe doğru parçayı ko-

barakanın üstünden atlayan tavukları yaylı bir aletle yere düşürmeden kümesin dışına atlatmalısınız. Bu işler uzaktan zor değilmiş gibi görünse de iki oyunda da bölümleri ilerledikçe daha kısa zamanda daha fazla tavuğu kurtarmanız soylenince eliniz ayağınızda karşılıyor.

CD'nin içindeki oyunlar hakkında iyi veya kötü şeklinde bir yorum yapmak zor. Çünkü oyunlar şimdiki FPS, RTS tarzı oyunların tersine daha çok modern Tetris havasında. Sadece yapılan iş ve ortamlar farklı. Grafikler hiç bir grafik kartını zorlamayacak şekilde yapılmış. Ekranda bir kümes resminin üzerinde hareket eden ta-

LEVEL KARNESİ

35 LEVEL Notu

Yükarıdaki not oyun kısmı için yazıldı. Filmle ilgili materyaller oldukça iyi. Oyun ise Tetristen farklıdır.

Minimum: Önemli

Önerilen: Önemli

Multiplayer: Yok

Grafik desteği: Yok

Extra: Yok

ANIMORPHS

Küçük çocuklar Dünya'yı kurtarıyorlar....

Yapım: 3DO

Dağıtım: 3DO

Tür: Aksiyon/Strateji

Bilgi için: www.armymen.com

Dünya kötü yaratıkların tehdidiyle karşı karşıyadır (Bir kez daha!). Yeterks adı verilen bu yaratıklar insanoğlunu gizliden gizliye asimile etmeye başlamışlardır (Bir kez daha!). Ama gerçeğin farkına varan ve kötü güçlere dur diyebilecek birleri vardır (Bir kez daha!). Bu bir avuç genç dünyanın son umududur (Bir kez daha!).

Kim demiş klasik konular iş yapmaz diye? Zaten iş yapmasalardı klasik de olamazlardı. Nitekim Animorphs'un hem roman, hem TV dizisi, hem de bilgisayar oyunu sektörlerinde boy göstermesi de bunun bir kanıtı.

KUŞ OLDUM...

Animorphs'da sakin bir yaz tatili geçirmeyi planlayan beş genç yönetiyoruz Tobias, Jake, Cassie, Rachel ve Marco adlı dostlarımızı sıradan insanlardan ayıran önemli bir fark var: Onlar doğrudan hayvanın DNA'sına erişme ve istediklerinde o hayvana dönüşme yeteneğine sahiptirler. Ancak gençlerin tatilleri düşüncükleri kadar rahat geçmeyecek gibi Cassie'nin

anne ve babasının Bay Foster adlı gizemli bir kişilikle yaptıkları görüşmeler ve bu görüşmelerin başlıca konusunun yakınlardaki bir madende yapılan hayvan araştırmaları olması bizimkilerin ilgisini çekiyor.



Yaşlıları gibi boş arsada top koşturmak yerine burunlarını kendilerini aşan olaylara sokuyorlar. Araştırma, onları Foster'ın ofisinden Yeerk üyelerine uzanan karışık maceraların içine doğru çekiyor.

...GORİL OLDUM...

Oyun, her bölümde ayrı bir şekil alıyor. Kimi bölümlerde tıpkı bir adventure gibi grubu temsilen bir kişiyi yönetiyor, çevrede dolaşip işinize yarayacak araç ve gereçleri topluyor, karşılaştığınız bulmacaları çözüyorsunuz. Kimi bölümlerde ise tek bir karakterin hayvana dönüşmüş halini kontrol ediyor, platform oyunu şeklinde belli bir süre içinde karşınıza çıkan engelleri aşarak parkuru tamamlamaya çalışıyorsunuz. Savaş sahnelerinde ise sıra sıraya oynayarak rakiplerinizi alt etmek zorundasınız.

kazanmalısınız. Çünkü belli yerlerde ancak dönüşümünüzü

ve bulmacaları çözebilmek için pusulalar, haritalar, gizlice odasına girdiğiniz kişilerin randevu defterleri, bilgisayar kodları gibi kaynakları da bulmanız ve doğru yerde kullanmanız gerekmektedir. Bu arada tuhaf ama her bölümü bitirdikten sonra Practice menu-sünden girip o bölümü tekrar oynayabiliyorsunuz.

BİR DE ADAM OLABİLSEM!

Savaş sahneleri ise başta karışık görünse de zamanla alışılıyor. Savaşa girmeden önce her grup



uyesi için onun dönüşebildiği bir hayvan belirlemeniz gerekiyor. Savaş boyunca karakterler o hayvanın şeklini alıyorlar. Savaş sıra oynanmasına karşın gerçek zamanlı olarak işliyor. Sırası gelen karakterin etrafında on saniye içinde yok olan mavi bir halka beliriyor. Siz bu on saniye içinde tuş kombinasyonlarıyla yapacağınız saldırıyı seçiyorsunuz. Süre bitiminde de saldıracağınız rakibi seçiyorsunuz. Elbette rakiplerinizi de boş durmuyorlar, onlar da size sırayla saldırıda bulunuyorlar.

Animorphs, olaylar arasındaki bağlantı iyi kurulmuş olsa başarılı sayılabilecek bir kuruguya sahip. Ancak bölümlerin birbirlerinde kopuk kopuk ilerlemeleri ve yüklemelerin sıklığı bir

Alternatif	
Norse by Norsewest	
Sayı/Puan	Temmuz 97 70/100

süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Karakterler arası konuşmalar, her birinin aynı olaya değişik tepkiler vermeleri ve seslendirmeler başarılı. Ancak aynı durum ne yazık ki grafikler için geçerli değil. Işıklar-dirmalar iyi olsa da poligonların az olması gözü rahatsız ediyor. Oynanabilirliğin de -özellikle savaş ekranlarında- geliştirilmesi şart. Özetle düşünce güzel ama biraz daha gayret istiyor. Hele Metal Gear Solid piyasadayken oyunseverlerin Animorphs gibi pek çok action-adventure'i daha göz ardı etmeleri hiç zor değil!

Batu & Gökhan

Grafikler

Bazı mekanların karanlık ve poligon sayısının az olması hoş değil. Karakter animasyonları da bekleneni veremiyor.

Ses ve Müzik

Karakterlerin seslendirmelerine diyecek bir şey yok. Arka plan müziği ise ne böyle ne böyle, durumu kurtarıyor.

Oynanabilirlik

Özellikle savaş ekranlarının daha gelişmiş bir tutorial'a, daha basit ve daha az sıkıcı bir tasarıma gereksinimi var.

Atmosfer

Öyküye kendinizi verebilmeniz oyun ilginizi çekebilir. Tabii bu arada kısa ama çok sayıda yükleme süresi dikkatimizi dağıtabilir.

LEVEL Notu

66

Keşfederek çok zevk aldığımız bir oyun. Ama simülük bir peyden biraz içiyor. Daha derli toplu bir ikinci bölümle geri dönerse parisi daha yüksek.

Minimum: Pentium 200-MHz, 32 MB RAM, 150

MB HDD

Önerilen: Pentium II, 64 MB RAM

3D Desteği: Var

Multiplayez: Yok

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

LEVEL KASIM 2000

LEVEL

87

HIGH IMPACT PAINTBALL

Paintball Türkiye'de şöyle iki üç senedir duyulmaya başlanan bir spor. Bilmeyenler için tarif edeyim. Bir çayır çimenlik alanda oynanır. Alanda saklanacak yerler mevcuttur. Her iki takım da birbirini havalı tabancalarıyla vurmaya çalışır. Bu havalı tabancaların mermileri rakibe çarptığı zaman patlayıp içindeki boyayı rakibine bulaştıran ve böylece onu vurduğunuzu belirleyen niteliktedir. İşte olay temelde bundan ibarettir. Yalnız oyun öyle "lay lay lom amanda vuruldum oleyim bari" tarzında düşünmeyin. Mermiler size çarptığında eğer az korunan bir yerinizse (kolunuz bacağınız falan) anında morartır ve şişirir. Zaten bunun içinde başınızı kask ve maskeyle korursunuz, üzerinize de kalın ve eski bir şeyler giyersiniz. Bu yüksek adrenalinli tecrübe-yi koca dergide yaşayan iki kişi var biri Cem biride benim. Ama oyunu kısa kısaya almamızın asıl sebebi oyunu oynamış olmam

Firma: Kenny G
Tür: Love Story
Saçmalık Derecesi: 92

değil gerçekten çok başarısız ve üzerinde az uğraşmış bir oyun olması. Bu yüzden yazacak fazla bir özelliği yok. Grafikleri berbat, ses efekti yok gibi, oynanış felaket. Paintball'da mermiler içi boya dolu olduğu için atıldıktan sonra havada yön değiştirirler ve asla attığınız ikinci bir mermi birincisiyle aynı yere gitmez. Koca oyunda başarıyla yaptıkları tek şey bunu doğru uygulamak olmuş o kadar. Ama mermiler yakın mesafede çok büyük bir sapma göstermezler. Yani iki metre içerisinde ard arda atılan iki mermi hemen hemen aynı noktaya düşer; bu oyunda düşmüyorsunuz! Kısacası benim size tavsiyem oyunu almak yerine Türkiye'de bu işi yapan bir yer bulup orada arkadaşlarınızla beraber

eğlenmeniz, temiz hava alıp güzel bir gün geçirmeniz. Gerçeği dururken oyunun kıyısından köşesinden geçmeyen bu başarısız oyuna ne para ne de zaman harcamayın hiç değmez.



Who Wants to Beat Up A Millionaire

Firma: Bol para.com
Tür: Ah bir zengin olsam
Saçmalık Derecesi: 98

Ülkemizde astronomik paralar dağıtan bir sürü yarışma bu sıralar çok moda. Milletimiz Özal döneminden bu yana başlayan bir

alışkanlıkla kısa yoldan para kazanma eğiliminde olduğundan kanalları rating rekorları kırmaya ve bir sürü seyircide paraların hayalini kurmaya ve ağzını suyu aka aka yarışmaları seyretmeye bayılıyor. Bu tip yarışmalar Amerika da ve benim görebildiğim kadarıyla Almanya da uzun zamandır mevcut. Zaten ülkemizdeki yarışmalarda onların lisansıyla yapılıyor. Elimizdeki oyunda bu tip bir yarışma ama ortada bariz bir fark var. Bu kez soruları bildiğinizde bir milyon dövme hakkını kazanıyorsunuz! Dövebileceğiniz 4 adet milyon var. Bunlar

bir petrol zengini, yaşlı zenginlerin parasını yiyen bir "hanım", dolar milyoneri babasının parasını har vurup harman savuran bir zuppe ve bilişim teknolojilerinden zengin olmuş bir asosyal çocuk. Her soruyu bildiğinizde Allah ne verirse giriyorsunuz ve yarışma ilerledikçe kafa dağıtmaya başlıyorsunuz. Ülkemizde böyle bir oyun "sosyal taba-



kalar arasında ayrılık ve nefret tohumları ekebilir" bahanesiyle yasaklanabilir belki ama kendi bayrağını bile don yapıp giyen bir

ülkede tabii ki yalnızca eğlence malzemesi olabiliyor. Yarışmada sorulan sorular bizim ülkemizin kültürüyle pek alakalı olmadığından fazla ilerleyemiyorsunuz ve bir yerden sonra oyun gerçekten baymaya başlıyor. Kısacası bu oyuna da beş para vermeye değmez. Bedavaya TV seyredin daha iyi!



MDK 2

Deus Ex açıklamasının bir bölümüyle daha beraberiz. Bu ay, geçen ay kaldığımız yer olan 4. görevden devam etmek istiyorum.

Mission 4: Kurt - Alien Orbiter, Earth Orbit 11:50 AM

Checkpoint 4 - A

Başladığınız odanın camını kırıp dışarı çıkın. 3 Biff'i öldürüp alanın diğer ucundaki camı kırın ve borudan aşağı inin. Paraşütünüzü açık tutup aşağıdakileri havada temizleyin ve yere inince yerdeki kilit topunu vurun ve kapıdan geçin. Yeni geldiğiniz büyük alanda önce durup sniper modunda vuraabileceğiniz kadar fazla Death Sphere vurun. Dümdüz ilerleyip platformun ortasına gelin. Ortadaki yuvarlak platformun altındaki kilidi vurun. Sonra paraşüt yardımıyla yükselin. En yukarı noktada daire şeklindeki platforma inip etrafında bir tur atın. Sıralanmış kilidlerin önünde durun ve size en yakını vurun. Burada çabuk olmalısınız. Bir kilidi vurunca üzerinde bir platform belircek bir kaç saniye sonra kaybolacak. Bu sırada siz bu platformun üzerine zıplayıp ikinci kilidi vurup onun üzerine zıplamalısınız. Bu şekilde en

son kilidi vurunca yeni bir hava koridoru açılacak. Bu koridorun hemen arkasındaki platforma zıplayın. Sonra kafanızı hava koridoruna çevirip yukarı bakın. Yukarıda yine bir sıra kilit göreceksiniz. Bunlardan ilkinin vurun ve çok hızlı bir şekilde sniper moddan çıkıp hava koridoruna zıplayın. Yukarı ulaşınca açtığınız kilit kapanmak üzere. Acele ile aşağıdaki taktığı tekrarlayıp yeni hava koridorunu açın. Sonra da yeni platformun ucundaki kapıdan geçerek bu alandan çıkın.

Checkpoint 4 - B

Yeni geldiğiniz alanda ortada hareket eden 3 kilit var. Bunlara bir kere sniper modunda ateş ederseniz dururlar. Bir kere daha ateş ederseniz harekete devam ederler. Üzerlerine paraşütle atarsanız sizi bir parça uçururlar. Yapmanız gereken odanın duvarlarındaki oyuklara sırasıyla tırmanmak için bu topları uygun yüksekliklerde durdurup, yarattıkları ha-

va akımından yararlanıp sonra tekrar harekete geçirip bir sonraki oyuk için kullanmak. Eğer düşerseniz hemen paraşütünüzü açın çünkü odanın en dibinde kendinden bir hava akımı var ve sizi belli bir yere yükseltiyor. Odanın tepesindeki Sphere'e dikkat edin. En tepedeki kapıdan geçince yeni bir odaya gelyorsunuz. Burada aşağıdaki ve balkondaki Biff'leri indirin ve sonra soldaki kapıdan devam edin. Geldiğiniz sahnede amacınız ışıkların altında sağa ve sola çalan müzik bitene kadar hareket etmek. Bitince sahnenin arkasındaki duvar patlıyor ve siz içeri girip yeni bir açık alana geliyorsunuz. Bu alanda yerdeki oyukların içindeki 3 Dogan üreticisini patlatında alanın sonundaki kapı açılıyor.

Checkpoint 4 - C

Yeni geldiğiniz yerdeki Biff'leri haklayın. Odanın ortasındaki kaynayan yerde paraşütünüzü açarsanız gizli bir yere çıkarsınız. Karşıdaki kapıdan devam edip bir tünelle geleceksiniz. Tünelden aşağıya atlatın ve alanın ortasındaki platformun altındaki kilidi vurup hava tüneli ile yukarı çıkın. Doğru



tüneli bulun ve kapıdan geçin. Karşınıza köprünün kırık olduğu bir yer gelecek. Karşıya zıplayamıyorsunuz. Sağda ve solda tüneller var. Bunların girişlerinde de havada duran bir çeşit kurşun ve aşağıdan gelen baloncuklar var. Bu baloncukların üzerinde paraşütünüz açık durarak bu tünelere girin ve kurşunu almış olun. Daha sonra bu tünellerin ucundaki çıkıntılarda durup karşı duvarda bir hedef arayın. Bu hedefe sniper modda yeni aldığınız kurşunu seçip vurursanız bu kurşun duvardan sekip kilidi vuruyor. İki tarafta da aynı işi yapıp köprü düzeliyor ve karşıya atlayıp yolunuza devam ediyorsunuz.

Checkpoint 4 - D

Bölüm sonu yaratığına geldiniz. Ortadaki odaya girmeden önce etraftan toplayabileceklerinizi toplayın. Özellikle Sniper Shield'inizi olsun. Odaya girince Max'i görüyoruz. Sonra Schwang geliyor. İlk iş gözlüğüne 3 kere sniper modda vurmak. Yalnız her vuruştan sonra zıplayıp bir süre havada kalın ki yere yumruk atınca zarar görmeyesiniz. 3 atıştan sonra etrafınızdaki duvar yıkılacak ve Schwang uzağa gidecek. Elinde de Max var. Elini 5 kere vurunca Max yanınıza gelecek. Max yanınıza geldikten sonra da Schwang'ın arkasındaki dönen kiftleri vurarak onu öldürmelisiniz.

Mission 5: Max - The Jim Dandy, Earth Orbit 2:47PM

Giriş bölümünde önden ve arkadan gelen taş ve metal parçalarından bir süre uzak durun.

Checkpoint 5 - A

Başladığınız odadaki uzileri alın ve odanın ortasındaki mazgala ateş edin. Aşağı düşüncü yine bir



mazgal var. Ona da ateş edip yeni odaya gelin. Aşağıda dönen lazerlere dikkat ederek odadaki 4 bilgisayar ekranını dağıtın ve açılan yeni kapıdan en aşağı kadar inin. En aşağıdaki odanın ortasında gördüğünüz çıkıntı mazgala ateş edin ve oradan da yeni kapıdan geçin. Geldiğiniz kütüphanede yolun sonuna kadar gidin. Yoldaki yaratıkları öldürdükten sonra yolun sonundaki kapı kilitle olduğu için yine duvardaki mazgaldan geçeceksiniz. Burada ilerledikten sonra yeşil tüplerin olduğu bir odaya geleceksiniz. Her katta bir yeşil tüplerden birinin arkasında bir bilgisayar var. Bunu patlatınca bir üstteki platforma çıkabilmenizi sağlayan asansör harekete geçiyor. En üst katta da bir mazgal yardımıyla yeni bir odaya geliyorsunuz. Burada boruların arasından aşağı atlayınca doktorla oynadığınız meydana geliyorsunuz. Meydanda beyaz merdivenin olduğu yere girip tuvaletin dibindeki duvara defalarca ateş edin. En sonunda aşağı inen bir tünel açılacak ve bir labirente gireceksiniz. Yolunuzu bulup aşağıya doğru kavisli bir başka tunelin başına gelin. Tünel bir yerden sonra çökecek ve siz aşağı düşeceksiniz. Odada bir çok Dogan ve kutu var. Ayrıca odanın sağında ve solunda iki adet mazgal var. Suratınızı bu mazgallara dönünce sağda kalanına tırmanın



ve yine kutulu bir odaya gelin. Burada aşağı atlayınca hemen solunuzda kalan kırmızı duvarda bir çatlak göreceksiniz. Buraya ateş edin ve upuzun tünelden aşağı atlayın. Aşağıda 100lük pil ve jetpack alacaksınız. Biraz ilerde jetpack'i doldurabileceğiniz istasyon var. İstasyonun önünde biraz bekledikten sonra hareket etmeye başlayacak. Burada save edin ve istasyonun peşinden uçun. Ama yeşil sıvıya düşerseniz ölür-

sünüz. Bu yüzden dikkatli olun. İstasyonu sonuna kadar takip ettikten sonra istasyon bir borunun altında duracak siz de jetpackinizi fullayıp buradan yukarı uçacaksınız. Burada önemli olan 20 civarında yakıt arttırmanız çünkü ileride gerekecek. Yeni geldiğiniz tünel çökecek ve siz kalan azıcık yakıtınızı kullanarak karşıya geçeceksiniz. Geçtikten sonra tünel bitince yumuşak ve dikkatli bir atlayış yapın ve koridordan geçerek bö-

lüm sonu yaratığına gelin.

Bad Max'i yenmenin tek esprisi onun enerji almasını engellemek. Geldiğiniz alandaki uzay mekiğinin içinde 100'lük enerji var ve elinize 4 adet Gatling Gun alıp onun başında durup sürekli siz alırsanız o zaten ayağınıza geliyor. Siz de sürekli ateş ederek ve enerjinizi tazeleyerek onu öldürüyorsunuz.

Mission 6: Dr. Hawkins – The Jim Dandy, Earth Orbit 4:23 PM Checkpoint 6 – A

Bölüme başladığınız yerde hemen BFB'yi görüyorsunuz. Size bir bulmaca bırakıyor. Bulmacanın mantığı şöyle: Ortadaki çubukta ışıklar yanıyor. Yanan bir ışıktan çıkan kablolarla bağlı düğmelere verilen zaman içinde sırayla basmazsanız bomba patlıyor. Her düğmeden sonra save edin ve bu bulmacayı bu şekilde çözün. Çözdükten sonra açılan bir kapıdan geçin ve yerin döşemesinin kırık olduğu yere gelin. Ufak parçaların üzerinden zıplayarak geçin fakat çabuk olun çünkü parçalar bir süre üzerinde durunca düşüyorlar. Geçtikten sonra deminki bulmacayla aynı mantıkta fakat biraz daha zor bir bulmaca var. Bunu da çözün ve sonra etobur bitkinin yanına ilerleyin. Bitki size yardım etmeniz için plutonyum verecek. Bunu



içince azman bir yaratık olacaksınız ve tekme tokat Dogan'ları temizleyeceksiniz. Sonra da açılan gizli geçitten geçerek ilerleyeceksiniz.

Checkpoint 6 - B

Yeni bomba. Yeni bulmaca. Mantık aynı. Ama çok daha zor. Hem de bu sefer yukarı merdiven kullanarak çıkmanız da gerekiyor. Dikkatlice çözün. Sık sık quicksave kullanın ama sakın yanlış bişiy yapınca kullanmayın. Bombayı halledince odada açılan kapıdan geçin. Yeni oda da yine bomba var. Fakat bu sefer çok daha karışık ve elinizdeki çakmağı kullanmanız gerekiyor. Karanlık yerlerde çakmakla takip edeceksiniz kabloları. Bunu da bitirince odadaki kapıdan geçip asansörle bölüm sonu yaratığı olan BFB'ye geliyorsunuz.

Checkpoint 6 - C

Burada iki aşamada öldüreceğiz. İlk aşamada aşağı inip yukarıya kadar çıkan kutuların yanından plutonyumu alın ve içip yukarı tırmanın. Plutonyumun etkisi geçmeden BFB'nin üzerine atlayın. Sonra aşağı inip yeniden aynı yerden yeni gelen plutonyumu alın ve bu işi 3 kez tekrarlayın. BFB'nin zirhi kaybolunca elinizde bağıt eklemek varsa onu tost makinesi ile yoksa da tost ekmeği ile BFB'nin enerjisini bitirin ve bölümü geçin.

Mission 7: Kurt

Checkpoint 7 - A

Bölüm başladığında çabuk davranmalısınız. Schwang sizi uçan bir gemiyle takip ediyor ve eğer durursanız tepenize ateş ediyor. Eğer yavaş hareket ederseniz altınızdaki platformu yıkıyor ve yine olan size oluyor. Bu yüzden olabildiğince çabuk koşun. Yol ağzına geldiğinizde sağ kolu takip edin. Arkanızdaki gemi bir süreliğine kaybolacak ve sonra önünüze çıkacak. Size yine durmadan devam edin ve karşınıza çıkan kapıya zıplayıp kapıdan geçin. Koridordan sonra yeni geldiğiniz odadaki yeşil yaratıkları, conhead'leri ve laser silahlarını vurun. Odanın tavanında jet motorları göreceksiniz. Önce ilerleyip daha aşağıda kalan platforma inin. Buradaki borunun içi boş ve yukarıdan sürekli yaratık geliyor.

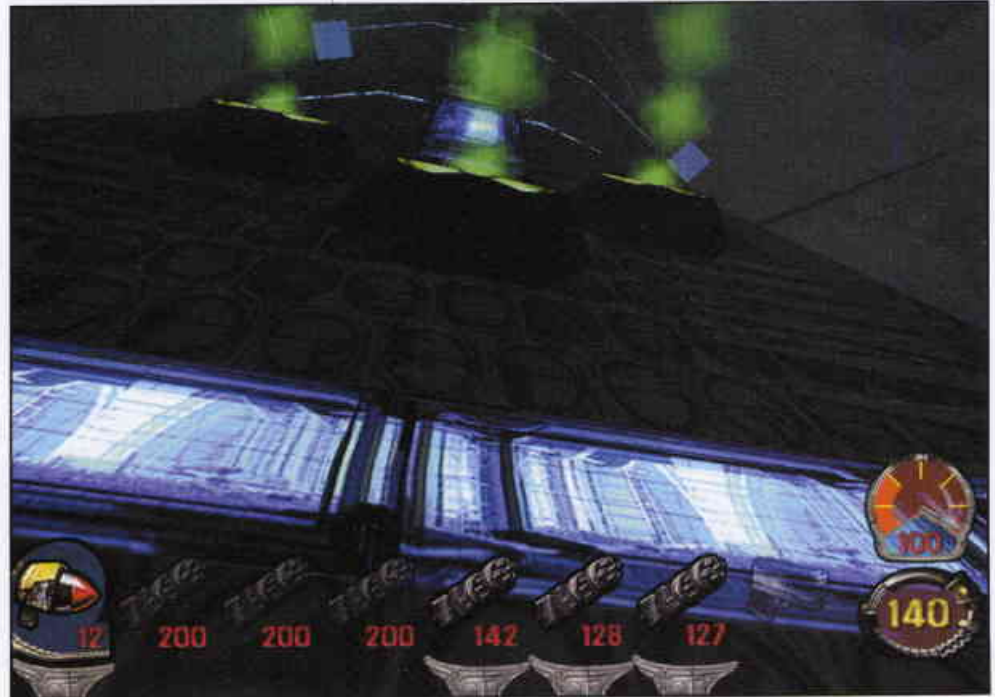


Kendinizi sağlama alınca borunun altındaki mazgalda durun ve diğer jet motorlarından en sağdakinin altında dönen kilidi vurun. Sonra biraz ilerleyip soldakinin altındaki kilidi de vurun. Bu sırada borunun altında bir hava tüneli oluşacak. Buradan yukarı çıkın. Yukarıdaki kilidi de vurduktan sonra tekrar aşağı inin ve son kalan jet motorunun altındaki kilidi de kırıp borudan yukarı çıkın ve açılan kapıdan geçin.

Checkpoint 7 - B

Yeni geldiğiniz odaya girince sol tarafta duvardaki balkona benzeyen çıkıntının altına girin. Burada bir kilit göreceksiniz. Kiliti açtıktan sonra odanın sağ tarafındaki granadeleri alın. Bu granadeleri odanın tabanındaki kırmızı bombeli camların üzerine atın. Dikkat, çok yakından atarsanız siz de zarar görürsünüz. Camlar patlayınca camların altında iki adet hava asansörü göreceksiniz. Bu asansörler ilk kilidi vurduğunuzda

açılıyor. Aşağı inin fakat laser silahlarına dikkat edin. Aşağıdaki tünelin dibinde mortar var. Bunu alıp yukarı çıkın. Yukarıda bekleyen iki yeşil yaratığa dikkat. Sonra mortarı odanın girişte sağ tarafında kalan duvarındaki balkona benzeyen yapının içine sniper modunda atın. Oranın altındaki cam kırılınca oranın içindeki kilidi vurun. Sonra tekrar aşağı inip biraz önce mortar aldığınız yerden şu duvardan seken kurşunlardan alın. Tekrar yukarı çıkın. Odanın





girişine son kez gelin. Girişte solda yerde pembe bir nokta var. Buranın üzerine çıkın ve tam karşınızda duvardaki pembe noktaya nişan alarak seken kurşunu atın. Birkaç denemeniz gerekebilir. Sonunda oradaki kilit de açılınca yine aşağı inip kurşunları aldığınız yerde açılan kapıdan yolunuza devam edin. Tekrar açık alana çıkıyorsunuz. Schwang yine gemisiyle tepenizde. Siz en yakındaki yola atlayın ve seri bir şekilde zıplayarak koşun. Yolaynımında sağa takip edeceksiniz. Eğer ayırma kadar gelememişseniz paraşütünüzü açın ve sağa doğru süzülün. Kapıyı ve onundaki platformu göreceksiniz.

Checkpoint 7 - C

Koridordan ilerledikten sonra geldiğiniz odada yine jet motoruna benzeyen 3 yapı var. Önce yeşil yaratıkları temizleyin. Daha sonra burada ilk kez karşınıza çıkacak olan aynı yaratıkların gözünmez olanlarını da temizleyin. Bu oldukça zor. Fakat çok az seçebildiğiniz yaratıkları öldürmezseniz rahat bırakmazlar. Unutmayın kafalarındaki camı sniper modda vurmalsınız. Odaya girince uzaktaki iki taneden sağdaki yapının altındaki camı kırın. Bir kilit topu düşecek ve zıplamaya başlayacak. Sabır içinde bunu sni-

per modda vurun. Gerçekten el alışkanlığına ve sabıra ihtiyacınız var. Topu vurunca kirdığınız camın altındaki hava akımından yararlanarak yükselin ve gördüğünüz koridora girin. Burada sizi yine görünmez yaratıklar bekliyor. Odada iki adet teleskop benzeri alet var. Ucu aşağıya dönük olanın ucundaki camı kırın ve içinde dönen büyük kilide ateş edin. Aletin içinden ufak bir kilit çıkacak ve zıplamaya başlayacak. Burada sabır ve el alışkanlığına ek olarak şans da ihtiyacınız var. Bu kilidi de vurduktan sonra ucu yukarıya dönük aletin ucundaki camı kırın ve içine mortar atın. Mortar girince bir kilit daha çıkacak. Onu da sabır içinde vurunca teleskoplardan birinin üstünde bir kilit gözükecek. (Abartmışlar farkındayım) Onu da vurunca odanın yerinde bir delik açılacak ve siz o delikten geçip gideceksiniz.

Checkpoint 7 - D

Yine açıklık alandasınız. Karşınızda yine Schwang. Platformun sonunda doğru koşun ve sol tarafına zıplayıp paraşütü açın. Aşağıda yuvarlak ışıklı mazgallı bir yer göreceksiniz. Buraya sağ sağlımının. 3 tane power-up'i alın. Ve teleporterden geçin. Işıklı olduğunuz yerdeki kapıdan geçin. Oldukça büyük bir salona geldiniz. Bu

salonda ortadaki aletin özelliği altında bir hava akımı olması ve içinde de sizi odaya girdiğiniz yere döndüren bir teleporter olması. Salonun çevresinde ise sütunlar var. Bu sütunların içindeki kilitleri vurduklarca yeni yaratıklar çıkıyor. Ve çıkan yaratıkları bitirince ortadaki alete o sütundan güç geliyor. Butün sütunlardan güç gelince alet çalışıyor. Ve altını deliyor. Sizde yerdeki deliğe girerek salondan ayrıyorsunuz. Sütunları ve kilitleri saat yönünde dölmeyi ihmal etmeyin. Hava tünellerinden geçerek yeni geldiğiniz odada yine zıplayan kilitler var. Fakat bu sefer iş biraz daha kolay. Çünkü topların izlediği yollar belli. Biraz bekleyip tam zamanında ateş ederek topları vurabiliyorsunuz. Topları vurduklarca karşınızdaki mazgallardan hava çıkmaya başlıyor ve siz bir üst seviyeye çıkıyorsunuz. En üst seviyede karşınıza çıkan kapıdan sonra bölüm sonu yaratığına geliyorsunuz.

Checkpoint 7 - E

Uzun platformu geçip yuvarlak olanın üzerine çıkınca Schwang meşhur gemisiyle geliyor. Burada yapmanız gerek çok basit. Sniper mode'a geçip geminin üzerindeki sarı oyukların içinde duran topları vurmak. Hepsini bitene kadar dayanın. Çünkü gemi sürekli ateş

ediyor ve sürekli adam yolluyor. Gelen adamlara karşı bütün sniper shield'lerinizi ve laser gun'larınızı harcayın.

Mission 8: Max - Lower East Side, Swizzle Firma 4:17PM Checkpoint 8 - A

Bölüme kuçukuçumuzla sokaklarda başlıyoruz. Peşimizden birkaç uçak ve Dogan takip ediyor. Biraz dolaştıktan sonra 4 tane üst üste konulmuş metal tenekeyi kırarak içeri giriyoruz. Geldiğimiz yerde 2 tane Biff var. Bunları haklayınca yenileri çıkıyor. Toplam 6 tane Biff haklayınca ortadaki platform açılacak. Buradan içeri süzülelim. İlk geldiğiniz odada yuvarlak bir kapı. Onun da çevresinde 5 tane ışık var. Bu ışıkların hepsini vurun. Kapı açılınca teni geldiğiniz disco gibi odada tavanda ortada duran yapıya ateş edin. Onu yere indirince yine bir kapı açılacak ve siz yeni bir koridorla büyük bir alana gireceksiniz. Bu alanda karşınızda asılı duran bir bilgisayar ve ekranları var. Bu bilgisayarın etrafında dönerseniz havada hareket eden ufak platformlar olduğunu göreceksiniz. Amaç bu platformları iyi izleyip, uygun platformları kullanarak ana bilgisayarın tavana bağlı olduğu 3 bağlantı noktasını vur-

mak. Bunu başarınca alanın tabanında bir yer deliniyor. Burada dikkatli olalım. Deliğin içindeki antenin üstüne düşmeye çalışın. Enerjinize dikkat etmeyi unutmayın. Bu antenin üzerine düşünce uçundaki iki tane ince çıkıntılardan birinin üzerine çıkıp antenin içine girin. Bu iş oldukça zordur. Save kullanmayı unutmayın.

Checkpoint 8 - B

Antenin içinde ilerledikten sonra geniş bir uzay gemisi otoparkına düşeceksiniz. Buradaki 3 gemiyi vurunca yeni bir gemi gelecek. Bu geminin içine girin ve kokpitteki kırmızı düğmeye basın. Gemi bir kapıyı vuracak ve siz de o kapıdan geçip gideceksiniz. Sağda ve solda Gatling Gunlar var ve aldıkça yenileri geliyor. Burada silah stoklayabilirsiniz. Şimdi en büyük antenedesiniz. Yukarı kadar adım adım çıkacaksınız. Önce kendiliğinden dolan Atomic Jetpackinizi alın. Sonra Antenin Üzerinde ki çıkıntılara zıplayarak yükselmeye başlayın. Hep sağa doğru döneceksiniz. Bazı yerlerde dümdüz ykanı çıkacaksınız. Bazı yerlerde bir süre havada kalmanız gerekecek. Böyle durumlarda kullanacağınız taktik olabildiğince seri bir şekilde packinizi ateşeyip bırakmak. Bu sırada havada asılı kalacak, aynı zamanda motoru dolduracaksınız. Daha sonra dışarıya çıkıntı duran ince antenlere geleceksiniz. Kural yine aynı. Sağa doğru bir antenden diğerine uçacaksınız. Bütün antenler bitince ortadaki ana kolona girip çıkan dil şeklinde platformlar var. Bunları da sırayla takip edeceksiniz. Bunlar takip edildikten sonra bir sıra daha çıkıntı anten karşınıza çıkacak ama bunların özelliği üzerine değdiğiniz anda aşağıya inmeleri. Bu yüzden çok çabuk üzerinden zıplayıp bir diğer antene uçmalısınız. Bütün antenler aşağı inince yukarı doğru çıkan yeni bir dil platform serisi daha çıkacak. Bunları da tırmanınca sonunda ana kolonun bağlandığı bir boru göreceksiniz. Bunun için girin ve yeni mekana gelin. Yeni mekanın tek olayı yere değmeden karşıya ulaşmak. Bunu da yukarıda dediğim taktikle yapabilirsiniz.

Checkpoint 8 - C

Sonunda Schwang karşıımızda



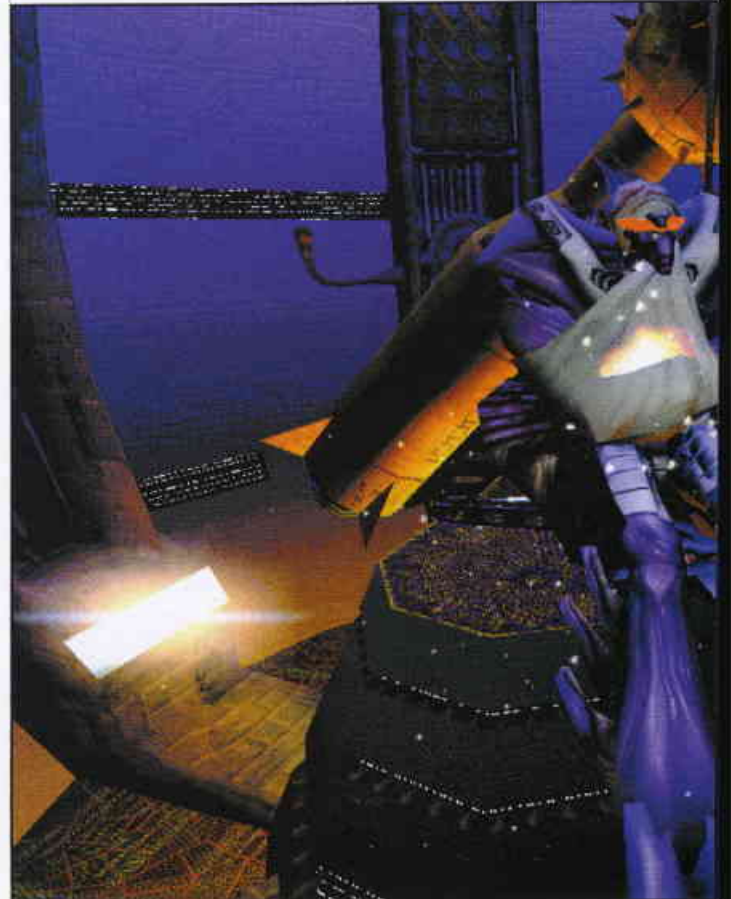
Yapmamız gerekenler basit. Bulduğunuz yerin duvarlarında çıkıntılar var. Bunların da ucunda kırmızı tuşlar. Bu tuşlara Schwang yanındayken basın. 3 tane tuşa basıp birkaç saniye de ateş ederseniz ilelebet Schwangdan kurtuluyoruz.

tarifi çok zor. Yanlış verilebilecek birkaç ufak tip var. Bunlardan ilki şu sürekli gaz çıkaran yaratıklardan birini gördünüz mü peşinden gidin. Yakalamanız imkansız ama en azından gittiği yöne saparsanız onlar sizi çıkışa goturuyor. Yol-

da Mr. Fizzy'ler var. Bunları toplamayı unutmayın çünkü yolda enerji kaybetmek zorunda kalabiliyorsunuz ve Mr. Fizzy'niz yoksa labirentten çıkamazsınız. Yolda gördüğünüz butonlara basmanızın bir yararı var. Fakat bunun için la-

Mission 9: Dr. Hawkins - Swanky Sizzle Heights, Swizzle Firma Checkpoint 9 - A

Başladığınız alandaki yaratıklara hiç dokunmayın. Bu alandan üç çıkışınız var. Biri alt seviyedeki çıkış, diğeri üst seviyedeki çıkış. Sonuncusu ise gerideki teleporterlerden biri. Bu bölümdeki amaç bir aletin 3 ayrı parçasını toplamak. Bunu istediğiniz sırayla yapabilirsiniz. Önce alttaki çıkışa gidelim. Buradan geçince kendinizi dar bir koridorda bulacaksınız. Bu koridordaki yaratıkları temizlemeye hiç uğraşmayın. Aralarından mümkün olduğunca az enerji kaybederek koridorun sonundaki kapıdan tekrar lünele girin. Şimdi geldiğiniz yerin karşısında demir tellerin arkasında Doganlar ve parçalardan bir tanesi var. Soldan labirente giriyorsunuz. Amaç bu labirentten bu tellerin arkasına ulaşmak. Bu labirentte sakın sıkılayım pes edeyim demeyin çünkü 9. bölümdesiniz. Bu labirente çok fazla yardımcı olamayacağım çünkü burada yol





biretin başka bir yerinde bir oda ya girmelisiniz. Tavsiyem bunu denememeniz yoksa oyun dünyasından uzaklaşmak zorunda kalabilirsiniz. Söz konusu mekana geldiğinizde Dogan'lar var. Bunlarla uğraşmak isterseniz uğraşın ama uğraşmadan aleti alıp hemen tele-

port olmanız en iyisi. Teleport olunca yine başa dönüyorsunuz.

Checkpoint 9 - B

Bu sefer üst seviyedeki koridoru izliyoruz. Bu arada üst seviyedeki power-up'ları almayı unutmayın. Koridorun sonuna geldiğinizde karşınıza bir tünel çıkacak. Tünelin tabanı kırmızı lazer ışınlarından oluşuyor. Ve bu lazerler belli bir periyoda bağlı olarak yanıp sonuyor. Bu periyodu iyi gözlemlemeli yeri gelince zıplamalı veya tünelin içindeki kenar boşluklarını kullanmalı ve bu şekilde karşıya ulaşmalısınız. Burayı geçtikten sonra düğmelerle oynayacağımız bir bulmacaya sıra geliyor. Burada ilk düğmeye basınca ilk sıra kalkıyor ve 2 düğme ortaya çıkıyor. Burada önce save edin sonra düğmeleri deneyin. Doğruyu bulunca saveinizi load edip enerji kaybetmeden direkt ona basın. Bu taktikle bütün engelleri kaldırın ve koridora girin. Aralardaki Dogan'lara dikkat. Koridordan geçtikten sonra yine laserli bir yere geliyorsunuz. Fakat buranın periyodu daha değişik. Burayı bitirince yine bir koridorla yeni bir laserli tünele geliyorsunuz. Burada önce gönül rahatlığıyla yürüyebiliyorken yarınsındayken köprü bozuluyor ve zorlanıyorsunuz. Burada dikkatli olun. En son bağlandığımız yer aletin 2. parçasını alacağımız yer. Burada yine bir düğme oyunu var. Önce karşıya yuka-

rdaki platforma gidip sarı tuşa basıp oyunu başlatın. Sonra geri gelirken her aşamada 3 düğmeden geçiyorsunuz. Yine aynı save taktiğini kullanın. Bütün düğmeleri aşama aşama geçtikten sonra ilk sarı düğmeye bastığınız yerde aletin ikinci parçasını bulacaksınız. Buradan yukarı teleport olun ve başlangıç yerine gelin.

Checkpoint 9 - C

Teleporterden geçerek yukarı çıkın. Sonra koridordan geçin. Geldiğiniz odada direk karşıya gidip tekrar teleporterden geçin. Yeni geldiğiniz yerde sütunların arasında Dogan'lar var. Onlardan kaçarak havada platformların durduğu yere gelin. Merdiveni kullanarak en yukardaki teleportera çıkın. Teleporterden geçince geldiğiniz odada bir bulmaca var. Yerde 3 tuş var. Karşınızda da bir platformda bir Conhead yürüyor. Sizin yapmanız gereken önce soldaki sonra sağdaki sonra da ortadaki tuşlara basarak 3 adet conhead'i aşağıdaki rendeye atmak ve ortadaki tüpü doldurmak. Conhead'lerin ekran dışına çıkmamasına dikkat edin. Bu işi yapınca bir teleporter ortaya çıkacak ve ondan geçeceksiniz. Son geldiğiniz yerde ise ışıklı bir oyun var. Önce karşınızdaki uçan platforma çıkın ve karşıya geçip aletin 3. parçasını alın. Sonra geri dönüp platformun etrafındaki 3 butona sırasıyla basın.

Bunlara bastığınız sırada her butona yakın olan mavi lamba yanıyor olmalı. 3'ünü de yaparsanız bir teleporter açılıyor ve siz yine başa dönüyorsunuz. Baştaki telefon klübesinin içindeki yaratıkları pumpnickel atarak yokedin ve bölümü geçin.

Mission 10: The Imperial Palace, Swizzle Firma, 9:01 PM

Bu bölümü istediğiniz karakterle oynayabilirsiniz. Önce Kurt'ten bahsedelim.

Kurt:

Dışarıda başladığınız bölümde sağ taraftaki havalandırmadan içeri giriyorsunuz. Havalandırmada dikkatli olun. İçeri girdiğiniz uzun koridordan sonra çıktığınız büyük salonu da diğer kapısından terkedin. Son olarak çeşmeli meydan-daki merdivenin en tepesinden sağ tarafa atlayın ve o platformu takip ederek kapıyı bulup Zizzy'nin yanına gidin.

Kurt tüm enerjisini bitirince içine girecek. Önce kalp ve böbrekleri vuracak. Sonra ciğerlere mortar atacak. Sonra gözleri vurarak yerinden çıkarıp onları uçarken de vuracak. En son beyinin etrafındaki kilitleri vuracak ve beyini vurup oyunu bitirecek.

Max:

Max on kapıdan girecek. Ama ön kapıdan girdikten sonra bir süre karşınızdaki kapı açılmıyor. Önce çıkan bütün Biff'leri öldürmelisiniz. Daha sonra ilerleyip çeşmeli meydana çıkan koridora gireceksiniz. Yine merdivenin tepesinden sağa atlayın. Zizzy'ye kadar gidin. Max Zizzy'nin içinde bütün organları Kurt'de olduğu sırada fakat sadece vurarak oyunu bitiriyor.

Dr.Hawkins:

Doktor başlangıçta sola giderek merdiveniyle surlardan çatoya giriyor. Dışarıdaki uzun yoldan sonra içeriye tam gerekli merdivenin başında giriyorsunuz. Hemen solunuzdaki platforma çıkıp kapıdan geçerek Zizzy'ye kadar gidin. Doktor bütün organları aynı sırayla plutonyum kullanarak yok ediyor. Bagetleri ve tost makinesini de unutmayın.

Hayırlı uğurlu olsun.

DEUS EX

Deus Ex açıklamasının bir bölümüyle daha beraberiz. Bu ay, geçen ay kaldığımız yer olan 4. görevden devam etmek istiyorum.

Görev 4: Hong Kong

UNATCO HQ'ya geldiğinizde Alex'ten yeni bir mesaj alacaksınız. Manderley'e rapor vermenizi isteyecek.

UNATCO HQ'ya girin ve ikinci kattaki Manderley'in ofisine girin. Sekreteriyle konuşun. Sızden Jaime Reyes'i bulmanızı isteyecek. Manderley'in ofisine girip onunla konuşun. Bir sonraki göreviniz Hong Kong'da geçecekmiş. Helikopter pistine gitmeden önce UNATCO HQ'da dolaşın Jaime Reyes'i bulun ve onunla konuşun. İkinci katta bulunan dinlenme odasına girdiğinizde Walton Simons ile konuşan Jaime Reyes ile karşılaşacaksınız. Konuşmalarına kulak kabartın ve sonra her ikisiyle de birkaç defa konuşun.

Jaime ve Walton'la işiniz bitince üçüncü kata gidin ve Sam Cartor ile konuşup silah ve cephane alın. Artık helikopter pistine gidebilirsiniz. Jock sizi Ton Hotel'in çatısında bırakacak ve yeni göreviniz hakkında mesaj yollayacak. Otel çatısından inen merdiveni bulun ve yangın çıkışından aşağı inin. Ön kapıdan Ton Hotel'e girin. Resepsiyona yaklaşınca Gilbert ile Sandra Renton'ı tartışırken göreceksiniz. Ofise girin ve Gilbert ile konuşarak ona tabanca verin. Merdivenleri kullanıp ikinci kata çıkın.

Siz merdivenlerden çıkarken JoJo ofise doğru gidecek. JoJo'yu takip edin, ama pek yaklaşmamaya dikkat edin. JoJo ile Gilbert arasındaki tartışmayı dinleyin. Eğer Gilbert'e silah vermişseniz JoJo'yu temizleyecek. Eğer vermediyseniz bu iş sizin yapmanız gerekiyor. Bu iş de bitince ikinci kata çıkıp Paul'un odasına gidin. Odaya girmek için anahtarlarınızı kullanın. Paul ile konuşunca size görev verecek.

Ton Hotel'den çıkın ve Hell's Kitchen sokaklarında ilerleyin. NSF üssüne giden yol, girişinde bariyerler olan uzun bir tüneldен geçiyor. Tüneli takip edin ve NSF üssünün önündeki nöbetçiye etrafa bakındığınızı söyleyin. Üsse yaklaşıncaya Paul'den mesaj alacaksınız. NSF üssüne girin.

Üssü araştırmaya başlamadan önce sağ taraftaki tamir robotunu kullanarak bioelektrik enerjinizi şarj edin. Üssü dolaşın. Tuvaletlere bakın. Kadınlar tuvaletinde NSF HQ bodurum anahtarını bulacaksınız. İkinci kata çıkın ve oradaki kilitle kapıyı bulun. Kapıda maymuncuk kullanın ve odanın içindeki verikübünü okuyarak NSF üssü güvenlik sisteminin login ve şifresini (tjeffer-son, newrevolution) öğrenin.

Üçüncü kata çıkın ve kontrol odasına girin. Bilgisayar odasını doldurmuş olan halon gazı hakkında bilgi almak için verikübünü okuyun. Eğer hazmat giysisi kullanıyorsanız içeride gaz olsa bile bilgisayar odasına girebilirsiniz. Kontrol odasının köşesinde bilgisayar odasını havalandıran bir düğme bulunuyor. Düğmeye basarak

gazı boşaltın. Bilgisayar odasına girip güvenlik terminalini kullanın. Kamerayı kapatın ve bodrum kapısını açın.

NSF üssünün ilk katına geri dönün ve az önce açmış olduğunuz kapıya girin. Burada iki seçeneğiniz bulunuyor. Lazer alanlarını ve taretleri zıplayıp saklanarak geçmeyi deneyebilir, veya kilitle kapıyı havaya uçurarak ya da maymuncuk yoluyla açabilirsiniz. İçerideki güvenlik terminali ile kameralı kapıyı, kapıları açabilirsiniz. Tünelde ilerleyin ve son lazer alanı kısmına gelin. Alanların üzerinden zıplayın ve aralıklarda saklanın.

Sondaki odaya girin ve yerdeki verikübünü okuyarak Paul'un UNATCO hakkında vermiş olduğu bilgileri öğrenin. Dolabı patlatın ve

ya bir şekilde açın ve içeri-

deki verikübünü

okuyun. Bu

küpte çok

önemli bir

bilgi mev-

cut. NSF

üssünün

çatısındaki

uydu ları

ve iletişim

sistemi ni

çalıştır-

mak için

gerekli

şifreler.

B o d -

rumdan çıkın

ve üssün için-

deki merdi-

venleri kul-

lanarak

çatı-

ya ulaşın. Uyduların yanındaki binaya girin ve buradaki kişisel bilgisayarı kullanın (mcollins/revolution). Tüm düğmelere basarak uyduları ayarlayın ve iletişim odasını açın. İçeri girip ikinci kişisel bilgisayarı da kullanın (napoleon/revolution). Düğmeye basarak iletişimi gönderin. Bu mesajı yollayacak ve Paul ile Walton Simons'dan mesaj alacaksınız: UNATCO askerleri peşinize düşmüş.

Şimdi Ton Hotel'e dönebilirsiniz. NSF üssünden çıkın ve tercihen kimseye görünmemeye çalışarak Ton Hotel'e donun. Merdivenlerden çıkıp Paul'un odasına girin. Paul ile konuşun, konuşmanız başladıktan sonra siyahlar içinde bir adam kapıyı çalacak ve Paul size camdan kaçmanızı söyleyecek. Eğer bunu yaparsanız Paul ölecek. Bunu yapmak yerine siyahlı adamı haklayın. Paul'un güvenliğini garantilemek için otel lobisini de temizlemeniz gerekiyor. Aslında Paul'un ölmesi oyuna pek etki etmiyor ama eğer hayatta kalırsa onu diğer görevde de göreceksiniz. Paul size Battery Park'a kaçmanızı söylüyor ve metro sistemi için şifre veriyor.

Eğer Battery Park'a kaçmaya çalışırken herhangi bir yerde ölürseniz otomatik olarak diğer görevde işlanacaksınız. UNATCO devriyeleri ve güvenlik robotları etrafından dolaşarak metro sistemine ulaşın. Keypad'i kullanın ve 6282 şifresini girin. Anna, metroda yolunuzu kesecek. Onunla dövüşmeniz gerekiyor. Eğer onu öldürürseniz, sonraki görevde karşınıza çıkmayacak. Eğer o sizi öldürürse, sonraki görevde işlanacaksınız. Eğer Battery Park'a ulaşabilirseniz Gunther ile karşılaşacaksınız ve sonuç olarak bir sonraki görevde işlanacaksınız.

Görev 5:

Majestic 12 Facility

Açıldığı zaman kapıdan çıkıp koridora kaçın. Kilitli olmayan hücreye girin ve iki torba soya yemeğini alın. Onları kullanarak sağlığını biraz düzeltin. Masadaki MJ12 nöbetçisi odanın önüne doğru gittiğinde sandığın tepesinden sopayı alın. Masadaki verikübünü okuyarak gözaltı hücreleri (4679) ve gözaltı engel kapısı (4089) şifrelerini alın.

En son hücre engelini açmak için 4679 şifresini kullanın. Cesedi inceleyerek maymuncukları ve ps20'yi aldıktan sonra yandaki hücredeki NSF teröristini serbest bırakın. MJ12 nöbetçisini halleterek tabancasını alın. Masadan cephaneye ulaşabilirsiniz.

Masanın sağ tarafındaki kame radan eğilerek saklanın ve gözaltı bölgesine doğru gidin. Miguel size yardım önerdiğinizde isterseniz kabul edin. Ana kapının yanındaki keypad'i kullanarak 4089 şifresini girin. Daedalus'tan buradaki amaçlarınız hakkında yeni bir mesaj alacaksınız. Daedalus'un vermiş olduğu haritayı veya kompleksin içindeki yol işaretlerini takip ederek robot bakım bölümüne ulaşın. Robot bakım alanının gizlice, sandıkların arkasından eğilerek geçin.

Cephanelik kısmında iki tane güvenlik robotunun devriye gezdiğini göreceksiniz. Aralıklarla saklanarak ve robotların arkasında kalmaya dikkat ederek robotlara görünmemeye çalışın. Cephanelik kapısının yanında bir güvenlik keypad'i bulacaksınız. Bu kapı üzerinde multitool kullanın ve cephaneliğe girin. Buradaki MJ12 ajanını haklayın. İçeride çalışır durumda bir kamera var, multitool kullanarak kamerayı etkisiz hale getirin. Burada eğer kullanmak isterseniz birçok silah bulabilirsiniz.

Bir sonraki hedefiniz ilkyardım bölgesi ve nano laboratuarı. Buraya ulaşmanın en kolay yolu usün altından geçen yollar. Gözaltı merkezindeki yer havalandırmasına girin ve üssün altından ilerleyin. Odaların altından geçtikçe Daedalus size hangi odanın altında bulunduğunuzu söyleyecek. Nano laboratuvarına ulaşana kadar havalandırmadan ilerleyin.



Odaya ulaşınca havalandırmadan çıkın ve buradaki MJ12 ajanlarından kurtulun.

Laboratuvarları araştırın. Burada asıl ulaşmanız gereken kısım cerrahi bölge (ki burada Paul'u ölü veya diri bulacaksınız). Bilim adamlarıyla konuşun ve Dr. Moreau'nun yerini bulun. Size cerrahi kısım için şifre olan 0199'u verecek. Diğer ofisleri de araştırıp güvenlik terminali login'ini (mj12) ve şifresini (invader) bulun. Paul ile konuşarak görev amacını tamamlayın.

Daedalus size bir mesaj gönderecek ve çıkış kapısının şifresi olan 1125'i verecek. Komuta merkezinin yanındaki çıkış yerini tespit edin. Bekçi köpeklerinden ve Mj12 devriyelerinden sakınarak kapıdan çıkın. Resepsiyon bölgesinden koşarak geçin ve UNATCO HQ'ya ulaşınca kadar devam edin. Aslında MJ12 üssü, UNATCO HQ'nun yasak olan dördüncü katıydı. UNATCO nöbetçilerinden sakınarak üçüncü kata çıkın. İlk yardım laboratuvarındaki Jaime Reyes'i bulun ve onunla konuşun. Sizi yardım teklif edecek. Sam Carter'in cephaneliğine giderek onunla konuşun. Siz yardım teklif etmeyecek ama cephaneliğinden dilediğiniz gibi yararlanabileceksiniz.

Alex Jacobson'ın ofisine girin

ve onunla konuşun. Kaçmanız için tek yolun Anna Navarre'yi öldürmek olduğunu söyleyecek. Alex size UNATCO'nun ana kapılarını açacak olan anahtarı verecek, ama bunun için önceki ortağınızı öldürmeniz gerekiyor. Anna oldukça kuvvetli bir düşman, o yüzden onu alt etmek için kaba kuvvetten başka yollar bulmalısınız.

İkinci kata çıkarak Manderley'in ofisine girin – Manderley o anda Walton Simmons ile konuşuyor olacak. Her ikisiyle de konuştuğunuzdan sonra tekrar Manderley ile konuştuğunuzda sizi saldıracak (büyük ihtimale odadan çıkarken). Manderley'i temizleyin ve kişisel bilgisayarını kullanarak login (jmanderly) ve şifreyi (knight_killer) girin. "Decrypt Agent Anavarre's Killphrase" seçeneğini seçin. Üçüncü kata gidin ve Anna ile Gunther'in ofisine girin. Gunther'in bilgisayarına girin ve login (ghermann) ile şifreyi (zeitgest) kullanın. Tekrar Decrypt seçeneğini seçin.

Birinci kata inin ve çıkışın yanındaki Anna ile karşılaşın. Eğer her iki decrypt seçeneğini de kullandıysanız JC onu "flatlander woman" olarak tanıttık ve Anna geri dönecek ve Alex ile konuşun. Anna öldüğüne göre size UNATCO'ya giriş anahtarlarını verecek. Birinci kata dönün ve çıkış kapı-

sında anahtarlarınızı kullanın. Resepsiyonu geçin ve UNATCO HQ'dan çıkın. Helikopter pistine ilerleyin ve o anda helikopterin içinde bulunmakta olan Jock ile konuşun. Helikoptere bineceksiniz ve Hong Kong ve Tracer Tong'a doğru yola çıkacaksınız.

Görev 6:

MJ 12 Facility

Gizli MJ12 binasının içinde helikopterin dışında başlıyorsunuz. Ne yazık ki hedefinize ulaşamamışsınız. Jock size helikopterin kaçırıldığını belirten bir mesaj yolluyor.

Hangarı dolaşmaya başlayın, şimdilik MJ12 tehlikesi görünmüyor. Kışlalara girmeden veya uçuş kontrol güvertesine girmeye çalışmadan önce hangarın altında biraz keşif yaparsanız hiç de fena olmaz. Burada havalandırma sistemleri yoluyla gaz göndermeye yarayan gaz sistemleri bulunuyor, bu yolla birkaç MJ12 nöbetçisinin hakkında gelebilirsiniz. Tamir robotunun yanındaki yer panelini bulun ve açın. Başınızın üzerindeki boruları takip ederek tünelde ilerleyin. İlk soldan dönün.

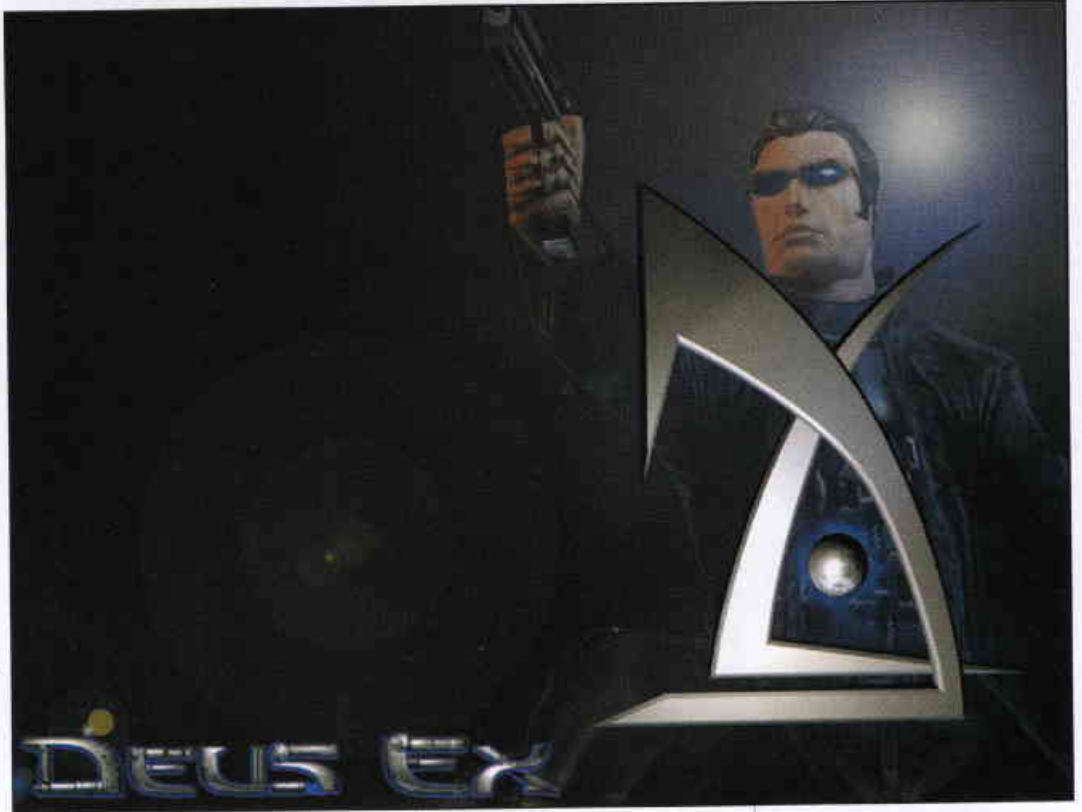
Şimdi gazı serbest bırakmanız gereken bir bölgedesiniz. Jock size buradaki ekipmana dikkat etmenizi söyleyen bir uyarı gönde-

recek. Tekrar havalandırma dönmün (henüz gazı bırakmak için gerekli olan şifreye sahip değilsiniz) ve tünelden boruları izleyerek devam edin ve bir sonraki yerden sağa dönün. Izgarayı açın ve küçük odaya girin. Burası cephane kısmı. Masadan donanımı alın ve gazı serbest bırakmak için gerekli olan şifreyi öğrenmek için verikübünü okuyun: 99871.

Gaz kaypadı'ne dönün ve şifreyi yazın. Hangarın, kışlaların ve uçuk kontrol güvertesinin altındaki havalandırmalardan gaz sızmaya başlayacak. Eğer hazmat giysiniz yoksa siz de zarar göreceksiniz. Şimdiki hedefiniz kışlalar olmalı. Buraya girmek için çeşitli yollar bulunuyor; bunlardan birisi hangarın hemen dışındaki merdivenler, diğerleri ise havalandırma sisteminde bulunan çeşitli yollar.

On kapıdan girmeniz biraz zor olabilir, özellikle de yayım ateş açacak durumda değilseniz :) En iyisi havalandırma kullanarak kışlaların üst katına ulaşın, zaten burası da ulaşmak istediğimiz yer. Kışlaların üst katındaki üçüncü dolabı araştırın ve uçuk kontrol güvertesinin anahtarını alın. Kışlalardaki merdivenlerden çıkarak uçuk kontrol güvertesine ulaşın. İşaretleri takip edin ve kapıyı açmak için anahtarlığınız kullanın. Hangara doğru dönün ve kontrol panelindeki düğmelere bakın. Silah kilidi ve cephane kısmı. Silah kilidi düğmesine basın ve mümkün olduğunca hızlı şekilde hangara dönmek için hazır olun.

Jock size güney kapısından uzak durmanızı söyleyen bir mesaj gönderecek, çünkü o kapıya doğru bir füze gönderiyormuş. Jock helikopterden füze göndererek güney kapısını havaya uçuracak. Açılan delikten asansöre erişebileceksiniz. Tabii patlamanın ardından güvenli robotları da aktif hale geçecek. Onlardan ya sakının, ya da yok etmeye çalışın. Delikten geçin ve asansöre ulaşın. Asansör kapısını açın ve aşağı düğmesine basın. Bu sizi bir sonraki kısım olan Wan Chai pazarına ulaştıracak.



Pazara ulaştığınızda Jock ve Daedalus'tan yeni emirler alacaksınız. Gazete standındaki verikübünü okuyun ve pazar planını görün. Burayı istediğiniz gibi dolaşip keşfedebilir ve keşif bonuslarını kazanabilirsiniz. Ama buradaki nihai amacınız pazarın doğusundaki büyük kırmızı duvarda yatıyor. Buraya yaklaştığınızda Jock size konumunuzu onaylayan bir mesaj gönderecek. Kilitli girişi buluncaya kadar binanın çevresinden dolaşın. Nöbetçi Gordon Quick ile kardeşiniz hakkında konuşun. Gordon size bilgi vermeden önce onun için iyilik yapmanızı isteyecek. Gordüğünüz gibi hiç kimse karşılık beklemedi size yardım etmiyor bu oyunda.

Gordon yine de sizi göndermeden önce değerli bir bilgi verecek: Maggie Chow, 1313 Tonnochi Road'da oturuyormuş. Pazara geri dönün ve Tonnochi Road tabelalarını takip edin. Bir sonraki kısma geçtiğinizde tabelaları takip etmeye devam edin. Ve bir sonraki kısma geçin.

1313 Tonnochi Road'daki Queen's Tower Luxury Suites'i bulana kadar etrafı araştırın. İçeri girin ve resepsiyonistle konuşun. Masadaki verikübünü okuyup bilgi alın. Asansöre yaklaşın ve dizini okuyun. Altaki iki maddeye tıkla-

yın. Buradan şifreyi (3444) ve Maggie Chow'un çatı katında kaldığını öğreneceksiniz.

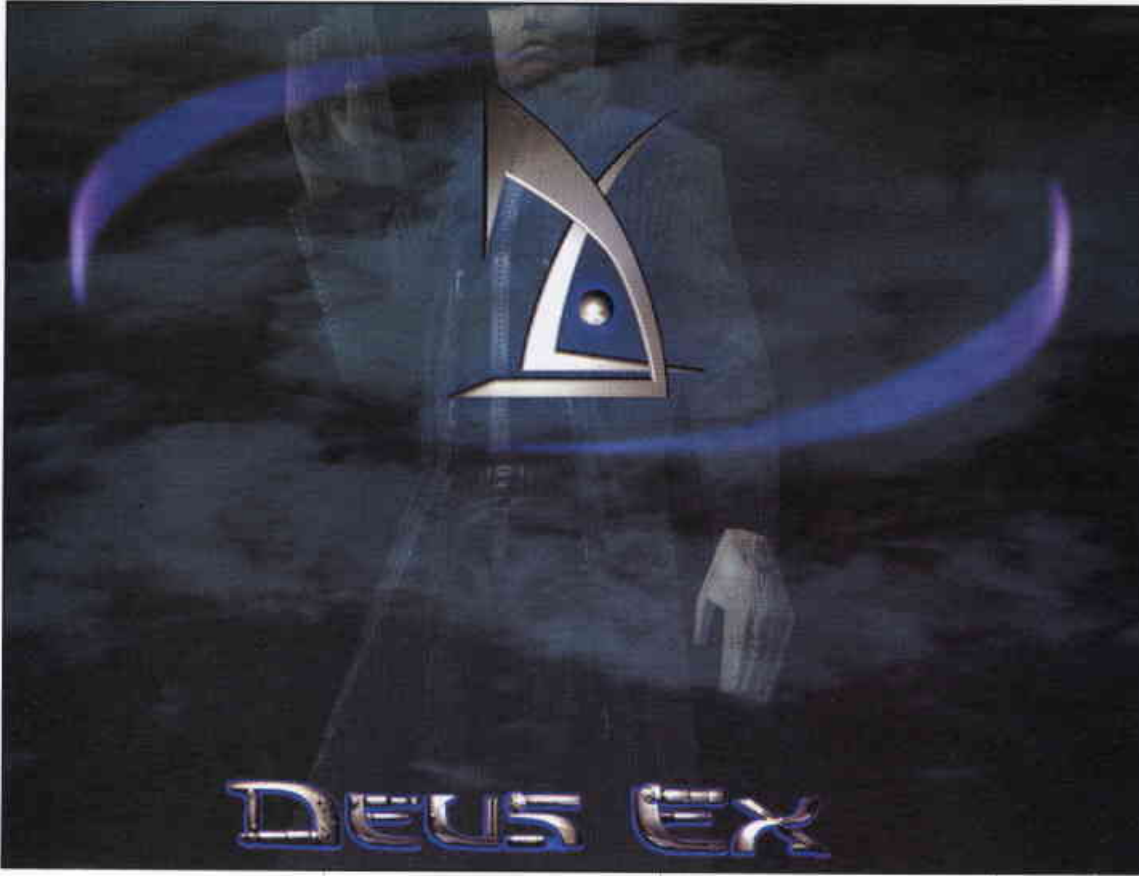
Çatı katı asansörünü kullanarak Maggie Chow'un yaşadığı yere ulaşın. Asansörden çıkın ve hizmetçi May ile konuşun. Sizi Maggie Chow'la götürececek, Maggie ile kardeşiniz Paul hakkında konuşun. Maggie size pazardaki polis merkezini ve polis kasasının şifresi olan 87342'yi söyleyecek. Yukarı kata çıkın ve konferans odasındaki verikübünü okuyarak Maggie'nin şifresinin artık "TaiPan" olmadığını öğrenin. Masadaki kitapları inceleyerek Maggie'nin şifresi hakkında yeni bilgiler elde edin. Kitaplardan birinin ismi TaiPan, diğerinin ise Insurgent olduğuna göre yeni şifre de Insurgent olabilir, ne dersiniz?

Bir güvenlik terminali bulun ve Maggie'nin login'i (mchow) ile şifresini (insurgent) girin. Kamerayı kapatın ve birinci kamerada görünen kapıyı açın. Bu kapı Maggie Chow'un dairesindeki gizli MJ12 kısmına açılıyor. Şimdi odayı açtığınıza göre MJ12 ajanları sizi duyabilir. O yüzden sessizce tekrar Maggie Chow'un oturma odasına geri dönün. Daire girişindeki koridora yaklaştıkça sessiz kalmaya gayret edin. Koridorun sonundaki duvarın yanındaki tavandaki kağıt fenerin yerini bulun. Feneri

çalıştırınca MJ12 kısmı kapısı açılacak. Yine sessiz kalmalısınız, aksi halde MJ12 ajanları başınıza düşüşüverir. Şimdi içerisinde Dragon's Tooth kılıcı olan odasınız. Tracer Tong size kılıcı almanızı söyleyen bir mesaj gönderecek.

Kılıç dolabının etrafında sessiz olun. Kılıcı almanın iki ana yolu bulunuyor. Kontrolleri multitool ile bozabilir veya yakındaki kişisel bilgisayar konsolunu kullanabilirsiniz. Koruyucu dolabı kaldırmak için bilgisayar Maggie Chow'un login ve şifresini kullanın. Kılıcı aldığınızda Tracer Tong size bir mesaj gönderip kılıcı Max Chen'e götürmeniz gerektiğini söyleyecek.

Wan Chai pazarına geri dönün ve Lucky Money'e inen yolu bulun. Koridoru takip ederek Lucky Money girişine ulaşın. Hostesle konuşun ve para verin. Orada oturanlarla konuştuktan sonra ikinci kata çıkarak barın bitişiğindeki koridoru bulun, Koridora takip ederek konferans odasına ulaşın. Burada Max Chen'e giden yolu bulacaksınız. Max ile Dragon's Tooth kılıcı ve Maggie Chow hakkında konuşun. Max Chen ile olan konuşmanız tamamlandığında komandolar ve MJ12 ajanları Lucky Money'i basacaklar. Max Chen ve bodyguardları bunların çoğunu temizleyecekler. Lucky Money'den çı-



karken çok dikkatli olun, çünkü buranın hemen dışında bir komando daha var ve bu komandolar Mj12 ajanlarının çok daha iyi zırha sahip olan modelleri. Onu öldürmek için patlayıcı kullanabilir veya Max Chen'in bodyguardlarına doğru çekebilirsiniz.

Wan Chai pazarına geri dönün ve önceden ziyaret ettiğiniz duvara geri dönerek Gordon Quick ile konuşun. Size Luminous path duvarı için gerekli şifre olan 1997'yi verecek ve Tracer Tong'un içeride sizi beklediğini söyleyecek. 1997 şifresini keypad'e girin ve içeri ilerleyin.

Merdivenleri izleyerek sağdaki koridora girin. Koridoru takip edin ve geniş odaya inin. Batı duvarındaki düğmeye basarak Tracer Long'un laboratuvarına giden pasajı açın. Tracer Tong'u bularak konuşun. Laboratuardan çıkın ve soldaki yoldan ilerleyerek tiyatroya ulaşın. Tiyatronun merkezine yürüyün ve Tracer Tong'un işlemi gerçekleştirmesini sağlayın. İşlem tamamlandığında tekrar Tong'a donerek yeni emirlerinizi alın. Tracer Tong sizi Versalife'a giden asansörün şifresini (06288) ve e-mailerinizi kontrol

etmeniz için bir bilgisayar hesabı verecek (JCDenton / sanctuary). İsterseniz onun kişisel bilgisayarını kullanın ve Wan Chai pazarına geri dönün.

Lucky Money giriş yokuşuna gittiğinizde Versalife'a giden asansörü bulacaksınız. Keypad'i çalıştırın ve Tong'un size vermiş olduğu şifreyi girin. Asansöre binin ve yukarı düşmesine basın. Versalife lobisine vardığınızda temel amacınız MJ12 bodrum laboratuvarına erişim kazanmak olacak. Bunu yapmanın birden fazla yolu var, hangisi kolayınıza geliyorsa onu seçin.

1. Güvenlik ofisine girin ve içerideki nöbetçileri öldürün. İçerideki verikubunden Versalife bilgisayarları için gerekli olan login'i (all_shifts) ve şifreyi (data_entry) alın. Herhangi bir kişisel bilgisayarı kullanarak sahte kimlik yarattın ve bodrum laboratuvarına erişim izni ve şifre (6512) çıkarın.

2. İkinci kattaki Hundley'i bulun ve onunla konuşun. Bodrum laboratuvarına giriş izni kazanmak için ona rüşvet verin.

3. Üçüncü kata çıkarak bilgisayar konsollarının başındaki tek çalışanla konuşun. İşinden memnun olmadığını söyleyecek ve sizden Hundley'i öldürmenizi iste-

yecek. Hundley'i bulun, onu öldürün ve çalışana geri dönerek giriş şifresini alın.

Versalife'ın en üst katındaki asansörü kullanın ve aşağı düşmesine basarak MJ12 laboratuvarına inin. Burada sizi Harrison karşılayacak ve etrafı dolaşmakta serbest olduğunuzu söyleyecek. Bu bölgede bazı önemli bölgeler var ve bunlar birbirine laboratuvar çevresinde dolaşan havalandırma sistemiyle bağlılar.

1. Lobideki heykelden sola dönüp asansöre ilerleyerek salona ulaşın. Salonda iki önemli şey bulunuyor: MJ12 bilgisayarlarına giriş login'ini (mchow) veren verikübu ve manyetik augmentation bölgesinin anahtarı.

2. Lobideki heykelden sağa dönüp merdivenlerden çıkarak psionic konferans ve dinlenme odalarına ulaşın. Psionic konferans odasındaki kilitli dolabın içinde bilgisayar sistemi için ana şifre olan damocles'i öğreneceğiniz önemli verikubunu bulacaksınız. Ayrıca burada augmentation bölgesi için de 5878 şifresini de öğreneceksiniz. Dolabı izinsiz aç-

tiğiniz için bilim adamları rahat olacaklar ve güvenliği çağıracaklar. O yüzden bir dövüşe hazır olun. Rec odasındaki verikübu güvenlik terminalleri için gerekli olan login'i (mj12) ve şifreyi (security) verecek.

3. Heykeldeki keypad laboratuvarlara erişim sağlayacak. Güvenlik keypad'ini multitool kullanarak kırın ve merdivenlerden aşağı inin. Araştırmamız gereken üç önemli laboratuvar bulunuyor: birinci laboratuvar (nanotech blade ROM

sağlayacak), çevresel konular laboratuvarı ve radyasyon laboratuvarı.

Kişisel bilgisayarı login (mchow) ve şifresiyle (damocles) birinci laboratuvarı kullanarak nanotech blade Rom yükleyebilirsiniz. Bu işi yapınca aslında burada yapmanız gereken iş bitiyor. Ama yine de radyasyon laboratuvarına girip augmentation kutularını alabilirsiniz.

Salonda bulduğunuz anahtarla radyasyon laboratuvarını açın ve psionic laboratuvarındaki şifreyi kullanarak ana kısmı açın. İçeride oldukça yoğun radyasyon bulunduğundan eğer bir hazmat giysisine sahip değilseniz zarar görmeye hazır olun.

Birinci laboratuvarında nanotech blade ROM'u yüklediğinizde Tracer Tong'dan rapor vermenizi isteyen bir mesaj alacaksınız. Malesef MJ12 laboratuvarından çıkmanız pek de kolay olmayacak çünkü güvenlik artık sizin kim olduğunuzu biliyor. Laboratuardan ve Versalife'den dışarı çıkın. Luminous Path'a giderek Tracer Tong'un üssüne ulaşın. Tracer ile konuşun ve diğer görevi alın.

Eser Güven

THE LONGEST JOURNEY

Uzun macerada yol rehberi

En baştan itiraf etmek gerekirse, The Longest Journey'i önüme koyup "bu oyunu incele" dediklerinde birkaç bölüm oynayıp sıkılacağı mı, sonra da sırf mecbur olduğum için uflaya pufflaya oyunu bitirmek zorunda kalacağımı sanıyordum. Neye dayanarak bu onyargıya kapıldığımdan emin değilim ama oyunu oynamaya başladıktan sonra bütün düşüncelerimin değiştiğini söylemeliyim. Birkaç gün içinde başka hiçbir şeye aldırılmadan oturup oynadığım, son derece sürükleyici bir adventure'di Longest Journey. Şimdi de oyundaki bütün düğmeleri çözdüğümü kanıtlama fırsatı bulduğum için doğrusu epey gururlanıyorum. İşte karşınızda son zamanların en eğlenceli ve sürükleyici adventure oyunlarından biri olan The Longest Journey'nin tüm sırları:

GİRİŞ

Her şey April'in rüyasıyla başlıyor. Burada öncelikle çevreyi araştırarak göreceğiniz yumurtanın uçurumun dibine kadar yuvarlanmasını bekleyin. Yumurtanın yuvasından ağaç kabuğunu alın. Arkadaki ağaçtan bir dal koparın ve ağacın konuşmalarını dinleyin, onunla konuşun. Daha sonra minik şelaleyi görene kadar sağa doğru yürüyün. Dal ve kabuğu kullanarak ağaca su verecek bir oluk yaratın. Ağaçla konuşacak bir animasyon izleyeceksiniz.

Boylece giriş bölümünü tamamladınız ve artık oyunun ilk bölümüne geçebilirsiniz. Tebrikler!

1. BÖLÜM: PENUMBRA

Burası sizin kaldığınız pansiyondaki odanız. Yatağınızın yanındaki duvarın üstünden günlükünüzü ve fotoğrafı alın. Inventory'yi açın ve günlüğe bakın. Sayfaların arasına girmiş olan çalışma kağıdınızı çıkarın. Daha sonra lazım olacak. Bu arada günlükü biraz okumak kim olduğunuz ve nereden geldiğiniz hakkında daha iyi bir fikir verecek. Giysi dolabını açın. Burada oyuncak bir maymun bulacaksınız, tabii ki alın. Ona yakından bakarsanız bir gözünün yerinden oynadığını göreceksiniz. Gözü çıkarın.

Artık odadan çıkabilirsiniz. Merdivenlere doğru ilerlerken karşınıza hikayenin sevilmeyen adamı Zack çıkacak. Onunla istemesiniz de biraz çene çalmak zorundasınız, akşam için sizden randevu isteyecek, eğer bu sinir bozucu adam liginizi çekiyorsa ona "evet" diyebilirsiniz ama ben olsam reddederdim.

Aşağı indiğinizde doğrudan duvar panosuna gidin. Buradaki bütün notları ve ilanları okuyun. Sağ üst köşeye asılmış olan duyuru sizin için önemli, onu alın. Notu koltukta otu-

ran Fiona'ya verin ve ondan yüzüğünüzü alın. Sehpanın üstünden kibrit kutusunu aşırılmayı unutmayın. Bu arada Fiona'yla uzun bir konuşma yapıp pansiyon arkadaşlarınız ve onlarla ilişkileriniz hakkında bilgi edinebilirsiniz.

Kapıdan çıkınca bankta oturan Cortez'i göreceksiniz. Onunla konuşun, size kabuslarınızdan haberi olduğunu ve dikkat etmenizi söyleyecek. Merdivenlere doğru yolu takip edin ve tercihini "Bridges" yönünde kullanın. Buradan parka doğru ilerleyin, yol sizi okulunuza götürecektir.

Binaya girdiğinizde bir çöp kutusu içine bırakılmış yırtık, sarı bir eldiven göreceksiniz. Onu alın ve merdivenlerden yukarı çıkın. Lavabonun yanındaki duvar raftan fırçanızı ve paleti alın. Bu ikisini tuval üzerine getirdiğinizde resim yapmaya başlayacaksınız. Bir süre sonra arkadaşınız Emma, size Cortez'den bir mesaj getirecek. Emma-

bir afiş arasındaki ilgiyi kurmanız gerekiyor. Sola doğru ilerleyerek kafenin iç bölümüne girin, barda kırmızı bir taburede oturan Stanley'le konuşun. Sizi başından atmaya çalışacak ama paranızı istemeye devam edin. Sonunda sizden çalışma kağıdınızı isteyecek. Ona, günlükünüzün arasından bulup çıkardığınız kağıdı verin ve paranızı vermezse işi bırakacağını söyleyin. Size para verecek.

Müzik kutusunun yanına gidin, duvardaki sergi afişini okuyun, böylece Cortez'le buluşacağınız yeri öğreneceksiniz. Afişin alt kısmına iliştilmiş olan davetiyelerden birini alın, ona yakından bakarsanız galerinin adresi öğrenebilirsiniz. Masada duran ekmek sepetinden bir parça ekmeğinizi alın, bu arada isterseniz Emma ve Marcus'la da konuşabilirsiniz. Kafeden çıkın ve köprülerden pansiyona doğru gidin.

Pansiyonun hemen kapısından içeri girmek yerine sola doğru hareket ederseniz bir makineyle karşılaşacaksınız. Bu bozuk aleti onarmanız gerekiyor. Yüzüğünüzü kullanarak, ekranın tepesinde duran ve birbirleriyle bağlantısı kopmuş olan iki kabloyu bir araya getirin. Kabloların altında kırmızı bir ışık var. Kırmızı ışığın altında ise "sol düğme" ve "sağ düğme" diyebileceğimiz iki sarı nesne var. Bunların altında dört tane mavi kol göreceksiniz. Amaç bu mavi kolları aynı anda yatay pozisyona getirmek. Bu kolların her birinin altında bir ışık var. Sol düğmeyi kullanırsanız mavi kolların birinin altındaki renk kırmızı olur. Bunun anlamı, bu kolun kilitlenmiş olduğudur. Yani diğer üç hareket ederken bu kıpırdamaz. Eğer daha sonra sağ düğmeye tıklarsanız diğer uçunun döndüğünü göreceksiniz. Sırayla kolları kilitleyerek ve bu arada diğerlerini döndürerek dört mavi kolu aynı anda yatay duruma getirin. Bu, görüldüğü kadar karmaşık değil, üstesinden geleceğinize eminim (inanın burada anlatmak imkansız). Bu işi hallettiğinizde düğmelerin üstündeki kır-



maıyla konuşun ve Cortez'in sizinle buluşmak istediği yer hakkındaki şifreli mesajı dinleyin. Artık akademiden çıkabilirsiniz.

Tekrar parkın içinden geçerek köprülere gidin. Bu kez "Café"ye doğru ilerleyeceksiniz. Kafenin bulunduğu alana geldiğinizde "Mystery Door" yazan kapıya göz atmayı ihmal etmeyin. Şimdi kafeye girip tezgahın birkaç şekerleme alabilir ve bu arada Charlie'yle konuşabilirsiniz. Charlie size kafeye asılan afişlerden bahsedecek. Cortez'in mesajıyla

mızı ışık, yeşile dönecek ve bir ses duyacaksınız. Makinedeki vanayı çevirin, basınç göstergesindeki değişimi izleyin. Şimdi dümeni çevirin ve artık orada bir işe yarayacak olan mengene (pense de denebilir) alabilirsiniz.

Pansiyona girin ve odanıza çıkın. Pencereyi açıp dışarı bakın. Aşağı doğru bakarsanız bir lastik ördek ve çamaşır ipi göreceksiniz. İpe tıklayın, bir ucu suya doğru düşecek. Ekmek kırıntılarını ördek üzerinde kullanın, aç martılar gelip lastik ördeği delecek. Zinciri çekin, böylece çamaşır ipini geri alacaksınız, onu inventory'e koyun. Pansiyondan çıkın ve köprüler çıkışı kullanarak kafeye dönün.

Kafeye girmenize gerek yok, dışarıda suyun içinde eski dostumuz lastik ördeği göreceğiz. Onu alın ve inventory'e girerek daha yakından bakın. Üzerindeki deliğin bir yara bandıyla kapatıldığını göreceksiniz, bandı oradan çıkarın. Tekrar köprüler çıkışı kullanarak bu kez metroya gidin. Metrodaki Gen Tarayıcıyı kullanın, "Wek" yazılı düğmeye tıklayın. Inventory'den Para kartınızı çıkarın ve bunu Lens üzerinde kullanın. Artık rahat rahat metroyu kullanabilirsiniz. Metroya binmeden önce sol tarafınızdaki raylardan çıkan kıvılcıma bakın, April bu noktada, orada bir anahtar olduğunu göreceksiniz.

Inventory'e girin ve ördeği şişirin, ancak ördeğin bir deliği olduğundan kısa süre sonra sönecek, bu yüzden bu işlemler sırasında acele etmelisiniz. Hemen ördeği mengene ve ip üzerinde kullanın. Şişmiş olan ördek mengeneyi açık tutacak ve sönmeye başladığında mengene de anahtarı tutmuş şekilde kapanacak. Yavaş davranırsanız anahtarı alana kadar bu işlemi tekrar tekrar yapmanız gerekecek.

Metroya binin. April'in başının üstünde duran metro haritasına bakın ve oradan Waterdown Bridge'i seçin. Metrodan çıkınca ekranın sağına ilerleyin ve binaya



girin. İçerideyken Cortez'i görene dek sağa ilerlemeye devam edin ve kendinizi uzun bir konuşmaya hazırlayın. Cortez gidince tekrar metroya binin ve haritadan East Venice'i seçin. Çıkışta tekrar evinizin yani pansiyonun yolunu tutabilirsiniz. Girişte Fiona ve Mickey'le karşılaşacaksınız. Onlarla konuşun, size film izlerken başlarına gelen bir gariplikten bahsedecekler.

öğrenmek için Zack'e sormanız gerektiğini söyleyecek. Yukarı çıkıp Zack'in kapısını çalın. Zack'e istediği randevuyu vermezseniz Cortez'i Mercury Theater'da bulabileceğinizi de öğrenemeyeceksiniz. Dolayısıyla artık bu adama boyun eğmek zorundasınız.

Metroya binip Metro Circle'a gidin. Sağdaki yolu izleyin ve East Gateway çıkışından çıkın. Bir sonraki ekranda Down the Street ci-

lerden bahsetmeye başlayacak, ona az önce tadını ve kokusunu bozduğunuz şekeri verin. Sinemanın temizlikçisi adamı kovalayacak ve dönüşte size onun kaçarken şapkasını düşürdüğünden bahsedecek. Bir önceki ekrana dönüp şapkayı yerden alın.

Tekrar salonun kapısına dönün. Sağda, elektrik direğinin altında duran sigorta kutusuna tıklayarak yakından bakın. Metroda bulduğunuz anahtarı buradaki kilitte kullanın ve kutuyu açın. Yara bandını yırtık eldivene yapıştırın ve bunu kısa devre yapan kablo üzerinde kullanın. Temizlikçinin arkasından geçide girin ve salonun arka kapısına kadar ilerleyin. Kapının sol tarafında duran kutu yığınının üstüne, kurduğunuz oyuncak maymunu, çöp torbasının üstüne de şapkayı yerleştirin. Kapının sağ tarafında bir çöp kutusu var. Kapağını açıp kibritinizi kullanarak

çöpüleri yakın. Sevgili maymununuz içeri giren temizlikçiyi oyalarken siz de kapıdan gizlice girip Cortez'le konuşun. Geçide geldiğinizde Shift'i kullanmayı kabul edin ve ışıkların içine girerek oyunun diğer dünyasına geçiş yapın.

Arcadia'ya girince rahiple karşılaşana kadar sağa doğru yürümeye devam edin. Rahip bin konuşmalarını

anlamaya başlayana kadar itiraz etmeden dinlemeye devam edin. Rahip Tobias sizi tapınağın basamaklarında tek başınıza bırakınca tekrar içeri girip onunla yeniden konuşun. Size oldukça uzun bir animasyon eşliğinde Story of The Balance'i anlatacak. Sahne sona erince Tobias'ı tekrar bulun ve Brian Westhouse hakkında konuşun. Rahip size onun Arcadia'da "Rolling Man" olarak anıldığını ve haritacının Westhouse'un nerede yaşadığını bildiğini söyleyecek, bu bilgiyi almadan oradan ayrılmayın.

"Stalls" denen yere gidin ve haritacıya Westhouse'u sorun. Dağıttıcı çocuk tezgahın önüne gelip haritacı tarafından kovulunca onun yerine çalışabileceğinizi



2. BÖLÜM: THROUGH THE MIRROR

Aşağı inin ve Fiona'yla konuşun. Ona Cortez'i nerede bulabileceğinizi bilip bilmediğini sorun. Size onun sürekli gittiği bir sinema salonu olduğunu ama yerini

kişini kullanın ve Mercury'nin önüne ulaşın. Kaldırımdayken duran çöp kutusunu itin, buradan kötü kokulu bir gaz çıktığını göreceksiniz. Inventory'den şekeri alıp bu gaza bir süre tutun. Elektrik direğinin yanında dikilen adamla konuşun. Sonunda size şekerleme-





söyleyin ve işi alın. Sipariş listesini alınca bir göz atın ve Rolling Man'e de harita götürceğinizi görün. İlk işiniz White Dragon'un kaptanı Nebevay'e bir harita götürmek. Marketplace, sonra da City çıkışı kullanarak bütün şehiri görüldüğü ekrana gelin. Burada City Gates bölümünü seçin. Burada Docks çıkışı görene kadar yürüyün. Yolun sonunda gemiye giden tarafa seçin ve güvertede duran kaptanla konuşun. Kaptan size kendisinin Nebevay olduğunu söyleyince haritayı verebilirsiniz. Daha sonra imzalaması için sipariş listesini uzatın. Ancak bunu reddedecek, imzayı sadece müzik karşılığında verebileceğini söyleyene kadar onunla konuşmaya devam edin.

Tekrar şehir kaplarına dönün. Sol tarafta bulunan tezgahlardan birinde müzik aletleri satıldığını göreceksiniz. Inventory'nizdeki madeni paraların bir bölümü kar-

şılığında oradan bir flüt satın alacaksınız. Bu durumda tekrar kaptana gidip kıymetli imzasını almanız gerekiyor. Flütü çalın, imzayı alın!

Buradan Small Pier'e, yani küçük iskeleye gidin ve yaşlı balıkçı-

la konuşun. Üstünde oturduğu sandık hakkında soru sorun ve size bahsettiği kuş hakkında konuşun. Tekrar haritacıya gidin ve imzalı listeyi verin. Size Rolling Man'in haritasını verecek Evi nasıl bulacağınızla ilgili uzun ve karışık tarif kafanızı karıştırmayın, ana şehir ekranından buraya ulaşmak gayet basit. Tek yapmanız gereken bu ekrana geldiğinizde Westhose's Bungalow'a tıklamak. Westhose'la konuşun ve haritayla birlikte imzalaması için listeyi de verin. Cortez'le ilgili her şeyi konuşmaya dikkat edin. Giderken size kırk bir cep saati verecek. Inventory'i açın ve raptiyeci saat üzerinde kullanın. Böylece bir

Shift daha açılacak ve April kendi dünyasına geri dönecek.

Tekrar sinema salonunun arkasındaki kısımda Cortez'le konuşun ve söyleyebileceğiniz her şeyi söyleyin. Konuşmanın sonunda "...yes, let's save the world," demelisiniz. Kafeye gidip Charlie'yle konuşun ve akşam verilecek olan konserden bahsedin. Sonunda Zack'le olan randevunuzu hatırlatıp gitmeniz gerektiğini söyleyeceksiniz.

BÖLÜM 3: FRIENDS AND FOES

April'in odasından çıkıp Zack'in zıvalarını dinleyin. Metroya binin ve Hope Street resmine tıklayın.





Katedrale gideceksiniz, burada Confessionals'a ilerleyin. Burada Peder Raul'le konuşacaksınız. Ondan Warren Hughes'u 87. bina da bulacağınızı öğrenin. Building 87'ye gidip oradaki çocukla (Warren) konuşun. Sizden istediklerini yerine getirmeyi kabul edin. Tekrar metroya binin ve Metro West'i seçin.

Yolda duran engeli "el" simgesini kullanarak itin ve arkasında duran büyük çöp kutusuna tırmanın. Bir çöp toplama kamyonu gelip April'la birlikte kutuyu da alıp götürecektir. Polis istasyonunun iç kısmına açılan kapılar kapalı olduğundan arkasında evraklarla oturan polis memuresiyle konuşun ve ondan kapıların bozuk olduğunu ve tamirciler onarmadıkça kullanılamadığını öğrenin. Duvarın dibinde duran kutudan bir evrak alacaksınız. Onu inventory'de yakından inceleyin. Daha sonra bankta oturan iki tamirciyle konuşun. Bulduğunuz formu Porty Feil'ya verin, buna itiraz edecek. Memureye gidip 09042 numaralı formu isteyin. Bunu Porty Feil'ya ve-

rin. Yine mi itiraz etti? Tekrar memureye gidin, bu kez de 09042-A formunu isteyin. Bu kez adamlarımız yerlerinden kalkıp çalışmaya başlayacak.

Salonun ortasında duran iki görüntülü telefonda soldakinin ekranına bakıp numarasını öğrenin. Sağdakine gidin ve diğerini arayın. Telefon çalarken Porty Feil'ya gidip onu aradıklarını söyleyin. Aynı şeyi diğerine de yapın. Onlar gidince kumanda kutusundaki kabloları kullanarak kapıyı açın, fakat memure sizi durduracak. Memurenin masasına gidip raflara bakın. Onu oyalayacak bir form isteyin, o uğraşırken de tekrar kablolu tamir edip kapıdan geçin.

Kartınızı kullanarak soda makinesinden bir soda alın. Sola dönün, dolapların durduğu odaya girin. 4 numaralı dolaba bakın ve Maria Hernandez'e ait olduğunu görün. Sola ilerleyin, tuvaletteki polisle konuşun. Kim olduğunuzu sorduğunda, siz Hernandez'siniz.

Minelli'nin verdiği anahtarı 1. dolapta kullanın. İlacı alın ve yanındaki kutuyu kurcalayın. Aynanın sağ alt köşesindeki kınığı fark edecek ve kırık parçayı aldığınızda oradaki bir notu göreceksiniz. Minelli'ye ilacı verin ve karısının doğum gününü öğrenin, Duvardaki elektrik düğmesine basın, Minelli yapay gözünü düşürecek, bunun yerine oyuncak maymunun gözünü

nü bırakın ve yapay gözü alın. Odadan çıkın ve gözü koridordaki Retinal Scanner üzerinde kullanın. Arşiv odasına giriniz.

Odada bulunan bilgisayara tıklayın, April şifreyi girecek. Warren Hughes adını arayın. Erika Hughes'un yanındaki numaraya bakın. Edit'e tıklayın, April, Warren'in bilgilerini değiştirecek. Print'e tıklayın, sonra da Delete'e. Main'i seçin ve az önce gördüğünüz numarayı arayın. Bilgileri tekrar print edin. Church of Voltec'i aratın ve Jacob McAllen ismine bakın. Jacob McAllen adını aratın, sağ alt köşede çıkan sembolleri bir kağıda yazın (gerçekten yazın). Ana menüye dönün ve bilgisayardan

çıkın, Control Panel'e gidin ve az önce kaydettiğiniz sembollere denk düşen dört tuşa basın. Bunlar; 11, 16, 1 ve 8. Printer'a gidin ve çıktılarınızı alın. Tekrar memurenin ve tamircilerin olduğu salona geçin. Burada alet kutusunun önünde duran tornavidayı alın ve polis merkezini terk edin.

Serpil Ulutürk



PC HİLELERİ

Age of Empires II: The Conquerors

Hileleri girebilmek için chat penceresin açın ve aşağıdaki kodları girin

lumberjack = 1000 wood
robin hood = 1000 gold
furious the monkey boy =
 kızgın bir goril yaratır
marco = haritayı açar
polo = fog of war'ü kaldırır



Voyager: Elite Force

Konsolu açmak için oyun sırasında tuşuna basın.

Not: Bu hileler multiplayer'da çalışmaz.

Kod	Etkisi
God	Tanrı modunu açar/kapar
Give weapons	Tüm silahlar
Undying	999 health ve armor
No target	Görünmezlik
Cg_thirdperson 1	Üçüncü kişi bakış açısını açar
Cg_thirdperson 0	Üçüncü kişi bakış açısını kapatır
Cg_thirdpersonrange [1-100]	Üçüncü kişi bakış açısını genişletir
Give [eşya]	Aşağıdaki listede bulunan eşyaları verir
Map brig	Gizli level'ı açar
Map [harita adı]	Aşağıdaki listede bulunan haritaları verir

Eşya Listesi

Phaser
 Tetryon Disruptor
 Compression Rifle
 Scavenger Rifle
 IMOD
 Tricorder
 Health

The Sims: Livin' Large

Para - ctrl+shift+C basın Rosebud ;!;!;!;!;! yazın ve enter'a basın

1000 Simoleon - rosebud

Level otomatikman döşenir - auto_level

Otomatik olarak istenen ev yüklenir - house [ev numarası]

Oyun çöker - crash

Hendek veya fıskiye yaratır - water_tool

Karakter düzenleme - edit_char

personality ve interests gösterir - interests

Tüm animasyonları kapar - draw_all_frames off

Tüm animasyonları açar - draw_all_frames on

"file.cht" dosyasını bir liste olarak gösterir - cht (dosya adı)

Harita editörünü kapar - map_edit off

Harita editörünü açar - map_edit on

Herhangi bir eşyayı hareket ettirir - move_objects

Web browser'ın çökmesin önler - browser_failsafe

Oyundan çıkma - quit

Yüklenen evi save eder - save

Çimin büyüme oranı ayarlar - grow_grass [0-150]

Komşuları kontrol etmenizi sağlar - visitor_control

Bir sonraki müziğe geçer - music



Baldur's Gate II

Hile modunu açmak için

Baldur.ini dosyasını notepad ile açın. Program Options başlıklı yazıyı bulun. Başlığın altına "Debug Mode=1" yazın ve save'leyip çıkın. Oyundayken CTRL ve Boşluk tuşuna beraber basın ve konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kodları girip ENTER'a bastığınızda hileler çalışacaktır.

Experience puanı eklemek

Experience puanları en fazla 2950000 olabilir. Bu rakamı tüm parti elemanlarına ya da istediğiniz birine verebilirsiniz. Karakteri tıklayın ve daha sonra SetCurrentXP ("rakam") yazın.

Altın eklemek

Konsola AddGold ("rakam") yazın

Eşya yaratmak

Konsola Create Item ("kod") (rakam) yazın

Örnek: Create Item "belto6",20

Bu size 20 adet Girdle Of Hill Giant Strength verir

Eşya Listesi

ax1h03: Battle Axe +2
 belto6: Girdle Of Hill Giant Strength
 boot01: Boots Of Speed
 bow17: Longbow +2
 bow18: Short Bow +2
 braci4: Bracers Of Defense AC 4
 chano6: Drizzt's +4 Chain Mail
 clck02: Cloak Of Protection +2
 halbo3: Halberd +2
 hammo8: War Hammer +2
 helmo4: Helm Of Defense
 leato8: Studded Leather +3 Shadow Armor
 plat05: Full Plate +1
 ringo7: Ring Of Protection +2
 ringo8: Ring Of Wizardry
 shldo4: Medium Shield +1
 shldo6: Large Shield +1
 shld17: Buckler +1
 slng03: Sling +3
 stafo8: Martial Staff +3
 swih09: Short Sword +2
 swih40: Blade Of Roses (Long Sword +3 +2 Cha)
 swih49: Ninja-To +1



swzh09: Warblade (2-H Sword +4)

Yaratık Yaratmak

Konsola CreateCreature("isim") yazın

Yaratık Listesi

demnabo1: Nabassu
 dempio1: Pit Fiend
 dragblac: Black Dragon
 Dragred: Red Dragon
 dragsily: Silver Dragon
 uddeath: Demon Knight

Konum Değiştirme

MoveToArea("alan kodu")

Bu hileyi uygulamadan önce tüm parti elemanlarınızın seçili olduğuna emin olun.

Alan listesi ve kodları

AR0020: City Gates
 AR0202: Cult Of The Unseeing Eye
 AR0204: Rift Dungeon
 AR0300: Docks District
 AR0400: Slums District
 AR0411: Planar Sphere
 AR0414: Demon Outerworld
 AR0500: Bridge District
 AR0516: Astral Prison

AR0700: Waukeens Promenade

AR0800: Graveyard District

AR0801: Bodhis Dungeon

AR0900: Temple District

AR1000: Government District

AR1100: Umar Hills

AR1201: Domain Of The Dragon

AR1300: De'arnise Hold

AR1512: Asylum Dungeon

AR1900: Druids Grove

AR2000: Trademeet

AR2500: Suldanesslar

AR2900: The Nine Hells

Unutmayın x tuşuyla nerede olursanız olun o alanın kodunu görebilirsiniz

Tüm haritayı açmak

Konsola ExploreArea() yazın

İyileştirmek ve karakterlerinizi haritada ışınlamak için

Eğer baldur.ini dosyanızda Debug Mode=1 varsa CTRL+R kombinasyonu ile karakterlerinizi iyileştirebilirsiniz, CTRL+J kombinasyonu ile ise cursorun bulunduğu yere karakterinizi aktarabilirsiniz.

Banja!

En popüler online oyunlar

Uzun favoriler, rasta saçlar, sımsıcak bir güneş altında gözlüklü, biraz kilolu şipsirin bir tip. İşte bu ay ki ikinci oyunumuzun kahramanı. Banja kahramanlarının tamamen işaretlerle anıldığı, pasifikte bulunan ufak bir adada geçen çok şirin bir oyun. Bizim oynadığımız karakterin adı ise Banja the Rasta. www.banja.com adresinden ulaşabileceğiniz bu flaş tabanlı oyunun level'ları her ay değişiyor, Flaş tabanlı olmasına karşın öyle görüp burun kıvracağınız bir oyun değil Banja. Üzerinde uğraşıldığı ve düşünüldüğü belli olan tam bir eğlencelik aslında. Ayrıca Fransa dışında Amerika'dan da ödüller kazanmış bir oyun. Oyunun geçtiği dünyanın adı Itland. Bu dünyadaki karakterler üzerinde buldukları adaya bir kaza sonucu düşmüşler. Hepsi birbirinden tamamen ayrı karakterlere sahipler. Tipler temelde pasifik adalarındaki uçuk insanlara benziyor. Oyuna girmek için çok enteresan bir sistem kurmuşlar. Username'den sonra şifre olarak bir kelime girmiyorsunuz. Bunun yerine bir çiçek, bir rakam ve bir renk seçiyorsunuz. Şifreniz bu üçünün kombinasyonundan oluşuyor.

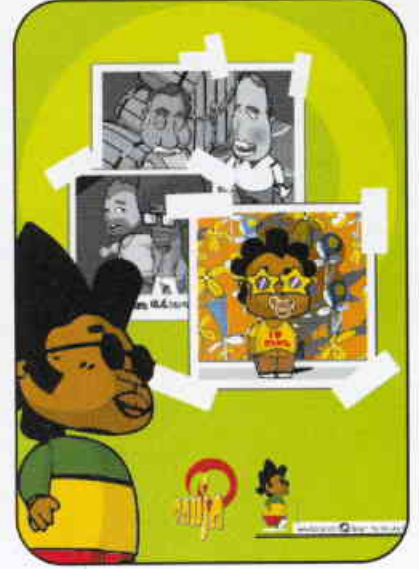


Oyuna kaptanın gemisinde başlıyorsunuz. Tek yapmanız gereken şey Itland'ı keşfetmek. İlk seferde oyunun flaş olan level'ları yüklenmediğinden biraz sıkılabilirsiniz. Daha ne kadar yükleyeceğini size duvan boyayan bir yaratık gösteriyor. Ama level'lar tamamen yüklendikten sonra gayet zevkli bir şekilde oynayabiliyorsunuz. Bu arada oyun Flaş 5.0 versiyonunu istiyor. Onu da oyuna girmeden önceki sayfalarda bulunan kısa yollardan kolayca yükleyebilirsiniz. Itland'de sağa sola serpiştirilmiş ufak ve eğlenceli oyunlar var. Bu oyunlarda her ay değişiyor. İsterseniz hırs yapıp bu oyunlarda en yüksek skoru elde etmeye çalışabilirsiniz.

Banja'da orijinal bir etkileşim sistemi kurmuşlar. Oyundaki diğer oyuncu karakterleri göremiyorsunuz fakat dünyada bir değişiklik yaptığınızda bu diğer karakterlere de yarıyor. Örneğin gizli bir geçidin kapısını açtığınızda artık o geçit tüm oyuncular için açılmış oluyor. Birazda oynanıştan bahsedelim. Karakterler birbirleriyle olan iletişimlerini sembollerle sağlıyorlar. Örneğin top oynayan çocuklarla konuşmaya çalıştığınızda size günlerin geçtiği bir takvim + top + kupa gösteriyorlar. Bu bir süre sonra ödüllü bir futbol karşılaşması olacağını gösteriyor. Yani anlaşmak gayet kolay. Bazen Banja'nın kafasının üzerinde, bir baloncunun

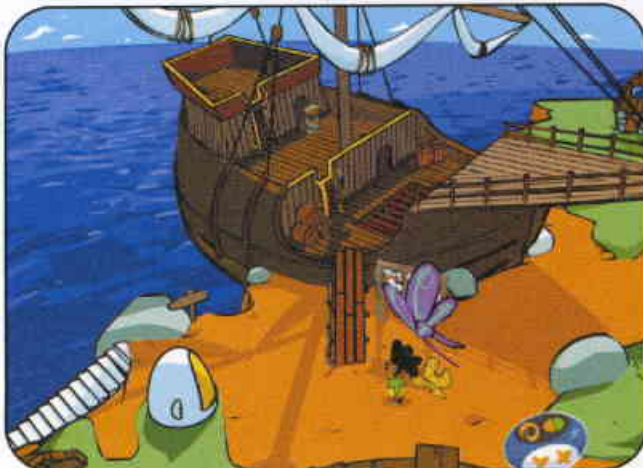
içinde kendi sembolü belirliyor. Bu orada yapacağınız bir şey olduğunu gösteriyor. Zaten genelde yapacağınız çok basit ve aşkar oluyor. Ya müzik setini çalıştıracaksınız ya da birisiyle konuşacaksınız. Hep bu tip şeyler. Bazen yürürken sağa sola takıldığınız oluyor. O zaman biraz geriye gidip biraz daha yandan geçmeyi deneyerek bu tip takılmaları kolayca atlatabilirsiniz. Oyunun sırf grafikleri değil müzikleri ile de uğraşmış. Eğer house müzik tipi şeyleri seviyorsanız bu oyundaki müziklere bayılacaksınız. House dışında diğer müzik tiplerine de rastlayabilirsiniz. Ayrıca oyunun genelinde çok hoş bir dizayn stili var. Karakterlerden binalara, yollara hatta denize kadar belirli bir mimari ve sanat yapısını hissediyorsunuz. Hiçbir şey gözünüze batmıyor. Ayrıca yarışmalarda o kadar abuk sabuk yapılmamış. Örneğin balık tutmaya çalışırken oltanız çok gererseniz misina kopuyor. Ama iyi bir şekilde çalışırsanız en büyük balığı tutabilirsiniz.

Oyun içindeki başarınıza göre zaman içinde açılacak yeni kıtalara veya bölgelere ilk siz girme hakkına sahip olabiliyorsunuz. Oyunun kaptanla ilgili konuşma bölümüne İngilizce dışında daha bir çok dilden girebilmeniz için çalışmalar yapılıyor ama şimdilik İngilizce ve Fransızca'dan başka dil geçerli değil. Oyun içinde kullanabileceğiniz bir harita ve inventory'niz mevcut. Yani aldığınız eşyaları kullanabiliyorsunuz ve oyunda kaybolmak diye bir şey yok. Eğer bilgisayarınız zorlanıyorsa çözünürlüğü düşürebilme seçeneğine bile sahipsiniz. Tüm bunları size oyunda eşlik eden ufak bir arabirim sağlıyor. Onu



da oyun ekranında istediğiniz yere taşıyabiliyorsunuz. Basın bölümünden gördüğüm kadarıyla oyunu yalnızca Banja'yla oynamayacaksınız. Onun dışında ileride oyundaki diğer karakterleri de kullanma şansınız olacak. Ayrıca etkileşim daha da artacağı benziyor. Oyunu yapan takımın diğer çalışmalarına göz atmak isterseniz chman.fr adresine göz atmanızı tavsiye ederim.

Banja şimdye kadar gördüğüm en başarılı flaş çalışması. Bu güzel grafikli, ödüllü çalışmayı kaçırmamanızı tavsiye ederim.



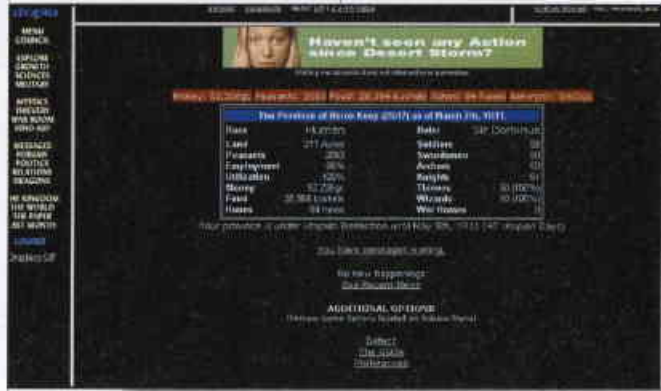
Utopia

En popüler online oyunlar

Cok geniş çaplı online oyunları ping ya da konfigürasyon sorunları yüzünden oynayamamanız böyle bir zevkten mahrum kalmanızı gerektirmez. Sonuçta online oyun dendiği zaman akla gelen harika grafikler ve etkiler olmadan da online oyun oynanabilir. Üstelik hiçbir ping ya da konfigürasyon sorunu yaşamadan. İnternet'e bağlı olun birde email hesabınız olsun yeter. Önemli olan oyunun size sağladığı atmosferdir. Yo hayır bu bir züçürt tesellisi değil, biliyorsunuz ilk akla gelen isimlerden X-Com ya da Daggerfall gibi oyunlarda da müthiş grafikler yoktu fakat verdikleri atmosferden dolayı sabahlara kadar deli gibi oynardık. Günümüzde tamamen yazıya dayalı oyunlar olan MUD'lar bile özellikle yabancı ülkelerde de ileri gibi oynanıyor. Benim size anlatacağım Utopia'da biraz MUD'lara benziyor fakat bu oyun bir strateji oyunu olduğundan tabii ki yapısı biraz daha farklı. Öncelikle başına oturup saatlerce oynayacağınız bir oyun değil bu. www.swirve.com adresine girip games başlığı altından Utopia'yı

da kalabilirsiniz. Tekrar "create a province" seçeneğini işaretlediğiniz sayfaya geri dönüp "manage your province" seçeneğine tıkladığınızda ise belirlediğiniz kullanıcı adını ve şifreyi yazıp oyuna giriyorsunuz. Oyuna girmeden önce oyunu nasıl oynayacağınızı ve nelere dikkat etmeniz gerektiğini anlatan "guide"i okumanızı tavsiye ederim.

Karşınıza gelen ilk sayfa sizin giriş sayfanız. Gördüğünüz gibi herşey ufak grafiklerle süslenmiş yazılar halinde önünüzde. Bu sayfadan ne kadar köylüye ve toprağa sahip olduğunuzu görebilirsiniz. Ayrıca asker sayınızı ne kadar yemeğiniz olduğu gibi bunlara benzer bir çok haberi rapor halinde buradan almanız mümkün. Ama oyunda en çok kullanacağınız menu solda alt alta sıralanmış olan seçeneklerdir. Bunlardan council ile çok daha ayrıntılı raporlara ulaşabilirsiniz. Council'deki danışmanlarınız çeşitli alt görevlere ayrılmış durumdadır. Her birini seçtiğinizde ayrı ayrı rapor alarak krallığınızın genel durumunu öğrenebilirsiniz. Bunun için üyeyi seçip "speak to the elder" butonuna tıklamalısınız.



bu durumda bilim gücünüzü artırarak yerleşimlerinizi daha ekonomik kullanmaya da çalışabilirsiniz fakat genişlemek bu oyunda amacı olduğundan sizin için kaçınılmaz bir hale gelecektir. Growth seçeneği ile topraklarınıza yeni binalar inşa edebilirsiniz. Sciences ile bilimlerde ilerleyebilir, Military ile ordunuza yeni askerler alabilir ve onları ihtiyacınıza göre eğitebilirsiniz. Mystics ile kendi bölgenize ya da rakip bölgelere büyü yapabilirsiniz. Thievery ile rakip bölgelere çapulcu akınları düzenlemekten gece baskınına kadar bir çok harekette bulunabilirsiniz. War Room'dan düşman topraklarına saldırabilir ve son olarak send aid ile bir dostunuza yardım yollayabilirsiniz. Daha alttaki beş seçenektan messages ile rakip krallıklara mesaj yollayabilirsiniz, eğer oyunda birden çok beylik yönetiyorsanız diğer beyliğinize geçebilirsiniz. Forums ile forumlara katılabilirsiniz. Politics seçeneği ile içinde bulunduğunuz krallığın başında kimin bulunacağına dair bir oylama yapabilirsiniz. %50 çoğunluğun oyunu alan beylik krallığı yönetir. Oyunda yeni oluşum için bu merte-

bu durumda bilim gücünüzü artırarak yerleşimlerinizi daha ekonomik kullanmaya da çalışabilirsiniz fakat genişlemek bu oyunda amacı olduğundan sizin için kaçınılmaz bir hale gelecektir. Growth seçeneği ile topraklarınıza yeni binalar inşa edebilirsiniz. Sciences ile bilimlerde ilerleyebilir, Military ile ordunuza yeni askerler alabilir ve onları ihtiyacınıza göre eğitebilirsiniz. Mystics ile kendi bölgenize ya da rakip bölgelere büyü yapabilirsiniz. Thievery ile rakip bölgelere çapulcu akınları düzenlemekten gece baskınına kadar bir çok harekette bulunabilirsiniz. War Room'dan düşman topraklarına saldırabilir ve son olarak send aid ile bir dostunuza yardım yollayabilirsiniz. Daha alttaki beş seçenektan messages ile rakip krallıklara mesaj yollayabilirsiniz, eğer oyunda birden çok beylik yönetiyorsanız diğer beyliğinize geçebilirsiniz. Forums ile forumlara katılabilirsiniz. Politics seçeneği ile içinde bulunduğunuz krallığın başında kimin bulunacağına dair bir oylama yapabilirsiniz. %50 çoğunluğun oyunu alan beylik krallığı yönetir. Oyunda yeni oluşum için bu merte-

Burak Akmenek



seçtiğinizde "create a province" seçeneği ile kendinize bir kullanıcı adı ve şifre belirliyorsunuz. Daha sonra kayıttan verdiğiniz email adresinize gidip size gelen mail'i açtıktan sonra oradaki link'e tıklayarak hesabınızı aktif hale getiriyorsunuz. Bu mail'i atmayın çünkü bu mailde size birde activation code yollanıyor. Hesabınızı aktif hale getirmek için eğer bu kod size sorulursa onu girmek zorun-

Onun altındaki explore seçeneği ile yeni topraklar keşfedebilirsiniz. Bu ekranda elinizdeki kaynaklarla keşfedebileceğiniz maksimum toprak sayısını görebilirsiniz. Daha geniş bir krallık daha çok kurulabilecek bina ve daha çok köylü eh doğul olarak ta daha geniş bir ordu ve güç demektir. O yüzden fırsat buldukça topraklarınızı genişletmeye bakın çünkü kısa süre sonra size yetmeyeceklerdir. Tabii



Amiga Geri Dönüyor!!!

Ayın Ürünleri



sf **116**
MATROX
G450



sf **117**
CREATIVE
Desktop Theator 3500

sf **118**
LABTEC
Edge

sf **118**
YAMAHA
YST-MS 40

sf **119**
LG
Flatron 755FT

sf **119**
SAMSUNG
Sync Master 700IFT

sf **120**
PIONER
DVD-A05SZ

sf **120**
SOYO
SY-K7VTA

sf **121**
ACER
DVP-1640 A

sf **121**
AOPEN
DVD-1640 PRO

sf **122**
GUILLEMOT
Dynamic DuoPack

sf **122**
QMATRIX
SR-T688

sf **123**
ACER
ScanPrise 640U

sf **122**
MUSTEK
BearPaw 1200

Ace's Zone sf **124**

Haberler sf **114**

Donanım Pazarı sf **125**

Teknik Servis sf **126**

Amiga isminin nereden geldiğini eski tüfekler bilir mutlaka. Ama yenilerin pek bildiğini sanmıyorum. Commodore yeni sistemini çıkarmadan önce ismi üzerine çok düşünür ve sonunda Amigo'ya karar verir. Çünkü bu yetenekli bilgisayar, kullanıcısının en yakın dostu olacaktır. Ama bu isimde bir bilgisayar zaten üretilmiştir. Bunun üzerine Amigo'yu Amiga'ya çevirirler. Sonuç itibarıyla Amiga (her ne kadar deforme edilmiş olsa) "dost" anlamına geliyor. Ve nihayet eski dost geri dönüyor.

Eminim ki, içinizde ömrünün en güzel günlerini Amiga'sı ile geçirmiş olanlar oldukça heyecanlanmışlardır bu haber. Ama beni pek heyecanlandırmıyor. Bunun iki sebebi var. Birincisi benim hiç Amiga'm olmadı. Bana almadılar. Beni ancak gidip arkadaşlarımda Amiga oynayabiliyordum. O yüzden bu saatten sonra hiç istemiyordum.

Bu işin beni heyecanlandırmayışının ikinci sebebi ise Amiga Inc. isimli şirkete güvenmiyor olmam. Pek çoğunuz hatırlar: Commodore, Amiga'nın tüm haklarını sattıktan sonra bir süre Amiga elden ele geçti. Sonunda tüm haklar Amiga Inc.'in elinde kaldı. Ancak Amiga'nın yaratıcısı olan Commodore'dan farklı olarak Amiga Inc. bir yazılım firması. Yani bugüne dek hiçbir donanım üretmişlikleri yok. Zaten son 6 senedir Amiga adı altında hiçbir donanım üretilmedi. Mevcut olan Amiga Inc. ise sadece Amiga'lar için yeni işletim sistemleri ve yazılımlar üretiyor.

Amiga'nın tekrar çıkarılmak istenmesinin sebebi ise Amiga Inc.'in yeni çıkardığı işletim sistemini destekleyebilmek. Bu işletim sisteminin ismi AmigaDE ve daha öncekilerden farklı olarak hemen hemen her platformda çalışabiliyor (PPC, x86, Arm, SH4, MIPS). Yani işin yazılım kısmı Amiga'nın sınırlarını da aşıyor.

Ama öyle ya da böyle 6 yıl aradan sonra, Amiga adına bir şeyler çıkacak olması güzel. Yeni çıkacak olan Amiga'lara verilen isim AmigaOne. İsim bence pek hoş değil hele, Sony PSOne'i henüz çıkarmışken. Belki de, sistemin kod ismi olan Zico kullanılsaydı daha iyi olurdu.

Söylediğim gibi Amiga Inc. bir donanım firması değil. Peki o zaman olayın donanım kısmını kim üretecek? Bu noktada bulunan çözüm, hali hazırda donanım üreticileri ile iş birliğine gitmek. Bunlardan ilki ve en önemlisi Eyeteck. Bu firma yeni Amiga'ların ana kartlarını üretecek. Bu firma zaten çok uzun süredir Amiga platformu için çalışıyor ve donanım aksesuarları, kablolar gibi destek birimler ürettiyor. Üretimini durduğu 6 sene içinde Amiga'ya en çok destek olan firmanın Eyeteck olduğunu söylemek çok yanlış olmaz sanırım.

Yeni sistemlerin ekran kartlarını ise Matrox üretecek. Bunun haberini daha önceden vermiştik zaten. Ses kartlarını üretecek olarsa Creative. Diğer bileşenleri üretecek olanın kim olduğu henüz belli değil.

AmigaOne'in sistem özellikleri şöyle: 64MB RAM, SB Live! Seviyesinde ses kartı, yeni nesil Matrox ekran kartı, 10GB HDD, DVDROM Drive, USB 1.0, 10/100 Mbps network kartı, 56K modem ve 2 boş PCI slotu.

Kısacası yeni Amiga'lar farklı bir işletim sistemine sahip bir PC veya Mac kopyası olmaktan ileri gidecek gibi gözüküyor. İşin tek olumlu yanı 2001 başlarında çıkacak olan Eyeteck'in yeni anakartları ile halen Amiga A1200 ve A4000 sahibi olanların sistemlerini upgrade edebilecek olması. AmigaOne'in piyasaya çıkış tarihi 2001 sonbaharı olarak ön görülüyor.

LEVEL
Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL
Performans

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüllsüz bırakmayacağız.

LEVEL
Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.



Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Compex'in Çeyrek Asrı

Dile kolay, tam 25 sene. Türkiye'de bir bilgisayar fuarının bu denli uzun soluklu olması gerçekten şaşırtıcı. Her sene Tu-yap'da yapılan ve bilgisayar dünyası için artık bir klasik olan Compex ilk defa bu sene farklı bir mekanda yapıldı. Mekanın değişmiş olmasından dolayı ilk bir iki gün bir parça sönük geçse de, fuara ilgi oldukça iyiydi.

Daha çok kullanıcıları hedef alan Compex her sene olduğu gibi bu sene de, yeni teknoloji ve ürünler konusunda kısır da kalsa, insanların sergilenen ürünleri kullanabilmesi ve hatta satın alabilmesini sağlaması ile ziyaretçilerini mutlu etti. Bu arada bu ay kiminle konuşsam ilk bilgisayarını Compex'ten aldığını söylüyordu. Bir lüzumlu olarak konuya uzağım. Gerçekten ilk bilgisayarlar Compex'ten mi alınıyor?

Yamaha'dan 16X CD Yazıcı

Yamaha kelimesinin tam anlamıyla durup durup vuruyor. İlk 8X yazma ve 8X yendi den yazma hızlarına ulaşmış rakiplerini genelde bıraktıktan sonra, uzun süredir yeni bir ürün çıkarmıyorlardı. Doğal olarak hız konusundaki liderliklerini Plex-tor'a kaptırıyorlardı. Ama bu ay içinde şirket 16/10/40 gibi inanılmaz hızda bir CD yazıcı üreteceğini açıkladı.

8/8/24'den bu hız atlamaları inanılmaz bir şey. Bir CD'yi 5 dakikanın altında yazabilen CRW2100 aynı zamanda 40X hızında yani 3 dakikada müzik CD'lerini .wav formatında hard-diske kaydedebiliyor.

CRW2100'de kullanılan Waste-proof teknolojisi PC ile yazıcı arasındaki uyumu artırırken 8MB'lık buffer hafızası CD yanmalarını minimuma indiriyor. Ürünün ay sonunda Türkiye piyasasında olması bekleniyor.



CRW2100 CD yazıcı dünyasını kastıp kavuracak.

3dfx'de Yeni Gelişmeler Var

VoodooTV kartları geliyor

Öldüğü kadar zor bir sene geçiyor 3dfx. Voodoo5 ekran kartı ile istediğini bulamayan şirket, maddi açıdan tarihinin en zor dönemini geçiyor. Voodoo4 4500 ve Voodoo5 6000'in bir türlü piyasaya çıkamaması da tüm bunlara tuz biber ekliyor.

Ama tüm bunlara rağmen 3dfx için güzel gelişmeler de var. Bunlardan biri 3dfx'in iki yıl önce NVIDIA aleyhine açtığı patent davasını kazanmış olması. "Multi-texturing" ve "Level-of-detail mipmap dithering" konularındaki dava 3dfx'e daha önceden gerçekleşmiş ihaller konusunda dava açma hakkı tanıyor.

İkinci ve daha önemli olan gelişme ise, yeni Voodoo ismini taşıyan TV kartları. Üç mo-

del olarak çıkacak olan kartların isimleri VoodooTV 100, VoodooTV 200 ve VoodooTV-FM. Bunlardan VoodooTV 200 ve VoodooTV-FM ilk defa chipsetin kendi üzerinde TV Tuner'a sahip olacak. Silicon Tuner olarak adlandırılan bu teknolojiye sahip

chipsetin ismi ise MicroTuner MT2032. Silicon Tuner'ın kullanımı klasik tuner'larda bulunan pek çok sorunun çözülmesi anlamına gelecek.

Ayrıca yeni

TV kartlarında, Voodoo3 3500TV'de olduğu gibi oldukça gelişmiş capture özellikleri bulunacak.



Creative'in Yeni Ürünleri

SoundBlaster ve Cambridge Soundworks ailesi genişliyor

Creative her ekim ayında yaptığı gibi yeni hoparlör ve ses kartlarını tanıttı. Son iki senedir Live! Serisi ses kartları ve FourPointSurround hoparlörleri yenileniyor. Bu senenin yeniliği yeni DolbyDigital 5.1 (AC3) ses çözme özelliği olan Live! Ses kartları. Live! Player'ın yerini alan Live! Digital Entertainment 5.1 ve Live! Platinum 5.1 sahipleri artık Dolby Digital çözücüyü sahip olmayan 5.1 hoparlörleri kullanabilecekler. Elbette bu yeni hoparlörlerin özelliğini kullanan yeni bir hoparlörümüz var artık.

DTT2200 geçen sene piyasaya çıkan DTT 2500'ün decoder/amfi modülü çıkarılmış hali. Bu yüzden fiyatı çok daha ucuz.

Creative'in tek yeni hoparlörü bu değil elbette. DTT 2500'ün yerini alan bir üst model DTT 3500'de piyasaya çıktı. Bu ürünün detaylarını bu ayki incelememizde bulabilirsiniz.

Ayrıca daha hesaplı olan yeni modeller de var. FPS 1800 temelde FPS 2000'e benzeyen bir model. FPS 1500 ise FPS 1000'in subwoofer'ı geliştirilmiş hali. FPS 1000'in genel kalitesini düşüren Subwoofer'ın yenilenmiş olması sevindirici.



Creative'in diğer yeni hoparlörleri ise Playstation 2 için geliştirilmiş. Onlarla ilgili daha fazla detay için PLAY'e göz atabilirsiniz.

Matrox G450

Bilgi için

İthalat: Turanlı Telefon: (212) 216 05 20 Fiyatı: 179\$

Matrox yeni modeli ile ekonomik bir Dual-Head çözümü hedefliyor

Henüz 3D'nin yeni yeni duyulduğu S3 Virge'lerin 3D kart sandığı günlerde Matrox ekran kartı piyasasının en büyük oyuncularından biriydi. Her zaman 2D görüntü kalitesi konusunda bir numara olmasıyla tanınırdı. Ama günler dönüp işler değişmeye başlayınca S3 ve ATI gibi Matrox'da zamana ayak uydurmak da yavaş kaldı. Ve biz en iyi ekran kartı üreticisinin 3dfx mi yoksa NVIDIA mı olduğunu tartışırken bu eski büyük isimler unutulmaya yüz tuttu.

Önce G200

Matrox'un günü yakalamaya yönelik ilk ciddi çabası ve 3D hızlandırıcı olarak anılabilecek ilk kartı G200 98'in ikinci yarısında geldi. Matrox'un asla düşmeyen 2D kalitesi ve o gün için başarılı sayılabilecek 3D performansıyla başta oldukça umut vermişti G200 ve Voodoo2 için oldukça iyi bir eş olarak görülmüştü. Ancak bu NVIDIA'nın ekran kartlarının yönünü değiştiren TNT çipsetinin gelmesi ile herşey değişti ve G200 kısa süre içinde demode oldu.

Daha sonra G400

Matrox bundan 9 ay sonra G400'u çıkardı. G200'e göre da-

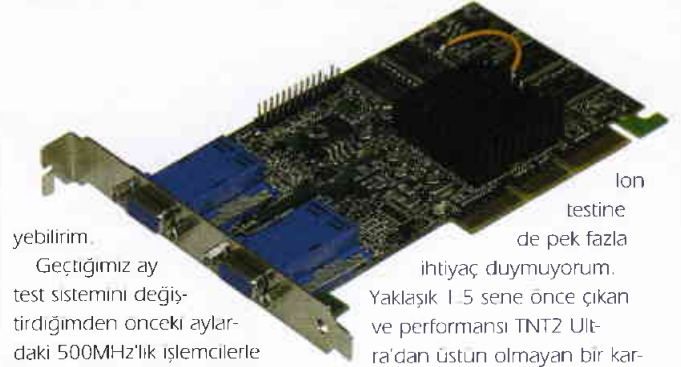
ha iyi performansla sahip olmasının yanı sıra G400 iki önemli özelliğe sahipti. Bunlardan birincisi aynı karta iki monitörün takılabilmesini sağlayan Dual Head teknolojisi, diğeri ise gerçeğe yakın pürüzlü yüzeyler yaratılmasını sağlayan Enviromental Bump Mapping özelliği.

Ama G400 kaderi de pek farklı olmadı. Onunla çok yakın zamanlarda çıkan TNT2 Ultra ve Voodoo3'ler hem performans hem de fiyat olarak çok daha üstündü. Sıradan kullanıcıların iki monitöre sahip olma lüksü olmadığı gerçeği ve Enviromental Bump Mapping'in oyun geliştiricilerinden destek alamaması Matrox'u 3D desteğe ihtiyacı olmayan profesyonel kullanıcılarla sınırlandırılmaya itti. Matrox'un performans olarak daha ön plana çıkmak için piyasaya sürdüğü G400MAX ise zor bulunması ve çok yüksek olan fiyatıyla tam bir hayal kırıklığıydı. Şimdi aradan geçen yaklaşık 1.5 senenin ardından Matrox G400'un yeni bir varyasyonu olan G450 ile karşımızda ve değişen pek bir şey yok gibi gözüküyor.

Ve nihayet G450

G450'nin G400'den en önemli farkı 0.25 mikron üretim teknolojisinden 0.18'e geçilmiş olması. Bu çekirdeğin hem daha az ısı üretmesi hem de daha küçük olması anlamına geliyor. Böylece Matrox G450 üzerindeki çiplerin tümünü çekirdeğin içine dahil etmiş. Bu yüzden kartın üzerinde çipsetin kendisi ve RAM'ler dışında pek birşey görmek mümkün değil. Hatta TV-Out çipi bile çekirdeğe dahil edilmiş.

Bunun G450'ye sağladığı avantaj ise fiyatının düşmesi. Ayrıca karta kullanılan SD-RAM'ler yerine DDR-RAM'e geçilmiş ancak aynı zamanda RAM veri yolu 128-bit'ten 64-bit'e düşürüldüğü için bunun teoride bir performans farkı yaratmaması gerekiyor. Pratikte ise oluşan farkın G450 aleyhine olduğunu söyle-



yebilirim.

Geçtiğimiz ay test sistemini değiştirdiğimden önceki aylardaki 500MHz'lik işlemcilerle yaptığım benchmark'ları 800MHz'lik sistemle yaptıklarımla karşılaştırmak elde değil elbette. Bu sorunu aşmak için daha önce incelediğimi tüm ekran kartlarını PIII-800 ve Athlon-800 ile tekrar test etmem gerekiyor ve bu bir parça zaman alacak. Zaten bu sebepten geçen ay ki Abit GeForce MX incelemesinde benchmark sonuçları yayınlamadım. Ama G450 için 800MHz'lik Pentium III yaptığım testleri gönül rahatlığıyla yayınlıyorum. Çünkü G450 oldukça düşük bir 3D performansına sahip olduğu için 500MHz veya 800MHz'lik işlemcilerle test ettiğinizde aldığınız sonuçlar hemen hemen aynı. Ancak Athlon 800MHz sonuçları stabil olmadığından bunları yayınlamıyorum.

Bir iki küçük problem

Athlon sistemimizde G450'yi test ederken bazı sorunlarla karşılaştım. Bunların başında 3DMark2000'in sürekliliği olarak kilitlenmesi geliyordu. Pek çok kez denememe rağmen G450 testi bitirmeyi başaramadım. Ayrıca Quake 3'de de yer yer kilitlenmeler oluyordu ve benchmark skorları olması gereken kadar fazla iniş çıkışlar gösteriyordu. Bunun sebebini şu an için bilmiyorum. Bu bana yollanan örnek ürünün hatalı olmasından, sürücülerdeki bir soruna veya anakart için yukulu olan VIA sürücülerinin kart ile uyumsuzluğuna kadar pek çok şey olabilir. Yeni bir ürün ve farklı sürücüler ile denemeden bu konuda çok fazla yorum yapmak istemiyorum.

Ancak Pentium III ile aldığım sonuçlardan sonra açıkçası Ath-

lon testine de pek fazla ihtiyaç duymuyorum. Yaklaşık 1.5 sene önce çıkan ve performansı TNT2 Ultra'dan üstün olmayan bir kartın daha ucuz olan versiyonundan beklenebilecek performans oldukça sınırlı zaten. Kart kullanılan DDR-RAM sayesinde G400'u performans olarak geçse de ancak TNT2 Ultra seviyesine çıkabiliyor. Matrox G450'nin DVD oynatabilme, yani MPEG çözme yeteneği ise GeForce 2 ile aynı düzeyde.

Level'in Yorumu

Matrox G450'nin 3D performansı tahmin ettiğimden de kötü çıktı. 179\$ için çift monitör çıkışı desteğine sahip bir 3D kart bulmak birkaç ay öncesine kadar hayal idi. Ama şu an piyasada bulabileceğiniz 145\$'lık bir GeForce MX bu seçeneği size sunabiliyor. Her ne kadar G450 çift monitör desteği konusunda GeForce MX'den iyi de olsa GeForce MX 3D performansı konusunda G450'den çok çok onde. G450 açıkçası pek parlak gözüküyor. Biz umudumuzu G800'e bağladık artık onu bekliyoruz.

Benchmark

Quake II

1024x768 16-bit	51.1 fps
1600x1200 16-bit	22.8 fps
1024x768 32-bit	45.7 fps
1600x1200 32-bit	18.1 fps

Quake III

1024x768 16-bit	28.6 fps
1600x1200 16-bit	13.2 fps
1024x768 32-bit	23.5 fps
1600x1200 32-bit	9.6 fps

3DMark2000 v1.1

800x600 16-bit	3580 mark
1280x1024 16-bit	1572 mark
800x600 32-bit	2937 mark
1280x1024 32-bit	1116 mark

3DMark2000 v1.1*

Fill Rate*	172.7 MTexel/s
Polygon Count*	2.238 Ktriangles/s
Texture Rendering*	118.1 fps

(*) 800x600 32-bit çözünürlük

(*) 4 Lights

(*) Multi texturing

Teknik Özellikler

360MHz RAMDAC
Dual-Head
64-bit, 32MB, 6ns DDR-SDRAM
AGP 2X/4X veriyolu desteği
256-bit 2D hızlandırma
Enviromental Bump Mapping desteği
HDTV desteği

Teknoloji

5	
Performans	4
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	6
GENEL	6/10

Creative Cambridge Soundworks DTT3500

Bilgi için

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 349\$

Creative son Dolby Digital hoparlörü ile rüzgar gibi esiyor

İlk PC hoparlörümün markası Creative'di. Şu an ne modelini ne de nerede olduğunu hatırlıyorum. Ama kısa sürede Creative'in hoparlör olarak doğru seçim olmadığını anlayıp yeni bir Jazz JS-200 almıştım. O zaman bu kadar iyi ses kartı üreten bir firma nasıl olup da kötü hoparlör üretebiliyor diye düşünmüştüm. Ama bunu düşünen sadece ben değildim sanırım. Creative de bunun farkındaydı ve 1998'de dünyanın en iyi multimedya hoparlör üreticilerinden Cambridge Soundworks'ü satın aldı.

Cambridge ile Creative'in güçlerinin bir araya gelmesi, 1999 yılında yeni bir hoparlör serisi doğurdu. Bu yeni serinin iki üyesi FPS 2000 ve DTT 2500 hem kaliteleriyle rakiplerini geride bırakıyor hem de SB Live'in tüm avantajlarını sergiliyorlardı. Aradan tam bir yıl geçtikten sonra Creative ve hoparlör serisini yeniledi. Yeni serinin detaylarını haberler bölümünden alabilirsiniz. Bizim şu anki konumuz DTT 2500'ün devamı olan DTT 3500.

DTT 3500 4 yan hoparlör, bir center, bir subwoofer ve bir Decoder/Amfi biriminden oluşan, Dolby Digital (AC3) desteğine sahip bir set. DTT 2500'e göre ilk göze çarpan değişiklikler Decoder/Amfi'nin yenilenmiş olması, Center ve Subwoofer'in büyümesi ve eklenen uzaktan kumanda. Başka bir deyişle yan hoparlörler dışında sistem bütünüyle yenilenmiş.

Yenilikler

Decoder/Amfi'de ki değişiklikler daha çok görünüm ve ergonomi ile ilgili. Teknik olarak tek değişiklik optik girişin eklenmiş olması. Bu sayede DTT 3500'u PlayStation 2 ve optik çıkışa sahip tüm cihazlara bağlayabiliyoruz. Bu eksiğin giderilmiş olmasıyla DTT 3500 mümkün olan tüm girişlere sahip. Hepsini sayarsak Live! Ses kartları için Digital Din, çift stereo analog giriş, RCA ve optik dijital girişler. Decoder/Amfi üzerindeki ayarlar-

la bu girişler içinde kolaylıkla tercihinizi yapabiliyorsunuz. Şu an piyasada bu kadar giriş çeşitliliğine sahip başka bir hoparlör bulunmuyor. Üstelik DTT 3500 ile bu defa ihtiyacınız olan tüm kablolar birlikte geliyor.

Decoder/Amfi'deki görünüm değişimi çok iyi. Yeni metalik renkleri ve artan ışıklarıyla DTT 3500 göze hitap etmesini biliyor. Çevrenizde güzel şeyler görmek gibi bir takıntınız varsa (başka bir deyişle "Dorian Gray'ın Portresi"ni okuduysanız) DTT3500 tam size göre. Decoder/Amfi ergonomi olarak da oldukça gelişmiş. Hem yatay hem de dikey olarak kullanabiliyorsunuz ve her iki konum için ayrı ayaklara sahip. Creative'in DTT3500'deki detaylara gösterdiği inanılmaz özenin en güzel göstergesi ise, Decoder/Amfi yüzeyinin değiştirilebilir olması. Düğme isimlerinin yazılı olduğu büyük etiketi kaplayan şeffaf plastik çıkarılabilir ve etiket değiştirilebilir. Böylece Decoder/Amfi'yi yatay veya dikey kullanırken yazıların doğrultusu yanlış olmuyor. Üstelik hem yatay hem de dikey konum için metalik grinin üç farklı tonunda toplam 6 etiket geliyor. Böylece hoparlörünüzün görünümünü ruh halinize göre ayarlama şansınız var.

Ergonomi açısından diğer iyi bir gelişme uzaktan kumanda eklenmiş olması. Oldukça küçük ve kullanışlı olan kumanda ile film izlerken sesi ayarlayabilmek oldukça iyi. Ama yine de bu eklentinin daha çok DVD veya VCD Player sahipleri için yapıldığını düşünmek yanlış olmaz. Creative'in Infra serisi CD-ROM'larından bu yana uzaktan kumandanın tanımı ve fonksiyonu üzerine kendini geliştirmiş olması sevindirici bir gelişme. Yukarıda, detaylara verilen önemden bahsetmişim. Bu konuda beni özellikle mutlu eden bir olay Center'in monitor üzerine konulabileceği (aksini yapan var

mi acaba?) gerçeğinden yola çıkılarak ekstra bir ayak eklenmiş olması. Diğerlerinden farklı olarak bu ayak hoparlörü aşağı doğru eğiyor ve böylece sevgili Center'imizi tavani değil sizi hedef al-



yor. Umarım bu diğer hoparlör üreticilerine de örnek olur.

Gelişen Ses Gücü

DTT 2500'deki en büyük handikap Center'ının zayıf kalmasıydı. Diğer yan hoparlörlerden hiçbir farkı olmayan Center, özellikle filmlerde ve oyunların konuşma geçen bölümlerinde zayıflığını açıkça gösteriyordu. DTT3500'de ilk elden geçirilen Center olmuş. Daha önce 7Watt olan Center 21Watt'a çıkmış. Böylece hoparlörlerin dengesi kurulmuş. Gelişen diğer parça Subwoofer. Gelişme kağıt üzerinde 21Watt'dan 30Watt'a gibi görünse de aslında bundan çok daha iyi. Subwoofer'in hoparlör ve kasa boyutunun büyümesi ile ses kalitesi ve bass seslerin derinliği oldukça artmış.

Sonuç olarak yan hoparlörlerin 7 watt'lık gücünü de ekleyince DTT 3500'un ses gücü 80Watt'a ulaşıyor. Yani DTT 2500'den yüzde 45 daha fazla güce sahip. Üstelik DTT 3500 sadece daha fazla ses çıkarmakla kalmıyor. Center ve Subwoofer'daki değişiklikler sayesinde daha da güzel ses ver-

yor. DTT 2500'ü incelerken ses kalitesi için "kadife gibi" benzetmesini kullanmıştım. DTT 3500 daha kaliteli kadifelerin de olabileceğini gösteriyor.

Level'in Yorumu

DTT 3500 daha önceki modele göre çok fazla gelişmiş ve mükemmel yaklaşmış. Tüm çabalarıma rağmen ürünün her hangi bir detaya ait bir kusur bulamadım. 349 dolarlık fiyatını da bence hak ediyor. Ama bu üretim kalitesinde ve ergonomide olmasa bile ses olarak DTT 3500'e yaklaşabilecek ABIT Home Theater System gibi 200 doların altında çok daha hesaplı sistemler

varken tercihiniz ne yönde olur size kalmış.

Ayrıca bu ay haberini verdiğimiz Creative'in Dolby Digital decoder'lı yeni Live! Ses kartları ve decoder'ı olmayan 5.1 hoparlör sisteminin daha ucuza mal olacağı aşikar. Ama halen bir Live! Ses kartınız ve çok iyi bir hoparlör için ayırayabileceğiniz bir 350 dolarınız varsa DTT 3500'ü aldığınız için asla pişman olmazsınız.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Dolby Digital ses çözme
	Optik, RCA, Digital DIN ve çift stereo ses girişi
	Yan hoparlörler 4x7Watt, Center 21Watt, Subwoofer 30Watt
	Toplam 79Watt ses gücü
	20Hz ila 20KHz frekans aralığı
	Uzaktan kumanda

LEVEL KARNESİ	Teknoloji	10
	Performans	8
	Üretim Kalitesi	10
	Fiyat/Performans	7
	Yazılım Desteği	10
GENEL		9/10

Labtec Edge

Bilgi için İthalat: Ölçsan telefon: (212) 280 97 61 Fiyatı: 113\$

Ağustos sayımızda Labtec'in Türkiye piyasasına girdiğini haber vermiş ve ilk Labtec hoparlör incelememizi yapmıştık. Oyuncuların ilgisini çekebilecek 4.1 bir hoparlör olan LCS-2514 oldukça da hesaplıydı. Bu ay incelediğimiz Edge modeli ise oldukça farklı. 2.1 olan sistem pek sık rastlamadığımız Flat Panel hoparlörlerden.

Flat Panel hoparlörler veya daha basit ismiyle kağıt hoparlörler normal hoparlörler gibi geniş hacimli değiller. Yapılarını özel olarak üretilmiş çok ince bir yüzeye monte edilmiş küçük bir hoparlör olarak tanımlayabiliriz. Bu sayede bu tip hoparlörler 1 cm'den daha az bir derinliğe sahip olabiliyor. Buna karşın hoparlörün yüzeyi oldukça geniş.

Flat Panel hoparlörlerin ses kaliteleri genelde oldukça iyi. Labtec Edge'de bu kendini çok da-



ha fazla belli ediyor. Böylesine ince ve sade bir yapıya sahip olmalarına karşılı verdikleri ses gerçekten şaşırtıcı. Edge'in bu zarif yan hoparlörlerinin her biri 5.5Watt gücünde. Daha önce gördüğümüz tek Flat Panel hoparlör olan Jazz Monaco'dan farklı olarak hoparlörün yüzeyi özel bir kumaşla kaplanmış. Bunun sese pek artı veya eksi değer kattığını sanmıyorum ama narin olan hoparlör yüzeyinin hasar görmemesini sağladığından oldukça iyi.

Yan hoparlörlere eşlik eden subwoofer 30Watt gücünde. LCS-2514'nın subwoofer'ında olduğu gibi çok az yer kaplamasına rağmen çok iyi ses üretiyor. Kullanılan özel bir teknik subwoofer'in ses düzeyini yan hoparlörlere göre adapte ediyor. Böylece subwoofer'in sesini bir kere

ayarladınız mı, bir daha uğraşmanıza pek gerek kalmıyor. Ama genel sesi ayarlamak için bulunan çözüm bu kadar başarılı değil. Bilgisayar ile subwoofer arasındaki ses kablosu üzerine konan ayar düğmesi çok kullanışsız. Sağ yan hoparlör üzerindeki küçük bir ses düğmesi çok daha iyi bir çözüm olabilir. Ayrıca hoparlörü açma kapama düğmesinin subwoofer üzerinde olması kısa sürede hoparlörü açmanızla açıp kapama alışkanlığına yol açıyor.

Level'in Yorumu

Labtec Edge istisnasız olarak piyasadaki en iyi Flat Panel hoparlör. Ve bu tip bir hoparlör almak isterseniz, bence ilk tercihiniz olmalı. Ama fiyatı hesaba kattığı zaman, aynı performansı verebilecek kaliteli bir klasik hoparlörü daha ucuza bulabilirsiniz.

Teknik Özellikler

Flat Panel Hoparlör
Yan hoparlörler 4x5.5Watt,
Subwoofer 30Watt
Toplam 41Watt ses gücü
35Hz ila 20KHz frekans aralığı

Teknoloji:

8

Performans:

8

Üretim Kalitesi:

9

Fiyat/Performans:

5

Ergonomi:

6

GENEL

8/10

Yamaha YST-MS 40

Bilgi için İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 65\$

işte dünyanın en ilginç hoparlör üreticisi karşımızda. Tüm deneyimi, üretim kalitesi, geliştirdiği kendine has teknolojilerine rağmen Yamaha inatla 4.1 veya 5.1 bir sistem üretmiyor. Yamaha'nın ürettiği pek çok iki hoparlörü çözüm var ve hepsi gayet başarılı. Çok hoparlörlü bir sistem yapsalar kim bilir ne kadar başarılı olabilecekler. Neyse şirketin 4 yan hoparlörlü bir çözümü bulunmamasının acısını YST-MS 40'dan çıkarmayalım.

YST-MS 40 iki yan hoparlörden oluşan subwoofer'sız bir sistem. Yani surround veya pozisyonel ses yeteneği olmadığı gibi bass sesler konusunda da piyasadaki rakiplerine göre geriden başlıyor. Ama Yamaha bunun bilincinde gibi. YST-MS-40'ı tasarlarken iki yan hoparlörle subwoofer ve surround etkilerini max düzeyde oluşturabilmeyi hedeflemiş gibi gözüküyor. Çünkü YST-MS 40 bu tip bir hoparlör için bu iki konu-

da benzerlerine göre çok başarılı.

YST-MS 40'ın surround özelliği Yamaha'nın uzun süredir kullandığı Ymersion teknolojisine dayanıyor. Ancak geçmişteki ürünlerin tersine hoparlörün üzerinde Ymersion isminin yerini "3D Surround" almış. Bu teknoloji seslere yapay olarak reverb vererek birden fazla açıdan geliyormuş hissi yaratıyor. Daha basit ve kaba bir dille anlatmak gerekirse seslere falso vererek arkadan geliyormuş gibi yapıyor.

Hoparlörün subwoofer eksikliğini gidermek için yan hoparlörlerin çapları büyük tutulmuş. 3.5"lık yan hoparlörler tiz ve orta sesleri olduğu kadar bass sesleri de bir düzeye kadar verebiliyor. Bu yüzden YST-MS 40'ı subwoofer'sız kullandığınızda bile oldukça tatmin oluyorsunuz. Ama bass'ı bol olsun mahsuru yok diyenler için subwoofer ekleyebilme imkanı da düşünülmüş.

YST-MS 40'nin iki hoparlör için çok iyi olan ses kalitesi ile birlikte en iyi yönü elbette gelişmiş ergonomisi. Yamaha hoparlörlerinin genelinde olduğu gibi açma kapama düğmesi, bass ve treble ayarları, 3D Surround düğmesi ve ses ayarı sağ hoparlörün üzerinde bulunuyor. Gerçi sadece iki hoparlör olduğundan aksi beklenemezdi. Ama yine sağ hoparlör üzerinde bulunan kulaklık çıkışı Yamaha'nın detaylara verdiği özeni gösteriyor. Kim bilir, belki bir gün başka üreticiler bu küçük detayı hoparlörlerinde kullanırlar. Ne dersiniz, hoş olmaz mı?

Level'in Yorumu

Yamaha YST-MS 40 oldukça iyi bir set ve iki hoparlörlü bir sistem düşünenlere tavsiye edebiliriz.

Ama biz artık Yamaha'nın çok hoparlörlü sistemlerini görmek istiyoruz. Çünkü 2 ve 2.1 sistemler zaten yıllardır var ve Yamaha artık zaten iyi olan ürünlerini ufak ufak daha iyiye zorlamanın ötesine gitmiyor.

Teknik Özellikler

Yamaha Ymersion Teknolojisi
2x12Watt ses gücü
Toplam 41Watt ses gücü
70Hz ila 20KHz frekans aralığı
Manyetik Koruma

Teknoloji:

7

Performans:

7

Üretim Kalitesi:

8

Fiyat/Performans:

8

GENEL

8/10

LG Flatron 775FT

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 279\$

Uzun süredir monitör testi yapamamıştık. Bu yüzden bu ay incelediğim iki monitör sanırım oldukça ilginizi çekecek. İlk monitörümüz LG Flatron ailesinden. LG Flatron, piyasaya çıkan ilk tam düz ekran monitörlerdendi ve bu yüzden aynı zamanda en tanınmışlarındandır. Flatron'un serisinin yeni modellerinden olan Flatron 775FT serinin daha ucuz olan modeli Flatron 775FT'nin bir üst model olan 795FT'den eksik olan yanı desteklediği çözünürlük ve tazeleme oranlarının daha düşük olması.

Flatron 775FT'nin göze çarpan ilk yanı oldukça hoş görünümü. Ekranın tam düz oluşunu vurgulamak istercesine ince ve düz yapılan ön yüzey ve ol-

dukça hoş bir formla arkaya doğru uzanan kasa çok hoş gözüküyor. Ön yüzeyde bulunana altı tuş ile gerekli bütün ayarları yapabiliyorsunuz ve kullanımı çok kolay.

Nokta çözünürlüğü 0.24mm ve görülebilir alanı 16" olan Flatron



775FT görüntü kalitesi olarak oldukça başarılı. Yine bu ay incelediğimiz ve daha pahalı olan Samsung 700IFT'den daha iyi bir görüntüye sahip olduğunu söyleyebilirim. Yüzeyde kullanılan anti-glare tabakası oldukça iyi. Eskiden özellikle dert olan çok kalın anti-glare tabakaları görüntüyü boğup renkleri cansızlaştırıyordu. Ama son zamanlarda incelediğim hiçbir monitörde bu dert yoktu.

Soylediğim gibi Flatron 775FT'nin zayıf olan yanı desteklediği çözünürlük ve tazeleme oranları. 1600x1200 desteği olmayan monitör 1280x1024 çözünürlükte ise ancak 60Hz'e çıkabiliyor. Konfor seviyesi olarak adlandırabileceğimiz 85Hz'e ise ancak 1024x768 çözünürlükte erişebilirsiniz.

Level'in Yorumu

Flatron 775FT çok iyi fiyata, çok şık ve çok güzel görüntü kalitesi olan bir monitör. Ancak ekran çözünürlüğünü 1024x768'den yukarda tutmayı istiyorsanız bence Nec FE750 veya Flatron 795FT'den birine göz atmanız çok daha mantıklı olur.

URÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
Flat Panel Hoparlör	
Yan hoparlörler: 4x5.5Watt, Subwoofer 30Watt	
Toplam 41Watt ses gücü	
35Hz ila 20KHz frekans aralığı	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	8
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	5
Ergonomi:	6
GENEL	8/10

Samsung SyncMaster 700IFT

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 325\$

SyncMaster 700IFT gittikçe daha da yaygınlaşan tam düz ekran monitörlerden. Bildiğiniz gibi monitörün tam düz olması yüzeydeki yansımaları ve görüntüdeki deformasyonların giderilmesini sağlıyor.

Ama bir monitörün yansıma ve deformasyonlardan korunması için tam düz olması yeterli değil. Çok iyi bir anti-glare tabakası ve dengeli bir görüntü geometrisine sahip olması gerekiyor. Ne yazık ki SyncMaster 700IFT bunlardan birisine sahip. Anti-glare tabakası yansımaları önleyecek kadar güçlü ve renkleri soldurmayacak kadar ince. Ancak Pincushion olarak anılan monitörün kenarlarındaki eğrilik hataları açıkça fark ediliyor. Gerçi ayarlarla yeterince uğraşsanız üst, sağ ve sol kenarları düzeltebiliyorsunuz. Ancak benim bütün çabalarım alt kenarı tam düz hale getirmeye yetmedi. Bunun benim incelediğim monitöre has olabile-

ceğini düşündüm ama bir parça araştırma yapınca bu konuda şikayet eden tek kişinin ben olmadığımı gördüm.

SyncMaster 700IFT'nin nokta çözünürlüğü 0.24mm ve monitör nokta birleşim olarak da oldukça iyi. Renkler ve görüntünün netliği olarak hiçbir şikayetimiz yok. Görülebilir alan ise 16" ve bu noktada standardı yakalıyor. Yani Pincushion problemi dışında iyi bir performansa sahip.

Görünümü oldukça hoş. Ön tarafa gizlenmiş olan panel küçük bir dokunuşla dışarı çıkıyor. Buradaki 4 yön tuşu ve bir seçme tuşu ile bütün ayarları rahatça yapabiliyorsunuz. Ayrıca parlaklık ve kontrast ayarları açma kapama düğmesinin hemen altında tekerlek olarak yer alıyor. Bu iyi bir şey çünkü kullandığınız



programa göre parlaklık

ayarları yapmak isteyebilirsiniz (ki böyle olmalı) ve SyncMaster 700IFT olabilecek en pratik yöntemle sahip. Ergonomi konusunda SyncMaster 700IFT'nin tek eksiği kasaının bir parça büyük olması.

Level'in Yorumu

SyncMaster 700IFT tek bir özelliği dışında sorunsuz ve oldukça hesaplı bir monitör. Bu tek sorunda görüntü geometrisi konusunda fazla hassas olma-

yanlar için önemsiz olabilir. Bir test editörünü fazla rahatsız etmesi sonucu sizin içinde aynı olacağı anlamına gelmez. Bence monitör almayı düşünüyorsanız SyncMaster 700IFT'in görüntüsüne bakıp alt kenarda bir sorun görüp görmediğinize bakın. Eğer sizi rahatsız eden bir şey yoksa sorunda yok demektir.

URÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
0.24mm nokta aralığı	
1600x1200 çözünürlükte 85Hz	
tazeleme oranı	
16" görülebilir alan	
Tam düz ekran	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	8
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	6
Fiyat/Performans:	7
Ergonomi:	7
GENEL	7/10

Pioneer DVD-A05SZ

Bilgi için Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 160\$

Bu ay yeni test sistemimizle DVD-ROM sürücü testlerine başladık. Böylece bütün ürün testleri yeni sisteme geçmiş oldu. İncelediğimiz üç DVD-ROM sürücümüz de oldukça yüksek performansa sahip iyi DVD-ROM sürücülerdi ve karşılaştırmak oldukça zor oldu.

İlk DVD-ROM sürücümüz olan Pioneer DVD-A05SZ piyasaya çıkan ilk 16X DVD-ROM sürücü olma özelliğini taşıyor. Pioneer'in diğer DVD-ROM sürücüleri gibi DVD-A05SZ de Slot-in, Slot-in



DVD'ler klasik Tray DVD'ler gibi bir çekmeceye sahip değil. DVD-ROM sürücünün ön yüzünde DVD-ROM'ları sürebileceğiniz bir açıklık var.

Pioneer DVD-A05SZ bu ay incelediğimiz üç DVD-ROM sürücü içinde DVD-ROM okuma performansında çok az bir farkla üçüncü olurken CD-ROM okuma performansında çok az bir farkla birinci oldu. Pioneer DVD-A05SZ'nin DVD-ROM performansında 0.2X gibi küçük bir farkla da olsa geride kalmasının sebebi maksimum hızının diğerlerinden açık olarak düşük olması. Buna karşın minimum hız olarak Pione-

er DVD-A05SZ diğerlerinden daha iyi. Yani performansının daha dengeli olduğunu ve daha küçük bir aralık içinde değiştiğini söyleyebiliriz.

CD-ROM performansında Pioneer DVD-A05SZ oldukça iyi bir skor verdi. Ortalama 30.9X'lik hız 48X hızındaki CD-ROM'lar için bile pek kolay erişilebilecek bir skor değil. Rastgele erişim performansı söz konusu olduğunda CD-ROM okumada DVD-A05SZ oldukça seri olduğunu gösteriyor. Ancak DVD-ROM okuma sırasındaki rasgele erişim konusunda bir parça yavaş kaldığını söyleyebilirim.

Level'in Yorumu

Pioneer DVD-A05SZ oldukça kaliteli ve yüksek performanslı bir ürün. DVD-ROM performansına CD-ROM performansının

yüksek olması bence daha iyi. Sonuçta CD-ROM'ların kullanım oranı çok daha geniş. Ayrıca ürünle birlikte Elsa movie DVD oynatıcının yanı sıra X-Files ve Baldurs Gate oyunlarının DVD-ROM versiyonları geliyor ve bu iki oyunun toplam değeri 50\$'in üzerinde. Bence bu ayın üç DVD-ROM'u içinde en mantıklısı DVD-A05SZ.

Benchmark

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız	9.5X
Rasgele Erişim	106ms
CPU Kullanımı (4X)	%25

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız	30.1X
Rasgele Erişim	75ms
CPU Kullanımı (46X)	%5

PIONEER DVD-A05SZ

Soyo SY-K7VTA

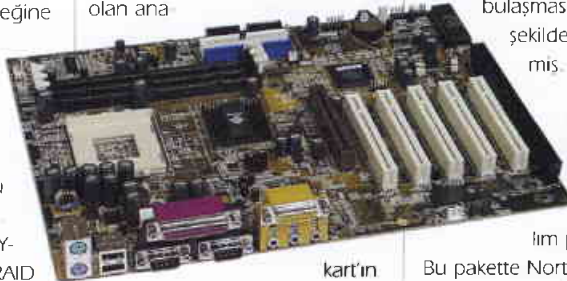
Bilgi için İthalat. PCGold, Penta Telefon: (216) 418 11 44, (212) 320 02 02 Fiyat 130\$ (tahmini)

Su aralar Athlon ve Duron işlemciler çok avantajlılar. Hem performansları yüksek hem de fiyatları çok uygun. Ama Athlon ve Duron desteğine sahip Soket A anakartlarda çok fazla model şansınız yok. Üstelik mevcut modellerde oldukça pahalılar. Soyo SY-K7VTA bu noktada oldukça önemli bir boşluğu dolduracak gibi görünüyor. Orta seviye bir ürün olan SY-K7VTA belki ABIT KT7 gibi RAID işlemcisine sahip değil veya performans olarak ASUS A7V'nin gerisinde. Ama bir anakartta bulunması gereken bütün standartları karşılıyor ve fiyatı da rakiplerine göre oldukça iyi.

5 PCI ve 3 RAM yuvasına sahip olan SY-K7VTA, KT133 çipsetinin temel özelliklerini taşıyor. Bunların en önemlisi 200MHz BUS hızı, AGP 4X ve UDMA/66 desteği, 1.5GB RAM takılabilmesi. Ayrıca diğer KT133 çipsetli anakartlarda olduğu gibi AC-97 on-

baord ses kartına sahip.

SY-K7VTA'nın en zayıf olduğu noktalardan biri overclock yeteneği. İşlemci çarpan hızı kilitli olan ana



kartın

Front Side Bus hızını sadece 100MHz ve 133MHz'e ayarlayabiliyorsunuz. 133Mhz overclock için çok yüksek bir değer olduğu için muhtemelen işinize yaramayacak. Bu yüzden Front Side Bus'u default hızı olan 100MHz'den yukarısına ayarlayamayacaksınız.

SY-K7VTA kaliteli anakartlarda görmeye alıştığımız tüm standart özelliklere sahip. Anakart üzerinde fan ve ısı kontrolü yapan bir Hardware Monitörü bulunuyor.

Ayrıca işlemci hızını BIOS üzerinden ayarlayabiliyorsunuz ve Wake On LAN özelliği mevcut. SY-K7VTA'nın BIOS'u CIH virüsünün bulaşmasını engelleyecek şekilde modifiye edilmiş.

Diğer tüm Soyo anakartlarda olduğu gibi SY-K7VTA oldukça iyi bir yazılım paketi ile geliyor.

Bu pakette Norton Antivirus 2000, Norton Virtual Drive ve Norton ghost bulunuyor. Ancak Soyo yakında tüm anakartlarında ki yazılım paketini yenileyecek ve buna SY-K7VTA de dahil. Yeni pakette Norton Antivirus 2000, Cute Dialer, Adobe active Share'inde bulunduğu 8 program var.

Level'in Yorumu

Kuşkusuz piyasada SY-K7VTA'den daha iyi Soket A anakartlar var. Ancak SY-K7VTA ihti-

yacınız olan tüm temel özellikleri karşılıyor ve fiyat olarak daha uygun. Bu yüzden özellikle Duron için öncelikle tercih edilebilecek bir anakart. Ama unutmayın ki tüm bunlar kartın fiyatının 130\$ olması durumunda geçerli. Ancak henüz kart piyasaya çıkmadığı için bu tahmini bir fiyat. Eğer gerçek piyasa fiyatı bunun üzerinde olursa işi çok daha zor olacaktır.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler	
	16X (21.6MB/sn) DVD okuma hızı	
LEVEL KARNESİ	40X (6.0MB/sn) CD okuma hızı	
	95ms erişim hızı (DVD)	
	80ms erişim hızı (CD)	
	Slot-in DVD	
	Teknoloji:	8
	Performans:	9
	Üretim Kalitesi:	9
	Fiyat/Performans:	8
	Ergonomi:	9
	GENEL	9/10

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler	
	VIA (KT133) / VIA 686A	
LEVEL KARNESİ	Soket A işlemci yuvası	
	3 adet 168pin RAM slotu Max. 1.5GB	
	Jumper'sız CPU ayarı	
	1 AGP, 5PCI, 1 ISA yuvası	
	Teknoloji	8
	Performans	8
	Üretim Kalitesi	7
	Fiyat/Performans	9
	Ergonomi	8
	GENEL	8/10

Acer DVP-1640A

Bilgi için İthalat: İhlas Acer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyat: 155\$

Bu ayın ikinci DVD-ROM'u Acer'in DVP-1640A modeli. Üç DVD-ROM içinde Tray olan tek modelimiz. Oldukça sade ve sağlam bir görünümü olan DVP-1640A'da diğer modeller gibi 16X DVD-ROM ve 40X CD-ROM okuma hızına sahip.

DVP-1640A performans testlerinde hem DVD-ROM hem de CD-ROM okuma hızında ikinci oldu.

Her iki test klasmanında da birinci ile arasında 0.1X hız farkı vardı. 9.5X'lik ortalama DVD-ROM okuma hızı ve 30 X'lik CD-ROM okuma hızı ile çok yüksek performanslı bir ürün olduğunu gösterdi.



açık fark attı. CD-ROM okumadaki 75ms'lik rasgele erişim süresiyle de Pioneer DVD-A05SZ ile aynı en iyi süreyi verdi.

Bunun anlamı Acer'in okuma işlemini diğerlerinden önce başladığı. Bu özellikle küçük boyuttaki sayıca fazla dosyayı kopyalarken

ürün. Belki testin çok az aşamasında birinciliğe çıktı ama hiçbir zaman üçüncülüğe düşmedi. Özellikle Tray sürücü isteyenlerin hiç düşünmeden alabileceği bir ürün. Ancak Tray veya Slot-In olması sizin için fark etmiyorsa Pioneer DVD-A05SZ'yi seçerek 5\$'lık bir farkla iki DVD oyunu alabilirsiniz.

Benchmark

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız 9.6X

Rasgele Erişim 94ms

CPU Kullanımı (4X) %24

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız 30X

Rasgele Erişim 75ms

CPU Kullanımı (46X) %5

Erişim Hızının Faydası

Rasgele erişim hızlarına bakıldığında DVP-1640A her iki rakibinden de daha iyi sonuç verdi. Özellikle DVD-ROM okuma sırasındaki ortalama 94ms rasgele erişimle DVP-1640A diğerlerine

avantaj sağlayacaktır. Ama tek bir büyük dosya kopyalanırken avantajlı olan daha da yüksek okuma hızı olmalıdır.

Level'in Yorumu

Acer DVP-1640A oldukça yüksek performanslı ve kararlı bir

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	16X (21.6MB/sn) DVD okuma hızı
	40X (6.0MB/sn) CD okuma hızı
	95ms erişim hızı (DVD)
	80ms erişim hızı (CD)
	512KB Data Buffer
LEVEL KARNESİ	Teknoloji: 8
	Performans: 9
	Üretim Kalitesi: 8
	Fiyat/Performans: 7
	Ergonomi: 9
	GENEL: 8/10

Aopen DVD-1640 PRO

Bilgi için İthalat: İhlas Acer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyat: 155\$

Bu ayın son DVD-ROM'u Aopen'dan. Aopen aslen Acer'a bağlı bir firma ve bu yüzden Acer DVP-1640A ile Aopen DVD-1640 PRO arasında hem fiziksel hem de performans olarak bir çok benzerlikler var. Pioneer DVD-A05SZ gibi Aopen DVD-1640 PRO da Slot-In formunda. Pekçok kişi Slot-In DVD-ROM'ların kolay bozulabildiği ve ya CD ve DVD'lere hasar verdiği gibi yanlış kanılara sahiptir. Ancak Slot-in DVD-ROM'lar en az Tray olanlar kadar sağlamlar.

Aopen DVD-1640PRO, testimizin DVD-ROM okuma konusundaki hız şampiyonu. Ortalamada 9.7X hızında olan DVD-1640 PRO'nun saniyedeki maksimum veri transfer hızı saniyede 20MB, minimum hız ise saniyede 8MB. Elbette burada önemli olan maksimum veri transfer hızının ne kadar işe yaradığı. Şu an için DVD'ler sadece filmlerde ve nadir olarak oyunlarda kullanılıyor ve bu kadar yüksek bir hız ihtiyacı duyulmuyor. Ama yakın gelecekte dergi CD'lerinden büyük programlara kadar her şeyin DVD'ye geçeceğini ön görürsek böylelerine yüksek hızların bir anlamı olacaktır.



75ms'lik rasgele erişim süresi bu açığı bir parça kapatıyor ama yinede DVD-ROM okuma konusundaki başarısından uzak olduğu açık.

Level'in Yorumu

Aopen DVD-1640 PRO'yu değerlendirmek için öncelikle CD-ROM ve DVD-ROM kullanımı arasındaki farkı değerlendirmeliyiz. Eğer sizin için bugün yüksek bir performans almak ama bir yandan da DVD-ROM'ları kullanabilmek önemliyse Pioneer DVD-A05SZ bence daha doğru bir seçim olacaktır. Ama biraz daha

geleceğe yönelik düşünmek ve planlarınızı 2001 sonu ile 2002 başında alacağınız performansla göre yapmak istiyorsanız daha yüksek DVD-ROM okuma hızıyla Aopen DVD-1640 PRO'yu seçebilirsiniz.

Benchmark

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız 9.7X

Rasgele Erişim 109ms

CPU Kullanımı (4X) %20

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız 27.6X

Rasgele Erişim 76ms

CPU Kullanımı (46X) %5

CD okuma hızı mı yoksa DVD mi?

Aopen DVD-1640 PRO'nun zayıf olduğu nokta ise CD-ROM okuma hızı. Ortalama 27.6X okuma hızı ile diğer iki modelin oldukça gerisinde kalıyor. Gerçi

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	16X (21.6MB/sn) DVD okuma hızı
	40X (6.0MB/sn) CD okuma hızı
	95ms erişim hızı (DVD)
	80ms erişim hızı (CD)
	512KB Data Buffer
LEVEL KARNESİ	Teknoloji: 8
	Performans: 9
	Üretim Kalitesi: 8
	Fiyat/Performans: 7
	Ergonomi: 9
	GENEL: 8/10

Guillemot Dynamic DuoPack

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 65\$

Bazen basit ve parlak bir düşünce en iyi teknoloji veya en kaliteli üründen bile daha iyi olabilir. DuoPack bunun en güzel örneği. Basit bir gamepad değil DuoPack... basit iki gamepad. İki gamepad'ı birden bağlayabilmenizi sağlayan ise USB destekli olmaları ve paketle birlikte bir USB HUB gelmesi. USB HUB'ı bilgisayarınıza bağladık-



tan sonra gamepad'leri bu USB HUB'a giriyorsunuz. Her üç parça da, herhangi bir sürücüyü ihtiyaç duymadan kendi kendine

kuruluyor. Böylece sadece 1-2 dakika içinde iki kişi gamepad ile oynamaya başlayabiliyorsunuz.

İşin en güzel tarafı iki gamepad daha alarak 4 kişi aynı bilgisayarda oynayabilirsiniz. Üstelik bu ek gamepad'lerin illaki Guillemot olması gerekmiyor. Her hangi bir USB gamepad'ı DuoPack'in USB HUB'ına bağlayabiliyorsunuz. Daha doğrusu bu USB HUB'a dijital kamera, mouse, scanner gibi istediğiniz her hangi bir USB cihazı bağlayabilirsiniz.

USB HUB'lar piyasada pek kolay bulunmuyorlar ve açıkçası DuoPack'in USB HUB'ı bugüne kadar gördüklerim içinde en iyisi. Küçük, kompakt ve hoş görümlü olmasının yanı-

sıra adaptöre de sahip. Bu çok önemli bir nokta. Eğer bir USB HUB almaya karar verirsiniz adaptörü olduğundan emin olun. Aksi takdirde güç yetmediği için cihazlar çalışmayı reddedecektir.

DuoPack'in gamepad'leri açıkçası çok özel değil. 8 yönlü bir yön pedi ve 8 tuştan oluşuyor. Genel yapısı gayet iyi ancak bir parça küçük eller için. Eğer eliniz bir parça iriyse, baş parmağınızı fazla kırmak zorunda kalıyorsunuz ve bu daha çabuk yorulmanıza yol açıyor. Ama bu, gamepad'i bir parça ileride ve serbest bırakmakta, çözülebilecek bir sorun. Yani alışıp elinizi konfora ulaştırana kadar bir parça zaman geçecek.

Level'in Yorumu

Yazının başında da söylediğim gibi DuoPack çok iyi bir düşüncenin ürünü olan basit bir ürün. Elbette ayrı ayrı alınmış iki game-

pad ve bir USB Hub ile de aynı sistem kurulabilir. Ama DuoPack'in USB Hub'ı seviyesinde bir gamepad bulabileceğinizi sanmıyorum ve bu sistemi kendiniz kurarsanız maliyeti çok daha fazla olacaktır. Hazır bu ay FIFA 2001'de çıkacakken hiç fena bir fikir değil. Gerçi daha 1.5 ay var ama DuoPack çok şık bir yılbaşı hediyesi de olabilir.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	4 Port USB Hub
	2 Adet 8 Tuşlu gamepad
	USB Bağlantısı
	Sürücü gerektirmeyen kurulum
LEVEL KARNESİ	Teknoloji: 8
	Performans: 7
	Üretim Kalitesi: 7
	Fiyat/Performans: 8
	Ergonomi: 7
	GENEL 7/10

Qmatrix SR-T688

Bilgi için İthalat: Transdata Telefon: (216) 336 00 23 Fiyatı: 299\$

Bu ay bir çok hoparlör icceledik ama hiç biri SR-T688 kadar büyük değildi. Belki resminden seçemiyor olabilirsiniz ama, bu sistemin şu uzun yan hoparlörlerinin (kule mi demeliydiniz?) yüksekliği 1.5m'yi buluyor. Bu iki yan hoparlörden sağdakinin içinde aynı zamanda sistemin amfisi, tüm ses ayarları ve uzaktan kumandanın alıcısı bulunuyor.

Her ne kadar bir home theater sistemi de olsa Qmatrix SR-T688'in bir subwoofer'ı yok gördüğünüz gibi. Subwoofer'ın işlevini de bu yüksek yan hoparlörler yapıyor. Aslına bakarsanız bu pek mantıklı değil. Subwoofer'ın ayrı olması her zaman tercihimdir.

Sistemde kullanılan Center'da oldukça in kasaya

sahip. Bu özellikle yanlış, çünkü Center bir televizyon veya monitör üzerine yerleştirilmek durumunda. Eğer 21" bir monitörünüz yoksa hoparlör monitörün üzerinden taşacaktır muhtemelen. Televizyonun üzerine yerleştirildiğinde ise oldukça kaba du-

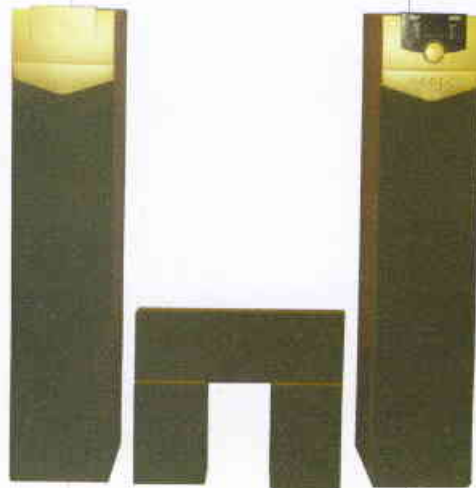
raktır. Diğer parçaların büyük olması yerleştirirken bir nebze mobilya muamelesi görebilecekleri için bu denli sorun değil. Ama Center'ı tasarlarken ebatlarını daha küçük tutsalar bence daha iyi olurdu.

Qmatrix SR-T688'in en büyük eksiği Dolby Digital özelliği olmaması. Dolby ProLogic desteği ise günümüz home theater sistemleri için yeterli bir özellik değil. Aslında SR-T688'in ses kalitesi oldukça iyi. Ama bu ebatta bir hoparlör söz konusu olunca "oldukça iyi" bir parça zayıf kalıyor. Ses düzeyinin çok yüksekliğine karşı ses kalitesi stabil kalamıyor.

Level'in Yorumu

Qmatrix SR-T688 genel eğilimin tersinde olan bir

hoparlör. Artık home theater sistemler daha küçük ve zarif hatlara sahip daha şık cihazlar. Böylesine büyük ve yer kaplayan hoparlörlere ise sadece çok üst seviyede rastlıyoruz ve onların ses kalitesi genelde SR-T688 ile karşılaştırılmayacak kadar iyi oluyor. Elbette siz hoparlör ne kadar büyük olursa o kadar iyidir diyorsanız tercih edebilirsiniz.



ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	Dolby ProLogic ses çözme
	4 ayrı RCA ses girişi
	2500Watt PMPO
	Uzaktan kumanda
LEVEL KARNESİ	Teknoloji: 6
	Performans: 7
	Üretim Kalitesi: 6
	Fiyat/Performans: 9
	Ergonomi: 7
	GENEL 7/10

Acer ScanPrisa 640U

Bilgi için İthalat: İhlas Acer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyat: 79\$

Bu ay inceleyeceğimiz iki tarayıcıdan ilki Acer ScanPrisa 640U, bu ay için rakibi olan BearPaw'a göre daha sade bir dizayna sahip. Kutusundan yine adaptör, driver ve Ulead programının tam sürümünü içeren iki CD ve kullanım kılavuzu çıkıyor. Kullanım kılavuzunun içeriğinin oldukça geniş olması dikkat çekici. Yine USB arabirimi kullanan tarayıcının ara kablosu harici olarak çıkıyor. Kurulum oldukça sorunsuz; Ulead programını kurmazsanız restart istemiyor. BearPaw gibi 600x1200 dpi çözünürlüğe optik,



19200x19200 dpi çözünürlüğe software desteği ile ulaşabiliyor.

Acer ScanPrisa'nın arabirimi BearPaw kadar rahat anlaşılıyor. Bazı ayarları yapabilmemiz için oldukça uğraşmamız gerekiyor. Bit seçimi menüsünde sayı yerine hızlı veya kaliteli gibi ibareler var ki bunların ne anlama geldiğini anlamak oldukça zor. Preview'da zoom-out yapabilmek için bayağı uğraşmam gerekiyor.

Diğer ürünlere göre sade dizaynından başka bahsedilecek

şeyler tarama işlemine geçince ortaya çıkıyor. İlk göze çarpan tarama süreleri arasındaki fark: Düşük çözünürlüklerde pek fazla etkisini gösteremeyen fark, yüksek çözünürlüklerde belirginleşiyor. ScanPrisa 640U bir resmi 600 dpi'da, BearPaw'ın yarısı kadar zamanda tarıyor. Ofis uygulamaları için bu zamanın büyük önemi var. Daha hızlı taramasına rağmen hemen hemen aynı görüntü kalitesini verebilmesinin yanı sıra renk kalitesi de oldukça iyi. Ama bu sadece renklerinin canlı olduğu anlamına gelmiyor. Renk parlaklığı ve tonları, orijinal resmi birebir tutuyor. Bunun sebebi ScanPrisa 640U'da kullanılan A.C.E. teknolojisi. Renk işleme sistemine yenilik getiren bu teknoloji, tarama sırasında renk algılamasında kayıp olmasını sağlıyor. A.C.E. ayrıca gelişmiş kullanıcılar için daha fazla detay

sunan manuel ayar özelliğine de sahip.

Level Yorumu

Acer ScanPrisa 640U'nun ev kullanıcılarını hedef aldığı düşünüldüğünde kullanılabilirlik açısından bir parça zayıf kaldığını söyleyebiliriz. Yine de görüntü ve özellikle de renk kalitesi olarak kalabalığın içinden sıyrılabilen bir ürün.

URÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
USB Bağlantı	
24/48bit color	
Optic 600x1200dpi	
software 19200x19200dpi	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	7
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	6
GENEL	7/10

Benchmark

Tarama Hızı

100dpi	10sn
300dpi	25sn
600dpi	54sn
1200dpi	2dk 4sn

Mustek BearPaw 1200

Bilgi için İthalat: Mascom, Multimedya, Ufotek Telefon: (212) 212 13 66, (212) 216 45 68, (212) 274 54 60, Fiyat: 88\$

Mustek'in BearPaw 1200 modeli ilk bakışta özellikle dizaynıyla dikkat çekiyor. Kutusunun içinden adaptör, driver ve Ulead programının tam sürümünün bulunduğu 2 adet CD ve gerekli doküman bulunuyor. Burada dikkatimi çeken bir şey, scanner'ın, kendi driver'ları ve yanında gelen ek programlarla harddisk'te oldukça fazla yer kaplaması. USB portundan bağlanan ürünün kurulumunda hiç bir sorun çıkmıyor.

Tarayıcının ön tarafında bu ürünlerde görmeye alışmadığımız 5 adet tuş var. Bunlar teorikte bir kaç ufak kısayoldan oluşmuş, fakat pratikte oldukça kolaylık sağlayan tuşlar. Scan tuşu size haber

vermeden sessizce aletin içine koyduğunuz dokümanı tarıyor ve beraberinde gelen software ile üzerinde oynamalar yapabilmek ve kaydedebilmemiz için ekrana veriyor. İkinci ve oldukça kullanışlı bir diğer tuş ise, Copy tuşu. Bunun görevi ise az önceki tarama işlemini gerçekleştirip, gördüğümüzü makineye o an bağlı olan yazıcıya, basılmak üzere yollamak. Diğer tuşlar da aynı tarama işlemini fax programına, e-mail programına yolluyor. Son tuş ise ürünün daha alt düzeydeki kullanıcıların ayar yapabilmelerini sağlayacak arabirimi açıyor. Bu arabirimin skin'leri değişebiliyormuş ama gerekliliği tartışılır.

Tarama arabirimi oldukça kullanışlı. 600x1200 dpi optik, 19200x19200 dpi software çözünürlükte tarama yapabilmek mümkün. Yüksek çözünürlüklerde



tarama yaptığımda sürenin gittikçe uzadığını gördüm ki bu ürünün bir eksi yönü. 1200 dpi'da üç buçuk dakikalık bir süre bir fotoğraf için oldukça fazla. Diğer bir değişilmesi gereken konu da renk ve görüntü kaliteleri. Görüntü kalitesi açısından test ettiğimiz diğer ürün olan Acer ile arasında çok fazla fark yok. Hatta Mustek biraz daha iyi gibi. Fakat renk kalitesi için aynı şeyi söylemek biraz güç. Mustek'in renkleri Acer'a ve resmin orijinaline göre çok daha donuk kalıyor.

Level Yorumu

Daha çok ev kullanıcılarına yönelik Mustek BearPaw 1200 kullanışlılık açısından yüksek bir skora sahip. Kalite açısından da bir ev kullanıcılarını yeterince tatmin edebilir. Üzerindeki tuşlar sayesinde tarama işleminde kolaylık sağlayabilir. Fakat daha seri işlem ve yüksek kalite istiyorsanız piyasayı biraz daha taramalısınız.

URÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
USB bağlantı	
24/36bit color	
Optic 600x1200dpi	
Software 19200x19200dpi	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	7
Performans:	6
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi:	8
GENEL	7/10

Benchmark

Tarama Hızı

100dpi	11sn
300dpi	21sn
600dpi	1dk 41sn
1200dpi	3dk 33sn

Bilgisayarım Bozuldu!!!

Bilgisayarda oluşan sorunların kaynağının saptanması üzerine deneysel bir çalışma

Kullanıcıya ulaşan ürünler içinde en çok sorun çıkarıcı kuşkusuz bilgisayarlar olmalı. Şu bilgisayarları buzdolabı veya çamaşır makinesi gibi dertsizce çalışacak şekilde üretmeyi başaran çıkmadı henüz. O zaman iş başa düşüyor! Her sorun çıktığında bilgisayarımıza koşamayacağımıza göre (zaten Ace's Zone okuru buna tenezzül etmez) bozulana tamir etmeyi öğrenmeliyiz.

Sistemdeki aksaklıkları gidermenin ilk adımı elbette sorunu bulmadan geçiyor. Karşınıza çıkabilecek sorunların çeşitliliği, dünya üzerindeki canlı türlerinin sayısı ile yarışabileceğinden, temel bir kaçı dışında sorunun kaynağını tahmin etmek pek de kolay değildir. Ama tasalanmayın. İki önemli silahınızı kullanarak her türlü sorunun kaynağını bulabilirsiniz.

Silahlarımızdan ilki sezgilerimiz. Donanım konusunda uzmanlaştıkça karşımıza çıkan sorunların kaynağını düşünmeden tahmin edebilmeye başlarız. İçimizden bir his, "Bu belayı olsa olsa RAM açar başıma," der mesela. Bu elbette genel tecrübenin bilinç altında işlenmesi ile oluşan bir şey. Yani "Teknik konuda sezgi mi olur?" gibi saçma bir düşünce geçmesin kafanızdan, zamanla hislerinizin doğruluk oranının nasıl arttığını göreceksiniz.

İkinci silahımız ise elbette mantık yürütmek. Bu ilkinin göre daha sadık ve güvenilir bir silah. Bu silahın cephanesi ise sorular. Bir sorun ile karşılaştığımızda elinizdeki tüm ipuçlarını toplayıp sorulara çeviririz. Mesela sorunumuz sık sık mavi ekranla karşılaşmak olsun. Şöyle sorular sorarak başlayabiliriz: "Bu sorun hangi uygulamalarda karşımıza çıkıyor? Hangi sıklıkta oluyor? Ne zamandan beri var? Sorunun başlamasından hemen önce yapılmış yazılım veya donanımsal bir upgrade, değiştirilmiş bir sistem ayarı var mı?" Gördüğünüz gibi bunlar herkesin bulabileceği basit sorular. Ama önemli olan bunların

değerlendirilmesi. Mesela bu sorulara cevabımız şunlar olsun: "Oyunlar ve video oynatıcılar ağırlıklı olmak üzere, pek çok uygulamada mavi ekran çıkıyor. Sorun çok sık tekrarlanıyor. Bilgisayarı kurup Windows ME'ye update ettiğimden beri var. İşletim sistemi dışında tüm donanım ve yazılımlar aynı."

Bu cevaplarla kendinizi yeni sorulara yöneltin. Mesela "Sorunun karşınıza özellikle çıktığı uygulamalar hangi donanım bileşenini daha çok kullanıyor olabilir?" Oyun ve videolarda sorun yoğunlaştığına göre ekran kartı ve ses kartı ilk akla gelenler. O zaman hemen ses kartı olup olmadığını deneyelim. Pek çok muzik formatı ve programını çalıştıranak sorun çıkıp çıkmadığına bakalım. "Tüm müzik uygulamalarında sorun var mı?" Eğer salt ses kartını kullanan uygulamalarda sorun yoksa, bu problemin ses kartında olması ihtimalini düşürür. O zaman birinci şüphelimiz ekran kartı. Ekran kartları için benim favori sorumu soralım hemen: "Sorum sadece 3D oyunlarda mı var? Eğer öyleyse Direct3D veya OpenGL olması fark ediyor mu?" Bu sorunun cevabı sorunu köseye sıkıştırmamızı sağlayacak. Çünkü belli bir API'ye özel sorunlar çok daha spesifik ve yüzde 90 ekran kartından kaynaklanır. Cevabımız "Hayır bütün oyunlarda oluyor" olsun. Zaten 3D'ye özel olsa video programları ve diğerlerinde sorun çıkmazdı. Demek ki 3D'den kaynaklanan bir sorun olamaz. Sorulara devam edelim. "Sorum donanımsal olabilir mi?" "Windows ME'ye geçmeden önce var olmadığına göre donanımın kendisinden değil." "Peki ekran kartı ile ilgili neler sorun çıkarabilir?" "Sürücüler ve DirectX elbette". O zaman her ikisini de son versiyonlarına update edip tekrar bakalım. "Bu işe yaradı mı?" "Hayır."

"Yeni bir işletim sistemi kullandığımızı göre sürücü ve DirectX uyumsuzlukları olabilir mi?" "DirectX'i de Microsoft ürettiğine göre uyumsuzluk olamaz ama sürü-



cü için bu mümkün?" Ekran kartı sürücülerini daha eski versiyonlarla değiştirelim. "Sorum devam ediyor mu?" "Evet."

Başka bir sorudan yeniden başlayalım. "Sorunun sık karşınıza çıktığı yazılımların ortak özellikleri ne?" "Sistem kaynaklarını çok kullanıyorlar, DirectX'e bağımlılar, Sürekli hard-disk veya CD-ROM erişimi gerektiriyorlar vs." Sistem kaynaklarının çok kullanımı bir ipucu olabilir. "Sistem zorlanmasında sorun genelde hangi donanımlardan çıkabilir," "Sistem kaynağı RAM ve CPU ağırlıklı düşünüldüğüne göre bu parçalar..." O zaman hemen o ikisini kontrol edelim. İşlemci fanının çalışıp çalışmadığını ve işlemci ısısını kontrol edelim. RAM'leri mümkünse değiştirip denemeyi, tek tek takmayı veya farklı slotlara takmayı deneyelim. "Herşey yolunda gözüküyor". O zaman CD-ROM ve hard-disk'i deneyelim. Her ikisi içinde pek çok okuma ve yazma işlemi yapararak zorlayalım. "Sorum çıkıyor mu?" "Hayır."

Sorumumuz henüz çözülmedi. Zaten çözülemezdi, çünkü bu yazının sonu olurdu. Ama bir parça yol aldık ve sorun hakkın-

Doğru sorulmuş bir kaç soru bilgisayarın karmaşası içinden sorunları gün ışığına çıkartabilir.

da artık pek çok fikre sahibiz. O zaman üçüncü ve son çareye baş vurabiliriz! Danışmak. Deneysel arkadaşlar, web siteleri, help ve troubleshooting dosyaları, dergilerin mektup köşeleri vs... size fikir verebilecek, yeni sorular çıkarabilecek her şey sizin için kaynak olabilir. Ama genelde yapılan hataya düşüp, önce sezgi ve mantığınızla kendiniz sorunu tespit etmeden sağa sola sormaya başlamayın. Çünkü hem sorun çözme konusunda deneyim kazanacaksınız hem de sizin sorunla ilgili bir fikriniz yoksa size derman olabilecek kaynakları doğru kullanamaya bilirsiniz.

Umarım aklımdakileri düzgün ifade edebilmişimdir. Elbette bunlar benim görüşlerim ve sorunlara yaklaşma tarzım. Bunu değiştirmek ve derinleştirmek yani bilgisayar terminolojisiyle özelleştirmek size kalmış. Ben sadece fikir vermek istedim. Bu arada merak edenler için burada verdiğimiz örnek gerçektir ve sorun sürücünün Windows ME ile uyumsuzluğu. Eski sürüçüye geçince sorun düzeldi.

DONANIM PAZARI

Bu ay oldukça çalkantılı geçti. Hiç beklenmedik bir anda bir yıldır yerinden kımıldamayan RAM fiyatları bir anda düşüşe geçti. Ama biz daha sevinmeden son zamanlarda iyice düşmüş olan Hard-disk fiyatları yükseldi. Aman ne oluyor demeye kalmadan bu sefer de GeForce MX fiyatları düşüverdi. Kısacası bu ay listemizde inceleyip beğendiğim Acer ScanPrisa 640U ve Creative DTT 3500'ün eklenmesi dışında bir değişiklik yok. Ama fiyatlar oldukça oynadı. Bir göz atmanızda yarar var.

Sistem | Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 81\$	AMD Duron 700MHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 145\$	AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 51\$
Anakart	ABIT KT7 Datagate/Genpacom Fiyatı: 130\$	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyatı: 148\$	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyatı: 148\$
Bellek	64MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 47\$	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 79\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 158\$
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 119\$	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 172\$	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 172\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 120\$	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 155\$	ELSA Gladiac TET Fiyatı: 320\$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 130\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 290\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759\$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40\$	Pioneer 16X DVD Tray Multimedya Fiyatı: 132\$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 140\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 29\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 75\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 43\$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63\$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 69\$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 64\$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 80\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 30\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı: 149\$	Creative DTT3500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 349\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam fiyat	8189\$	1497\$	3014\$

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 80\$	Hauppauge TV Bilgiş Fiyatı: 110\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 130\$	HP 970cxi HP Fiyatı: 320\$	HP 970cxi HP Fiyatı: 320\$
Tarayıcı	Acer ScanPrisa 640U İhlas, Acer Fiyatı: 79\$	Acer ScanPrisa 640U İhlas Acer Fiyatı: 79\$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı: 150\$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı: 200\$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 290\$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 290\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74
Bilgiş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	TET	(0212) 256 35 32
		Karma	(0212) 239 32 00	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Kasım ayının Teknik servisine hoş geldiniz. Bu ay bu sayfaların başka bir anlamı var çünkü tüm sorularınızı Onur cevapladı. Geçen ay mecburen Play'e kiraladığımız Onur bu ay dönüp ilk iş olarak sizin mektuplarınızla cebelleşti. Bende sık sık parantez açmaktan geri kalmadım.

Bu arada bir konuya açıklık getirelim. Donanım ile ilgili tüm sorularınızı tugbek@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Donanım sorularının dikkate alındığı başka bir adres yok. Derginin geneli ve oyunlarla ilgili yazabileceğiniz level@level.com.tr'ye donanım mektubu atmayın lütfen. Hele hele webmaster'ımıza hiç atmayın kendisi yanlış gelen mektuplardan bunalmış durumda.

Merhaba

Selam, hemen sorularına geçmek istiyorum.

Bilgisayarım Celeron 600, 32MB TNT2, 48X Creative CD-ROM, ODI Advance 9 anakart, 64MB 66Mhz RAM, 4.3GB HDD. Beni ne kadar götürür ve neleri ne zaman değiştirmem gerekir?

HDD'de bir hayli bad sector var. Bu ne tür hatalara yol açar?

Bilgisayarımın son 1 haftadır çıkardığı sorunları aktarayım. İlk önce oyun oynarken birden Windows'a çıkmaya başladı. Sonra oyunları çalıştırırken mavi ekran çıkarıp değişik hatalar verdi. 2-3 gün önce de Explorer hata vermeye başladı. Bunlar yalnızca oyunları çalıştırmak istediğimde oluyor. Diğer uygulamalarda sorunum yok. Arada sırada DirectDraw hata mesajı ile karşılaşıyorum. Bunlar RAM'lerimin 66MHz olmasından mı kaynaklanıyor? Ekran kartımdan olamaz değil mi? Çünkü onu yeni değiştirdim aman ona bişey olmasın.

Sorularım bu kadar. Cevapları kısa zamanda bekliyorum.

Mehmet Haşim - Bursa

LEVEL Selam Mehmet,

Sisteminden anladığım kadarı ile bilgisayarına fazla bütçe ayırmıyorsun. Bu yüzden ilk sorunu bu doğrultuda cevaplayacağım. CPU ve ekran kartın çok uzun ömürlü olmasa da kısa dönem için işini yeterince görecektir (bence en az bir sene daha idare eder- T). Fakat kısa sürede alacağın ek 64MB RAM ve yeni bir HDD oldukça iyi bir doping olabilir. Zaten HDD'de bir hayli bad sector olması seni bildiğince yavaşlatır. Bir hataya yol açmaz. Sonuçta bad sectorlerin üzerine bilgi yazılamaz. Ama bu kesimlerin üzerinden atlamalar, okuma zorlukları sana hep vakit kaybettirir ve ileride bilgisayarını açmana bile engel olabilir. Kısa süre içerisinde yedekleme yapıp yeni bir HDD almalsın.

Son sorunun DirectX sorununa benziyor. Yeni ekran kartından sonra DirectX sürümünde bir hatayla karşılaşmış olabilirsin. Ekran kartında sorun yoktur ama senin bir şekilde DirectX'i düzeltmen gerek. Tekrar kurmayı dene (ekran kartı sürücülerinden de olabilir. Eğer Windows Me kullanıyorsan bir Ace's Zone'a göz at- T). Olmazsa çaresiz formata gitmelisin. Kolay gelsin.

Selam,

İlk önce sorularımı bu adrese mi göndereceğim? Yanlış gönderdiysem nereye göndereceğim? Böyle bir dergi hazırladığınız için en başta ekibinizi kutluyorum. Ama neden derginiz ayın onunda çıkıyor anlamadım.

- Monitörümün görüntüsünü TV'ye aktarmak istiyorum. Nasıl yapabilirim?
- Benim TV kartım Avermedia TV Phone98. Televizyon izlerken record tuşuna basıp kaydediyorum. Sonra izlemeye çalışınca görüntünün yanında ses gelmiyor. Nedeni ne olabilir?

- Metal Gear Solid'in PC versiyonu ne zaman çıkacak?

- İyi bir sıkıştırma programı arıyorum. Hangisini önerirsin?

- Counter Strike Beta 7.1'i bu ay verebilir misiniz?

- İnternette birşey indirirken hızım 5Kb ile 7 - 8Kb arasında değişiyordu. Hatta 10Kb'ye bile çıktığı oluyordu. Getright'tan sonra hızım 3Kb'ye indi. Daha fazla da düştüğü oluyor. Sorunum nedir?

Cevapları dergiden önce bana yollarsanız çok sevinirim. Başarılarınızın devamını dilerim. Lütfen kalitenizden ödün vermeyin.

Yağızhan Yeldan



LEVEL Selam,

Bak bakalım doğru adrese mi yollamışsın? Dergimiz son bir iki aydır ay sonunda yaşanan şanssızlıklar sebebiyle biraz geç çıkabiliyor veya bayilere geç dağıtılıyor (sadece Eylül ayında yaşandı bu ve CD'lerin basımıyla ilgili bir sorundu. Eğer her ay çok geç geliyorsa dağıtım ile ilgili olabilir. Bize oturduğun mevkiyi tam olarak bildirirsen bir araştırırız- T). Biraz sabır...

- Bunu yapabilmem için ekran kartının TV-Out'a sahip olması gerekiyor. O zaman ekran kartının özel ayarlarından bunu ayarlayabilir ve gerekli ara kabloyla bunu yapabilirsin. Ekran kartında böyle bir çıkış yoksa piyasada bu işi yapan özel cihazlar var. Fiyatı 100 dolar civarındaki bu aletler monitörle ekran kartın arasına takılıp TV'ye ek çıkış sağlıyor (Bu cihazın ismi Avermedia AverKey). Piyasadan araştırabilirsin.

- Önce kasanın arkasındaki ses kablolarının bağlantılarını gözden geçir. Orada sorun yoksa ses ayarları menüsünden record'la ilgili bölümden line-in'i aç.

- Çıktı.

- Birçok program var fakat bunlar Winzip'ten çok farklı değil. WinRar veya WinAce denebilirsin.

- Counter Strike dosyalarını elimizden geldiğince CD'mize ekleyeceğiz.

- Sorunun sebebi çok fazla olabilir. Öncelikle bağlandığın ISS'nin son haftalarda sorunu olabilir. Ya da çektiğin dosyalara göre değişebilir. Sıkışmamış bir bmp dosyasını 33.6 modemle

Ekran kartının TV-Out'u olmasa bile AverKey PRO gibi bir ürün sizi bu imkanı sunabilir.

15Kb ile çekebilirken aynı dosyanın jpg hali 3.8 civarından yukarı kimdamayabilir (GetRight'ın konfigürasyonunda yanlışlıkla hızı limitlemiş veya başka bir ayarda yanlışlık yapmış olabilirsin. Düzeltmezsen Download Accelerator'ı dene- T)

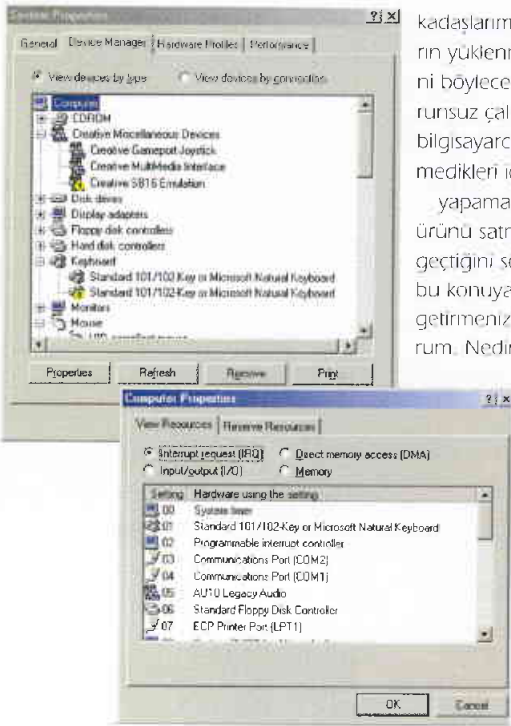
İltifatları için teşekkürler. Kendine iyi bak.

Merhaba,

Ben maalesef Pioneer DVD 104SZ aldım. Maalesef dememin sebebi bu ürünün çekmeceli değil direk CD yüklemeli olması. Çünkü kasamın markası Genius. Kapağını açmayı unuttuğum zamanlar CD çıkarken kapağa takılıyor. Çekmeceli olsa geri dönerdi. Bu tip kazalar ürünün mekanizmasını bozup başımı ağrıtır mı?

LEVEL Selam,

Sorunun bu tip kasaların çoğunda yaşanan bir sorun. Mekanizmanın bozulmasına gelince, dikkatli kullanılmayan her ürün gibi bu ürünün de mekanizması zarar görebilir. Fakat aynı durumdaki çekmeceli bir ürünün çekmecesizden daha fazla risk altında olduğunu söyleyebiliriz. Çekmeceli ürünlerin kapağı dışı sistemi ile çalışıyor. Seninkinde ise ufak hassas silindirler CD'yi dışarı itiyor. Dış sistemini bozulma riski çok daha fazla. Tavsiyem görüntüyü bozacak olsa da o kapağı veya en azından CD kapakçığını çıkarman. Yeri gelmişken çekmeceli ürünlerin tamamında yapılan bir yanlış hareket kapağı elle itmektir. Mümkün olduğun-



kadaşların bazı driver'ların yüklenmesi gerektiğini böylece AMD'lerin sorunsuz çalıştığını ancak bilgisayarları bunu bilmedikleri için bir şey yapamadığını ve bu ürünü satmaktan vazgeçtiğini söylüyor. Şimdi bu konuya biraz açıklık getirmenizi rica ediyorum. Nedir AMD'lerin

durumu? Yine Intel mi almak zorunda kalıcaz? Açıklarsanız sevindiririm. Yardımların için şimdiden çok teşekkürler.

Taner Kalaycıoğlu

Sistem özelliklerinden. IRQ ayarlarını yapabilirsiniz.

ca cihazın üstündeki düğmeleri kullanmaya çalışın (Ben hep çekmeceyi iterim. İyi bir CD-ROM buna göre üretilir ve normalde sorun çıkarmaz. Ama kalitesiz CD-ROM'larda bunun garantisi yok tabii- T).

Selamlar...

Kusura bakmayın lagadanak konuya giricem. Ben bu günlerde yeni bir işlemci ve anakart almaya düşünüyorum. Pek çok dergi karıştırdım ve bilgisayarıcı gezdim. Ancak gördüm ki piyasada AMD

işlemcilere pek sıcak bakılmıyor. Satıcılar sürekli sorun çıkardığı için AMD işlemci satmadıklarını söylüyorlar. Bu cevabı pek çok yerde işittim, hatta fiyat listelerinde AMD işlemcilere yer bile vermiyorlar. Ancak görüyorum ki derginiz (ve başka dergiler) AMD'lerin hiç de kötü olmadığını aksine

Pentium'a karşı tercih edilebileceğini bas bas bağıyor. (Derginizdeki donanım köşesinde oluşturduğunuz donanımlarda hep AMD kullanmışsınız) Bir de AMD'lerin GeForce'lar ile uyumsuzluk yaşadığından bahsetmişsiniz ve ben bunu başka yerlerde de okudum.

Anlıyacağınız kafam iyice karışmış durumda. AMD kullanan ar-

LEVEL Selam Taner. Ben de lan-gadanak cevaba geçiyorum (Ah şu sayfayı Hakkı Devrim okuyacaktı ki size Türkçe'nin güzelliği ve kullanımını üzerine güzel bir ders verecekti- T). Kafanın karıştığını söylemişsin ama şu sıralarda bilgisayar dünyasını en çok meşgul eden sorunun ve en büyük pazar savaşının kafanı karıştırmaması gayet normal. Evet AMD işlemcilerde sorun vardı. Sebebi Athlon'lar ilk çıktığında onu tam anlamıyla destekleyecek anakartların bulunmuyuşuydu. Ama bu sorunun artık geride kaldı (Hem de geride kalalı neredeyse bir yıl oluyor- T). KT 133 ve KX 133 çipsetli anakartlardan sonra AMD almak sorun değil. Gönül rahatlığı ile AMD işlemci alabilirsiniz.

merhaba,

Biyyıklarını kesmen sana yakışmamış sen en iyisi onları tekrar uzat. Biraz sorularım var gene acil cevap bekliyorum (İlk defa bir okurun sorusuna parantez açıyorum, demek bunu da görecektik. Birincisi onlar sakaldı biyyık değil. İkincisi bir mektup selamlaşma ile başlar biyyık yorumu ile değil. Üçüncüsü Şantiye için kereste siparişi vermiyorsun bir dergiye mektup yazıyorsun. Ah... ben bu sayfayı kesin Hakkı Devrim'e yollamalıyım- T)

- 3D Mark'ta 1097 puan iyi bir sonuç mu?

- Windows ME'nin tam sürüm

fiyatı ne kadar? Türkçesi çıktı mı? Bir de Microsoft ürünlerini en ucuzda nerede bulabilirim?

- 15" NEC ve Hyundai Monitörlerden hangisi daha iyi?

- GeForce kartlarda daha çok gelişme olacak mı yoksa ortalık artık durulacak mı?

- Pentium III mü AMD Duron mu?

Tayfun Dinç

LEVEL Hayır çok kötü bir skor hatta çok çok kötü. Sen at o bilgisayar. Biyyık halimi sevme sonra soru sor. Bak bak... (Mektuba o kadar kötü girmişsin ki Onur bile hiddetlenmiş- T)

- Yani skoru yaptığın makinayı da söylesen iyi olurmuş.

- Windows ME her Windows gibi aynı fiyattan satılıyor. Türkçesi çıkmış ya da çıkmak üzere olabilir. Microsoft ürünlerinin fiyatları farklı yerlerde çok farklı olmaz.

- NEC ama bence 17" al.

- NVIDIA'da her zaman sürprizlere yer vardır. Belki isim değişir ama yeni ürünler sürekli çıkar (Her altı ayda bir yeni bir tane. Sırada Şubat'da çıkacak olan NV20 kod adlı kart var). Yeni seri Voodoo'lar ile beraber ortalık karnaval havasına bürünecek.

- Fiyatları arasında fark olan ürünleri karşılaştırmak oldukça zor. Ama benim kişisel seçimim Duron'dan yana olurdu.

Sayın Tuğbek Ölek,

Öncelikle size yayın hayatınızda başarınızın devamını diliyorum (Tayfun arkadaşımıza örnek olacak güzellikte bir giriş- T).

Sorularım:

Birçok donanım kartım var ve en son aldığım ethernet kartını takınca IRQ lar çakışıyor ve bilgisayar kilitleiyor. Bu kartın IRQ'sunu Windows 98'den veya Bios'tan nasıl değiştirebilirim (Board: Gigabyte GA-6VX-4X). IRQ listesine baktığımda 0-15 hepsi dolu. COM portlarını yok ettim ama kendiliğinden birşeyler atamış. Bir de bu board'un, kasa fişe takılıyken elektrik kesilip geldiğinde

kendiliğinden çalışmamasını nasıl sağlayabiliriz?

Arkadaşa recorder aldık bir süre sonra buffer underrunlar arttı. 2 IDE portu var. Acaba recorder'ı tek tutup CD-ROM ve HDD'yi beraber bağlamak bu sorunu çözer mi yoksa bu sefer HDD ve CD-ROM'un performansları düşeceğinden yine buffer underrun olur mu?

**Saygılarımla;
Baran Süer**

LEVEL Selamlar,

- Bu konuda yapabileceğin iki şey var. Bunlardan ilki donanımlarının IRQ'larını elle değiştirerek paylaşılabılır IRQ'ları bulabilirsiniz (Bilgisayarına sağ tık yapıp özelliklere gir. Buradan aygıt yöneticisine girip Bilgisayar'ı seçip özellikler düğmesine tıkla. Karşına IRQ listesi çıkacak- T) Bunu zaten Windows kendi otomatik olarak yapmalı ama ethernet kartından kaynaklanan bir sorun varsa yapamaz. İkinci yapabileceğin şey ise bütün kartların makinaya takılıyken sıfırdan Windows kurmak.

- Daha az olur. En azından CD'den CD'ye yazmada. Ama hard-diskten yazarken secondary master olması yeterli. Buffer Underrun'ın başka sebepleri de olabilir. Sistem kaynaklarının yetersizliği veya CD yazıcının çok düşük bir bufferla sahip olması gibi. Bu yüzden daha düşük hızlarda yazmak ve yazarken sistemde başka hiç bir şey yapmamak da faydalı olabilir...

Fastest Webmasters

Webmaster	Site	Score
1. Dave Aftavilla	HotHardware	9406
2. Kyle	HardOCP	9155
3. Rickard	TestBench	8634
4. Stan	purehardware	8553
5. Nils Gjendam	OcShoot	8436
6. GLADIATOR	Rally Resource	8269
7. Barthman	pc-community.de	8113
8. PCDoctor	The PC-Doctor FREE PC Support	8100
9. Kenneth Bennedsen	MHZ ADDICT	8060
10. Zunkies	OCAddiction.com	8053
11. Sampsa Kurn	MuroPaketti (Finnish)	8015
12. Wulle	Hardware-Overclocker	8013
13. Azriel	OCWorkbench	7984
14. Mike Morgan	PCRoadin	7878
15. C	OCworkbench.com	7865
16. Mats Larsen	OCMAX	7845
17. Grand Admiral Thrawn	HardOverclock	7734
18. Nico	tecChannel	7712
19. Matt Burns	3DGPU.com	7697
20. Borsti	RIVA Station	7650

İşte dünyanın en yüksek 3DMark 2000 skorları ve bu skorları elde eden overclock canavarları.

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı

(Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Mahrem Elij Şafak
2. Yüz: 1981 Mehmet Eroğlu
3. Büyük İskender: Makendonya'dan Anadolu'ya Valerio Massimo Manfredi
4. Zülkarneyn İskender Türe
5. Charles Dexter Ward Olayı: H.P. Lovecraft
6. Bin Lottuk Ceset Celil Oker
7. Aşk Ağlıklar Marie Cardinal
8. Azed'in Geceleri Lotfi Akalay
9. Charles Bukowski: Çiğm Bir Yaşamın Kollarında Tutsak Howard Sounes
10. Sensualist Barbara Hodgson

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü

(Kaynak: www.billboard.com)

1. Rule 3:35 Ja Rule
2. Country Grammar Nelly
3. Let's Get Ready Mystikal
4. Human Clay Creed
5. Revelation 98 Degrees
6. Music Madonna
7. Who Let The Dogs Out Baha Men
8. The Better Life 3 Doors Down
9. The Marshall Matters LP Eminem
10. Kid A Radiohead

Türkiye'de Depremzedeler Yararına yapılan bir konserde Bostancı'ya yayağa kaldıran Fatboy Slim'in yeni albümü "Halfway Between The Gutter And The Stars" 7 Kasım'da tüm dünya ile aynı anda piyasaya çıkacak. Çıkan ilk single'daki vokaller Jim Morrison'a ait. Bunun haricinde albümde Macy Gray iki, Roland Clarke ve Boots Collins'de birer parçanın vokalinin yapmışlar. Fatboy Slim'in müziğindeki değişimin nedeni olarak yakında doğacak çocuğu gösteriliyor.



Bu sene 11.'si düzenlenen Efes Blues Festivali 7 Ekim il Kasım arasında 11 ili dolaşiyor. Long John Hunter & The Bad News Band, El Brian & The Zydeco Travelers gibi sanatçıların katıldığı festivali 1 Kasım Bursa, 3 ve 4 Kasım Antalya, 6 Kasım Gaziantep, 7 Kasım Diyarbakır, 9 Kasım Trabzon, 11 Kasım Samsun'da izleyebilirsiniz. Adının isikokim vereni bu organizasyon tam anlamıyla bir festival. Özellikle uygun bilet fiyatlarıyla kaçırmanızı kesinlikle tavsiye etmem.

Me, Myself & Irene Ben, Kendim ve Irene

Charlie (Jim Carrey) Rhode Island'da çalışan 17 yıllık bir polis memurudur. Yıllar boyunca herkes tarafından ezilmiş ve adam yerine konmamıştır. Son olarak evleneceği sırada kansı onu zenci ve cüce bir limuzin şöförü için terkedince üç zenci (l) çocuğu ile ortada kalır. Tüm bu zaman içinde baskı gören Charlie'nin içinde geçen yıllar boyunca ikinci bir kişilik oluşmuştur. Charlie bazen Hank adlı durmadan küfür eden, sinirli bir kimliğe burunmeye başlar. Yeni kimliği birden bire ortaya çıkar ve onu zor durumlara sokmaya başlar. Bu arada kendisine, Irene adlı bir bayarı

ler karşıır.

Ben, Kendim ve Irene'yi daha önce gene Jim Carrey'nin oynadığı Salak ile Avanak'ı (Dumb and Dumber) da yönetmiş olan Farely kardeşler yönetmiş. Filmde Jim Carrey gerçek bir usta olduğunu her karede gösteriyor. Özellikle mimikleri çok başarılı.



(Renee Zellweger) dolandırıcılıkla ilgili bir suçla ilgili yüzleştirmek için New York'a götürme görevi verilir. Fakat bu yolculukta Hank'te ortaya çıkınca iş-

En son Şahane Bekar (The Bachelor) filminde seyrettiğimiz Renee Zellweger ise Jim Carrey'nin yanında oyunculuk olarak hayli

ezilmesine karşın elinden geleni yapıyor. Hiçbir şey olmasa bile zaten onu seyretmek yeterli bir sebep. Filmde o bilindik aptal Amerikan esprilerinden bulunsa da daha çok olarak hafif alaylı esprilerle karşılaşacağınızdan güleceğinize garanti verilir. Özellikle dev gibi üç zenci çocuk zaten

başlı başına espri kaynağı. Eğer eğlenceli zaman geçirmek ve iyi bir oyunculuk seyretmek istiyorsanız bu filme vereceğiniz para boşa gitmeyecek demektir.

Belki dikkatinizden kaçır diye ufak bir notta ekleyelim: Hank'in bir softball oyuncusu tarafından kızdırıldığı sahnede, tüm softball oyuncularının formalarında "Cerrone" yazıyor. Bu senaryo yazarı Mike Cerrone'ye bir gönderme.

The Replacements Mükemmel Yazar

Biraz müzik, biraz takım oyunu muhabbeti, bir kaç güzel kız ve bir kaç kaliteli oyuncu ile kurtarılmayacak senaryo yoktur gerçeğinin son örneği olan Replacements ile Matrix'in unutulmaz yıldızı, Hollywood'un son gözdesi, yakışıklıların en büyüğü, karizmatiklerin en karizmatığı Keanu Reeves ile Hollywood'un unutulmaz emektarı Gene Hackman yanyana gelerek, seyri eğlencelik komedi tadındaki The Replacements'ta hoş bir ikili oluşturuyorlar.

1987 yılında, ücretlerini beğenmeyerek, play-offlar öncesinde bütün oyuncularını greve giden bir amerikan futbol takımından esinlenerek yaratılan senaryoda, Reeves ve arkadaşlarını, başka işlerle uğraşan ama geçmişte iyi futbolcular olan, takım sahi-



binin grevci oyuncuların yerine yedek olarak takıma aldığı "Replacements" rolünde izleyeceğimiz filmde, komedi unsurunu yüksek tutabilmek için karakterlerin birbirlerine zit olması için her şey yapılmış. Oyunculardan biri sert bir

polisken diğeri polisleri sevmeyen bir hırsız, biri ırkçı bir beyazken diğeri ırkçılardan nefret eden siyah bir rap yıldızıyken bu takımda denge nasıl sağlanacağı, her şeyden öte bu takımın sahada nasıl bir "takım" haline geleceği sorunu ele alan film de elbette herkesin beklediği gibi, takımın pon pon kızlarının çalıştırıcısı olan güzel

hatunun da Keanu'ya görür görmez aşık olması, filmde eksik kalan romantizm öğesinin de tamamlanmasını sağlıyor. Sinema salonlarına düştüğünde kaçırmanızı tavsiye ederiz.

Cem Şancı

The Shaft mıslaml

İlki 1971'de çekilmiş bir polisiye film olan The Shaft, siyahi bir dedektifin karşılaştığı olayları, kendince bir adaletle ve kirli yollardan çözümünü anlatan bir yapımdır. Samuel L. Jackson'un Shaft rolünü oynadığı 2000 versiyonunda ise belki de eskisinden daha kötü bir "kara" dedektife karşı karşıyayız. Jackson'un karizmatik "sigara yakışı"na, "güneş gözlüğü çıkarışı"na ve iri siyah gözleri ile derin derin bakması-na bol şahit olacağınız film daha ilk sahne de, bütün halkın önünde "Shaft, hemen bu beyfendiden özür dileyceksin, yoksa yıldızını geri alırım!" diye bağırarak şefine inat, bir kaç dakika önce bir zenci öldürmüş olan ırkçı beyza kolunun bir hareketi ile yıkıcı bir yumruk atan Shaft'ın, arkasını dönüp gitmesi, ve yıldızını omzunun üzerinden şefine fırlatması



peşinde koşan Shaft, olayın tek şahidini, şahitlik yapmaya ikna etmeye, fırlama-zengin çocuğu ırkçı-beyaz katil ise bu şahit kadını öldürmeye çalışıyor. Üstelik işin içine bir de parayla kandırılmış polisler falan da karışınca

ile başlıyor ki, bu sahneye şahit olduktan sonra seyirci ne kadar karizmatik, ne kadar cool bir kahramanla karşı karşıya olduğunu hemen anlayıveriyor. Filmin tüm konusu da aslında bu cinayet üzerine geliyor. Filmin başında sakince yemeğini yiyen dürüst bir zenci sokakta kurşunlayan ama şahit olmadığı için yakasını kurtaran fırlama, zengin çocuğu ve de üstelik beyaz bir ırkçının



Shaft kendini beyazların dünyasında, siyah kardeşlerinin hakkını arayan yalnız bir kahraman olarak buluyor. Filmde beyaz insanların neredeyse %90'ının ırkçı ve dejenere, kaba ve "odun" gibi gösterilmesini untabilirseniz eğer heyecanlı bir aksiyon filmi seyredebileceğinizi le-

vel olarak garanti ederiz demek istemiyoruz çünkü herkesin zevki başkadır ve bize ne elalemin Hollywood filminden, garantisini vermek bize mi kaldı? Üstelik bu bir eleştiri yazısı, filmleri beğenmek veya beğendirmek zorunda değiliz di mi? Paşa gönülünüz bilir.



Ravenloft-Sislerin Vampiri Christie Golden

Arka Bahçe Yayıncılık-Ankira
Çeviren: Kerem Karaerkek

Ravenloft dünyası TSR markasının da katkılarıyla, bir çok masaüstü FRP'çisi için tanıdık öğelerle doludur. Kitap Vampirlerin, kurtadamların cirit attığı bu dünyanın gotik atmosferini çok güçlü bir anlatımla sunuyor.

Vampir klişesi

Waterdeep şehrinin tımarhanesinde başlayan bir aşk hikayesi, büyü ile yapılan istem dışı bir yolculuk, küçük bir kasaba ve ona tepeden bakan kara şato, kanı emilen bakireler, bir elf vampiri ve onun aşk için intikam peşinde koşması. İşin içine açılması gereken, dehşetin gizlendiği bir kapı, kadim bilgilere sahip bir rahip, becerikli bir hırsız ve bir de kurtkadin girince... iki güçlü

vampirin tüyler ürpertici iradeleri kaçınılmaz olarak karşı karşıya geliyor. Bu kadar öge bir araya toplandığında gözünüzün önüne beyaz gecelikleri içerisinde hayatını kurtarmak için koşan bakireler, dondurucu soğukta orman içerisinde av arayan dev kurtlar, yarasalar, gece olunca kulübelerinden kesintikle çıkan, az konuşan, asik suratlı kasaba sakinleri, fırtınayla birden bire açılan iki kanatlı balkon kapısından içeriye sızan vampirler, çingeneler ve vampir avcıları geliyor.

Ravenloft dünyası

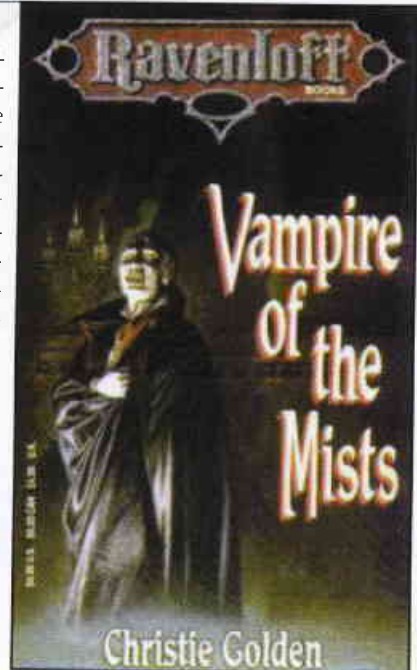
Kulaklarınızda büyük koroların söylediği gotik melodiler yankılanıyor. Tüm vampir hikayelerinde-

ki korku dolu klişeleri içine birde Forgotten Realms öğeleri eklenince tadına doyum olmaz bir ziyafet ortaya çıkıyor. Kitabın güçlü anlatımı iyi bir çevirmen ile birleştikten sonra bir iki gün içerisinde bitirip sabırsızlıkla yenisini beklemeye başlıyorsunuz.

Yeni kitapların müjdesi

Ankira serinin diğer kitaplarını Aralık ayından itibaren raflarda göreceğimiz sözünü bize şimdiden vermiş durumda.

Burak Akmenek



19. Tüyap İstanbul Kitap Fuarı 4. Kasım saat 11:00'de kapılarını ziyaretçilerine açıyor. Ayın 12'si saat 19:00'a kadar açık kalacak fuara toplam 259 yayınevi katılıyor ve fuarın ana teması bu sene "Küreselleşme" olarak belirlenmiş. Pek çok yazarın kitaplarını imzalayacağı fuarda, sevgili Cem Şancı'da 5 ve 10 Kasım'da saat 12'de ve 12 Kasım'da saat 14'de Altın Kitaplar standında kitaplarını imzalayacak. Ayrıca öğrenci, öğretmen ve öğretim üyelerinin fuara girişi ücretsiz. Aklimizde bulunsun.

John Lennon'ın 60. yıldönümü nedeniyle iki albümü yeniden yayınlandı. Bu albümlerden ilk Double Fantasy'de Walking On Ice, Help Me To



Help Myself ve Central Park Stroll isimli üç parça. İkincisi olan John Lennon / Plastic Ono Band isimli albüme orijinalinden farklı olarak bulunan ekstra parçalar ise Power To The People ve Do The Oz. Bu arada Lennon'ın piyanosunu yapılan açık arttırmada 1 Trilyon 400 milyara George Michael aldı.

Smashing Pumpkins aldığı ayrılma kararı ile hayranlarını şaşırttı. Gerek soylan gerek yaptıkları müzikle dünya çapında milyonlarca hayrana sahip grup on albümleri Machina'dan bir Single daha çıkardıktan sonra ayrılacaklarını açıkladı. Şu anda hangi parçanın seçtiği bilinmezken bu haber gökyüzünden bir yıldızın daha kaydığı anlamına geliyor.



photo by Danny Clinch

http://www.level.com.tr

LEVEL KASIM 2000

DOĞA ÜSTÜ SEVGİ ALTI Cem Şancı

"Bu Aşksız Gezegene Geri Dönmeyeceğim!" Altın Kitaplar, 240 sayfa

Farkındaysanız Level daima yenilikçi ve ilklere imza atma alışkanlığında bir yayın politikası izledi ve şimdi bir ilke daha imza atarak, bir yazarın kendi kitabı hakkındaki eleştirisini yayınlıyor. Evet, hiç utanıp sıkılmadan yazdığım son romanım, Doğa Üstü Sevgi Altı'nı açıklamak da bana nasip oldu. Şubat ayında bu sayfalarda Sinan'ın bahsini ettiği "Bu Aşksız Gezegene Geri Dönmeyeceğim" sonunda piyasaya çıktı. Tarzı, diğer iki romanımda kullandığım üsluba yakın olmakla birlikte bu kez hanımlara daha az sataştığım hemen göze çarpıyor. Gerçi daha ilk satırlara baktığınızda karşılaşıcağınız şu cümleler, sonraki sayfaları ön yargı ile çevirmenize neden olabilecektir:

"Vidi vidi vidi vidi, dir dir dir dir, vidi vidi vidi vidi..."

"Karşımda durmuş ağzında bir şeyler geveleyen müdürünün sözleri gün geçtikçe anlamlılığını yitiriyordu."

Ancak endişelenmeyin lütfen, Doğa Üstü Sevgi Altı, iki cinsin yanlışlarını, aşk adı verilen savaşta

birbirlerine karşı işledikleri suçları ve bunların insan hayatına komik yansımalarını konu alıyor. Kitabın kahramanı Sezgin Konakçı ilginç, paranormal bir deneyim yaşayarak insanların düşüncelerini okuma yetisi kazanıyor. Bu aralar Amerika'da gösterime gireceği açıklanan bir filmde de, Mel Gibson'un benim romandaki gibi, bir kazadan sonra kadınların gözlelerinden düşüncelerini okuyabilme yetisi kazanan bir adamı canlandırıyor olması, sevgili yayıncım Batu (bizim derginin yazarlarından Batu değil, Altın Kitaplar'daki yayıncım Batu) ile aramızın açılmasına neden oluyordu neredeyse. Aramızda geçen diyalogu bilerseniz, sanırım sorunu daha iyi anlarsınız.

"İnanamıyorum sana Batu, bu aralar çok sık yurt dışına çıkıp geldin, kesin sen verdin Mel'e benim romanı... Söyle, ne kadara sattın dostluğumuzu? Beş milyon dolar?"

"Hayır Cem, bak çok yanılıyor, üstelik günahımı alıyorsun. Hollywood senin yayınlanmamış ro-

manları çalması için bizim yayınevine casus sokmuş. O sızdırmış bütün bilgileri. Ben film yayınını durdurmak ve senin haklarını korumak için gidiyordum yurtdışına..."

"Yarrabbim! Bir romanı bile koruyamadınız mı yani? Nasıl güvenicem artık size?"

"Elimizden geleni yaptık, ama senin yazdıklarını çalabilmek için CIA'yi sokmuşlar devreye. Canımızı zor kurtardık. Soğuk savaş bitince, CIA, Amerika lehine sanayi casusluğu yapmaya başladı biliyorsun. İşleri güçleri de senin yayınlanmamış romanları bizim kasadan araklamaya çalışmak, köftehortarın..."

İşte böyle arkadaşlar. Alın okuyun, ama okuyamazsanız da üzülmeyin... Filmi geliyor nasıl olsa (Deli olmamak elde mi?)

Cem Şancı

Dönüşüm

K.A Applegate

"Bir size dünyanın gizli güçler tarafından saldırıya uğrayacağını söylese herhalde buna güler geçersiniz. Peki aynı kişi dünyanın kurtuluşunun beş çocuğun elinde olduğunu söylese ne yaparsınız? Üstelik herşey bir nefes kadar gerçek ve yakınınızdaysa?"

Rachel ve arkadaşları işte tüm bu gerçekleri başından beri biliyorlardı. Nasıl mi? Ölmekte olan bir uzaylı onlara herşeyi anlatmıştı ve onlar artık bir şeyler yapmak zorundaydılar. Ama beş tane çocuk tek başlarına ne yapabiliirdi. Yoksa kimsenin bilmediği gizli bir güçleri mi vardı?

Aslında hiç bir şey görüldüğü gibi değildi. Dokundukları hayvana dönüşme gücüne sahip olan çocuklar yüz yüze kaldıkları korkunç gerçeğin farkındaydılar. Ve çok geç kalmadan harekete geçmeliydiler."

Bilirsiniz, güzel bir film yapıldı mı ardından oyunu da gelir. Ama bunlar genellikle aksiyon tarzı oyunlar olur. Ancak, senaryosunu bir filme değil de bir kitaba da-

yandıran oyunlar genellikle daha ağır, daha oturaklı, daha zor oyunlar olmuştur bu güne kadar. Mesela FRP oyunları. Çoğu aynı adlı bir kitaba dayanarak hazırlanır ve o oyunları oynarken maksimum zevki almak için önce kitabı okumak yararlı olur.

Bu ayki oyun incelemelerini belirlerken benzer bir durumla karşılaştığımızı fark ettik. Elimize gelen Animorphs isimli oyun, şu anda piyasada olan ve beş kitap-tan oluşan "Dönüşüm" serisine dayanılarak hazırlanan bir oyundu. Açıkçası şaşırdık çünkü bir romana dayanılarak yapılan askiyon oyunlarına fazla rastlanmıyordu. Hem oyunu hem de romanları incelemeye aldık. Oyuna bir göz atın beğenirseniz kitaplarını okumayı ihmal etmeyin. Aynı şekilde, kitapları da okumanızı tavsiye ederiz ve beğenirseniz

oyuna da göz atmanız da fayda olacaktır.

Beş gencin yaşadıkları dünya dışı bir deneyim sayesinde sahip oldukları "dünya dışı" güçler sayesinde, dünyayı istila etmeye üzere olan uzaylılara karşı koyma çabaları ilk bakışta klişe bir konuymuş gibi görünse de, anlatım ve kurgu kitapları sürükleyici ve "bir çırpıda okunması" yapıyor. Bilme-yenler için nasıl açıklanmıyorsa, bilmiyorum ama bilenler için "Stay With Me" demem yeterli olacaktır sanırım. Çocukluk çağı ile ilgili yapılmış en etkileyici filmlerden biri olan Stay With Me'nin aynı adlı şarkısını da B.B. King'in yorumuyla yıllardır dinliyoruz zaten. İşte Dönüşüm serisindeki kitaplarda bu tattalar. Okuyun.

Cem Şancı



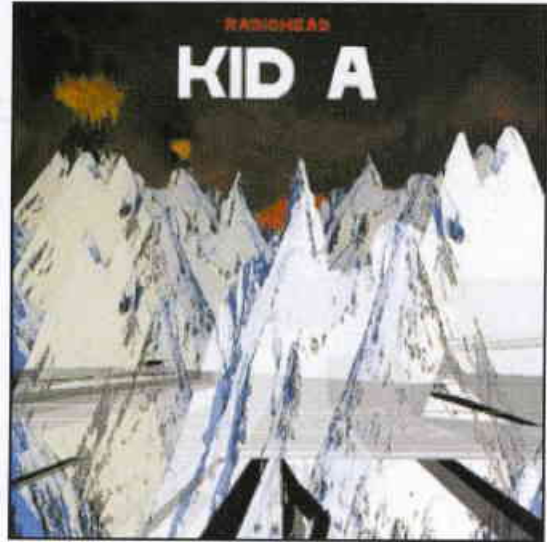


Radiohead

Kid-A

1993 "Pablohoney" ve 1995 "Bends" albümleri ile alternatif müzik piyasasının en gözde ve en yetenekli gruplarından biri olmayı başaran Radiohead üç sene evvel "OK Computer" ile de alternatif müzik piyasasının zirvesine oturmuşlardı. Kendini uzunca bir süre gizleyen ve melankolinin sınırlarında gezen hayranlarını eski albümleri ve ümitleri ile baş başa bıraktı. Uzun zamandır beklenen yeni albüm Kid A ise bu aranın sonrasında bir hafta 207.000 satarak ayrı bir rekora daha imza attı. Radiohead rock soundunu bir tarafa bırakarak, daha detaylı,

üzerinde daha çok çalışılmış, yoğun bir atmosfere sahip bir sound elde etmiş. "Optimistic" parçası, grubun eski rock soundunu özleyenler için iyi bir fırsat, ancak albümün geneli "Idiotique" gibi multi-enstrumetal ve yoğun parçalarda bezeli. Albüm için söylenecek en önemli şey şu ki yeni Radiohead'ın dinleyenler için gerçekten bir sürpriz hazırlamış olduğu. Bu albümde Radiohead'ın tecrübesini ve bunun sonucunda sunduğu daha yoğun parçaları bulabilirsiniz. Kesinlikle edinilmesi gereken bir albüm.



Wyclef Jean

The Eclectic: 2 Sides II A Book

İlk kez 90'lı yılların başında Lauryn Hill ve Pras ile beraber yer aldığı Fugees'te ismini duyuran



Wyclef Jean 1997 senesinde "Presents the Carnival..." ile başladığı solo kariyerine yeni albümü "The Eclectic: 2 Sides II A Book" ile devam ediyor. Yeni albümüyle bir önceki albümünde sergilediği eklektik müzikal yapıyı bir adım daha öteye taşıyor. Albüm Wyclef'in hayatı boyunca etkilendiği ve sevdiği bir çok müzik türünün ustaca bir birleşimi. Ancak albümün genelinde zaman zaman ska, rock ve kaçınılmaz bir şekilde hip-hop'a kayan bir reggae tarzı hissediliyor.

"Perfect Gentleman" ve "There's

Something About Mary" ise albümün one çıkan parçaları. Albümde ayrıca Wyclef'a Kenny Rogers, Whitney Houston ve Marry J. Blige isimlerde eşlik etmiş. Özellikle Houston'un yer aldığı "Dub Plate" albümün dikkat edilmesi gereken parçalarından biri. Albümün bir diğer ilginç çalışması ise, Wyclef'in her zaman hissettirdiği rock sevgisini yansıttığı Pink Floyd cover'ı "Wish You Were Here". Bazı sesler vardır duyduğunuzda içinizi rahatlatır, bazı sanatçılar vardır yaptığını her şeyi seversiniz işte Wyclef Jean böyle bir sanatçı. Özellikle hip-hop'tan hoşlanıyorsanız kesinlikle edinmeniz bir albüm ve tanımanız gereken bir insan.



Selmasongs: *Dancer In The Dark Soundtrack*

İzlanda'nın gelmiş geçmiş en önemli sanatçısı olan Björk "Dancer In The Dark" filmindeki performansı ile büyük başarı sağladı ve çeşitli festivallerde ödüller kazandı. Björk'un filmde üstün performansına rağmen, yaptığı açıklamalarda ısrarla, bunun kendisinin sinemayla ilk ve son buluşması olduğunu belirtmişti. Björk filmdeki ip-leri eline aldığı gibi albümün de yapımını üstlenmiş ve çalıştığı müzisyenlerle birlikte en az filmi kadar çarpıcı bir çalışmaya imza atmış.

Albümde en çok öne çıkan yön, kesinlikle filmin atmosferinin inanılmaz bir şekilde müziklere de yansıtılmış olması. Bunda filme de kendini fedakarca veren Björk'un payı çok büyük. Albümün ikinci parçası "Cvalda"daki tap-dance'in havası olağanüstü, bunun yanı sıra "In The Musicals" ve "Overture" birer Björk klasiği olmaya aday olan sihirli parçalar. Albüm Björk'un önceki çalışmalarına oranla çok daha farklı bir havaya sahip, ancak Björk'un ulaşabileceği müzikal sınırları tanımak açısından harika bir fırsat.



ÇİZGİLER

O kumayı erken sökmüşüm. İyi de olmuş, o zamanlar karşıma çıkan üstü yazılı her şeyi okumuşum. Resimli Bilgi ansiklopedileri, Kristof Kolomb'un keşif öyküleri, Jules Verne'in romanları, günlük gazeteler ve elbette çizgi romanlar... Onlara dair ilk aklıma gelenler Tommiks'in attığını vurma-sı, Nevada Ranger'larının Kulver Kalesi, Suzi ve elmalı turtaları (turtanın ne olduğunu beş yıl sonra öğrenecektim!). Tommiks okurken kötü ve iyinin ne olduğunu öğrendim. Haydutlar kötüydü, Tommiks, Doktor Salosso ve Konyakçı iyi.

Bir de iyiler galip gelirdi, onu öğrendim.

Sonraları Teksas'la tanıştım. Aslında bu beni biraz savunmasız bırakmıştı. Artık "Tommiks-Teksas'lara çok zaman ayırıyorsun!" diye bana takılan büyüklerime

"Ben yalnızca Tommiks okuyorum, Teksas değil!" diye çıkışamayacaktım. Teksas'ta iyi ve kötü kavramlarım yeni şekiller almaya başladılar. Örneğin tüm İngilizler birbirlerinin aynısıydı ve hepsi "kötü"ydüler! O yaşlarda neden İngilizlerin kötü olduğunu tam olarak anlayamasam da sanırım bunun giydikleri kırmızı urbalarla bir ilgisi olmalıydı. Ya da en azından Çelik Blek, Rodi ve Profesör Ökklitus'un dediğine göre öyleydi. Benim için bilmece olarak kalan yalnızca bunlar değildi. Neden İngilizler'in hepsinin saçları sarıydı ve at kuyruğu yapıyorlardı? Neden kırmızı üniformalılar denmiyordu? Neden adı Teksas olan hiç bir karakter olmasın karşı çizgi romanın kapağında Teksas yazıyordu? (Bereket versin ki bir bölümde çelik Blek ve dostları İngiliz kılığına girtiler Ben de saç sandığım şeyin aslında peruk olduğunu öğrenebil-

dim. Ama üniformaya "urba" denmesinin sebebi benim için hala öyle kolay anlaşılacak cinsten değildi! Teksas meselesini ise hiç karıştırmayın!

Bu arada, iyiler galip gelmeye devam ediyorlardı.

"BİN KUNDUZ"

Çok geçmedi, yeni dostlar edindim, "Ontario kurtları" ve "Hay bin kunduz!" gibi kavramlar da hayatıma bu zamanlarda gir-



Gökhan Habıboğlu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

köpek az daha tüm mantık sistemimi alt üst ediyordu. Sorun oyuncağın yürümesi, havlaması, çok şirin olması ve İngiltere'den gelmesiydi. İngilizler kötüyse, nasıl oluyor da bunun gibi dünya tatlısı bir oyuncak yapıyorlardı? (Bkz. Soru: Çelişki ile ilk ne zaman karşılaştınız?) Neyse ki beynim savunma sistemini devreye soktu. Bu oyuncağı yapan İngilizler kırmızı urba giymeyen İngilizler olmalıydılar. Belki mavi giyiyorlardı, hatta yeşil, ama kesinlikle kırmızı değil!

Tay Yayımcılık'ın (biz her ne kadar olaylar



diler. Tahmin edeceğimiz gibi Kaptan Swing, Mister Blöf ve Gamlı Baykuş'a çabucak ısınverdim (Puik seni unuttum sanmal). Üstelik dünya görüşüm bu çizgi romanla daha da pekişmişti: İngilizler mutlaka kötü olmalıydılar! Düşünsenize, eğer kötü olmasalar hem Çelik Blek hem de Kaptan Swing onlarla savaşır mıydı hiç? Artık elimde doğruluğu farklı kaynaklarca onaylanmış iki kesin bilgi vardı: İngilizler kötüydü, bir; iyiler galip gelirdi, ikil!

Tabii bu iki bilgi tek başlarına hayat felsefesi oluşturmaya yetmiyordu. "Okumaya devam etmeli ve öğrenecek yeni bir şeyler bulmalıyım." derken amcamın İngiltere'den getirdiği pilli oyuncak

Amerika'da geçtiği için amerikan zannetsek de) İtalyan asıllı çizgi romanlarının sayısı hızla artıyordu. Ya da ben onların farkına daha yeni varıyordum. Örneğin Teks, Alaska, Kinowa çok geç tanıştığım ve fazla ilgilenemediğim çizgi romanlar oldular.

Zagor, "kötü adam" tanımlamamı biraz değiştirdi. Kötülerin yalnızca haydutlar ve kırmızı urbalı İngilizler arasından çıkmadığını, kimi zaman uzaylı dev bitkilerin ya da kan emici vampirlerin de kahramanların başına bela olabileceğini gördüm.

Neyse ki Zagor da geleneği bozmadı ve her iyi gibi kazanmaya devam etti.



KUZEYDEN BİRİ

Her şey yolunda gidiyor gibiyken, Kimmerya'dan daha önce gördüğüm kahramanların tümünden daha iri yarı bir adam geldi, Conan'la karşılaşmak ilk başlarda biraz tuhaftı. Galiba bu adam kötü biri değildi, yani en azından olmamalıydı. Düşünsenize, koskoca çizgi romana adını vermişti, baş kahramandı, hiç kaybetmiyordu, iyi olması için gereken her şeye sahipti. Ama tarzı bir hayli tuhaftı doğrusu. Diğer kahramanlar gibi terbiyeli değildi, merhamet pek yakından geçmiyordu. Otekiler yaşamlarını kanuna adanırken, tak bir kadının aşkına inanırken o yalnızca kendini düşünüyor, güç peşinde koşuyor, önüne çıkan erkekleri kesiyor, kadınlarla birlikte oluyordu. Tüm bunlara rağmen belirgin bir kötü davranışı da yoktu. Evet, evet galiba bu adam kötü biri değildi, ama sanırım bunu hiç önemsemiyordu.

Conan'ı nereye koyacağımı bilemiyordum. Bu işin oyuncak köpek dizayn eden, kırmızı giymeyen İngilizler gibi kolaylıkla sıyrılacak tarafı da yoktu. O yaşta sahip olduğum tüm değerleri alt üst etmemek için işi hiç kurcalamayayım dedim. Conan'ın durması gereken yer, diğer çizgi romanların durmadığı bir rafta ve böylesi ("Oku ama üzerinde fazla düşünme" yöntemi) daha uygundu.

KURALLAR ?

Teknoloji ilerliyordu. Yaşıtlarının eğlence anlayışı da aynı doğrultuda elektronikleşmeye başlamıştı. Hatta kimi çocuk der-

gilerinde "Atari Tommiks'i öldürdü" başlıklı yazı ve şiirler gördüğümü hatırlarım. Benim için pek bir şey değişmemişti. Commodore 64 elbette çok eğlenceli bir makineydi, ama eski dostların yerini kolay kolay alamazdı (şimdi o da torbasında, oyun kasetleri ve kafa ayar tornavidası ile birlikte eski dostlarla çay içiyor, akşam yürüyüşlerine çıkıyor, gevezelik ediyor.)

Kahramanların süper kahraman oluverdiği çağa geçmiştik. Kimi arkadaşlarım "en süper süper kahraman" olan Süpermen okurlarken benim ilgimi küçük bir duvar sürüngeci çekmişti.

Örümcek Adam okurken ben



görmeyeli işlerin bir hayli değişmiş olduğunu anlamıştım. Aslında kötüler o kadar farklı değillerdi, biraz vizyon sahibi olmuş, hedef büyümüşlerdi, küçük soygunlar yerine dünyayı ele geçirmeye çalışıyorlardı, o kadar. Ama "iyilerin her zaman kazandığı" kuralına ne olmuştu? Örümcek, ister Manhattan'ı yok olmaktan kurtarsın, isterse dünyayı, eline ne geçiyordu ki? Cebindeki bozukluklarla eve geri dönerken ya ertesi günkü sınavını, ya May Yenge'nin ne kadar bozulacağını, ya da unuttuğu randevusunu düşünüyordu. Kahraman oluşunun nedeni, kendi yaptığı ve amcasının ölümüyle sonuçlanan bir hatayken, her şeye 1-0 yenik başlamışken, kaybedenler kulübününün değişmez üyesiye artık benim kural ikim de geçerliğini yitirmişti (gizliden gizliye inansam da...).

(SÜPER) KAHRAMAN...

Zamanla, bu dersi uygulamalı olarak gördükçe Örümcek'e beni uyardığı için teşekkür etmem gerektiğini düşünüyorum. Belki yaşam tarzımı onun üzerine kurmadım, ama Parker'in verdiği bir iki küçük ipucunu da göz ardı etmemem gerekli. Tüm çizgi roman karakterlerinin okuyucuda ayrı bir anısı vardır muhakkak, ve

her okuyucunun da bir asil kahramanı



ni. Sanırım Örümcek'i "süper" olmadığı için seviyorum. Örümcek hisleri, duvarlara yapışma yeteneği, üstün gücü ve çevikliğinin ne birikmiş çamaşıra, ne de öğle yemeği parasına faydası olmadığını bildiği için. Benden başka pek çokları da aynı nedenlerden dolayı seviyorlar onu. Örümceğin hayatının en az kendilerinininki kadar sıkıcı olabildiğini bildikleri için Kahramandan çok, aileden gibi. Neyse, artık o da büyüdü, belki biliyorsunuzdur, Mary Jane ile bir kızları bile var. Ama bunlar başka hikayeler, başka zaman anlatılacak.

Baskıya girmemize saatler kalmayırdı belki çok daha farklı şeyler konuşurduk, ya da örümcek hakkında uzun uzadıya gevezelik ederdik sizlerle. İster inanın, ister inanmayın Spider-Man yazısının girışı olmak üzere başladığım paragraf, bir anda köşeye dönüşüverdi. Mehteran takımı gibi iki FRP, bi serbest giden köşe, bu ay da böyle oldu, n'apalım! Ben koşu koşu yazıyı vereyim, siz kapıyı bi zahmet arkadan kapatın!

Not : Uzay şövalyesi ROM okumuş olanlara selamlar! (Evreni kurtarmak üzere evinden uzaklarda savaşan kırmızı gözlü kahramanı ki unuttur gençler.-Cem)

Nnot : Kırmızı giyen bir İngilizce hocamız vardı, o da kötü değildi. Demek ki bir yerlerde bir yanlışlık yapmışım (!).

Batu & Gökhan

Batu ve Gökhan ders kitaplarının arasında tommikkz tehzaz okurken yakalanıp yedikleri dayakları hatırladılar bu ay.



Oyun Dergisinde Yazar Olmak

Yazar olmanın püf noktalarını anlatıyorum, iyi okuyun.

Bu ay hepimiz birleşip ortak eylem kararı mı aldınız acaba? Çünkü ne zaman mektuplarına baksam, ICO'yu açsam hatta bir arkadaşla buluşsam, "Ben de derginizde yazı yazmak istiyorum. İşte örnek yazım" diyen birileri ile karşılaşmaya başladım.

Elbette bu gelişme beni mutlu ediyor. Okurlarımızın bizi, okuduktan sonra bir köşeye atılacak basit bir dergi gibi değil de, bir parçası olmak istedikleri yaşam tarzı gibi gördüklerini anlıyor. Tüm bu "iş" başvurularından



Kendini Beğenmişlik

"Bulmuş boş sayfayı kendi övüp duruyor" ukalalığını yapacak arsızlarla uğraşacak zamanım olmadığını düşündüğümünden, bu ayki kadar sık olmasa da devamlı, yazarlığa adım atmak istediklerini belirten arkadaşlara yardımcı olacak bir yazıyla dergi sayfalarında yer almaktan çekinmiştim. Ancak Ekim ortasında, Gökhan& Batu ile yaşadığım bir diyalogdan sonra bu yazıyı yazmak konusundaki çekincem ortadan kalktı ve tam on sene önce 64'ler dergisine "Sevgili Apo abi ve Mac, mektupta oyun açıklamaları var, telif ücretini banka hesabıma gönderin." benzeri bir mektupla başvurduğumu hatırlayıp, yeni arkadaşlarınıza da fırsat verme, ya da hiç olmazsa, yol yordam gösterme borcum olduğunu hatırladım.

Supremacy

Arşivimi düzenlerken, eski 64'ler dergilerimi de bir kenara yığıvermişim. Batu ve Gökhan ikilisi eski dergileri görüp hemen üzerlerine atladıklarında, Eylül 1991 sayısını eline alan Batu kapaktaki Supremacy oyunu ile ilgili olarak "Bu oyuna tapardık" yorumunu yapınca dayanamayıp, "ama bitirip o yazıyı yazmaya kadar da canım çıkmıştı..." dememle birlikte ikisinin gözlerindeki ifadeyi görmek, on yıl boyunca "yazmak" uğruna feda ettiğim pek çok şeyin, İsemin Üniversitemin mezuniyet baloların, arkadaşların ısrarla davet ettikleri yılbaşı eğlencelerinin, başlamamış arkadaşlıkların, acaba devam ettirseydim bu gün nerede olurdu dediyim aşkların kısacası yazmak için hayatımdan ittiğim ve vicdanımda hep "acabalarla" birlikte bahsi geçen konuların tümünün, feda edildikleri amaç için değer ve anlam kazandıklarını hissetmeme neden oldu. Hayranlıkla "Supremacy'yi sen mi yazmıştın?" diyen Batu ve "O

64'ler tarihindeki en iyi yazılardan biriydi." diyen Gökhan sadece gururumu okşamadılar, belki katılmadığım tüm o mezuniyet balolarına, arkadaş toplantılarına gönderdiler, kırılan kalplerini alacak vakit bulamadığım için kopup giden dostlarıyla barıştırdılar, ilgi gösteremediğim için biten aşklarına kavuşturdular.

ON YIL!

Bilmem yukarıdaki paragrafta dikkatinizi çektim mi ama birilerinin yazdıklarınızla ilgili yaptığım gurur okşayıcı yorumların tadını çıkartabilmek için aradan bir on sene geçmesi gerektiğini anlatıp bu süreye dayanamayacaklara ilk kavşaktan geri dönmeleri mesajını verdim çaktırmadan. Elbette, bu gün yazdığınız bir yazıya on dakika sonra etrafınızdaki arkadaşlarınızdan, bir saat sonra hocanızdan, ya da eğer bir yerler-

de yayınlanırsa bu yazı, bir kaç hafta içinde okuyucularınızdan ovgü dolu eleştiriler, sırt sıvazlamalar, bravolar gelebilir ve elbette tüm bunlarla da mutlu olabilirsiniz. Ancak anlatmaya çalıştığım farklı bir şeydi. Kısa süre önce yazılıp okunmuş bir yazı değil, on sene, yirmi sene, yüz sene sonra hala beğeni ile hatırlanan bir yazının gururunuzu okşamaması, size yaptığınız işte başarılı olduğunuzu hissettirmesinden bahsediyorum. Bir inşaat mühendisi olup, boğaza köprü veya alt geçit yaparsanız binbeşyüz yıl sonra bile hatırlanabilirsiniz ama yazma işinde, bir ay sonra bile unutulabilirsiniz, çünkü insanların hafızaları yazılı metinleri uzun süre hatırlamak için tasarlanmamıştır ne yazık ki. Bunu aklınızda bulundurmanızda fayda var. Ne oldu? Yarınzın vazgeçtiğini görür gibiyim. Daha en kötüsünü söyleyemedim bile.

Hangi Kurallar?

Yazarak ilerlemek istiyorsanız, aklınızda tutmanız gereken bir diğer önemli kural ise, hiç bir kuralın olmadığıdır. Yazmak, tam anlamıyla yaratıcılık gerektiren bir faaliyettir ve dikkat etmeniz gereken üç beş imla kuralı veya önceden belirlenmiş kelime sayısı gibi kısıtlar haricinde sizi bağlayacak tek kural, hiç bir kuralın olmadığıdır. Ancak burası öyle bir dünya ki, hayattaki tüm yeni başlangıçların bir öncekiler gibi aynı hatalara gebe olduğunu anlatacağınız yazınızda noktadan sonra başladığınız cümlelerde büyük harf kullanmayarak, yeni başlayan cümlelerde hata yaparak, yaşamdaki yeni başlangıçların hatalara gebe olmasına gönderme yapmak istediğinizde karşınıza çok bilmiş biri, bir yazı işleri müdürü, bir edebiyat hocası veya herhangi sade ama çok bilmiş bir vatandaş çıkıp yazım kuralları



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Homeworld: Cataclysm
Starship Troopers
Elite Force

ile ilgili nutuk çekmeye başlayabilir. Bu tür kural bağımlısı, yaratıcılık fakiri adamlarla karşılaştığınızda suratlarına gülüp, "pekı tamam..." diyip, arkanızı döner dönmez yazınızı yazmaya devam edin, çünkü sizi tek bağlayan okuyucunun beğenisi. Yazınız beğenilmediğinde, o ukalalardan biri çıkıp da, "Alf'nin yazısını



ben mahvettim, kusura bakmayın!" demez, aksine size "Görürsün, kimse senin yazılarını beğenmiyor, sen iyi bir yazar değilsin." derler. Bırakın, hatalarınız da sizin olsun, başarılarınız da. Kısacası, kıt beyinlilerin çingene-liklerinden, gürlütülü ağızlarından etkilenecek tarzınızı değiştirmeyin.

Son olarak da eğer hala fırsatınız varsa gidip şarkıcı, futbolcu veya uçkağıtçı falan olun derim. Bu diyarlarda ancak onlar rahat ediyor, size kıyamam. Napacaklarınız yazı yazıp? Ancak bombalanırsınız veya iftiralarla uğraşıp durursunuz. Hadi, dağılın.

Cem Şancı, yeni romanlara doğru yelken açtı. Uzun süre dönmez geri.

Öylesine Yazılmış Bir Yazı...

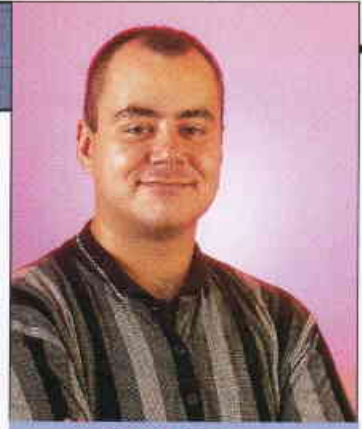
Sıcak bir yaz günü, uzakta, çok uzakta yemyeşil bir tepenin üzerine sırtüstü uzanmış bir adam. En yakın yerleşimden kilometrelerce uzakta, bu yüzden olsa gerek etrafta ne bir insan var, ne de sesleri. Sapa bir tali yoldan ayrılan küçük patikayı izleyerek ulaşmış bu çok uzaklardan gördüğü yemyeşil tepeye. Etrafta başka tepelerde var tabii, ama nedense bu dikkatini çekmiş, sebebini hiç mi hiç merak etmiyor. Nedenlerle uğraşmayı seven biri olmasına rağmen, neden bu tepenin üzerine çıkmak için böyle güçlü bir istek



buraya bir ev ya da site kurma fikri geçmiyor. O burayı olduğu gibi seviyor ve bulduğu gibi bırakacak. O burada sadece bir misafir, tepenin üzerinde uzanmış dinlenen, kendinden başka hiçbir şeyi olmayan bir misafir. Ne tepe-

lerine düşmüş, yaz güneşinde aşırı ısınmış olan motoru hafif tıkırtılar çıkararak gölgede soğuyor. Neredeyse bu yaşlı makinenin sıcak havada üzerine düşen gölgeden mutlu olduğunu söylenebilir, çıkan sesler o denli sakini. Ağacın dalları arasından hafif ve nispeten serin bir rüzgar akıp geçiyor, motor ve binici bu hafif rüzgarın sağladığı serinlikten son derece memnundur.

Rüzgar çimleri ve ağaç yapraklarını hafifçe oynatıyor, adam uzandığı yerden bu melodiyi dinleyip keyifle geriniyor. Kemiklerinden gelen sesler yüzünden hafif-



Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Armada

Elite Force

HOMM-3

mın sesleri, sentetik, zoraki ve dayatma bir yaşamın değil. Buradan ayrılırken motorunu çalıştırmadan tepeden aşağı salmayı düşünüyor adam, yola varana dek marşa basmayacak, böylece buranın sessizliğini mümkün olduğunca az bozacak. "Bu an ve yer böylece korunmalı" diye geçiyor aklından.

Sonsuza dek mi? Adam sonsuzluk diye birşeyin olmadığını biliyor. Mükemmellik diye birşeyin olmadığını bildiği gibi. "Bir bütünün parçaları" diyor sessizce. "İşte ben ve her şey buyuz, ne zaman anlayacaklar?" Belki asla, ama zaten cevap adamın umrunda bile değil. "Benim çağım çoktan geçti, ya da belki daha gelmedi? Kimin umrunda?" Yeniden gülümsüyor. Hayır, onun umrunda değil...

Adam tepenin üzerinde yatıyor. Güneşin sessizce gökte ilerlemesini izliyor. Tek tük geçen bulutları izliyor. Uzaktaki denizi ve martıları izliyor. Yıldızları izliyor. Yaşamı izliyor. Kafasında ya-vaşça bir şiir oluşuyor. Sonra bırakıyor şiirin mısraları zamanla beraber akıp gitsin. En iyi şiirler asla okunmayanlar değil midir zaten?

O şiir buraya ve bu zamana ait, belki kelimeler sonsuza dek havada salınıp duracaklar. Belki tepede dinlenmek için duran bir başkasının zihninde şekillenecekler. Adam gülümsüyor...

Uzakta bir tepenin üzerinde bir adam, eski bir motosiklet ve yaşlı bir ağaç, rüzgarın fısıltısını dinliyorlar...

Berker hayatın içinde sürüklenip gidiyor. Arada bir de kendine gülümsüyor...



duyduğunu sormak aklına bile gelmiyor.

Ama tepe dediysen de koca bir dağ sanılmasın, sadece hoş bir meyille tırmanılan, tepesinde tek ve yaşlı bir ağaç bulunan birkaç yüz metrelik bir yükselti bu sadece. Yine de uzakta deniz ve onun ötesinde uzanıp giden ufuk çizgisi çok hoş bir biçimde görülebiliyor buradan, özellikle de bu açık havada. Adam çimlerin üzerinde uzanmış yatıyor ve manzaranın tadını çıkarıyor. Ama çoğunun aksine onun aklından

nen mülkiyeti aklını kurcalıyor, ne de üzerinde bir beton yığını koymak gibi tuhaf fikirlerle ilgileniyor.

Tepenin üzerinde uzanmış yatan adamın biraz berisinde eski ve döküntü bir motosiklet, desteğine yaslanmış duruyor. Aslında siyah olan rengi pas ve kir yüzünden kahverengine dönüşmek üzere. Her halinden yaşlı ve yorgun olduğu anlaşılıyor, yan desteği üzerinde bastonuna dayanmış bir ihtiyar gibi eğik duruyor. Büyük ve yaşlı ağacın gölgesi

çe gülümsüyor, artık çok genç değil ve uzun yolculuklar eskisi kadar kolay geçmiyor. Çok uzakta dalgalar ve martılar var, bazen bir martının sesi kulaklarına dek ulaşıyor. "Bir martı olmak ne hoş olurdu dünyaya ikinci kez gelsem ve seçme şansım olsa..." diye düşünüyor. Kimbilir? Belki bu dileği kabul olur, ama bu hayatta değil...

Sessizlik, tam olarak hüküm sürmüyor bu diyarda ve bu iyiye işaret. Çünkü orada yaşam var. Ve duyduğu sesler gerçek yaşa-

10...9...8... sonra neydi?

Bir giriş yazmak gerekiyorsa; konumuz, oyuna gelmekle oyunu oynamak arasındaki farklardan ibaret

Gözlerini kapatıp, dışlerini sıkıyorsun. İçinden geriye doğru sayıyorsun, bir şeyin olmasını beklediğinden değil, bir şeyin bitmesini bekliyorsun. 10'dan geriye giderken 8'e, en iyi ihtimalle 7'ye kadar devam edebiliyorsun, çünkü daha önce bunun işe yaradığını defalarca tecrübe ettin. Formalı günlerimde, yani okul zamanlarında çok sık yaşadığım bir şeydi bu. Can sıkıcı derslerin en can sıkıcı bölümü olan son dakikalarında içimden geriye doğru sayar tam sıfıra vardığımda dersin bittiğini söyleyen zilin sesini duymayı umardım. Herhalde en çok oynayıp, en çok da kaybettiğim oyunlardan biriydi bu. Sayırsa işlemini bitirip gözlerimi açtığımda hala karşımda o kravatlı adam ya da fularlı kadın bir şeyler söylemeye devam ediyor olurdu. Baştan sayardım, ama asla sıfırda karşılaşmazdık zil sesiyle...

Şimdi de öyle. Geçip gitsin, benden uzak dursun, kurtulayım diye düşündüğüm şeyler hala sıfıra gelip gözlerimi açtığımda orada duruyorlar... Her neyse, bu hiç de şaşırtıcı değil. "Bu ay Level için ne yaptın?" dersiniz sayın okuyucu, size iki defa bilgisayarı çökertmesine rağmen Sims'in eklentisi Livin' Large'i oynadığımı, sonuçta da, ya oyunda ya da bende bir şeylerin değişmiş olduğunu fark ettiğimi söyleyebilirim. Ayrıca iradem dahilinde olmasa da bu ayın büyük bölümünü Metal Gear Solid izleyerek ve dinleyerek geçirdim. Bu arada mp3 arşivime bir adet "Bu İş Çok Zor Yonca" katabildiğim için bir

ara ciddi şekilde işler yoluna girmiş gibi geldi ama çok basit bir yanılgıydı bu... bu iş hakkaten çok zordu sevgili okurcuğum.

Geçen ayın sizi ilgilendiren başlıkları bu kadar. Detayına gireceğimiz konu başlığı ise Maxis. İlk kez SimCity'yle gözümüze giren bu adamlar daha önce kim-

senin akıl edemediği bir şeyi deşmeye o zaman başladı. Me-sele şu ki, insanlar kendi hayatlarını oynamayı seviyor. Özellikle de artık "ben büyüdüm artık" yerine "yaşlanmaya başlıyorum galiba" diyenler. Tabii ki bunun da son derece

basit bir açıklaması var ama işi o kadar uzatıp her şeyden anlamış havasına girmek istemiyorum. Sonuçta insanlar kendi yaşadıklarına ve hep değiştirmek istediklerine benzer şehirler üzerinde oynayabilecekleri fikrini çok sevdi. Maxis de bu fikrin tutmasını çok sevdi ve bütün kollarıyla Sim projesine sanldı. Son SimCity'e gelindiğinde ben yavaş yavaş bu işten çekilme zamanım geldi diye düşünüyordum ki işlerin buraya geleceğini çoktan fark etmiş olan Maxis The Sims'i önümüzdeki kuyuya fırlatıverdi. Milyonlarca kişiden oluşan bir hayran kitlesi de oyunu kuyudan çıkarmak



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Moorhuhn Jagd
Civilization 2
AoE II: Conquerors

için kolları sıvadı. Sonuçta herkes memnundu. Nihayet dünya simülasyonu, şehir simülasyonu, tarla simülasyonu, helikopter simülasyonu derken, olay insan simülasyonuna gelmişti.

Oyun çıkana kadar adı ortalıkta bir efsane gibi dolandı durdu, insanlar birbirlerine "mutfakta yangın çıkarabilecekmişiz, tuvalete gitmek de varmış, işe felan gidiyomuz" deyip sanki bunları zaten yapmıyorlarmış gibi konuşmaya başladılar, tabii ben de... Sonra oyun tam da istediğimiz formatta çıkıp geldi. Kısa süre sonra, o güne kadar hiçbir oyuna el sürmemiş arkadaşlarımız bile Sim hayatlarını anlatmaya başlamıştı ki bu, oyunun artık "Kemal Sunal filmleri niye bu kadar tuttu" gibi bir tez konusu olmaya aday hale geldiğini gösteriyordu bence. Neyse, kimse böyle bir tez yazmaya kalkmadı, en azından şimdiye kadar. Sadece Maxis bundan bir takım sonuçlar çıkardı ve Sims'ville ile The Sims'in eklentisi Livin' Large'i beklemeye başladı. Artık televizyonda izlediğimiz ve bizi anlattığı iddia edilen tombiş kasaplı, kurnaz bakkallı ve birbirini çok seven mahalle dizileri yerine çok daha zekice kurgulanmış bir başka eğlence bulmuştuk, ne güzel.

İnsan simülasyonu efsanesi sürüyor, şimdi de Simlerimizin "genişlemiş" hayatını konuşmaya başlayacağız. Hüzünlü palyaço-yu, titreşimli yatağımızı, yüzme havuzumuzu, sihirli lambayı, yeni komşularımızı... Öyle ya da böyle, bu oyun bir harikal

Serpil Ulutürk oyun oynarken oyuna gelmemek için kafa patlat-sa da bu işin çıkışı olduğunu farkındadır.



Max Payne'i Siz Mi Yapıyorsunuz?

Her ne kadar film yıldızları kadar meşhur olmasalar da oyuncular genelde sevdikleri oyunların tasarımcılarını tanırlar. Mesela bir Sid Meier, John Carmack veya Warren Spector pek çok kişi için bir idoldür

Oyun tasarımcılarının çoğunu bilirim. Ya oyunlarılarıyla ilgili bir şeyler yazarken duymuşumdur onları ya da sağda solda bir röportajı falan çarpmıştır gözüme. Ama oyun tasarımcılarından pek azını dünyevi gözlerimle görme ve onlarla küçük bir sohbet etme şansım oldu. Bugüne kadar tanıştıklarım da sadece E3'de yakalayabildiklerimdi.



Ama adını ve yaptıklarını bilmek, görmek veya konuşmak o insanları tanıdığımız anlamına gelmez. Bir insanı tanımak için bir parça olsun yaşamındaki küçük detaylara girebilmelisiniz. Bir parça olsun zaman geçirebilmelisiniz o insanla. Bu ay ilk defa böyle bir fırsat yakaladım.

Aslında her şey bir parçada tesadüf olarak gerçekleşti denebilir. Donanım bölümünde kullandığımız bazı benchmark'ların üreticisi olan MadOnion.com'un yeni ürünlerinin tanıtımını izlemek için San Francisco'ya gittim. Oldukça neşeli geçen toplantılar sırasında 3DMark2001'in Matrix filminden esinlenerek yapılan yeni ve akil almaz güzellikteki demosunu izlemiş, 6 yeni benchmark üzerine saatlerce yapılan toplantılarda bol bol çene çalmış ve nihayet günün sonuna gelmiştim. Bu tip etkinliklerde günün sonu demek daima sınırsız beleş içki demektir. Yani için en eğlenceli kısmı. Sanırım dördüncü Budweiser ile üçüncü Jim Beam arasında bir yerlerde tanıştık Markus Maki ile

yani Remedy Entertainment'in Genel Müdürü ve aynı zamanda Max Payne'i hazırlayan ekibin başı.

Soru Yağmuru

Orada olmasının sebebi MadOnion.Com ve Remedy Entertainment'in kardeş şirket olmalarıydı. Max Payne'in arkasındaki adamı yakalarsanız ne yaparsınız? Elbette soru yağmuruna tutarsınız.

Bakın uyguladığım uzman Çin işkencesi teknikleri ne gibi bilgiler edindim. Max Payne ne zaman bitiyordu? Çok yakında. Hala süre vermiyorlar (tarihi öğrenmek için en az bir varil bira içirdim ama yine de alamadım) ama benim tahminim yılbaşı civarı oyunun çıkacağı. Peki oyunu gerçekten tahmin ettiğimiz kadar kolay oynanan ve zevkli bir oyun mu olacak? Markus buna çok gültüyor. Oyunun özellikle multiplayer'da çok eğlenceli olduğunu ve sabah akşam ofiste multiplayer Max Payne atıklarını söylüyor. Çok sağlam yeni modlar geliştirmişler. Peki oyunun motorunu satmışlar mı hiç, Max FX kullanan yeni oyunlar çıkacak mıymış? Bu konuda çok fazla teklif varmış. Ama henüz Max Payne çıkmadığı için motoru kimseye satıyorlarmış. Ama oyunun çıkışının ardından bu motoru kullanan pek çok yeni oyun gelecektmiş.

Elbette bedava içki ile başlayan bir akşam çok uzun sürmedi, kendimi odama zor attım. Zaten akşam biraz daha sürse ya gittik-

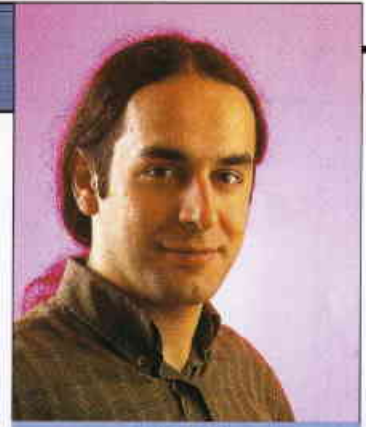
çe artan sorularım ya da zorla içirdiğim biralar adamı bayıltabilirdi. Sabah içilen sert bir kahvenin ardından tekrar toparlanıldığı da herkesin keyfi yerindeydi. Çünkü toplantı, ürün, teknoloji falan bitmişti ve bugün eğlenme günüydü. MadOnion bizim için üç ayrı seçenek sunmuştu. İmax'de sinema izleme, Alcatraz Hapishanesi'ne gezi veya San Francisco'nun bütün barlarını tek tek gezmek. Benim hangisini seçtiğimi söylemeye gerek yok.

Her neyse... bız San Francisco'nun henüz 4. barından çıkmıştık ki gruptan çıktık biz söylenmeleri gelmeye başladı ve oy birliğiyle en yakın Sushi Bar'a gidilmeye karar verildi. Ben, VideoMark'in yapımcısı İka ve Markus zaten yediğimiz için gruptan ayrılmaya karar verdik ve 4-5 saat ayrı olarak dolaştık. Bu sürede daha düşük olan alkol seviyesinin de etkisiyle daha hoş bir sohbet yapma şansımız oldu.

Max ve Jackie

Peki koskoca Max Payne'in başındaki adam nasıl biriydi? Tahmin edebileceğiniz gibi sıradan bir insandı. Fazla bir özelliği yoktu ilk bakışta. Bir parça içe kapalı ve konuşurken çok az kekeleyen bir tip. Onun iyi işler yaptığını ifade eden tek şey gözlerinin oldukça belirgin olarak parlaması. Peki oyun yapımcılığı nasıl bir şeymiş? Her şeyden önce en keyifli yani bir takım çalışması olması-

çünkü herkes bütünü bir parçasını yapmaya çalışmış ve sonunda bu parçalar birleşip de oyun ortaya çıktığında aslında aralarında nasıl da bir bütün oldukları ortaya çıkmış. Peki oyundaki şiddet ve küfürler konusunda çok tepki geliyor muymuş. Ya da oyun piyasaya çıktıktan sonra bunun başlarına dert olacağından korkuyorlar mıymış? Aslında bu konu-



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Red Alert 2

Metal Gear Solid

AOE II: Conquerors

da tedirgin değilmişim. Bütün bu şiddet ve bozuk ağızlık insanların eğlenmesi içinmiş ve bunda kötü bir şey yokmuş. Yani insanların sanal ortamda biri iki kafa göz patlatıp birilerini delik deşik etme şans olmalıymış ve bunun kimseye bir zararı dokunmazmış (Olayın güzel yanı adam bunları çilekli milkshake'ini yudumlarırken anlatıyor). Peki John Woo hakkında ne düşünüyorlarmış, Max Payne'i bu dahi yönetmene adamak gibi bir planları var mıymış? Jhon Woo elbette onları çok etkiliyormuş ama asıl kahramanları Jackie Chan. Zaten dolaşırken girdiğimiz çok büyük bir DVD mağazasında birbirimizi kaybettik bir ara. Sonra onu bulduğumda kasanın önünde bir Jackie Chan filmiyle sıra bekliyordu. Sırayla bütün ekip Jackie Chan filmleri almıştı neredeyse bütün koleksiyonunu toplamışlar.

Elbette daha pek çok şey konuştuk ama bu sayfaya sığması mümkün değil. Sonunda ben küçük gezi grubumuzu 9 veya 10 barda yakalarken Markus'da oteline döndü. Böylece bende ilk defa gerçek bir oyun tasarımcısıyla muhabbetime son vermiş oldum.



Tuğbek Ölek'in 2001 için planı daha çok oyun tasarımcısı sarhoş edebilmektir.

Bahanem yok. Çalışıyorum

İnanın siteyi bitirmek için var gücümle çabalıyorum. Bu arada lütfen site ile ilgili isteklerinizi bana yazın!

Bu yazıyı yazmak için tam iki haftadır düşünüyorum. Sitenin online olmamasını kimseye suç atmadan dürüstçe nasıl size anlatabilirim diye düşünüyorum. Sonunda şöyle bir yol buldum. En güzeli size derginin son baskı aşamasından bugüne kadar yaptıklarımı günlük olarak anlatayım sizde gerisine karar verin. Siz onları okurken bende siteyi yapmaya devam edeyim. Aradaki yazmadığım günlerde site için malzeme topladım.

24/09/2000
Sevgili günlük bugün derginin baskıya gitmiş olmasının rahatlığını yaşıyorum. Çok mutluyum ki bu sayıyı da alınımızın akıyla atlattık. Bugün Pazar akşamı, artık yarın dergiye geç gelebilirim.

dim, dergi toplantılarına katıldım, basın toplantılarına gittim. Hafta sonları dahi çalıştım. E size bir şeyler yazmak için bizimde oyun oynamamız gerekiyor. Ama bunun yanında sitenin yazılarını ağırlıklı olarak üstlenince öyle şip diye bitmiyorlar tabiki. Yalnız şun-

28/09/2000
Bugün en sonunda sitenin strateji bölümlerinden birini bitirebildim. İşte ilerlemek hoş bir duyguydu.

dan emin olun ki site hazırlanıyor. Elimde bitmiş bir sürü hazır sayfa var. Bu sayfaları hazırlarken her şeyi hesaba katıyoruz. Fakat tabiki sizin isteklerinizde bizim için önemli. Bunun için sitede neler görmek istediğinizi bana maddeler halinde mail olarak atarsanız çok sevinirim. Belki sizden çok daha parlak fikirler gelebilir ya da gözümüzden kaçan ayrıntılar olmuştur. Mail adresimi derginin sonunda bulabileceğinizi biliyorsunuz.

İçinizde FRP'lerden hoşlanmayan ya da 3D shooter'lardan başka oyun türüyle ilgilenmeyenler olduğunu biliyorum. Ama hangi

03/10/2000
En sonunda stratejisini yapacağım ikinci oyunu da alınımın akıyla bitirdim. Hafta sonu gittiğim film güzeldi. Şimdi bu neşeyle ne biçim sayfalar yaparım ben.

türden hoşlanırsanız hoşlanın bence Deus Ex'i kaçırmayın. Bu oyunun ileride klasik olacağından adım gibi eminim. Hem oynanış sistemi hem kurgusu hem de bilmeceleriyle tam bir şaheser. Başına oturduğunuzda, bir dahaki bölümünde ne olacağını merak ettiğinizden elinizden bırakmadığınız bir macera romanı gibi. Oynadıkça oyunun dışında hika-

09/10/2000
Dergiye yeni oyunlar geldi. Baldur's Gate falan. Eh tabii editör olunca onları incelemek lazım şimdi. O yüzden biraz oyun oynama zamanı. Bu arada Deus Ex süper oyunmuş yarısından fazlasını oynadım ama baktım olacak gibi değil yoksa yazı yazmaya fırsat bulamayacağım daha fazla kaptırmadan bıraktım.

yeyle ilgili varsayımlarda bulunmaya başlıyorsunuz. Senaryonun ve oynanışın esnekliği sizi daha da cezbediyor. Mutlaka arşivinizde bulunması gereken bir parça. Cem'in yeni kitabı "Doğa Üstü Sevgi Altı" çıktı. Bu kitabı herkese



Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

İcewind Dale
Deus Ex
Ultima Online

12/10/2000
Tuğbek'in de gazıyla AOE: Conquerors sardı beni. İki gündür ona kaptırdım şimdi de. İrademi kullanmıyorum, site yapmalıyım olmayacak bu iş. Yeni strateji için malzemeyi 4 günde ancak topladım. Şimdi yazma zamanı.

ama özellikle kızlara tavsiye ederim. Sakın burada arkadaşına kıyak geçtiğini ve onun reklamını yaptığını düşünmeyin. Ben çok sık kitap okuyan biriyimdir ama çok az kitabı bir günde bitirmişimdir. Kitabı okumaya akşam 23:00 de başladım ve 02:30 da bitirdim. Bu kitabı okuduğunuzda kendinizden çok şey bulacağınız

16/10/2000
Bugün okulum başladı. Dergi yazılarına ağırlık vermek zorundayım. Ancak biterler.

kesinlikle eminim. Ben çok şey buldum ve Cem'e karşı kendimi eskisine nazaran daha yakın hissediyorum. Bulduğu bir çok espri ve olayları anlattı, birbirine bağlayış size başınızdan geçen benzeri bir çok olayı hatırlatıyor ve romanın kahramanı size hayatını anlatırken aslında kendi hayatının da ondan çok farklı olmadığını fark ediyorsunuz. Kadınlar bu kitabı okuduktan sonra erkekleri iyi ve kötü yönleriyle çok daha iyi

25/10/2000
Tüm yazılar bitti ama ben de bittim.

tanıyabilirler. Düşünüş ve bakış şekillerini kavrayabilirler. Sevaıyla günahıyla önümüzdeki ay görüşmek üzere.

Burak hala Level'in 3 yıldır bitmeyen sitesini bir haftada bitireceğine inanıyor



İyi ve Kötü

Aydınlık ve karanlık birbirini kovalamaya devam edecek, iyi ve kötünün mücadelesi hep sürecektir; en azından insan varolduğu sürece...

İnsanlığın başlangıcıyla beraber iyi ve kötü ismini verdığımız ve ömrümüzü arasında bocalayarak geçirdiğimiz iki taraf ortaya çıkmıştır. Hz. Adem'in oğullarından Habil'in Habil'i öldürmesiyle ilk cinayet işlenir ve bu cinayet yapılan ilk 'kötülük' olarak kayıtlara geçer. Doğada her şeyin zıttıyla beraber varolduğunu düşünürsek 'iyilik' kavramının nasıl tanımlandığını bulmak pek de güç değil. Ve böylece birini öldürmek kötü, birini öldürmemek iyi olarak kabul edilmiştir. Tabii günümüzde kanunlar, dinler ve ahlak kurallarıyla belirlenmiş öyle çok iyilik ve kötülük var ki artık bazen bir işe kalkışırken iyi mi yoksa kötü mü yapıyoruz diye uzun süre düşünüyoruz.

Şüphesiz iyi ve kötünün mücadelesi hep sürecektir; en azından insan varolduğu sürece. İnsanın içindeki bu iki taraf taban tabana zıt olmasına rağmen birbirinden ayrılmaz ve daima biri baskın çıkarak insanın karar mekanizmasını etkiler ve davranış biçimini belirler. Robert Louis Stevenson'ın Dr. Jekyll'i, insanın içindeki iyi ve kötüyü birbirinden ayırmak için birtakım denciler yapmış ve ortaya Mr. Hyde çıkmıştır. Daha doğrusu Dr. Jekyll içindeki karanlık tarafa geçmiş ve Mr. Hyde'a dönüşmüştür. İlk başlarda bu dönüşüm çalışmaları için çok önemli bir gelişme anlamına gelirken, Mr. Hyde'in kontrolden çıkması ve ona dönüşmenin bir bağımlılık haline gelmesi, Dr. Jekyll'i bulduğu formülü yok etmek zorunda bırakır. Tabii formülün ortadan kalkması belki fiilen Mr. Hyde'i durdurmuştur ama o aslında her zaman Dr. Jekyll'in ruhunun derinliklerinde bir yerde tekrar ortaya çıkacağı günü beklemektedir.

Gerçek hayatta da insanlar kö-

tülüğü hep parmaklıklar arkasında tutmaya çalışır. Yüzyıllar boyunca kanunlar, din baskısı ve ahlak kuralları bu parmaklıkları bekleyen güçlü gardiyanlar olmuştur. Ama insan otokontrolünü kaybettiği an bu parmaklıklar da ardına kadar açılır, cinnet ani-

likte kötülerin kazandığı filmlerin sonunda mutluluk dansı bile yapıyorum! İyi niyetli pasif bir tüketici olmaksızın bazı kuralları hiçe sayan yaratıcı bir kötü olmayı tercih ederim.

Aslında tüm bunlardan bahsedip kafanızı şişirmemin tek nedeni,



bu durum için çok güzel bir örnek. Aslında sinemayı yukarıda saydığım gardiyanlardan biri olarak düşünebiliriz. Şöyle izlediğiniz filmleri bir düşününce, kötü tarafın galip geldiği bir film hemen hemen yok gibidir; hep iyiler kazanır. Gerçek hayatta işlerin filmlerdeki gibi olmadığını bilesek bile iyilerin kazandığını görmekten haz duyarız. Belki de film dediğimiz uyuşturucu sayesinde içimizdeki kötülüğü biraz daha derinlere atmaya çalışır ve iyilik yapmasak bile kendimizi iyi hissederiz. Gerçi bu afyona bağımlı olduğumu inkar etmiyorum, özel-

Spawn'a benzetebiliriz), Amerika'nın sayılı Avrupa çıkartmalarından biri. Hellboy cehennemden kaçan bir zebanın maceralarını konu alıyor; o da Jekyll & Hyde gibi bir aksiyon/adventure olacak. Umarım her ikisi de başarılı uyarlamalar olur ve orijinallerini (ve tabii ki bizi) düş kırıklığına uğratmaz.

Bunların dışında derginin bu ay verdiği demo CD'sindeki şu iki oyuna göz atmanızı tavsiye ederim: Stupid Invaders ve Blair Witch Volume One: Rustin Parr. Öncelikle Stupid Invaders'in çok iyi bir mizah anlayışına sahip olduğunu söyleyebilirim. Kurgu yönünden Day of the Tentacle'a benziyor, yani birazcık kafayı yiyeceksiniz. Bu kadar renkli grafikler ve esprili diyaloglar içeren bir oyuna uzun süredir tanık olmadığınızna eminim. Blair Witch için-



Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

Homeworld: Cataclysm

Arcatera

Midtown Madness 2

se yorum yapmanın biraz erken olduğunu düşünüyorum. Şu anlık Nocturne'e çok benzediğini söyleyebilirim. Umarım bu benzerlik son bulur ve ortaya filmin yakaladığı havayı verebilen bir adventure ortaya çıkar. Görüşmek üzere...

Güven, oradan oraya koşturmaktan bitkin düşmüş durumda ve artık bu temponun düşmesini istiyor.



İyi



Kötü

POSTA KUTUSU

Mad Dog tekrar sizlerle...



Maddoğ'unuz sizlerle. Atın mektuplarınızı Maddoğ abinizin kucağına bakalım. O her şeye cevap veriyor zaten. Cevap hakkı doğan yerlerde ise Cem de laf sokuşturmakta geri kalmıyor. Onlar ki, uzlaşamayan ikili, onlar ki barışamayan dostlar, onlar ki yaşlı kurtlar. Okuyun göreceksiniz.

Merhaba

Yazıma başlarken şunu belirtmek isterim ki, siz gerçekten bir numarasını, en iisiniz, rakipsizsiniz gerçekten bu kadar mükemmel bir dergi yaptığınız için tüm ulusum adına size teşekkür ediyorum. Şimdi sadete gelelim ben bilgisayarım şu kadar ram şu kadar gb şu ekran kartım war geyiğine girmiyecem (daha şeyler söyleyicem ehehehell)

1-Cem Beyefendilerinin eylül sayısının editör yazısında söylediği laflar banaysa ben orda sadece dergimi yani LEVEL'i sawumaya çalışıyordum ve hiç pişman diilim.

2-Werdiğiniz oyunları çok takdir ediyorum ama birçok kışide zaten bu oyunlar olduğu için çok fazla okur bu oyunları kullanmıyor, oyunlara ediceiniz masraf yerine sayfa sayısını arttırmamız daha ii olmaz mı?

3-Ekim sayısında LEVEL yazısını sarı-kırmızı yapmanız bi de la-civertle küçük yazılar eklemeniz hewesimi tamamen kaçırdı lutfen biraz dikkat edin.

4-Cem Abinin geçen sayıda nesi vardı hiç yazısını göremedim editörlük yazısını da baştan sawmış?

5-Şu superonline ile yaptığınız CS olayı çok güzel de ne zaman İstanbul'da yapıcaksınız, ben sananenin en popüler elemanlarından biriyDIM ama yaklaşık 2 ay önce CS'yi bıraktım ve bana tekrar CS oynatabilecek tek faktör sizsiniz düşünsenize bir takımda

Cem ŞANCI, MAD DOG, Tuğbek ÖLEK, Gökhan HABİBOĞLU dier tarafta [MIT]fitilci [MIT]kim_wurdu [MIT]socialist [MIT]matheew. Ha bu arada

İstanbul'da kendinizi ne derece şanslı görüyorsunuz sonuçta tont10 war, wol war, biz warız?

6-www.fitilci.gb.net ortamın en baba sitelerindedir.

[MIT]fitilciS

LEVEL Merhaba Fitilci,

Böyle bir takma adı neden seçtiğini sormayacağım, içimden bir ses akıllı uslu bir cevap gelmeyeceği yolunda beni uyarıyor. Nihihihiiii... Neşye, donanım ge-

na ulaşabilen herkeste var demek istedin sanırım, doğru mu? Çünkü bu memleketin her metresine bir bilgisayarıcı düşmüyor, ayrıca çoğu yerde kopya oyun bile bulunmuyor. Bu kadar kendimize Müslüman olmasak da artık bu ülkede bizden başka yaklaşık 70 milyon insanın daha yaşadığını düşünsek bir şeyler hakkında konuşurken, memleket vallahi cennete dönecek. Ben de uzay gemisi inşaatıyla uğraşmak zorunda kalmayacağım, galaksi dışına tüyemek için.

3- Sanırım buradaki yakınman "futbol" merkezli oluyor, hımm Ah be yavrum, ah be güzelim,

5- Valla işte duruma bakıyorduz, gerekli altyapı ve koşullar oluştuğu elimizden geleni ardımıza koymayacağız. (Yuvarlak bir cevap oldu galiba, neyse boşver). Bu arada, Mad Dog da (bu ben oluyorum) pek CS oynamıyor. Herhalde yaşlandım artık, toplu imha yöntemleri varken tek tek öldürmek yorucu oluyor.

6- Bu soru olmamış, reklam olmmuş. Kırardım, ama kırmadım. Kaçardım, ama kaçmadım. Uçardım, ama uçmadım. Ve falan ve filan, kal sağlıcakla...

Tekrar selam ey LEVEL,

Bu size göndermiş olduğum ikinci email. İlkini üzerinden bir ay geçmedi. Ama unuttuğum sorular yeni aklıma geldi. Bunları sormadan önce her ne kadar kopya oyunları kınasam da oturduğum şehir dolayısıyla kopya oyunları kullandığımı belirtmek isterim.

Şimdi sorular:

1- İki bilgisayarı oyun (halfifeeee) oynamak için nasıl birbirine bağlayabilirim. Bunun için gerekli şeyler nelerdir?

2-Tam sürüm oyun vermeye deva edecek misiniz?

3-Kardeşimin bilgisayarı neden müzik CD'lerini çalmıyor.

4-Aynı kardeşimin aynı bilgisayarı neden yarım saat fifa oynadıktan sonra hiçbir şekilde oyun oynamama veya film izlememe izin vermiyor.

(Bu arada bilgisayar pentium 166 32mb ram, 1 mb dandirik bir s3ekrankartı. Geriye kalan soruları yine unuttum. Salak mıyım neyim?

XXX DİYARBAKIR (LÜTFEN YAYINLAYIN)

LEVEL Sevgili XXX,

Yavrum evladım, adınızı yazsanız da ben de fitik olmasam? Neşye, bak kopya oyun almak zorunda olmama üzülüyorum, ama fazla sıkma canını. Biz İstanbul'da oturuyoruz da ne oluyor



yiği yapmaman iyi olmuş, en azından değişiklik oldu. Gelelim sorularına;

1- Bu denli ortaya yazılmış bir yazıya neden bu denli alındığını anlayamadım doğrusu. Aslında "kopek" gibi anladım, ama anlamazdan gelmek işime geliyor. Hehe, bak ne diyeceğim. Kimse kimseye hiçbir yerde ve hiçbir koşulda küfretmesin, kimse de uyararak zorunda kalmasın, bu nasıl? Medeniyet dediğimiz tek dişi kalmış canavar o kadar zararlı bir yaratık değildir sonuçta.

2- Verdiğimiz oyunlar "herkese" var mı? Pardon, ama İstanbul'da oturan ve belirli iş hanları-

biz aştık o olayları cümleten. Renkler bize sadece futbol takımlarını çağrıştırmıyor bu evrende. (Yuh, amma derin cevap oldu bel)

4- Cem abinin bir seçiciği yok. Kendisi şu an karşımda oturuyor ve görevbildiğim kadarıyla da domuz gibi sağlıklı maaşallah, biraz evvel beş adet double çizburger sipariş etti telefonla. Nazar değişmesin diyorum, başka da bir şey demiyorum, keh keh keh...

(Ulam adı fitneci, üç tanesini kendin için sen istetmedin mi bana? Ne de güzel iftira atıyorsun, elalem okuyor bu yazıları, kısmetimi mi kapatacağsın "oburmuş bu" diye?-CEM)

ki? Hiç! Gelelim sorularına;

1- İki ethernet kartı, kablo, sonlandırıcı ve uygun protokollerin kurulması. Lazım. Detaya girmeyelim, uzun hikaye

2- Tabii, niye devam etmeye-
lim ki?

3- Bunun bir sürü nedeni olabilir ve ben de pek iyi bir falcı sayılmam. Ama belki sebep CD sürücünden kaynaklanıyordur. Bir zaman sonra iyice eskiyen CD sürücülerin belirli türde CD'leri okumamaya başlamak gibi huy-
ları ortaya çıkar. Eğer CD sürücü 2 yıldan eskiyse ve evde yoğun bir biçimde sigara içiliyorsa, bil ki sebep budur.

4- Bilmem, ama sanırım yazılımsal bir problem, eğer Windows yeniden başlatıldığında sorun ortadan kalkıyorsa o zaman takas dosyaları şişiyor demektir. Zaten söz konusu bilgisayar da pek yüksek kapasiteli sayılmaz, normal yani.

Unuttuğum sorular için canını sıkma, hatırlayınca tekrar yazarsın, biz de yayınlarız. Tamam?

Sevgili Level çalışanları ve Cem abi,

Hepinize sevgi ve selamlarımı sunuyorum. Derginizi yaklaşık bir buçuk-iki senedir takip ediyorum. Ve şunu da söylemek isterim ki derginiz Türkiye'nin en iyi dergisi... Çünkü ne zaman alsam derginiz yenileniyor, ben ve arkadaşlarım derginin başına yumulup acaba bu ay hangi yenilik yapmışlar gibi geyiklerde bulunuyoruz. Sorularıma geçmeden önce şunu da ilave etmek isterim ki bu mektubu sadece ben yazmadım. Bu mektup ATO (Adana Ticaret Odası ANADOLU LİSESİ) okulunun Almanca Bölümü 10. sınıfları tarafından ortak olarak hazırlandı. Ve işte sorular:

1-İşte ilk sorum: Her zaman internet cafelerde oynadığımız Counter Strike'in tek kişilik modu ne zaman çıkacak. (Cafelere para vermekten bıktım da :))

2-Counter Strike'in beta sürümünü Level CD'nizde vermeniz mümkün mü (ve yanında Half Life yamalarıyla lütfen, çünkü onlar olmadan oyun çalışmıyor.)

3-Tam Sürüm oyun vermeniz Sınıfta destekliyoruz ve kopya oyun satanların canı CEHENNEME...

4-Verdiğiniz Türkçe oyunlar büyük yankı yaptı ve severek oynuyoruz, fakat artık biz advantage oyunlardan bıktık, bize daha iyi bir oyun sunabilir misiniz, örneğin fifa98 veya sensible soccer gibi; biliyorum bu gibi oyunların dağıtım haklarını almak zor ama, Türkiye'den isim vermeden örnek vermek istiyorum; StarCraft hepimizin bildiği klasik haline gelmiş harika bir oyun, ve bu oyunu bir dergi 98 yılında verdi (tam sürüm) siz de en azından fifa98 veya sensible soccer gibi eski olan ama çıktığı zaman oyun dünyasında bir devrim niteliği taşıyan bu spor oyunlarından birini verebilirsiniz bence, çünkü siz Türkiye'nin en iyi oyun dergisisiniz.

5-Kopya oyun demişken aklına geldi, kopya yazılım satan ve bulunduran firmaları basıp yaz-

onun aziz sınıf arkadaşları,

Mektubun(uz)da bize yönelttiğin(iz) övgülere teşekkür ederiz. Valla biz bir şeyler yapıyoruz, sonra bir bakıyoruz dergi piyasaya çıkmış. Nasıl oluyor biz de bilmiyoruz, hayatta bazı sorulara cevap bulmak mümkün olmuyor maalesef. Hehehe, neyse, gelelim soruların(ız)ı ve cevaplarına;

1- Yahu CS'nin esprisi Multiplayer olmasından kaynaklanır. Sonuçta bilgisayar yönetimindeki karakterleri mihladiğin zaman dönüp suratlarına bir kahkaha atamaz ve onlarla dalga geçemezsin, değil mi? Keh keh...Yani sen daha uzun süre internet kafelere para bayılacaksın, ya da CS'den vazgeçeceksin

2- Biz bir sürümünü Eylül ayında vermiştik zaten, ama zirt pirt yeni sürümleri çıkıyor meredin.

kendi ile öldürecek kadar keriz olamaz. Bilmem bu sana bir şeyler anlatabildi mi?

5- Eğer <http://www.bsa.org.tr> adresindeki web sayfasını ziyaret edersen burada istediğin her türlü bilgiyi bulabilirsin.

6- Yüzüklerin Efendisi üçlemesi üç adet film olarak beyaz perdeye gelecek, 2001, 2002 ve 2003 yıllarında. Yani filmler halen yapıyor, biraz sabır.

Eveeeeet, cevapların(ız) bu kadar, ben de sana (size) başarılar dilerim.

Değerli2i Level editörü,

Merhabalar Nasılsınız? İstanbul'da havalar nasıl? Buralarda güneş var ama hava gene de soğuk oluyor. Özellikle sabah ve akşam saatlerinde (tipik karasal işt). Neyse ilk mail'de bu kadar geyik yeter diyor ve sorularına geçmek istiyorum.

1-Bu yaz başında bilgisayarçıya bi sürü dolar sayıp bi bilgisayar aldım. Kendilerinde P-III 700, 128 ram, Asus 32 Mb v3800 ekran kartı, asus 50x cd sürücü vs. vardır... Ancak gelin görün ki üniversite muhabbeti nedeniyle ayrılmak zorunda kaldım ondan. Ühü hühü. Ben ne yapıcım şimdi?? Daha diablo'yu

Bile bitiremedim!!!!!! Şimdi size en can alıcı so-

ruyu sormak istiyorum. Bu sistem beni ne kadar idare eder? Oralarda çürümesini istemiyorum da. Hoşunuza gittiye uygun bi fiyata kiraya bile verebilirim :O)

2-Cd sürücümü satın yerine bir DVD veya Dvd ve Cd-Rw almayı düşünüyordum. Siz ne dersiniz?

3-Cem Şancı beyin kaçak oyun cdleri hakkındaki görüşüne katılıyorum. Ama oyun firmaları fiyatları biraz daha makul bir hale getiremezler mi? (Yoksa bu ülkedeki dolar kurundan mı kaynaklanıyor??) Şahsen Act IV'ten biraz büyük bir Diablo expansionına bile 30 dolar bayılmak istemem.



lmlara el koyan bir firma vardı, hatta bir ara reklam bile yaptı. İsmi sanırım BSA (yanlış hatırlamıyorsam), bu şirketin telefonunu veya varsa web sitesinin adresini verebilir misiniz. (Adana'daki kopya oyun satanları ispiyonlcam da... (Yaşasın İYİLİK))

6-Yüzüklerin Efendisi adlı kitabın bir ara filmi ve oyunu yapılabileceği diye haber almıştım, son durum nedir veya benim aldığım haber doğru mu?

Sorularım bu kadar, umarım sorularımı cevaplırsınız. Başarılar dilerim...

Meriç Tokgönül

LEVEL Sevgili Meriç ve

Yani her zaman en son sürümü oynamak istiyorsan gözünü internetten ayırmayacaksın.

3- En eski kuraldır, talep olmazsa arz da olmaz. Yani millet deli gibi almasa kimse kalkıp da korsan kopya satamaz. Eh, daha başka da yorum yapmayacağım.

4- Şunu söyleyeyim ki listemizde birçok farklı türden güzel oyun var, bekle ve gör. Öte yandan 1998 yılında hangi derginin StarCraft'ı tam sürüm olarak verdiğini pek hatırlamayacağım, ama şunu bil ki piyasaya çıktıktan yıllar sonra bile deli gibi satan bir oyunu, çıktığının ilk senesinde "yasal" olarak vermen mümkün değildir. Hiçbir firma satışlarını



4-Cem şancı abimin sigara ile görüşlerine de katılıyorum. İlerde CS oynarken akciğer kanserine yakalandığımı öğrenirsem sizi gece rahat uyutmam.

Neyse teşekkürler ve başarılar...

P.S: Abe yafff, elemana ihtiyacınız olursa bi mail at yeter. Çok iyi oyun oynamanın yanında iyi de omlet yaparım. Hı, ne dersin abe?

Tansel Başsulu

LEVEL Merhaba Tansel,

Şu an itibarıyla, yani ben bilgisayarı başına oturmuş mektubunu cevaplarken, İstanbul gökleri adeta bir yarası sürüsü kaplamışçasına karanlık ve yağmur sanki ezelden beri hiç dinmemiş çesine yağmaya devam ediyor. (Uh, biraz abarttım galiba, ama yaşıyor yanı. ehe.) Neyse, bildiğin İstanbul iklimi işte, dünyada bir benzeri bile yok. Ne halt edeceği hiç belli değil. Geçelim sorularına:

1- Sistemin gayet hoş, ayrı kalmış olman üzücü tabii. Bu sistem seni daha uzun süre sorunsuz götürür, yalnız bir sene sonra yeni nesil bir ekran kartına ihtiyacın olabilir. Tabii belki biraz da RAM gerekebilir, fakat ne dememi bekliyorsun bilemiyorum. Yani öyle ya da böyle bir gün sistemin yetmeyecek. Bu hayatın bir gerçeği.

2- CD sürücünü satma, ama

istiyorsan yanına bir DVD al. Satma diyorum, çünkü DVD sürücüler bazı CD'leri okurken zorlanabiliyor, ya da hiç okuyamıyorlar. Tecrübeyle sabit.

3- Bu ülkedeki döviz kurundan kaynaklanıyor. Ama 30 dolar dışarıda da az bir para sayılmaz hani. Ne desem bilmem ki...

4- Her ne kadar fosur fosur sigara içen bir adam olsam da, Cem abinin görüşlerine ben de katılıyorum. Ama sadece katılıyorum yani. Ehe... (Kanser olduğumda ilk senden tazminat isticem Mad.-CEM)

5-

Notuna not: İyi omlet yapman yetmez, yazı işleri müdüründen ÇOK daha iyi omlet yapabilmen gerekir. Ve o kendinden iyi omlet yapabilenlere gıcık olur. (Olm böyle yalan, böyle iftira, böyle hizipçilik daha görülmedi. Biz de biraz yazı yamak istiyoruz dediniz, geçen ay hiç yazı yazmadım, bütün sayfaları siz bırakmadım mı? Elinize dizinize dursun o beyaz beyaz sayfalar. Hem güzel yazı yazarları kıskanmam desteklerim. Gökhan&Batu ile yapacağımız sürprizi bekle gör. Senin utançtan morarmış yüzünü görmekten nasıl zevk alacam bilemezsin-CEM) Yani işin zor be evlatçım. Nihihahaha-hahahaha...

Merhaba cem abli,

Lafı fazla uzatmadan hemen sorularına geçiyorum. Geçen e-mailimde Serpil yerine Sibel yazmışım, pardon. Serpil ablanın yazıları daha anlaşılır olursa çok sevinirim. Fallout2 ve Omikronun şifreleri varsa sevinirim. Starwars oyunları vermeyi düşünür müsünüz? Derginizin bir kere de vaktinde çıkma ihtimali var mı? Filmin tamamını görme ihtimalimiz var mı? Lara'yı kim oynadı? Maddog nedir? Nasıl bir şeydir? Bir açıklasanız var ya.

Neyse şimdilik bu kadar, çabuk cevap verirken sevinirim.

Mehmet Ünlüer/BURSA

LEVEL Nasılın Mehmet?

Madem laf uzun değil, benim uzatmaya hiç niyetim yok be evlatçım. Hemen geçivereyim sorularına ki gonlun hoş günün şen olsun, e mi?

1- Serpil ablanın yazıları daha anlaşılır olursa biz de bayağı sevineceğiz. Keh keh keh...

2- Biri şifre mi istedi? Hem de Fallout 2 gibi taptığım bir oyun için? Duymadım, kesinlikle duymadım bunu!

3- Biz pek çok şey düşünüyoruz, kafamızdan geçenleri bazen arifler bile bilemeyebilir. (Büyük intimale bilmeye deymeyeceği için, ama orasını kurcalama.)

4- Aaaaah ahl! 3,5 senedir benim de cevap bulamadığım bir soruya, ne nasıl tek seferde cevap almayı umuyorsun, sorabilir

miyim?

5- Filmle felan hiç ilgim yok. Görünüşe bakılırsa şu aralar ortamdaki kimsenin ilgisi yok aslında, bilmiyorum, bilemiyorum. (Ne filmi?-CEM)

6- Tabii, memnuniyetle açıklarız. Bak şimdi, Mad Dog denen canlı türü aslında doğada yaşamayı çok sever, ama bir şekilde betona mahkum olmuştur. Sadece arada bir kaçmayı dener, beceremez. Bu yaratık türü aynı zamanda yalnızlığı pek sever (aslında genetik olarak yalnız kalmaya programlanmıştır) ve genel olarak "hobbit" ile "elf" arasında bir şeye benzeyen tuhaf bir yaşam tarzını idame ettirir. Rüzgarı sevdiği için motosiklet denen iki tekerlekli canlı türüyle olan ilişkisi bir hayli gelişmiştir, onları yakalar, ehlileştirir, bir müddet binip sonra da azat eder. Özgürlüğü sever, istediğini seçme hakkını kaybetmekten nefret eder. Genel olarak kovuklarda yaşar, tütün, kahve ve çikolataya bayılır, arada bir talaş böreği yemezse yaşayamaz. Soyu ha tükendi, ha tükenecek seviyededir. En azından suratına sık sık böyle olduğu söylenir. İşte Mad Dog (Latince adıyla Canis Lupus Berserkus) böyle bir yaratıktır. (Lan belgesel tadında oldu hal) (Berserkus Günsörsus, neden diğer cevaplar tek satır bu cevap yirmi-beş satır? Sonra bana megaloman diyorsunuz, çifte standartlar uzmanları sızı -CEM)

Nasıl, bu cevap yeterince çabuk oldu mu?=-)

Herkes merhaba,

Derginizi çok beğeniyorum ama sayfa sayınızı arttırın, şimdiki sorular:

1. Baldur's Gate 2 çıktı çözümü var mı vericek misiniz?
2. Diablo 2 expansion kesin olarak ne zaman çıkacak?
3. Fifa,Nba 2001 ne zaman çıkacak?
4. Önerdiğiniz at yarış oyunu var mı?

Fezdi Gurumuş

LEVEL Naaber Fezdi Kardaşım?

Yav biz olan sayfaları doldurana kadar akla kararı seçiyorsun, gözünü sevenim bir dur! Hele elimiz bir ferahlasın, sayfa da artar,

ORİJİNAL TAM SÜRÜM OYUN

MASTER OF
ORION II

mesiniz bile, belki bir belki on sene sonra canınız bu oyunu mutlaka oynamak isteyecektir. Eğer dünyada bir oyuncunun arşivinde bulunmayı hak edecek tek bir oyun seçseler, o kesinlikle Master of Orion II olurdu. Kaçırmayın.

MASTER OF
ORION II

MOOII Tech Support | Screen Shots

Strateji denildiğinde akla ilk gelen isim olan Master Of Orion serisinin en son oyunu, önümüzdeki LEVEL ile birlikte bedava. Galaksideki büyük savaşta, kendi teknolojilerinizi geliştirip, gezegenlerde koloniler kurarken, kendi gemilerinizi dizayn edip, kurduğunuz filo ile sınırlarınızı koruyacak, düşmanınıza saldıracaksınız. Şu anda oynamak iste-



KAPAK KONSU FIFA 2001

Cem'in uzay gemisi inşaatı konusundaki bütün ısrarlarına rağmen, Futbol oyunlarından vazgeçemiyoruz. Üstelik konu Fifa serisi olunca. Serinin son oyunu Fifa 2001'in kapsamlı incelemesini kaçırmak istemezsiniz.



BOMBA GİBİ İNCELEMELER

Command & Conquer:
Red Alert 2

Gunman Chronicles

Starship Troopers

Escape From Monkey Island

Half-Life: Counter Strike

Pac Man

Squad Leader

Sheep

4x4 Evolution

ve dahası...