

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

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

5/99

Hangi
3D Kartını
Seçmeli?



3D

SAVAŞLARI

DIABLO

Cehennem'in
üç atlısı geliyor!

SILVER

99'un en önemli RPG'sinin
170 MB'lık Dev Demosu

26

Oyun



X Wing Alliance • Redline • Starsiege • Uprising 2 • Lands of Lore 3 • Anno 1602 •
Nascar Revolution • Apache Havoc • Turok 2 • Rainbow Six Eagle Watch • Bio Freaks •
South Park • Extreme G2 • West Front • Spellcross • Global Domination • Microsoft Golf 1999



NFS 4 • Syphen Filter • Sports Car GT



Bürokratik Komedi

Belki fark etmemişsinizdir diye söylüyorum, Nisan sayımız ayın 1'den önce raflardaydı. Birçok okurumuzdan "Ayın 1'de Level'i aldığıma hâlâ inanamıyorum" şeklinde mektuplar aldık. Aslında, buna biz de inanmıyoruz. Çünkü Nisan CD'sinin başına gelenler, ağır ateşte pişmiş bir tavuğun veya daha önceki bir Level CD'sinin başına gelmemiştir. Ayın 24'ünde ülkemizde olması gereken CD'leri beklerken, Çek Cumhuriyeti'nden Master CD'de bir hata olduğuna, üretimin durdurulduğunu ve üretime ayın 20'sinde başlanabileceğine dair bir haber aldık. Biz "Hadi bakalım, bu ay da başımız belada" derken, bunun daha başlangıç olduğunu bilemedik tabii. 26'sında CD'ler hazırды, ama günlerden Perşembe olduğu için kargo şirketi uçak kaldırmıyordu (beyefendiler Çarşamba ve Cuma günleri çalışmış). Biz de CD'leri Almanya üzerinden getirdik. CD'ler elimize geçmişti, ama bu sefer de CD'leri gümrükten çekmek için gerekli kâğıtların yerinde yeller esiyordu. Zaten bu kâğıtlar yüzünden her ay bir-iki gün geç kalıyoruz. Neden? Çünkü gümrükten CD geçmesi için Çek Cumhuriyeti'nden ve Kültür Bakanlığı'ndan izin alınması gerekiyor. Biz deli gibi neler olup bittiğini araştırırken, kâğıtların Malezya'da olduklarını öğrendiğimizde yaşadığımız şoku tahmin edemezsiniz. Meğer, süperzekalı kargo şirketi bizim kâğıtları iki gün önce almış ama henüz CD'ler gelmediği için, "Bu kâğıtlar Türkiye'ye gelmeyecekti herhalde" diyerek Malezya'ya göndermiş. Bunu hangi mantığa uyarak yaptıklarını bilemiyorum. Sonuçta ayın 28'i itibariyle CD'ler elimize ulaştı ve paketleme görevlilerinin üstün çabaları sayesinde ertesi gün bayilere ulaşmıştık, ama ömrümüzden birkaç yıl daha eksilmiştik. Evet, bu gümrüğe, bu Kültür Bakanlığına, bu kargo şirketine ve bunca bürokratik saçmalığa rağmen ayın birinde çıkabildiğimize inanmıyoruz.

Bu ay fiyatımızda bir miktar değişiklik olduğunun farkına varmışsınızdır. Bunun sebeplerini Forum köşesinde detaylı olarak tartıştık. Bunun en büyük nedeni Die Hard Trilogy ile başlayarak önümüzdeki aylarda tam sürüm ve yabancı oyunlar verecek olmamız. Takdir edersiniz ki, yabancı oyun şirketlerine ödenen telif ücretleri normalin birkaç katı oluyor. Bu nedenle fiyatımızda değişiklik yaptık. Dikkat ediyorsanız "değişiklik" dedim, "zam" değil. Eğer tam sürüm oyun vermemizi istemediğinizi belirten yoğun bir tepki gelirse, fiyatımızı düşürüp tam sürüm oyunları kesebiliriz. Her zaman olduğu gibi bu konuda da seçim hakkını sizlere bıraktık.

Bu ayın içeriğine de kısaca bir göz atalım isterseniz. Öncelikle, kapak konumuz olan 3D Savaşları, uzun zamandır 3D kartı almak isteyip de hangisini seçeceğine karar vermekte zorlananları düşünülerek hazırlandı. Şu an piyasada bulunan, çok yakında ve gelecekte çıkacak olan bütün 3D işlemcileri inceledik. Eğer yakın bir zamanda 3D ekran kartı almayı düşünüyorsanız, bu yazıyı kaçırmayın. Ve tabii Diablo 2. Bilgisayar oyunları tarihinin belki de en çok beklenen oyunu olan Diablo 2 hakkındaki İlk Bakış dosyamız merakınızı yatıştıracaktır. Diğer bölümlerimiz de tam gaz devam ediyor ve her zaman olduğu gibi sıcak anlatımla Level bu ay da dopdolu.

Bunca işimizden artan zamanda rahat durduğumuzu mu zannediyorsunuz? Hayır. Bütün imkanlarımızı kullanarak sizlerin bize ulaşmasını kolaylaştırmanın yollarını aradık. Eğer Internet bağlantınız varsa, Türkiye'deki en geniş içerikli ve tek Türkçe oyun sitesi Level Online'a bağlanmadan geçmeyin. Yakın zamanda çok daha geniş bir içeriğe sahip olacak olan Level Online, dergiden bağımsız olarak yaşamını sürdürmeye devam edecek. Yine Internet bağlantısı olanlara yönelik bir hizmetimiz daha var. İrc.Superonline.com Server'ı üzerinde #Level-Chip odasında hemen hemen her zaman yazarlarımızdan birkaçını bulup istek ve eleştirilerinizi belirtebilirsiniz. Internet bağlantısı olmayanları da unutmadık, Level Destek Hattı da hizmetinizde. Her Çarşamba ve Cuma Saat 14:00-16:00 arası (212) 297 35 04 numaralı telefonu arayarak dergi hakkındaki görüşlerinizi, şikayetlerinizi ve isteklerinizi bildirebilirsiniz. Tabii hile de isteyebilirsiniz.

Sonuç olarak, dergicilik denilen bitişli olmayan yarışta, ufak Sprint'lerle başladığımız koşumuza hızlanarak devam ediyoruz. Ama daha tam hıza ulaşmadık, bilesiniz.

Önümüzdeki aya kadar, hoşça kalın
Sinan Akkol

Diablo II

Bir adama sormuşlar, Diablo'dan daha iyi bir RPG var mı diye. O da var demiş; DIABLO 2..

Blizzard, Civilization'un Turn Based türü oyunlarda, Doom'un ise FPS'de gerçekleştirdiği devrimleri Diablo ile RPG türü oyunlarda gerçekleştirdi ve oyun tarihine adını yazdırdı. Diablo hiçbir RPG'de yaratılmayan atmosferi ve FRP'nin sağladığı oyun mantığını biraraya getirmişti. Daha önceki tarihlerde hazırlanan hiçbir RPG'de oyuna bu kadar doğrudan katılamazdınız. Orijinal konusu sizi bir yandan gerilime sürükleyen, bir yandan da o ulaşılmaz ve kudretli yaratık Diablo'yu yok etme arzunuz kendinizi oyuna daha çok vermenizi sağlıyordu. Dahası, oyunda Action unsuru üst düzeyde tutularak oyuncunun oyundan soğuması engellenmiş, bu unsur da doğal olarak oyunseverlerde oyuna karşı üstün bir bağlılıklar

yaratmıştı. Uzun süren oyunda karşınıza sürekli ilginç ve kullanılabilir eşyalar çıkması, sürekli bir arayış içinde olmanızı sağlıyor, bu da oyunun bağımlılık yaratmasının diğer bir sebebi oluyordu.

Blizzard elde ettiği bu müthiş başarıdan sonra Diablo'dan daha iyi bir oyunu yine Diablo'yu yapanların yaratacağını düşündü ki, daha Diablo'nun popüleritesi sona ermeden Diablo 2'yi yayınlayacağını duyurdu.

Tristram'a hoşgeldiniz

Diablo 2 ilk oyunun bitiminden kısa bir süre sonra başlıyor ve kahramanımızın ilk oyunda Diablo'nun ruhunun bulunduğu kristali alması Diablo'nun dünyadan ayrılmak zorunda kalmasına sebep oluyor. Diablo kendisini daha önce alt eden, ancak bu sefer inanılmaz kudretine boyun eğmek zorunda kalacak olan dünyaya yarım kalan işlerini bitirmek için geri dönüyor. Tabii bu geri dönüş ister istemez maceranın tekrar başlamasına neden oluyor.

Fallout'ta olduğu gibi, oyun kahramanın neler döndüğünü araştırma işine girmesiyle başlıyor ve anladıkdan sonra zaten katliamımız da başlamış oluyor.

Diablo 2 dört ana bölümden oluşuyor ve her dört bölümün altında birçok temel Quest'inizden farklı ara Quest'ler bulunuyor. Bu arada Quest'ler size içeriklerine göre birçok avantaj sağlıyor. Örneğin sadece ana Quest'i izlediğiniz takdirde, size gerekebilecek bir

Item'i kaçırmıyorsunuz.

Dahası, seçtiğiniz Quest'lerin içeriği de çok önemli. Size teklif edi-

len Quest'ler hırsızlık, cinayet (hehe!) gibi işler yapmanızı gerektiriyorsa, halkin gözünde saygınlığınızı yitirebiliyor ve onların size sağlayacağı avantajlardan mahrum kalabiliyorsunuz. Örneğin satın almak istediğiniz Item veya silahları size daha pahalıya satabiliyorlar veya ne işe yaradığını bilmediğiniz bir Item'i tanımlamak istediğinizde bu işi yapmayabiliyorlar. Sonuç olarak Diablo 2'de yapacağınız en küçük bir hareket uzun ve zor maceranızı daha da zorlaştırabiliyor.

Diablo 2 doğal olarak hem hikaye hem de teknik açıdan ilk oyundan farklı ve radikal değişiklikler taşıyor. Hikaye her ne kadar ilk oyunla paralellikler taşıyor. Ama Diablo2'nin dört bölümünden her birinin Diablo 1'den büyük olması oyunun ne kadar inanılmaz olacağını göstergesi.

İlk macera Tristram'da geçiyor. Bu bölümün adı The Fall of Tristram. İkinci bölümün adı ise The Desert of Lut Gholein. Bu çöl iklimine sahip bir şehirde geçiyor ve oyunun her bölümünde olduğu gibi bulunduğumuz mekana has çeşitli engeller mevcut. Mesela çöl bölgesinde olmadık zamanda ortaya çıkan çöl yaratıkları ve bunun gibi ortama bağlı ve asıl Quest'inizle alakalı olmayan birçok engelle karşılaşacaksınız. Buna ek olarak girişiniz şehirler de NPC'lere bağlı olarak interaktif. Bu da demek oluyor ki ilkinde olduğu gibi her şehre girişinizde aradığımız kişileri bulamabiliyorsunuz. Diablo'da her türlü işinizi gördüğünüz Tristram Diablo2 de bir mahalle gibi kalacak, çünkü Diablo 2'de bulunan dört şehir Tristram'ın en az sekiz kat büyüğü olacak. Oyunun diğer iki bölümüne gelince, şu an bu bölümlerin içerikleri hakkında çeşitli sitelerde ve dergilerde bilgi veriliyor olsa da şu ana kadar Blizzard'dan gelmiş herhangi bir resmi açıklama yok.

Yol arkadaşları

Diablo 2'de, ilkinde olduğu gibi karakterlerin cinsi ne olursa olsun onları başka karakterin alanlarında giren bir konuda uzman yapma olasılığınız yok. Warrior sınıfına giren savaşçılara kendi yeteneklerinin izin verdiği büyük yetenekleri dışında başka bir yetenek kazandıramıyorsunuz. Aynı şekilde büyü-

DIABLO

Karakterler



Paladin İnanıncından güç bulan bir şövalye. Tüm yetenekleri savunma üzerine kurulu. Aura büyülleri ile kendisine vuranın zarar görmesi gibi savunma ağırlıklı özellikleri var. Tüm kılıç türlerini mükemmel derecede iyi kullanır. Yetenek grupları, Holy Aura, Shield Bash, True Blade, Arm of God.



Necromancer Ölümlere ve ruhun kötü yanıyla ilişkili büyü yetenekleri olan bir savaşçı. Yaratıkları kendi lehine savuşturabilmesi, düşmanlarının Hitpoint'lerini kendisine ekleyebilmesi gibi yetenekleri var. Fiziksel bakımdan hayli güçsüz ve yakın dövüşte etkisiz. Ancak büyü yetenekleri bu dezavantajlarını dengeliyor. Yetenek grupları, Binding, Vampiric Touch, Unholy Bolt, Poison Touch, Summon Familiar, Raise Dead, Blood Golem vs.

Barbarian Bir kasap misali sadece kas gücüyle ortaliği temizleyebilen bir savaşçı. Büyü yeteneği Sorceress'in yakın dövüş yeteneğini kadar az. Barbarian'ın yetenek grupları, Dual Wield, Stun, Warcry, Charge, Repair, ve Animal Totems Bunların yanında birden fazla bedele vurabilme, balta fırlatabilme ve kendini iyileştirebilme gibi bireysel yakın dövüş yetenekleri de mevcut. Diablo 2'deki savaş yapısı ele alındığında, Barbarian tartışmasız en kullanışlı savaşçı olacaktır.



Amazon Yan Rogue, yan Warrior bir karakter. Amazon'un yetenek grupları, Spear, Javelin, Movement, Healing, Repair, Bow ve Crossbow Dodge ile Safe Shot. Diğer tüm karakterlerden daha hızlı hareket edebiliyor ve hızlı olmasının getirdiği avantajla uzak dövüş yetenekleri daha iyi. En az büyü öğrenebilen savaşçılardan.



Sorceress Malum büyücü. Yakın dövüşte çok etkisiz, ancak uzak dövüşte belki de en güçlü savaşçı. Tabii Diablo dünyasında uzakları uzakları savaşçı ortaliği temizlemek diye bir olay olamaz. Buna göre Sorceress diğer savaşçılara ve aktif NPC'lere güvenmek zorunda kalıyor ki, bu da onun en büyük dezavantajı. Lighting, Fire ve Ice tabanlı büyülleri tamamıyla öğrenebiliyor. Doğal olarak çok büyük çeşidi öğrenebilen, ancak neredeyse hiç yakın dövüş yeteneği bulunmayan bir savaşçı.

racak gibi görünüyor.

Diablo 2'de ilkinde nazarın daha sık düşmanla karşılaşacak ve daha az güvenli yer bulacaksınız. Bununla birlikte düşmanınız olan yaratıklar yine ilkindeki gibi size doğru yürüyüp beni öldür dercesine çırpınmayacaklar, aksine bu sefer

cü sınıfı karakterlerin silah yeteneklerini geliştiremiyorsunuz. Bu denge ilk oyunun aksine çok mantıklı olmuş. Örneğin Barbarian sadece WarCry adlı büyüyü yapabiliyor ve bunu geliştirebiliyor. Buna göre oyunda bulunan beş karakter sadece kendi savaş kişiliklerinin el verdiği ölçüde geliştirebiliyorlar. Yani ilk oyunda olduğu gibi Warrior'u Gandalf kadar iyi bir büyücü yapamayacağız. Karakterlerin yeteneklerini geliştirme olayı ise tamamen oyuncunun inisiyatifine bırakılmış. Buna göre, oyuncu karakterinin kişiliğine bağlı olarak onun yeteneklerini serbestçe geliştirebiliyor. Bunun bir dezavantaj olduğu kesin, ancak oyunun tekrar oynanabilirliğini artırması adına çok önemli. Oyuncu her değişik karakterle oynadığında, değişik özellikler ve bunlara bağlı olarak değişik İtem'lar buluyor, bu da oyunu ilkinde çok daha zevkli ve oynanabilir kılıyor. Bir de ilk oyunda büyük eksik olarak nitelendirilen, ancak bana göre ilk oyunun yapısı göz önüne alındığında önemsiz sayılabilecek koşma yeteneği Diablo 2'de sağlanmış. Diablo 2'de oyun alanının birçok mahzenden ibaret olması ve zaten acil bir kaçış durumuna düştüğünüzde büyük ihtimalle ölecek olmanız, koşma olayını göz ardı edilebilir bir eksik kılıyordu. Ancak Diablo 2'nin kabaca ilk oyunun oyun alanından 8 kat büyük olması kaçma olayını sık sık kullanabilirsiniz demek oluyor.

Gölge her zaman ışıktan oluşmaz

Diablo 2'de 3D desteğine bağlı olarak, gece, gündüz, büyü, gölge efektleri oyunun başka bir önemli tarafı olacak kuşkusuz. Tabii bu gece-gündüz unsuruna bağlı olarak zaman kavramının da başımıza gelebilecek tehlikeler üzerine etkisi olacaktır görülüyor. Eğer yolculuğunuza gece devam ederseniz gündüz vaktine nazaran daha güçlü yaratıklar karşınıza çıkabiliyor.

Diablo 2'nin ilk oyundan yaklaşık sekiz kat büyük olmasının doğurduğu başka bir sonuç ise Diablo



Düşmanlar



Aradriel



Evilphoenix



Fallenone



Guardian



Bighead



Crusher



Spider



Medusa



Lizardman

daha akıllı, hızlı ve planlı saldırıacaklar. Bunun yanında düşman yaratıkların da hem yetenek hem de boyut olarak çok farklı oldukları ve dolayısıyla fazla çeşitlilikte oldukları. Burada belirli bir kalıpta değil, yaratıcılığın bazında çeşitli varyasyonlarla saldırmanızı sağlamak amaçlanmış. Bu yolla yaratıkları katleden bir kasaptan çok, stratejiler geliştirebilen bir savaşçı olmanız gerekecek.

Yapımcılar ilk oyunda gerçekten çok eksik olan NPC sorununu bu sefer çözdüklerini söylüyorlar. Oyun içinde karşılaşmış ilişkiye geçebileceğiniz en az 30 karakter var. İlk oyunda statik olan tüm diğer karakterler bu sefer sizin eş-

ler, çünkü yaratmak istedikleri Ultima taklidi sürekli devam eden ve isteyen katıldığı bir macera değil, kişilerin kendileri gibi insanlarla aktif irtibata geçmesi. Bunu da oyuncuların eşler veya takımlar yaratıp oyunu sürdürebilmeleri ile sağlamayı düşünüyorlar.

Bazen, karanlığın kendisidir gölge

Oyuncular Multiplay oynarken aktif haritaya işaret koyabilecekler ve bu yolla kurdukları plan sonucunda belirlenen ortak bir zamanda buluşup maceraya devam edebilecekler.

Diablo 2 ile devreye girecek Battle.net Diablo 2 Server'i ise İnternet'ten Diablo oyuncularını çok sıkın bir başka konuya çözüm getire-



yalarınızı taşıyor, sizin için savaşıyor ve sizin Quest'inizde ilerlemenize yardımcı oluyorlar. Bu özellik Diablo'yu bilgisayara karşı oynarken oyunun uzun olmasından kaynaklanan ve sürekli tek başınıza savaşmanız için ortaya çıkan linear oyun gidişatını değiştiriyor.

Blizzard, Diablo 2'yi ID Software'in Quake 3 Arena'da yaptığı gibi Multiplay oynanım üzerine kurmuş. Şöyle ki Blizzard'ın gerçekleşirse oyun piyasasında ilk olacak Diablo 2 ile ilgili başka bir projesi de binlerce oyuncusu olan ve sürekli aktif halde bulunan bir Multiplay Diablo. Yapımcılar gündemde olan birçok fikir arasında hayata geçirmek istedikleri olayları çok dikkatli seçiyor-



cek; Cheating. Oyundaki yetenek gelişim ağacı gerçekten çok iyi bir mantığa dayanıyordu ve eğer Diablo'nun karşısına, arkamızda bıraktığımız 15 Level'daki yaratıkları atlayarak geldiyseniz karakteriniz kesinlikle başarılı olmayıyordu. Bu denge, oyunu gerçekten zevkli kılıyordu ve karakterinizi 43. Level bir savaşçı olana kadar geliştirmek gerçekten gurur veriyordu. Ancak ne zaman Diablo'da cheat çıktı, mertlik bozuldu. Kendisini akıllı sanan akılsızların başvurduğu yol olan hile olayı On-line Diablo oynamanın keyfini bir hayli kaçırdı. Gerçi Diablo 2 çıkana kadar da kaçırılacak, ancak bu hilekarların bu kadar kolay cheat yapabilmelerinin sebebi sadece Battle.net Server'inin size sadece diğer oyuncularla bağlantı kurma şansı vermesi idi. Yani oyun oynadığınız karakter ve Save'ler sizin bilgisayarınızda duruyor, bu da cheat yapmak isteyen biri için kendi bilgisayarında bulunan bilgileri editorlerle işleyerek istedikleri ayarlamaları yapmasını sağlıyordu. Örneğin bazı elemanlar Hitpoint'lerini 1000 yapıyor ve bu yolla oyunun en güçlü yaratığı Diablo'yu bir ya da bilemediği iki vuruşta öldürüyorlar. Blizzard bu tür yollara baş vuran oyuncuların türemesinin kendi hatası olduğunu biliyor olmalı ki, Diablo 2'de oyunla ilgili tüm bilgiler sizin açtığımız Account aracılığı ile size tahsis edilmiş




dosyalara kaydedilecek, karakterin üzerinde oynama yolu ile hile tarihe karışacak.

Blizzard eğer bir değişiklik olmasa yine bir ilke imza atıp Diablo Clan'ları için Battle.net aracılığı ile Guild House'lar kurmalarına imkan tanıyacak. Yani aynı Clan'dan (Grup, takım) olan Diablo oyuncularını bu yerlerde buluşup aralarında alışveriş yapabilecek, Guild hazinelerini oluşturabilecek ve Quest'ler için stratejiler geliştirebilecek. Tabii oyunun Multiplay ağırlıklı olması Clan'lar arası oyunların oynanabilmesine de izin verecek. Sekiz Multiplay oyuncu desteği sağlanacak olan D2'de temel olarak bu tip mücadelelere zemin hazırladığı için, bu oyun hem tüm Ultima serisinden hem de ilk versiyondan takım oyunu yönünden de çok daha başarılı olacak.

Resmi olmayan kaynaklardan öğrendiğimize göre, Diablo 2 her bölümü için 1 CD'den ve bir de Installation CD'sini katarsak 5 CD'den oluşacak. Oyunda 5000'den fazla İtem, her karakterin kendisine özgü 30 kadar hareketi ve daha önce bir oyunda görülmemiş saniyede 30 frame görüntü akışı, tüm grafiklerin Rendering kullanılarak yapılıyor olması şimdiden Diablo'nun bir klasik olacağını işaret ediyor.



Bu kadar zamandan, konuşmadan, spekülasyondan ve bekleyişten sonra bu oyunun kötü olma olasılığının bulunmadığını söyleyebiliriz. Diablo'yu kendisiyle karşılaştırılacak ve farklılıklarının ortaya konabileceği bir oyun olması açısından bir kaynak olarak görebiliriz. Ancak emin olabileceğimiz bir nokta var ki, Diablo 2 grafikleriyle, karakterleri ve oyun yapısıyla kesinlikle bir devam oyunu değil, aksine tamamıyla yeni bir oyun. Oyunun çıkış tarihi için 1999 yılının ikinci yarısı ön görülüyor. Tabii bu kesin bir tarih değil, ama bu aşamada Blizzard adına artı bir puan, çünkü oyunu erken çıkartıp böyle bir yapımı harcamak istememeleri normal. Eğer Blizzard Diablo 2 için vaat ettiklerini yerine getirebilirse, oyunun çıkış tarihi kimse için sorun olmayacaktır. Sadece bu bile sizi bir süre oyalay, geri si de Blizzard'a kerim....

www.glowingeyes.net 'de ilk Türk Diablo 2 sitesini bulabilirsiniz. 



Yeni bir yaratığın doğuşu

Her yaratık yaşamına bir ressam tarafından çizilen siyah beyaz skeçler olarak başlıyor.

1

Daha sonra bu skeç kullanılarak yaratığın 3D modeli oluşturuluyor. İlk olarak poligonlar kullanılarak tel kafes modeli oluşturuluyor.

2

Poligon yüzeylerine kaplamalar uygulanarak, yaratığın oluşması sağlanıyor.

3

Artık elimizde bilmiş bir model var. Oyun içinde istenilen çözünürlükte kullanılabilir. veya yüksek çözünürlükte render edilerek demolarda yüzeyinizi ağzınıza getirecek şekilde sokulabilir.

4

BLIZZARD

Beklenen Çıkış Tarihi: Ekim 1999 Tüni: Action-FRP Sistem: PC

Özellikler:

- Birbinden tamamen farklı yetenekleri bulunan beş oyuncu karakteri.
- Diablo 1'in sekiz katı büyüklükte oyun alanı.
- Binlerce yeni item, yüzlerce büyü ve karakterlere özel yetenek.
- Sabit olmayan ve sizinle birlikte savaşan NPC'ler.
- Zindanlarda olduğu kadar, yerüstünde de savaşma imkanı.
- İlkinden çok farklı (ve güvenli) Multiplayer özellikleri.

oyun dünyasından

Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından
en son haberlerle yine karşınızdayız

Half Life- Opposing Force



1998 yılının tartışmasız en iyi oyunu olan Half Life idi, ama eninde sonunda bitmek gibi kötü bir huyu vardı. Oyunun sonu da hiç fena değildi hani, ya kötü adamların tarafına geçecek ya da... Neyse, oyunu henüz bitirmemiş olanların zevkini kaçırmayalım, zaten bizim işimiz oyunu bitirmiş olanlarla.

Radyasyon giysilerinizi, el bombalarınızı hazırlayın, Half Life'a ek görev paketi geliyor. Half Life: Opposing Force isimli bu paket, hepimizin beklediği gibi ilk oyun bittikten sonra Gordon Freeman'ın başına neler geldiğini konu almıyor. Onun yerine, Black Mesa'daki olayları Gordon ile aynı anda orada bulunan bir başkasının bakış açısından görmemizi sağlıyor: Hiçkimseyi sağ bırakmama emri almış olan bir özel tim askerinin bakış açısından.

Opposing Force'da hem tek kişilik hem de multiplayer oynayanlar için yeni özellikler bulunuyor. Artık gariban bir bilim adamını değil, tam donanımlı bir ölüm makinasını yöneteceğimiz için, silahlar da ona göre olacak. Yeni konvansiyonel, prototip ve yaratık silahları var. Ayrıca, oyunda yeni bir yaratık türü olacağı söyleniyor ama yaratığın nasıl bir şey olacağı hakkında en ufak bir bilgi verilmiyor. Sierra'nın tek söylediği, Opposing Force, ilk oyunu popüler yapan özellikleri aynen koruyacak.

Opposing Force, ilk oyunu hazırlayan Valve tarafından yapılmıyor. Bu sizi korkutmasın, aynı dizayn ekibinin elinden çıkmayacak olması oyunun temposunu kaybedeceği anlamına gelmiyor. Opposing Force'un üzerinde Gearbox denilen yeni bir firma çalışıyor. Gearbox, 3DRealms (Duke Nukem 3D, Duke Nukem Forever), Microprose (Klingon Honor Guard) ve Ritual (Sin, Wages of Sin) firmalarından ayrılanların kurduğu yeni bir şirket, ama oyun geçmişleri onlara güvенеbileceğimizi kanıt-



lıyor sanırım.

Opposing Force'un baş tasarımcısı Randy Pitchford "Opposing Force'da Half Life'in bütünlüğünü birçok yenilikle birleştirip orijinal oyundaki gibi yoğun ama farklı bir bakış açısı sağlamayı amaçlıyoruz. Opposing Force'un Half Life fanatiklerini çok mutlu edeceğinden eminim." dedi. Sonbaharda bitmesi planlanan Opposing Force'u beklemeye başlayın, ama zaman sizin için çok yavaş geçiyorsa, yakınlarda çıkacak olan amatör görev paketi Half Life-Redemption'ı bekleyin.

Bleem!

En sonunda gerçek anlamda çalışan bir Playstation emulatörü çıktı. Başka oyun platformlarının oyunlarını PC'lerde çalıştırmak için kullanılan programlara verilen ortak isimdir emulatör. Çoğu bilgisayar ve konsolun (Amiga, Sinclair, C64, NeoGeo vs.) emulatörleri taş gibi çalışırken, çalışan bir Playstation emulatörü bulmak İstanbul'da insan bulmaktan daha zordur. Ama artık Bleem! var. O kadar mükemmel çalışıyor ki, şimdiye kadar denediğimiz hiçbir Playstation oyununu çalıştırmadığını görmedik. Bu ayki CD'mizde demo sürümünü bulabileceğiniz Bleem!'in tam sürümüne kavuşmak için www.Bleem.com adresine gidip 14.95 \$ hayımanız gerekiyor. Böylece Bleem'in demo sürümünde bulunmayan şu özelliklere sahip

olacaksınız.

Oyunlarda tam ses desteği.

Renkli demolar.

3D hızlandırıcılara tam destek.

Memory Card'a gerek kalmadan Hard Disk'e kaydedebilme.

Emulatörlerin yasadışı olup olmadığı konusundaki tartışmalar sürüyor. Ama Bleem'in bu konuda emsallerinden iki büyük farkı var. Birincisi, kesinlikle kopya Playstation (altın CD'dekiler) oyunlarını çalıştırmıyor. Yani sadece orijinal PSX oyunlarını oynayabileceksiniz. İkincisi, Sony Bleem'in yaratıcılarına karşı açtığı davayı kaybetti. Bu da demek oluyor ki emulatörler (en azından bir kısmı) kanun karşısında haklı bir konumda bulunuyor.

Bleem'in nelere kadir olduğunu görmek için Grand Turismo'dan alınmış

şu resme bakmanız yeterli. Bu resim, GT'nin bir PC'de Bleem! ile çalıştırılmış ve 3D hızlandırıcı ile güçlendirilmiş hali. Karar sizin. Ama şunu da unutmayın, emulatörler dehşet işlemci gücü gerektirir ve bir PII 450 bile bazı oyunları tam performans çalıştırmak için yeterli olmayabilir.



Daha Çalınacak Çok Araba Var

Gathering of Developers, oldukça popüler olan Grand Theft Auto için yeni bir ek görev paketi çıkarttığını açıkladı. GTA: London 1969 isimli bu pakette, orijinal Grand Theft Auto da bulunuyor. Dünyada toplam 1.6 milyondan fazla satan GTA'yı bu kadar ünlü yapan, kanunun karşısında olan bir karakteri canlandırmanız. Araba ça-



lıp, masum insanları ezerek başladığınız suç kariyerinde giderek yükselerek banka soygunları, polis merkezine saldırılar gibi okkallı suçlara bulaşarak çete liderliğine kadar yükselmeye çalışıyordunuz. London 1969'da ise zamanda biraz geriye gidip, 1969'un Londra'sında terör estireceksiniz. Orijinal oyundaki bütün güzelliklere sahip olan London 1969, o zamanın arabaları, müzikleri ve atmosferini taşıyacak. Toplam 30'dan fazla araba ve orijinalin bu kadar ünlü olmasında büyük payı olan 60 dakikalık radyo tarzı kesintisiz müzik olacak. Küçük sularla başlayıp merdivenleri tırmandıkça, kendinizi giderek korkunçlaşan bir yer altı şebekesinin içinde bulacaksınız.

Tabii hepsi bu değil, DMA Design yılın sonlarına doğru Grand Theft Auto



2'yi çıkartacağını da açıkladı. Hem PC hem de Playstation versiyonu hazırlanacak olan GTA 2 hakkında konuşmak için henüz çok erken ama DMA'nın söylediğine göre oyun, orijinaliyle aynı havayı taşıyacak ama aynı zamanda da beklediğimizden çok farklı olacak. Of Allah'ım, zaman denilen şey neden var sanki?

Teknolojiye güvenmeyin

Gerçekçi İkinci Dünya Simulasyonları ile ünlü olan Rowan Software, Mig Alley isminde yeni bir oyun üzerinde çalıştıklarını duyurdu. Kore Savaşının 1951 yılındaki hava savaşlarını konu alan Mig Alley, dünyada şimdiye kadar gelmiş geçmiş en geniş jet savaşını yaşatacak. Radar veya güdümlü füzeler olmaksızın uçuş yapılan Mig Alley'de teknolojiden çok, pilotların kişisel kabiliyetleri ön plana çıkacak. Dinamik ve her an değişen bir görev yapısına sahip olan Mig Alley için yeni bir motor yazılıyor. Havada aktif olarak savaşan 200'den fazla uçağa izin veren bu motor sayesinde savaşlar şimdiye kadar görmediğimiz

kadar canlı geçecek gibi görünüyor. Ayrıca 3D mekanlar, radyo konuşmaları, hava trafik kontrolü, uçuşların kaydedilmesi ve Internet üzerinden sekiz kişiye kadar multiplayer desteği ile Mig Alley, bu yılın iddialı simulasyonlarından birisi olacağı benziyor.

Hava sahaları ve yer şekilleri, zamanın gerçek hava fotoğraflarından ve harita-



larından faydalanılarak çıkartılmış. Dinamik kampanya tamamen oyuncu tarafından değiştirilebilir olacak ve oyuncu isterse minik tek kişilik görevler, isterse tam tekmil bir seferberlik durumu içinde uçabilecek. Düşman yer ve hava birimlerinin yapay zekasının da kayda değer derecede iyi olacak. Uçakların burun kısmına istediğiniz resimleri koyabilmek gibi bir özgürlüğünüz de bulunuyor. Ne güzel.

MDK 2

Baldur's Gate ile iyi bir çıkış yapan Bioware, dikkatini başka bir oyun üzerine çevirdiler: 97'nin action hitlerinden MDK (MurederDeathKill)

İlk olarak Dreamcast için hazırlanacak olan MDK 2, ilk oyunu yapan Shiny Entertainment tarafından desteklenmeyecek.

Oyunun konusu, birincisinin bittiği yerden devam ediyor. Dünya yeni bir yaratık istilası ile karşı karşıyadır ve onu kurtarmak da yine bize düşmektedir. Bu sefer oyuncular üç farklı karakteri yönetebilecekler. Birinci oyundaki

Kurt Hectic, köpeği Max ve Kurt'e yardımcı olan Dr. Hawkins. Her karakterin kendine özgü silahları ve güçleri olacak, ama bunlar hakkında ayrıntılı bir bilgiye henüz sahip değiliz. Kurt'ün o cool kurşun-zırh içinde olacağını umuyoruz.

MDK 2 Bioware'in Omen motoru üzerinde geliştiriliyor, ama farklı oyun platformlarında uyum sağlaması için motorun üzerinde bazı değişiklikler yapılması gerekecek. Oyunun ilk olarak Mayıs ayındaki ünlü bir fuarda görüye çıkması bekleniyor. Ve şimdilik



bize söylenen MDK 2'nin önümüzdeki sonbaharda PC ve Dreamcast için aynı anda piyasada olacağı.

Flaş Haberler

Ömür Biter, Lara Bitmez

Tavuğun altın yumurta yumurtlaması Eidos Interactive'e yetmemiş olacak ki, onu otomatik bir kuluçka makinesine yerleştirmeye karar vermiş. Tabii bu kadar fanatığı olan bir serinin yakınlarda bitmesi düşünülemez ama en azından yeni birşeyler katmayı deneyebilirler. Neyse, olay şu: Eidos orijinal Tomb



Raider 2'ye yeni bir CD ve dört yeni bölüm ekleyerek yeniden piyasaya sürmeyi planlıyor. Golden Mask isimindeki bu CD'de Lara Croft daha önce görmediğimiz dört bölüm boyunca poligon arasında buzdan bir ada, çok gizli bir Rus üssü, ve eski bir uygarlığın kalıntıları da olacak. Yani bildiğimiz, alıştığımız şeyler. Sizi bilemem ama hence bu serinin suyu çoktan kaynadı da buharlaştı bile. Hepimize geçmiş olsun.



Suya gidip susuz gelmek

iki yıl öncesinin sessiz hitlerinden olan Archimedian Dynasty'nin devam oyunu yapılıyor. Aqua adındaki bu oyun Massive Development (<http://www.massive.de>) tarafından hazırlanıyor ve görünüşe bakılırsa rakiplerinden geri kalmayacak güzellikte bir



grafik teknolojisine sahip olacak. İlk oyundaki gibi karşılık ticaret ve savaş yok, kiralık asker Dead Eye Flint olarak denizin derinliklerinden gelen korkunç yaratıklara karşı savaşacaksınız. Oyunun motoru su altı dünyasını olabildiğince gerçeğe yakın olarak simule edecek şekilde hazırlanıyor ve oyunun geçtiği dünya yüksek derecede etkileşimli olacaktı gibi görünüyor.



Pencereyi Aç, Perdeyi Arala...

Microsoft 2000 yılının ortalarında Windows 95 ve 98 tabanlı yeni bir işletim sistemi çıkartacağını duyurdu. Ama bu yeni sistem, hepimizin beklediği gibi NT'nin güvenilirliği ve 95'in sadeliğini taşımayacak. Bu iki platformu güvenilir bir şekilde birleştirmenin çok zor olduğunu söyleyen Microsoft yetkilileri, Windows 95 gibi öncesinden sonra büyük bir adım sayılabilecek bir işletim sistemi yerine, Windows 98 gibi daha güvenilir ama görünüş ve içerikte aynı olan bir işletim sistemi hazırladıklarını duyurdular. 2000'e doğru Windows 2000 adı altında NT'nin yeni sürümünü ve Windows 98'in güncellenmiş hali olan Windows 98 Second Edition'ı piyasaya sürecek olan Microsoft'un, 2000 yılının hemen ortasında eskisiyle fazla farkı olmayan bir sistemi piyasaya sürerek ne kadar doğru bir şey yaptığını göreceğiz.



Abe General mi Oluyor?

Ünlü platform serisi Oddworld'ün yapımcısı olan Oddworld Inhabitants, aynı dünyada geçen Hand of Odd isimli bir Real Time Strateji geliştirdiklerini söyledi. Henüz gelişim aşamasının çok başında olduklarını ve oyunun tamamlanmasına neredeyse 18 ay olduğunu söyleyen OI yetkilileri, Hand of Odd'un Oddworld dünyasının karakteristik özellikleri ile RTS türünü çok değişik bir biçimde kaynaştıracağını söylediler. Ortaya nasıl bir şey çıkacağını merakla bekliyoruz.

Daha Fazla Özgürlük

Descent FreeSpace geçen senenin en başarılı uzay simülasyon oyunuydu. Ve her başarılı oyunda olduğu gibi oyunun yapımcıları Volition tarafından ikincisi hazırlanıyor. Great War'dan 32 sene sonraki olayları konu alan FreeSpace 2, yeniden kendini gösteren Shivan tehdidine karşı eski düşmanlar insan ve Vasudan ırklarının birlikte verdiği ölüm kalım mücadelesini konu alıyor.

İlk oyunun en çekici yanı, başka hiçbir oyunda bulunmayan sıcak çatışmaları ve dev boyutlardaki uzay gemilerine yapılan saldırılardı. FreeSpace 2'de 70'den fazla farklı büyüklükte gemi, birçok yeni silah olacak. Ayrıca, ilk oyundaki dev gemi Lucifer'in 10 katı büyüklükte destroyerler bulunacak (Lucifer sizin geminizin neredeyse 500 katı büyüklükteydi). Tabii oyun için geliştirilen yeni bir grafik sistemi stratejik saldırılara imkan sağlayan nebula efektleri gibi grafik efektlerini kotarabilecek seviyede olacak. Artık alıştığımız üzere FreeSpace 2, 3D hızlandırıcısız çalışmayacak.

Gorky 17

Türkiye haricinde bütün ülkelerde mükemmel oyunlar yapıyor galiba. Alın size Çek Cumhuriyeti'nden Diablo ve Commandos karışımı mükemmel bir oyun: Gorky 17. Harika el çizimi arka planların üzerine poligon karakterlerin kullandığı Gorky 17, klasik bir konunun gerçek sanatçıların elinde nasıl bir şaheser haline dönüşebileceğinin kanıtı. Biyolojik bir salgın sonrasında dünya üzerindeki insanların çoğu hayal ötesi korkunçlukta yaratıklara dönüşürler. Yönettığınız karakter bu dehşetin ortasında kalan bir özel tim üyesi. Diğer "normal" insanların yardımıyla salgının kaynağını bulup yoketmek ve birbirinden korkunç yaratıklarla savaşmak zorundasınız. Action-RPG karışımı bir oyun olan Gorky 17 2000 yılının başlarında hazır olacak ve balın arıları çektiği gibi oyuncuları kendisine çeken "18 yaşından küçükler oynamaz" ibaresini de üzerinde taşıyacak.



TOP TEN

Sizlerden gelen oylarla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. PS'cular siz de oy gönderin yoksa sürekli aynı listeyi görmek zorunda kalırsınız. Puanlarınızı e-mail veya mektup yoluyla gönderebilirsiniz.

PC
CD

1 Grim Fandango

2 Half Life

3 Fifa 99

4 Diablo

5 Need for Speed 3

6 Railroad Tycoon 2

7 NHL 99

8 Heroes of Might&Magic 3

9 Baldur's Gate

10 Resident Evil 2



Silent Hill

Apocalypse

WCW/NWO Thunder

Duke Nukem - Time to Kill

Air Race

Metal Gear Solid

Colin Mc Rae Rally

Bloody Roar 2

Ridge Racer 4

Resident Evil 2

Metal Gear Solid



Heroes of Might&Magic 3



Duke Nukem - Time to Kill



Baldur's Gate



YOLDAKILER

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

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

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

Alpha Centauri	Fraxis	9 Mart 99	Imperialism 2	SSI	8 Nisan 99	Sim City 3000	Maxis	8 Şubat 99
AoE: Rise of Rome	Microsoft	8 Nisan 99	King's Quest 8	Sierra	8 Şubat 99	Skiing 99	Sierra	8 Mart 99
Baldur's Gate	Interplay	9 Mart 99	Magic & Mayhem	Mythos Games	7 Mart 99	Snowmobile Racing	GT Interactive	5 Nisan 99
Blood 2 the Chosen	Monolith	6 Şubat 99	Montezuma's Return	Take 2	6 Mart 99	Snowwave Avalanche	Midas	7 Şubat 99
Carmageddon 2	SCI	7 Şubat 99	Myth 2	Bungie	8 Nisan 99	Speed Busters	Ubi Soft	7 Şubat 99
Carnivores	Wizard Works	7 Nisan 99	NBA Live 99	EA	9 Şubat 99	Star Wars Rogue Squadron	Lucas Arts	9 Şubat 99
Chaos Gate	SSI	8 Şubat 99	Newman Haas Racing	Psygnosis	6 Şubat 99	Starcraft Broodwars	Blizzard	9 Mart 99
Close Combat 3	Microsoft	8 Nisan 99	NFL 99	EA	8 Mart 99	Starsiege Tribes	Sierra	8 Nisan 99
Colin Mc Rae Rally	Codemasters	9 Nisan 99	Oddworld 2	GT Interactive	8 Nisan 99	Super Bike Championship	EA	8 Mart 99
CyberStrike 2	989 Studios	7 Şubat 99	Piri the Explorer Ship	SEBIT	8 Nisan 99	Test Drive 5	Accolade	7 Nisan 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Digital	7 Nisan 99	Powerslide	Rat Bag	7 Mart 99	Thief the Dark Project	Looking Glass	9 Şubat 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6 Nisan 99	Pro Pilot 99	Sierra	7 Mart 99	Tomb Raider 3	Eidos	9 Şubat 99
Enemy Zero	Sega	6 Mart 99	Quest for Glory 5	Sierra	7 Mart 99	War of the Worlds	GT Interactive	8 Nisan 99
Escape or Die Trying	Psygnosis	8 Şubat 99	Real Pool	Wizard Works	4 Şubat 99	Wargasm	D.I.D	7 Mart 99
European Air War	Microprose	8 Mart 99	Recoil	Virgin Int	8 Nisan 99	WCW Nitro	THQ	7 Nisan 99
F16 Multirole Fighter	Novologic	9 Şubat 99	Redguard	Bethesda	7 Mart 99	World League Soccer 99	Eidos	7 Şubat 99
Gangsters	Eidos	6 Mart 99	Resident Evil 2	Capcom	8 Nisan 99	World War 2 Fighters	GT Interactive	8 Nisan 99
Grand Touring	Empire	6 Mart 99	Return to Krondor	Sierra	8 Şubat 99	Worms Armageddon	Microprose	8 Nisan 99
Heretic 2	Raven	10 Şubat 99	Riverworld	Cryo	8 Mart 99	X Games Pro Boarder	EA	9 Nisan 99
Heroes of Might & Magic 3	3DO	9 Nisan 99	Ruthless.com	Red Storm	7 Şubat 99	Xena	Brilliant Int	6 Nisan 99



Katkılarıyla...

Savaşları

Oyunlarla ilgili olan herkesin son iki yıldır rüyalarını süsleyen tek bir şey var: Bir 3D ekran kartı. Önceleri sadece güvenilir Voodoo 1 ve Voodoo 2 varken, artık önümüzde birçok farklı işlemci, kart ve marka var.

Teknolojiyi yakından takip etmeyen bir kullanıcının bunca alternatif karşısında aklının karışması çok doğal. Ama üzülmeyin, sizler için şimdiye kadar bir oyun dergisinde yer alan en kapsamlı 3D işlemci karşılaştırmasını derledik. Kartları değil de, işlemcileri karşılaştırmamızın sebebi, aynı işlemciyi kullanan farklı kartlar arasında normal bir kullanıcıyı pek etkilemeyecek kadar az fark olması. Ayrıca, önümüzdeki aylarda çıkacak yeni 3D işlemcilere de bir göz atmayı ihmal etmedik. Bütün bu yazılanlardan bir şey anlamazsanız üzülmeyin, 3D Terimler Sözlüğü sayesinde 3D işlemcilerle birlikte anılan bütün karmaşık terimlerin açıklamalarını da bulacaksınız. Eh, bütün bunları okuyup 3D ekran kartını seçmeye karar verdiğiniz zaman yapmanız gereken tek şey, 3D ekran kartlarına yönelik hazırladığımız mini-satın alma rehberine göz atmak.



3Dfx Interactive Banshee

Sadece 3D özellikleri olan Voodoo grafik Chipset'yle 3Dfx Interactive'in PC oyun piyasasını sonsuza kadar de-

ğiştirdiği bir gerçek. Ama her alanda olduğu gibi, 3D alanında da çok sıkı bir rekabet var. 3Dfx Interactive de, Voodoo 2'yi alaşağı eden Nvidia'nın TNT Chipset'ine karşı bir şey yapmalıydı. Yaptı da, sonuç olarak Voodoo Banshee doğmuş oldu.

Artıları

Banshee, 3Dfx'in hem 2D hem de 3D grafik işlemlerini bir arada yapabilen Voodoo Rush'dan sonra ikinci Chip'i. İlk yapım Banshee'lerde bazı mühendislik hataları olduğu söyleniyor. Ama özellikle Monster Fusion ve Gigabyte Banshee gibi son dönem Banshee işlemcili kartlar oldukça üstün bir performans sergiliyorlar. Voodoo 2'nin 3D işlemcisine sahip olan Banshee, 3Dfx'in kendisine patentli olan Glide API'si için hazırlanan oyunları çalıştırabilen Voodoo 1 ve 2 harici tek kart. Bu da ona bazı avantajlar kazandırıyor. Direct3D ve OpenGL API'lerinin oyunlarda giderek daha yaygın bir biçimde kullanıldığı su götürmez bir gerçek olabilir, ama piyasada bulunan birçok oyun sadece Glide standardıyla çalışıyor. Bu da Banshee'nin evrensel bir oyun kartı olmasını sağlıyor. Eğer bir oyun 3D hızlandırıcılara destek veriyorsa, Banshee ile çalışacağı garanti edilebilir.

Eksileri

Tabii iyunin yanında kötü de söylenmeli. Banshee abisi Voodoo 2'nin bütün eksikliklerini taşıyor. Bunların içinde en önemlisi, AGP kaplamalara (AGP Tex-

turing) destek vermemesi. Yani Banshee kaplamaları sistem hafızasından direkt olarak okuyamıyor, bu da belli ölçüde hız kaybına yol açıyor. Diğer dezavantajı ise piyasadaki bütün kartlar AGP2X standardını desteklerken, Banshee AGP1X ile sınırlı kalıyor.

Banshee, 3D görüntüleri gerçek renk modunda gösteremiyor. İşlemcinin iç yapısı 24-bit renkte gösterim kapasitesine sahipken, grafikler ekrana sadece 16-bit renk derinliğinde yansıtılabiliyor. Bunun sonucunda grafiklerde ufak tefek bozulmalar oluşabiliyor.

Oyun Performansı

Voodoo 2'den daha yüksek bir saat hızında (Voodoo2=90 MHz, Banshee=100 MHz) çalışması ve daha hızlı bir belleğe sahip olması nedeniyle, Banshee, tek-kaplamalı uygulamalarda (Single-Textured Applications) Voodoo 2'den daha iyi bir performansa sahip. Ama iş Quake 2 gibi multitexturing'i kullanan uygulamalara (yani sizin anlayacağınız, oyunlara) gelince, Banshee, Voodoo 2'den daha düşük bir performansa sahip.

Sonuç:

Banshee, sıkı ama fakir oyuncuların göz önünde bulundurması gereken bir 3D işlemci. Özellikle Glide desteği ile piyasada bulunan bütün 3D oyunları çalıştırması garanti olan Banshee işlemcili kartlar, iy bir performans arayan her oyuncunun işini görecektir.

Hangi Kartı Tercih Edelim?

Gigabyte GA-630 Banshee (Banshee işlemcili kartlar arasında en yüksek performansa sahip. Üstelik performansa nazaran çok uygun bir fiyatı var) Diamond Monster Fusion (2D ve 3D uygulamalarda yüksek performansa sahip)



NVIDIA

Nvidia RIVA TNT

1998 yılında teknoloji dalında ödül almayı hak eden bir tek isim varsa o da tartışılmaz olarak Nvidia'nın TNT'sidir. 1997'nin başında piyasaya sürüldüğünde büyük başarı elde eden Riva 128'in bazı hataları vardı (sadece 4 MB hafızaya sahip olması, bazı grafik problemleri vs.). Ama hiç kimse TNT'nin 3D piyasasının tek hakimi kabul edilen Voodoo 2'nin tacını elinden alacağını düşünmemişti. Artık kabul edilen bir tek gerçek var, o da 3D deyinca akla gelen ilk ismin TNT olduğu.

Artıları

Hangi birinden başlasak ki? TNT'nin kendine özel "Twin-Textel" denilen grafik içyapısı, tek saat döngüsünde iki kaplamanın birden işlenebilmesini sağlıyor. Bu özelliği ile Voodoo 2'nin çift işlemcili yapısına meydan okuyan TNT, piyasaya yeni çıkmış olan ATI Rage 128 ve henüz çıkmamış olan Permedia 3 işlemcilerden tam bir yıl önce bu özelliğe sahip olarak kendisine haklı bir yer edindi. Bilgisayar donanımlarından anlamıyorsanız ve bütün bu söylenenler sizin için bir şey ifade etmiyorsa, kısaca özetleyelim: Piyasada şu an TNT'den daha iyi bir 3D işlemci yok. Tabii TNT 2'li kartlar elimize geçene kadar.

Eksileri

Yok. Gerçekten yok. Belki Glide destekli oyunları oynatamaması bir eksi sayılabilir, ama zaten 3Dfx'in tekelinde olan bu standart yavaş yavaş oyun yapıcıları tarafından terk ediliyor.

Oyun Performansı

Banshee ve Savage 3D'de olduğu gibi, TNT de Voodoo 2'yi tek-kaplamalı oyunlarda geçiyor. Ama, "Twin-Textel" özelliği sayesinde çok kaplamalı oyunlarda da Voodoo 2'nin hakimiyetine son veriyor. Hatta TNT bazı uygulamalarda SLI modda birbirine bağlanmış çift Voodoo 2 kartı geçebiliyor.

Sonuç

Eğer bizim gibi oyun delisiyseniz, hiç kimsenin oyunlarını sizden daha hızlı oynamasına tahammül edemiyorsanız, tek çareniz Riva TNT.

Hangi kartları tercih edelim?

STB Velocity 4400 (Yüksek performansla sahip bu kartın diğerlerinden avantajı, TV çıkışı özelliğinin olması)
Elsa Erazor II (En yüksek perfor-

manslı TNT kart. Uygun fiyatı ve yanında gelen kaliteli oyunlarla, tercih edilmesi gereken bir seçenek)

Creative Riva TNT (Creative gibi köklü bir şirketten gelmesinin yanı sıra, rakiplerinden daha üstün bir 2D performansına sahip)



S3 Savage3D

S3 ve 3D birarada kullanmaya alışık olmadığımız iki kelime (kısaltma - BLX). Yıllarca grafik dünyasının lider şirketlerinden biri olan S3, 3D teknolojisini yakalamakta geç kalınca lider bir şirket olmaktan çıkıp beş para etmeyen ekran kartları üreten bir OEM şirketi haline geldi. Bu kötü ünde en büyük paya S3'ün Virge serisi sahiptir. Ama bu Savage3D ile değişecek gibi gözüküyor.

Artılar

Savage3D'yi rakiplerinden ayıran birçok artısı mevcut. Bunların başında sadece Savage3D'de bulunan ve "S3TC" (S3 Texture Compression - S3 Doku Sıkıştırma) denilen bir teknoloji geliyor. Bu teknolojinin avantajı, oyunlarda kullanılan kaplamaları 6'ya 1 oranında sıkıştırarak, çoğu oyunda görmeye alışık olmadığımız kadar detaylı ve kaliteli kaplamalar sağlaması. Üstelik bunu bellekteki veya AGP'deki kısıtlamalardan etkilenmeden başarıyor.

Savage3D'nin bir diğer önemli artısı ise, DVD filmleri tam kalitede gösterebilecek bir yapıda olması. Çoğu DVD'nin yanında verilen MPEG2 çözücü kartın yaptığı işi Savage3D bedava olarak yapıyor.

Tabii Savage3D'nin rakiplerinden neredeyse yarı yarıya ucuz olduğu gerçeği de yabana atılmayacak bir artı.

Eksiler

Maalesef bunca artısına rağmen Savage3D'nin 8 MB hafızaya sahip olması büyük bir dezavantaj. Piyasadaki hemen hemen bütün ekran kartları 16 MB hafızaya sahipken, 32 MB'lık kartlar ise yolda iken, 8 MB'lık hafızadan kaynaklanan çözünürlük ve performans kısıtlamaları Savage3D'nin önünü kesiyor.

Oyun Performansı

0.25 micron mimarisine sahip olan Savage3D (Riva TNT, Banshee, MGA-G200 daha yavaş olan 0.35 micron mimarisine sahip) 125 MHz hızında çalışıyor. Bu da Savage3D'yi en yüksek saat hızına sahip işlemcilerden birisi konumuna yerleştiriyor. Ama (büyük bir AMA) saat hızı tek başına bir işlem-

cinin en iyi oyun performansını vermesini sağlayamaz. Riva TNT ve Voodoo 2'deki tek geçişte birden fazla kaplama basmayı sağlayan teknolojiye sahip olmayan Savage3D'nin Quake 2 gibi oyunlarda performans açısından geri kalıyor.

Sonuç

Savage3D, neret ettiren S3Virge'den sonra atılan dev bir adım olabilir, ama piyasada bu kadar güçlü rakipleri varken tutulmaması çok doğal. Çok ucuz olmasından dolayı tercih edilebilir, ama gerçek performans arayanlar TNT ve Banshee'ye yönelmeliler.

Hangi Kartları Tercih Edelim:

Colormax VA-391 Savage 3D (Savage3D kullanan kartların arasında en yüksek fiyat/performans oranına sahip)

Aztech VGS3D (DVD desteğine sahip olmasının yanı sıra, yüksek performansı ile dikkat çekiyor)

Hercules Terminator Beast (İyi bir performansa sahip, ama neredeyse bir TNT kadar pahalı)



3Dfx Voodoo3

3Dfx şirketi Voodoo3 Chipset'i ile birlikte 3D ekran kartlarında yeni bir çıkış mı açıyor, yoksa aynı teknolojiyi daha hızlı hale getirip önümüze mi sunuyor? Bu sorunun cevabını vermek için çok erken, çünkü bu yazıyı yazdığımız sırada elimizde birtek Voodoo 3 işlemcili kart vardı. Görülen o ki 3Dfx şirketi, eski Chip'lerdeki dezavantajların büyük kısmını yeni işlemciye de taşımış olsa da müthiş bir performans artışı sağlamayı başarmış.

Artılar

Voodoo3'e aslında Banshee 2 de diyebiliriz, çünkü o da ağabeyi gibi 2D/3D kombine bir Chipset. Ama Voodoo 3'ün en büyük avantajı ikinci bir dokuma Chip'ine daha sahip olması. Bu da Quake 2, Unreal gibi oyunlarda Banshee'ye göre bir üstünlük sağlıyor. Ayrıca, 0.25 micron mimarisine sahip olması, ısınma sorunu olmadan yüksek hızlarda çalışabilmesini sağlıyor. Piyasaya üç farklı versiyonu çıkacak olan Voodoo 3'ün şu anki en hızlı versiyonu 183 MHz hızında çalışan Voodoo 3 3500. Bu hıza şimdiye kadar yapılan başka hiçbir 3D işlemcisi yetişemedi. Eylül ayında piyasaya çıkacak olan Voodoo 3 4000'in ise 200 MHz bariyerini aşması bekleniyor.

Bütün 3Dfx yapımı işlemcilerde olduğu gibi, Voodoo 3'ün de en büyük artısı Glide APT'sini kullanan oyunları çalıştırabilecek olması. Sırf bu yüzden bile Voodoo 3'e sahip olmak isteyebilirsiniz.

Eksiler

Ne yazık ki 3Dfx eski işlemcilerde ne kadar kısıtlama varsa, Voodoo 3'e de taşınmış. Bu eksiklerin üzerinden sırasıyla geçelim. Diğer bütün işlemciler 32 bit dokuları işleyebilirken, Voodoo 3 sadece 16 bitte kalıyor. Diğer bütün işlemciler 1024 X 1024 çözünürlükte doku gösterebilirken, Voodoo 3'te bu 256 X 256'da kalıyor. Diğer bütün işlemciler AGP2X, hatta henüz olmayan AGP4X'e destek verirken, Voodoo 3 AGP2X'e destek veriyor. Ve en önemlisi, diğer bütün işlemciler 32 MB belleğe izin verirken, Voodoo 3 16 MB'ı tanıyor (tabii bütün bunlar Voodoo 3 4000 ile değişebilir, zaman gösterecek artık).

Yukarıdaki özelliklerin olmayışı şu anki oyunlar ve oyuncular için pek de önemli olmayabilir. Ama çok yakın zamanda Voodoo 3'te olmayan özelliklere tam destek veren oyunlar çıkmaya başlayabilir.

Sonuç

Her ne kadar Voodoo 3'ü kötülemiş gibi görünsek de, bunun sebebi kalitesiz olmasından değil, 3Dfx'in rakiplerinden ısrarla geri kalmasından kaynaklanıyor. Bir Voodoo 3 hepimizin rüyalarını süsleyecek kadar iyi bir işlemci ve şu an için sadece TNT 2 tarafından geçilebiliyor.



NVIDIA

**Nvidia
Riva TNT 2**

Geçtiğimiz yılın 3D ekran kartı performans birincileri hep TNT işlemcili kartlardı. Önümüzdeki yıl Nvidia bayrağı TNT 2 ile taşımaya devam edecek gibi görünüyor. Esasen Voodoo3 gibi, TNT 2 de ağabeyinin geliştirilmiş ve alınıp pullanmış bir versiyonu. Ama öyle bir geliştirilmiş ki, 2000'in başına kadar karşısında durabilecek bir işlemci çıkacağını sanmıyoruz.

Artılar

Birincisi, TNT 2 175 MHz saat hızında çalışıyor (TNT 90 MHz idi). Bunun nedeni düşük ısıda çalışmasını sağ-

layan 0.25 micron entegre teknoloji ile üretilmiş olması. Ayrıca, AGP 4X'e ve 32 MB belleğe destek veren birkaç işlemciden birisi. Bu özellikler, bütün rakiplerini korku içinde bırakacak kadar güçlü. Tek ciddi rakibi Voodoo 3 gibi görünen TNT 2'ler performans bakımından sadece en hızlı Voodoo 3'ler tarafından geçiliyor.

Eksiler

Yok

Sonuç

Paranız bol ise, her zaman en hızlı bilgisayara sahip olmak sizin için şartları halindeyse, TNT 2'den daha iyisini bulamayacaksınız.



**S3
Savage4**

Geçtiğimiz yıl 3D piyasasında Virge serisi ile kaybettiği saygınlığı Savage3D ile geri kazanmaya çalışan S3, işlemcinin sadece 8 MB ile sınırlı olması yüzünden pek de başarılı olamadı. Ama bu Savage4 ile değişecek gibi görünüyor. S3'ün yeni işlemcisi Savage4, Diamond ve Creative Labs gibi güvenilir markalardan destek alıyor.

Artılar

Savage4, diğer rakiplerini terleteceğe benzetiyor. TNT 2'nin sahip olduğu AGP4X ve 32 MB RAM gibi özelliklere de sahip olan Savage4'ün en büyük avantajı fiyatı. Savage4'ün 16 MB'lık versiyonları 100 \$, 32 MB'lık versiyonlarının ise 120 \$'ın altında satılacak.

Savage4'ün bütünleşik TV çıkışı özellikleri sayesinde, kalite kaybı olmadan bilgisayardan TV'ye görüntü sağlanabiliyor. Ama Savage4'ün en büyük avantajı doku sıkıştırma yeteneği. Bu özellik sayesinde oyunlarda şimdiye kadar görmeye alışık olmadığımız kalitede doku kaplamaları görmek mümkün olacak. İnanmıyorsanız şu Half Life'in resmine bir bakın. Sol tarafta, doku sıkıştırma sayesinde elde edilen detaylı yüzeyleri görebilirsiniz.



Eksiler

Şimdilik görünmüyor, ama test için bir Savage4 elimize geçtikten sonra en ince ayrıntısına kadar test edeceğimizden şüpheleniz olmasın. Bir hatası varsa, biz buluruz.

Sonuç

Henüz test etmediğimiz bir kart hakkında yorumda bulunmak istemiyoruz, ama Savage4 rakiplerine korkulu anlar yaşatacak gibi görünüyor. Özellikle de fiyatıyla.

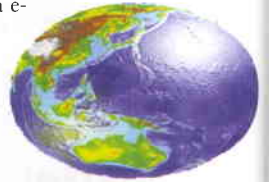
Ve Diğerleri

3 boyut savaşları her ne kadar 3Dfx, Nvidia ve S3 arasında geçiyor gibi görünse de, piyasaya çıkacak olan başka 3D işlemciler de var. Bunlara da kısaca bir göz atalım.



Matrox G400

Bir zamanlar 2D piyasasının lideri olan Matrox, G200 işlemcisinin geliştirilmiş modeli olan Matrox G400 ile 3 boyut piyasasına da el atıyor. 125 MHz ile 166 MHz arasında saat hızlarına sahip olan G400'ün en önemli özelliği Bump Mapping denilen ve yüzeylere kabartma efekti veren kaplama tekniği. Bump-mapping'in oyunlara neler katacağını görmek için sağdaki dünya resmindeki kabartmalara dikkat edin. Gerçi diğer kartlar tarafından simule edilebilen bir özellik Bump Mapping, ama donanımsal olarak ilk defa Matrox G400 tarafından desteklenecek. İkinci bir artı olarak, G400'ün çift monitör desteğini sayabiliriz. Bu özellik sayesinde iki monitörü aynı anda bağlayarak, örneğin birisinde oyun oynarken, diğerinde ödevlerinizi yazabiliyorsunuz.



3D Labs Permedia 3

Neredeyse 6 ay geciken Permedia 3'lü ekran kartları özellikle profesyonel 3D modellemeye yönelik olacak. 32 MB bellek, AGP2X desteğinin yanı sıra, Permedia'ya özgü olan "Triple-Blend Texture Core" ve "Sanal Doku Kaplama" özelliklerine de sahip olacak. Triple Blend, gerçekçi Bump-Mapping

yapabilmeyi sağlıyor, Sanal Doku Kaplama (Virtual Texturing) ise çok detaylı dokular kullanan oyunlardaki performansını yükseltecek. Hem Direct3D hem de OpenGL ile mükemmel uyum içinde çalışması bekleniyor.



ATI Rage 128

ATI genellikle markalı bilgisayarlar da kullanılan ekran kartları üretir. Ortalama bir performansla sahip olan ATI Rage PRO'dan sonra ATI Rage 128 yüksek performansla ihtiyaç duyanları memnun edecek gibi görünüyor. Neredeyse TNT 2 ile başa baş giden Rage 128, içinde bulunan MPEG2 çözücü ile DVD film seyretmek isteyenleri ayrıca MPEG2 kartı alma derdinden kurtarıyor.

Ekran kartı alırken dikkat edilmesi gereken noktalar

ACELE ETMEYİN

Sadece ekran kartında değil, bilgisayarla ilgili her alışverişinizde bu altın kurala uyun. Eğer neye ihtiyacınız olduğuna veya gerçekten ihtiyacınız olup olmadığına karar vermeden yüksek teknolojiye yatırım yapacak olursanız, büyük ihtimalle zarara girersiniz.

BIRAKIN SİZDEN ÖNCE BAŞKALARI ALSIN

Biraz acımasız olsa da, yeni teknolojinin güvenilirliğini test etmenin en iyi yollarından birisi, kobay kullanmaktır. Yani tanıdığınız ve güvendiğiniz birisinin alıp denediği ve memnun kaldığı bir kart büyük ihtimalle sizi yarı yolda bırakmayacaktır. Veya daha iyisi, Level ve Chip gibi donanım konusunda uzman bir derginin güvenilir testlerine başvurun (Chip Test Merkezi'nin desteğini de yanımıza aldık ya, artık sırtımız yere gelmez :)

SÜRÜCÜ BAKIMINDAN GÜVENİLİR OLMASINA DİKKAT EDİN

Ekran kartı sürücülerini genellikle üreticilerin en fazla ihmal ettiği alandır. Çoğunlukla donanım sürücülerindeki hatalar göze batacak şekilde kendilerini belli etmezler. Ama belli bir oyunun



belli bir noktada hiç de hoş olmayan sürprizlerle karşılaşabilirsiniz. Sürücülerini güvenilir olan ve düzenli olarak güncellenen kartları tercih etmeniz sizin yararınıza olacaktır.

UCUZ ETİN YAHNISİNİN YAVAN OLDUĞUNU UNUTMAYIN

Bu klasik atasözünü, günümüz teknoloji ürünlerine ve ekran kartlarına rahatlıkla uygulanabilir. Alacağınız ekran kartı, çok istisnai durumlar haricinde, cebinizden çıkmasına razı olduğunuz miktarla doğru orantıda kaliteye sahip olacaktır.

Terimler Sözlüğü

AGP: Accelerated Graphics

Port'un (hızlandırılmış grafik arabirimi) kısaltmasıdır. Pentium II uyumlu anakartlarda bulunan ve sadece ekran kartlarının takıldığı bir slottur. Şimdiye kadar AGP1X (66 MHz veri genişliğine sahip) ve AGP2X (133 MHz veri genişliğine sahip) türleri çıkan AGP ekran kartları, dokuların ekran kartı hafızasının yerine, sistem hafızasında depolanmasına izin verir.

API: Application Program Interface'in (uygulama programı arabirimi) kısaltmasıdır. Donanım (örneğin 3D grafik hızlandırıcılar) ve uygulamalar (yani oyunlar) arasındaki veri transferini mümkün kılan özel programlardır. 3D hızlandırıcılar söz konusu olduğunda, Direct 3D, OpenGL ve Glide en yaygın kullanılan API'lerdir.

Direct 3D: Microsoft tarafından geliştirilen bir 3D grafik API'si. Oyun geliştiricilerine üç boyutlu grafiklerde kullanılan bir standartlar bütünü sağlamıştır.

Doku Kaplama: İşlemci tarafından çizilen yüzeylere 3D ekran kartının kaplanması işlemidir. Mesela üç boyutlu bir kola kutusunun çiziminde, önce işlemci tarafından boş bir silindirin çizilir. Daha sonra bu silindirin üstü 3D ekran kartı tarafından kola kutusu dokusuyla kaplanır.

FPS: Bir saniyede ekrana basılan görüntü sayısıdır (Frames per Second). Göz yormayan normal bir görüntü için saniyede 30 Frame idealdir.

Glide: 3Dfx Interactive tarafından geliştirilen bir 3D grafik API'sidir. Oyun yapımcılarının Voodoo 1 ve Voodoo 2'nin bütün özelliklerinden sonuna kadar yararlanabilmesini sağlamıştır. Şu anda sadece 3Dfx Interactive'in kartları tarafından desteklenmektedir.

MB: Veri depolama ölçü birimidir (Mega Byte). Genellikle sistem hafızası ve sabitdisk kapasitesi ölçümünde kullanılır. Bir Megabyte 1024 Kilobyte'a eşittir.

MHz: İşlemcilerin saat hızını ölçmek için kullanılan bir ölçü birimidir (Megahertz). 1 MHz 1 milyon işlemci saat-döngüsüne eşittir.

OpenGL: Silicon Graphics tarafından geliştirilen ve ilk olarak id Software'in Quake oyununda kullanılan bir 3D grafik API'sidir. Genellikle Quake 2 grafik motoru kullanan oyunlar tarafından desteklenir.

PCI: Peripheral Component Interconnect'in (donanım parça bağlantısı) kısaltmasıdır. Ekran kartı, modem ve ses kartı gibi çevre birimlerinin bağlandığı arabirimlerdir.

Renk Derinliği (Color-Depth): Grafik Chip'inin üretebildiği renk sayısıdır. 16-bit renk derinliğine sahip bir Chip 65,532 renk (yani 2 üzeri 16) üretebilirken, 24-bit bir grafik Chip'i 16.7 milyon renk üretebilir (2 üzeri 24).

Saat-döngüsü (Clock Cycle): Mikroişlemcinin içindeki entegre devrelerin hızını temsil eden bir ölçü birimidir.

SDRAM: Senkronize DRAM. Bu ismi almasının sebebi, işlemci ile senkronize hızda çalışabilmesi ve hızının 100 MHz'e kadar çıkabilmesidir.

SLI: Scan-Line Interleave'in kısaltmasıdır. Sadece 3Dfx'in Voodoo 2 işlemcisini kullanan kartlarda olan bu özellik, aynı Chipser'e sahip iki kartın birbirine bağlanarak performansın artırılmasını sağlar. L

X-Wing Alliance



Tüm Rebellion pilotlarının dikkatine! Sistemlerinizi açın, joysticklerinizi kalibre edin ve sıkı tutun. Alliance yörüngeye girdi, tekrarlıyorum, Alliance yörüngeye girdi! Bu hayatınızın çarpışması olacak...

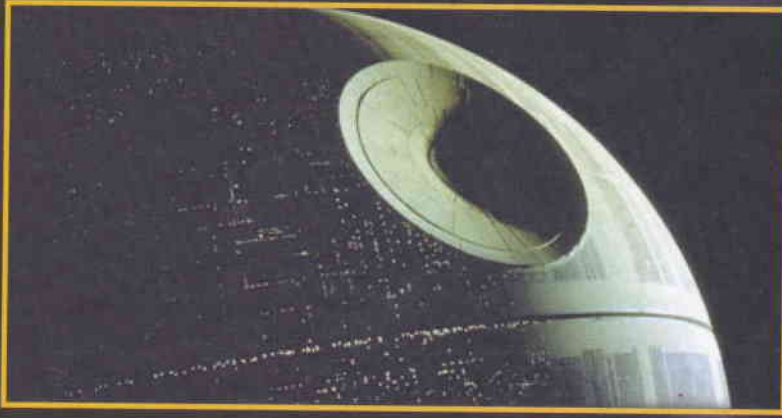
Kabul, ben bir Star Wars manyağıyım. Darth Vader ve Emperör Palpatine tarafından söylenen her repliği ezberleyebilirim. Yoda ekranda belirildiğinde saygı ve huşuyla başımı öne eğer, meditasyona başlarım. Çöp kamyonu kılıklı Y-Wing ile akrobasi yapabilir, gariban bir TIE Fighter ile bir grup asi pilotunun içine gözü kapalı dalabilirim. Coruscant kentinin tüm gezegeni kaplayan ışıklarına, Tatooine gezegeninin çöllerle kaplı yüzeyine hayranım. Hoth gezegeninde kartopu oynadım, eski Sith tapınaklarını ve Jedi mezarlarını ziyaret ettim. Kulğa garip mi geliyor? Yok canım, siz hiç etrafınıza bakmıyorsunuz anlaşılan! Gezegenin yarısı açlık ve savaşla boğuşurken, bir futbolcuya trilyonlar verip, sonra bir de utanmadan bununla övünmekten daha garip ya da saçma değil bence! Fakat tabii konu bu değil, konu uzay simülasyonları. Nedense bugüne dek yapılan uzay oyunlarının çoğunda büyük bir atmosfer eksikliği vardı. Star Wars konulu olanlar hariç. Belki fanatizm gibi gelebilir bazılarına, ama Freespace ya da Prophecy gibi muhteşem oyunlar bile senaryo açısından son derece yavan olmaktan kurtulamadılar bence. Star Trek adı altında piyasaya verilen oyunlara ise değinmek bile istemiyorum, hemen hepsi felaket sayılırdı, ama tabii onların sorunu programcılardan kaynaklanıyordu, taşıdıkları isimden değil. Sonuç olarak neredeyse TIE Fighter piyasaya çıktığından bu yana beni şöyle cihazın başına bağlayacak, aklımı başımdan alacak bir oyunla karşılaşmak mümkün olmadı diyebilirim. Ama şimdi, durum değişti. Alliance geldi ve daha açılış demosunu izler izlemez gönlüme taht kurdu.

Upgrade Zamanı!

Şimdi, oyunun güzelliklerine geçmeden önce sistem ihtiyaçlarına bir bakalım, işletim sistemi Windows 95/98 olmak durumunda tabii, zaten onun bir alternatifi yok. Oyunu kör topal çalıştırmak için gereken minimum sisteme gelince, işlemci en az Pentium 200, hafıza 32 MB RAM, CD-ROM sürücüsü en az 4x hızlı, ekran kartı ise 2 MB hafızalı olmak zorunda. Fakat bu tarz bir donanımla ancak en düşük detay seviyesinde oynayabilirsiniz. Üstelik ekranda birkaç gemi birden belirildiğinde oyun neredeyse donar ve hatta sistem aşırı yüklendiğinden çökebilir. Ancak biraz daha fazla RAM ve 4 MB Monster gibi orta halli bir ekran kartıyla işler hayli

değişebilir, hatta grafik detayları orta seviyede açarak fazla kalabalık olmayan görevleri rahatlıkla uçalırsınız, kalabalıktan ne kastedtiğimi daha sonra açıklayacağım tabii. Eğer grafik ve ses detayını dibine kadar açmak, üstelik en kalabalık savaşta bile hiç takılma yaşamadan oynamak istiyorsanız, o zaman en az P-2 350 işlemciye, 64 MB ya da üzeri hafızaya ve Banshee veya Riva TNT gibi 16 MB RAM takılı bir AGP ekran kartına ihtiyacınız olacak demektir. Bunun dışında kurulum için HDD üzerinde 130 MB kadar boş alan ve Internet üzerinde oynayabilmek için de hızlı bir bağlantı gerekecektir. Programı çalıştırmadan önce HDD üzerinde takas dosyaları için 200 MB civarında bir boş alan bulunması, ayrıca grafik kartınızın en son sürücülerinin yüklü olması





gerektiğini unutmayın. Oyunu çalıştırmak için bir diğer gereken şey de adam gibi bir joystick, sonuçta burada uzay gemisi kullanacaksınız ve çok ince manevralar yapmanız gerekecek. O yüzden oyunda bir joystick kullanmak zorundasınız, eğer analog olursa çok daha iyi olur. Bir joystick yoksa, o zaman almanız gerekecek, çünkü Alliance ilk buna bakıyor ve eğer göremezse oyun çalışmıyor. Belki tüm bu sistem ihtiyaçları göze biraz fazla görünebilir, ancak zaten burada saydıklarımız artık standart bir konfigürasyon sayılıyor, hem sırf bu oyun için upgrade etmeye değer.

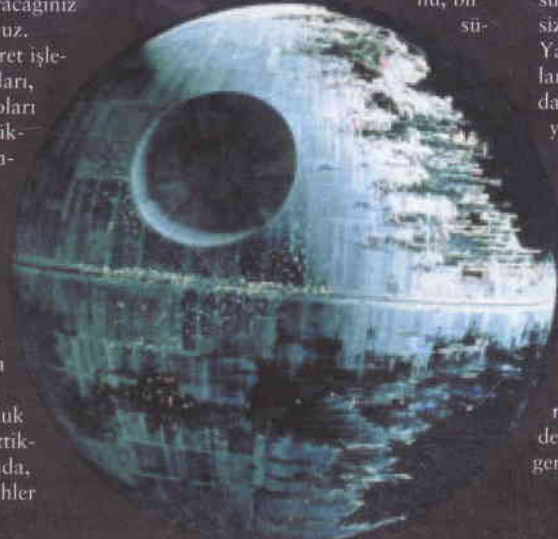
Bir YT-2000 Olsa da Binsek...

Gelelim oyunun konusuna, tabii şimdi çoğunuz bir senaryo dahilinde uzağıp giden bir dizî görev ve uçulacak birkaç gemi modeli bulmayı bekliyor. Hem doğru, hem de yanlış bir beklenti. Nedenine gelince, Alliance bir senaryo dahilinde 50 civarında görevden oluşuyor tabii, ancak konunun işlenişine neyle, ilk görevde X-Wing kokpitine oturup TIE patlatmaya başlamıyorsunuz. Ayrıca birkaçtan daha fazla gemi var oyunda, hem de çok daha fazla. Neyse, konu şöyle, siz Azzameen ailesinin en küçük oğlusunuz, günlerinizi simülasyon başında uçuş oyunlarını oynayarak geçiriyor ve kendi geminizi uçuracağınız zamanı sabırsızlıkla bekliyorsunuz. Azzameen ailesi nakliyat ve ticaret işleriyle uğraşıyor, bir ana istasyonları, bir uzay doku ve birkaç da depoları var. Ayrıca farklı model ve büyüklükte nakliye gemilerine ve yanlarında çalışan bol miktarda personele de sahipler, normal şartlarda bu oldukça iyi bir iş sayılabilir, ancak ne yazık ki şartlar pek normal değil. Viraxo adında rakip bir şirket ailevi devreden çıkarıp, bölgedeki tüm ticareti ele geçirmek için oldukça pis numaralar yapıyor. Tabii bu kadarla da kalmıyor, İmparatorluk ve İsyancılar arasındaki savaş gittikçe ciddi boyutlara varmış durumda, üstelik giderek de yayılıyor. Tarihler

Hoth savaşından hemen sonrasını gösteriyor, İsyancılar her yerden güç toplamaya çalışırken, İmparatorluk ise bunu önlemek için her türlü baskıya başvuruyor. Tabii Viraxo avantaj kazanmak için İmparatorluk güçlerine yalakalık yaparken, Azzameen ailesi zaten nefret ettikleri bu düzenden yırtılmak için, Rebellion ile gittikçe artan bir yakınlık kurmaya başlıyorlar. Fakat işler aile için pek iyi gitmiyor ve senaryo ilerledikçe aileden geri kalanlar kaçıp doğrudan İsyancılar katılmaktan başka çare bulamıyorlar. İlk görevlerde Azzameen aile üsünden havalanıyor, babanız ve kardeşlerinizle beraber çeşitli uçuşlara katılıyor, bu görevlerde YT-1300 ve 2000 modeli Corellian Transport kargo gemilerini kullanıyorsunuz. Evet, YT-1300 aynı zamanda Han Solo'nun efsanevi hurdası Millennium Falcon ile aynı baz model, ancak Falcon üzerinde bir hayli değişiklikler yapılmış bir gemi ve ileride onu da kullanmak zorunda kalacaksınız.

Endor

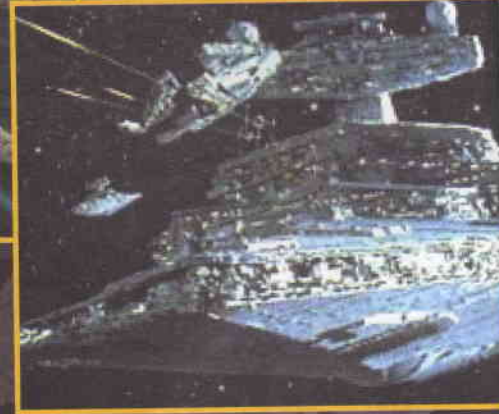
İşte konu bu şekilde geliyor ve sonuçta siz hem Rebellion saflarında çarpışan, hem de ailesini kurtarmak için uğraşmak zorunda kalan genç bir pilotu canlandırıyorunuz. Oyun tipik bir uzay gemisi simülasyonu, bir sü-



rü tuş ve her görevde yapılması gereken bir sürü iş var. Ancak pek çok açıdan bilinen kalıpların dışına çıkıyor. Özellikle nakliye gemileri kullanmak durumunda olmanız, kargo taşıma işini de gündeme getiriyor. Bazen bir kargo podunu alıp bir yerlere götürmeniz gerekebiliyor. Ayrıca kargo gemileri hareketli laser taretleriyle donanmış durumdadır. Bu taretleri kendiniz kullanabilirsiniz, o esnada geminizi yapay zeka uçuruyor, ancak seçtiğiniz hedefe otomatik ateş açmalarını sağlamak çok daha akıllıca bir iş. Tabii sadece kargo gemileri yok oyunda, tıpkı Rebellion gemileri ve daha pek çok uzay aracını da kullanacaksınız. Esasen oyundaki gemi çeşitlerinin bolluğu şapkanızı uçurmaya yetecek, en basit kargo modülünden tutun da, Super Star Destroyer sınıfına varana dek filmlerde ve oyunlarda gördüğünüz her gemi modeli oyunda mevcut. Tabii bu durum zayıf bir bilgisayarınız varsa kötü haber sayılır, çünkü büyük çatışmalarda, mesela Endor savaşı, ekranda bir Death Star, bir düzine Star Destroyer, birkaç düzine Mon Calamari Cruiser ve Corvette, tüm bunların üstüne birkaç yüz adet avcı uçağı belirince sisteminiz istifa edecek demektir. Grafik detayı en basite getirmek bile yetmez, çünkü bilgisayar tüm gemileri çizenin dışında bir de onlara pilotluk etmek durumunda ve bu yükü ancak çok güçlü bir işlemci kaldırabilir.

Laser ve Ion

Bu oyunu eski yapımlardan ayıran en önemli özelliklerden biri de, olayların uzayın tek bir noktasında geçmemesi. Kullandığınız gemiler genelde uzun mesafeleri aşabilecek Hyper-Drive donanımına sahip araçlar, ucusta da bunu sık sık kullanmanız gerekiyor. Ancak tabii canınız isteyince, istediğiniz noktadan atlayış yapıyorsunuz, gideceğiniz bölgenin koordinatlarını işaretleyen Nav-Buoy, yani işaret şamandırasına yönelmeniz gerekli, yeterince yaklaşınca atlayış uyarısı yapılıyor. Burada bir husus oldukça önemli, olaylar olmak için sizin bölgeye girmenizi beklemiyorlar. Yani bir yerde gerektiğinden fazla oyalanırsanız, sonra ki bölgeye ulaştığınızda çok geç kalmış olabilirsiniz. O yüzden olayların akışını devamlı takip etmek ve tam zamanında uygun yerde bulunmak çok önemli. Ancak özellikle çok yoğun çatışmaların arasında hem telsiz mesajlarını, hem de dost gemilerin durumlarını takip etmek, alışılmayanları oldukça zorlayabilir. Tabii bir görevde ne yapmanız gerektiği belli, ancak düşmanla başa çıkmak için farklı uçuş taktikleri denemeniz gerekecektir. Eğer vurulur ya da görevde başarısız olursanız tekrar uçmanız gerekecektir, fakat bu defa Debriefing



ekranından görevle ilgili ipuçları alma imkanına kavuşacaksınız. Oyunun arabirimi son derece güzel yapılmış, kendinizi kargo geminizin içinde görüyor, burada yardımcı droïdiniz Emkay ve diğer paneller yardımıyla seçeneklere ulaşip oyunu takip edebiliyorsunuz. Ana oyun seçeneklerine ulaşmak için ESC tuşuna basmanız yeterli, tuş ayarları dahil her tür seçeneğe buradan ulaşabilirsiniz. Oyun kaydetme işlemi her görevden sonra otomatik olarak gerçekleşiyor ve pilotunuzun adına açılan dosya kullanılıyor.

Ateş Fırtınası

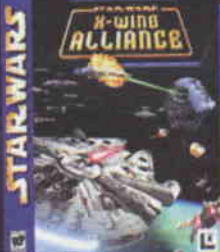
Bu oyunun en mükemmel yanlarından biri de grafik ve efektleri, grafik kalitesini sonuna dek açabilmek için çok güçlü bir sistem gerekiyor belki, ancak kendinizi bir oyunun değil adeta filmin içinde görüyorsunuz. Uzay, gemiler, patlamalar, laser atışları, herşey son derece mükemmel hazırlanmış. Görsel efektler filmlerde kullanılanları aratmıyor, araçların yaralandıkça dağılmaları ve sonra da kontrolden çıkıp savrulurken parçalanmaları son derece inandırıcı. Tabii bunda oyunun fizik kurallarına oldukça sadık olması da büyük rol oynuyor, araçların hızı ve yükleri manevra yetenekleri üzerinde çok etkili oluyor. Uzay araçlarının grafik tasarımları gerçekten çok güzel, eg-

zos alevine kadar her detay en ince ayrıntısına dek düşünülmüş. Her araç üç boyutlu bir kokpit tasarımına sahip ve görüş açınızı istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Ne var ki göstergeler kokpite entegre edilmemiş, onun yerine ekranda yarı saydam bir HUD üzerine yerleştirilmişler. Bu durum oynanış açısından belli faydalar sağlasa da, kanımca kokpitlerin güzelliğini biraz bozuyor. Oyundaki büyük sınıf gemiler de oldukça iyi tasarlanmışlar, ancak özellikle büyük savaş gemileri ve uzay istasyonları yeterince detaylı resmedilmemişler, küçük gemilerin detayıyla karşılaştırınca biraz zayıf bile kalıyorlar. Yine de büyük savaş sahneleri filmlerde gördüklerinizi aratmıyor, özellikle Millennium Falcon ile Death Star reaktörünü uçurmak için o dev istasyonun derinliklerine doğru dalmak oldukça ilginç bir tecrübe.

Son Saldırı

Şeş efektlerine gelince, tek kelimeyle muhteşem, laser toplarından tutun da, TIE motorlarının o inanılmaz güzelliğe dek tüm detaylarına varana dek herşey filmlerden alınma, haliyle gerçekçilik son derece yüksek. Müzik ise bambaşka bir konu, Lucas Arts programcıları uzun zamandır kullanmadıkları, kendi tasarımları olan iMuse müzik sistemini bu oyunda tekrar ortaya çıkarmışlar.

Bu sistem oyun esnasında gerçekleşen kritik olaylara göre müziği anında duruma uygun olarak değiştiriyor. Mesela birdenbire araya giren yüksek tonda İmparatorluk marşı, size yıldız destroyerlerinin savaş alanına girdiğini çok acı bir biçimde haber veriyor. Bir dost pilotun ölümüne hüznü bir melodiyel ağıt yakılırken, vurulan her düşman gemisi Rebellion marşının şahlanmasıyla kutlanıyor. Sonuçta bugüne dek gördüğüm en iyi ses ve müzikler bu oyunda diyebilirim. Genel olarak bu oyuna bir kusur bulmak pek mümkün değil bence, tabii içinde Star Wars adından nefret edenler, uzay oyunlarını sevmeyenler, yani kısaca bu tarz yapımlarla ilgilenmeyenler mutlaka vardır. Onlar zaten ne olursa olsun, doğal olarak bu oyunla da ilgilenmeyeceklerdir. Fakat hiçbir Star Wars filmi seymemiş bile olsanız, yine de bu kadar güzel bir oyunu pas geçmenizi tavsiye etmem, bu kadar sağlam yapım gerçekten artık çok çok az bulunuyor. Neyse, şimdi izninizle gidip biraz daha uçmak istiyorum. Gücün karanlık yanı sizinle olsun, hahahahaaaaa...!



X-Wing Alliance • Lucas Arts • Uzay Sim • 2 CD

İNCELEYEN	: Chainsaw Charlie	HD Alanı	: 130 MB	GRAFIK	: ★★★★★★★★★★
SİSTEM	: Win 95/98	CD-ROM	: 4Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCI	: Pentium 200	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 32MB			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D				
Bilgi için	: http://lucasarts.com/products/alliance		Level CD	: Mayıs 99	

Genel
10
Puan

Redline



Evet, peşin olarak hükmümü söyleyeyim de rahatlayayım. Redline çok güzel bir oyun. Biliyorum, yabancı dergiler ve siteler tarafından oldukça eleştirildi. Bazı eksik yanlarının olması da çok doğal, ama o kadar da acımasız davranmamak lazım, çünkü türünün ilk örneği. Hatta birkaç küçük kusuru olmasa bir klasik olabilirdi, ama olamadı.

Redline'in bu sayfalardaki resimlerine bir göz atın ve ondan sonra düşünün. Acaba bu oyun neden 3D hızlandırıcıya gereksinim duyuyor? Çünkü, Redline bir oyunda şimdiye kadar görebileceğiniz en devasa patlama ve ışık efektlerine sahip. Unreal gibi oyunlardan koca bir reaktörün patlamasına alışkındık, ama bütün bir bölümün havaya uçması da ne oluyor?! Bilmiyorum ama oyunlardaki vahşet, dehşet aldı başını yürüdü. Bu gidişle bütün çocuklarımız psikopat olacak. Akabinde başımıza daş yağacak daaşşş.

Sistem isterim

Redline'in çalışabileceği minimum konfigürasyon Pentium 200 MHz işlemci, 32 MB RAM ve bir 3D hızlandırıcıdan oluşuyor. Umarım böyle bir sisteme sahip olanlar hemen "Yaşasın! Yaşasın!" diye ortalıkta zıplamaya başlamamıştır, çünkü bu sistemde Redline çalışmaz. Yatar, uyur. Eğer "renkli bir Slideshow" seyretmek istemiyorsanız, Pentium II serisinden bir işlemci, 64 MB RAM ve en az 8 MB hafızalı bir 3D ekran kartı edinmeye bakın. Ne, sizde yok mu? Geçmiş olsun. Neden 3D Savaşları başlıklı yazımızı okumuyorsunuz (Reklam!!)?

Oyunda, olası bir nükleer savaştan sonra efendi gibi tamircilik yaptığı şehirde Red Sixers denilen motorize yamamlar tarafından yok edilen bir adamı

canlandırıyoruz. İlk bölümü temizleyip intikamını alan bu şahıs (biz) The Company denilen ve üstün teknolojilere sahip bir güvenlik şirketinin dikkatini çekiyor(uz) ve şirket adına giderek zorlaşan görevleri yerine getirmeye çalışıyor(uz).

Adamakıllı bir sisteme sahip olduğunuzu varsayarsak, kendinizi bulabileceğiniz en hızlı ve çılgın katliamın içine atmaya hazırsınız demektir. Redline da hem araba kullanarak hem de emektar ayaklarının üzerinde katliam yaratabiliyorsunuz. Tabii araba içindeyken yarattığınız katliamın zevki bambaşka oluyor. Ama askerlerin mermileri ön camınızı bir kelebek narinliğiyle okşarken, 150 km. hızla birkaç tanesini önünüze katıp en yakın duvara geçirmek, az önce size ateş edenlerin çeşitli iç organları ön camınızdan aşağıya doğru süzülürken sapıkça çığlık atmak size zevk vermiyorsa, bu benim suçum değil, sizde bir anormallik var demektir (hıaaaaa, kan istiyorum). Ama bütün düşmanlarımız böyle kolay lokma değil, birçoğunun altında arabası var (ne kiskanıyorsunuz, adam çalışmış kazanmış almış işte. Siz de çalışın...). Esas eğlence bunlar ortalığa çıktığı zaman başlıyor. Ortalıkta son sürat dolanan, birbirine plazma, roket, Allah ne verdiyse sallayan arabalar, diğer yandan kedinin önündeki fareler gibi kaçışan insanlar ile ortalık tam bir curcuna yerine dönüşüyor. Birbirinden farklı 20 araç ve bunların üzerindeki birçoğu oldukça orijinal olan elliye yakın silah olması yüzünden Redline sizi uzun süre sıkımayacaktır.

Heyecan isterim

Tabii bir de oyunun diğer yüzü var. Arabanızdan isteğinizle veya isteğiniz dışında ayrıldıktan sonra etrafta koşuyor ve "kedinin önündeki fare" ola-

Quake ile Carmageddon'u birleştirirseniz ortaya ne çıkar? Ne olduğu belirsiz, karakersiz bir oyun mu? Yoksa Redline gibi mükemmel bir oyun mu?

rak biraz önce bahsettiğim iç organ meselesine bizzat maruz kalıyorsunuz. Ne yazık ki oyunun FPS tarzındaki oynanışı, araba içindeki nazaran zayıf kalmış. Mekanların devasa boyutlarda olması bunun en büyük nedeni. Bir ke-re arabanızı kaybettiniz mi vay halinize, beş dakika gitmek istediğiniz yere doğru koşturmanız gerekiyor. Binalara girmek için arabanızdan indiğiniz zaman ise oyundaki bazı tuhafıklar gözünüze çarpmaya başlıyor. İç mekanların çiziminde ve dizaynında detaya pek de dikkat edilmemiş. Binalar ve odalar boş gözüküyor, ayrıca düşmanların yapay zekası da orta seviyenin az üstünde. Ayrıca bazı programlama hataları da yavaş yavaş yürürken ortaya çıkıyor. Mesela 4. bölümde hangar cinsi bir binaya girdiğim zaman, daha önce orada olmayan insanların sihirli bir şekilde ortaya çıkıp ateş etmeye çalıştıklarını fark ettim. "Belki ben doğru göremiyorum" diyerek dürbünü tüfeği açtım ve binanın dışından içeriye baktım. Hayır, tek bir kişi bile yok. Ama içeriye adım attığım anda 5-6 tane herif pat diye ortaya çıkıyor. Belki küçük, ama mide bulandıran bir hata.

Ayaklarınızın üzerinde yol alırken tek bir silaha sahipsiniz. Ama hemen korkmayın, bu silahın en büyük özelliği şekil değiştirmesi. Yani tek bir silahınız var, ama 10 farklı şekle girebiliyor. Durum böyle olunca farklı silahlar toplamaya gerek kalmıyor. Cephane bulun yeter.

Yürümek, koşmak isterim

Redline'in en çekici yanı, bölüm tasarımları. Bazı bölümler o kadar güzel hazırlanmış ki ağzınız açık etrafta seyretmekten kendinizi alamıyorsunuz. Tabii olay sadece mimari tasarımla bitmiyor, bölümlerin işleniş de oldukça güzel.

Mesela bir bölümde patlayıcı yüklü bir aracı, Red Sixers denilen tiplerin enerji üretmekte kullandıkları nükleer santralin bulunduğu dağa çıkartmanız ve aracı dağdan aşağı sürüp son anda atlamanız gerekiyor. Bir başka bölümde, kalkan bir uçağı 30 saniye içinde düşürmeli, düşen uçağın parçalarının arasından EMP Gun denilen ve sürücülerini arabalarından çıkartan silahın cephanesini almalı, üzerinize saldıran üç araba ve bir düzine adamdan kaçıp kendinize bir araba bulmalısınız. Tabii yaklaşık 150 saniye içinde bir uydudan kafanıza füze bombardımanı başlayacağını söylemeye gerek bile duymuyorum.

Redline'in grafikleri başta biraz Powerslide'de, biraz da Unreal'ı hatırlattı. Powerslide'deki metalik parlamalar ile Unreal'daki cıvı cıvı renkli ortamlardan hoşlandıysanız, Redline da hoşunuza gidecektir. Mekanların geniş (ve hatta devasa) boyutlarda olması, karanlık ve kapalı mekânlarda geçen oyunları oynamayanları memnun edecektir. Ama oyunun en çekici grafik özelliği, patlamalar. Diğer oyunlarda olduğu gibi, arabalar vurduğunuz zaman yumurta gibi patlayıp 8-10 tane siyah üçgene ayrılıyor. Aksine, önce daha ufak bir patlamayla havaya savruluyor (bu sırada başarabilirse sürücü yere atlıyor), havada dönerek bir-iki tur attıktan sonra müthiş bir patlamayla havaya uçuyor. Parçalanan arabadan çıkan metal parçaları etrafınıza düşerken çıkardığı sesler bile gerçekçi.



Evet, oyunun sesleri de gayet güzel. Silah efektleri, patlamalar, müzikler mükemmel (bu arada müziklerin Quake 2'nin müziklerine benzediği dikkatinizi çekecektir). Ama ne yazık ki aynı şeyi karakterlerin seslendirmeleri için söylemek mümkün değil. Kendini beğenmiş patronunuzdan düşman tiplere kadar herkes sanki "Off, şu oyunun seslendirmesi bitse de gidip çimenlerin büyümesini izlemeyi" mentalitesi ile çalışmış gibi sanki. Hepsinin sesinde aynı bayık ton. Ama The Company'deki patronunuzun bencil yorumları da bu olaya tuz biber ekmiyor değil hani. Bir arabanın tekerleklerine yapıştığınızda "Neden tatil gününde ölmedin ki sanki?" demesi beni özellikle çıldırtıyor. Ulaa, son şarjörümü de senin için saklıyorum bilesin, hele şu oyun bir bitsin.

Birdenbire ölmek isterim

Redline gerçek bir klasik olabilirdi, Level HIT alabilirdi, almalıydı. Ama maalesef ufak tefek sayılamayacak eksiklikleri nedeniyle geri kalıyor. Her zaman için yeni birşeyler yaratmak, eski ve denenmiş formülleri tekrar tekrar uygulamaktan daha zordur. Accolade Redline ile zoru başarmış gibi görünüyor. Her ne kadar arabanın dışında geçen bölümler diğer FPS'lere göre yavan kalsa da, Redline çok güzel bir oyun. Hızlı, heyecanlı ve mükemmel grafikli bir Action oyunu arayanlar, Redline yeni takıntınız olsun. **L**



Genel
8
Puan



Redline • Accolade • Action • 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Akkol

SİSTEM : Win 95/98

İŞLEMCI : Pentium 200

RAM : 32MB

3D Hızlandırıcı : Glide, Direct 3D

Bilgi için : Aral İthalat (0212) 659 26 73

HD Alanı : 100 MB

CD-ROM : 6Hızlı

MULTIPLAYER : 16 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★★★

Level CD : Mart 99

Starsiege



İlk Cybrid podları gezegene düşmeye başladığında oradaydım. Aracımın kabininde oturmuş, silah sistemlerinin emniyetini açmış bekliyordum. İşte hep beklediğimiz, hep korktuğumuz son geliyordu. Karanlığın içinden dev savaş makinelerinin toprağı döven ayaklarının sesiydi duyduğum, bu son savaşı, kıyametti. Ve insanoğlu bu savaşı daha en başından kaybetmişti...

Aslında bu yeni bir oyun değil, daha doğrusu yabancı olduğunuz bir konu değil. Savaş robotlarıyla yakından ilgilenenler ve onları konu alan her oyunu oynayanlarınız, eminim EarthSiege 1 ve 2 adlı oyunları hatırlarlar. İşte StarSiege bu serinin üçüncü oyunu, ancak bu defa senaryo sadece dünya üzerinde geçmediğinden yapımcılar oyunun adını bu şekilde değiştirmeyi uygun görmüşler. Neyse, sorusu bir gerçek ki, Earth Siege serileri asla Mech Warrior oyunları kadar popüler olamadılar ve o denli büyük satış rakamlarına ulaşamadılar. Bunun en önemli sebeplerinden biri EarthSiege dünyasının ve genel oyun atmosferinin oldukça sönük olmasıydı. Bu tarz robot simülasyonları zaten hep oynaması zor oyunlar olmuştur, oyuncunun ilgisini çekebilmek için herşeyden önce onları havaya sokabilmemiz gerekir. Bunun için de aşırı gerçekçi fizik kuralları ve muhteşem grafiklerden önce, derin ve inandırıcı bir oyun dünyası yaratmak gerekir. Mech Warrior bunu başarmıştı, EarthSiege ise başaramadı. Buna bir de oynanabilirli-

ğin sıradan bir kullanıcıya göre oldukça düşük olduğunu katarsanız, sonuçlar ortaya çıkar. Bu yüzden programcılar StarSiege üzerinde çalışırken yeni ve inandırıcı bir senaryo yaratmaya, en az oynanabilirliği yüksek tutmak ve güzel grafikler elde etmek kadar önem vermişler. Ancak tabii ne kadar başarılı olabildikleri ayrı bir konu.

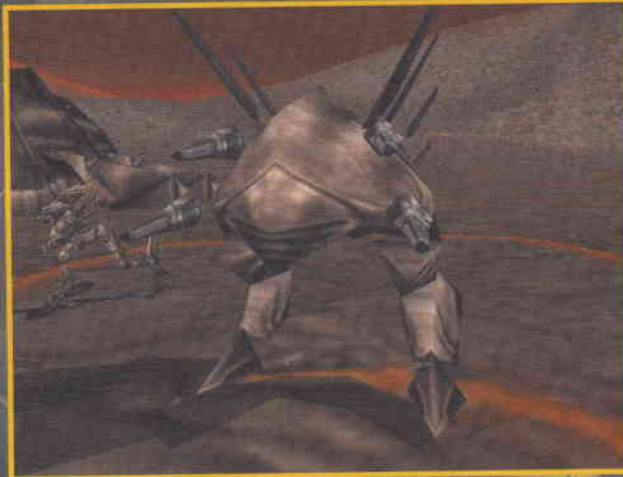
Prometheus

Öncelikle sistem ihtiyaçlarına bir göz atalım, StarSiege işletim sistemi olarak Windows 95/98 ve NT 4.0 (Service Pack 3 ya da daha üstü upgrade ile) sistemleri üzerinde çalışıyor. Gereken minimum donanım ise şöyle, hızlı bir 3D grafik kartı ve en az Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM. Fakat eğer 3Dix ya da Riva TNT gibi güçlü bir grafik kartına sahip değilseniz, o zaman en az Pentium 200 işlemciye ihtiyacınız olacaktır. Oyunu vasat bir ekran kartıyla Software Render modunda da çalıştırabilirsiniz tabii, ancak söylendiği gibi Pentium 200 işlemcinin yeteceğini düşünmeyin, ayrıca grafik kalitesi de bir hayli zayıf olacaktır. Ben oyunu 200 MMX işlemci, 64 MB RAM ve Diamond Monster takılı bir sistemle test ettim. Doğrusu performans hiç fena sayılmazdı, ancak ortam kalabalıklaşıp, çatışma şiddetlenince sık sık takılmalar yaşamaya başladım. Oyunun grafik

detayında birkaç küçük ayarlamayla performansı tekrar kabul edilebilir bir seviyeye çekmek mümkün oldu, özellikle yüzey detayı ve silah efektlerini az miktar kısmak ve müziği kapatmak oyunun hızını oldukça artırabiliyor. Fakat detaydan ödün vermek istemiyorsanız, o zaman bir P-2 işlemciye, hızlı bir grafik kartına ve bol hafızaya ihtiyacınız olacaktır. Ayrıca kurulum ve oyun için 8x hızlı bir CD-ROM sürücüye, ayrıca HDD üzerinde yaklaşık 400 MB kadar boş alana da ihtiyacınız olacağını unutmayın. Oyun geniş bir Multiplayer desteğine sahip, tabii yeterince hızlı bir bağlantınız varsa. Oyunda geniş bir joystick desteği de var, ancak şahsen klavye ve mouse kombinasyonu ile daha verimli sonuçlar elde ettim.

Epimetheus

Gelelim oyunun konusuna ve nasıl oynandığına, EarthSiege serilerini oynadıysanız, o zaman isyancı yapay zeka Prometheus ve onun çocukları Cybrid ırkının, acınası hayvanlar olarak gördükleri insan ırkını yoketmek için nasıl bir savaş verdiklerini biliyorsunuz demektir. StarSiege bu çatışmaya iki farklı açıdan yaklaşarak konuyu daha da derin bir biçimde işlemeyi amaçlamış. Sadece insanların değil, diğer tarafların görevlerini de oynuyorsunuz, yani iki ana senaryo mevcut. İnsan senaryosunu seçerseniz, oyuna Mars kolonisini başgimsiz kılmak için çarpanan isyancıların safında başlıyorsunuz. Kısıtlı kaynaklar ve derme çatma araçlarla Mars İmparatorluk Polisi'ne karşı direnmeniz gerekiyor, ancak oyun ilerleyince İmparator Petresun (Epimetheus) tüm donanmayı size karşı gönderiyor ve köşeye sıkıştırıyorsunuz. Ne var ki, tam o anda, uzun zamandır Güneş Sistemi'nin uca köşelerinde güç toplayıp, fırsat kollamakta olan Prometheus, var gücüyle Dünya ve kolonilerine saldırıyor. Petresun nasıl



bir hata yaptığını farkettiğinde ise artık çok geç oluyor, çünkü Cybrid donanması tüm savunma hatlarını yarıp İmparatorluk kuvvetlerini dağıtıyor. Sıranın kendilerine geldiğini ve durumun ümitsiz olduğunu bilen Mars isyancıları, tek çarenin henüz öldürülmemiş herkesi büyük kargo gemilerine bindirerek uzak yıldızlara doğru göçmek olduğuna karar veriyorlar ve ağır Cybrid saldırısı altında bunu uygulamaya çalışıyorlar. Eğer Cybrid tarafında oynarsanız, o zaman ilk andan itibaren Dünya üzerine yapılan büyük saldırıya katılıyorsunuz, başta tek amacınız insanlığı yoketmek gibi görünse de, zamanla Prometheus'un "üstün" ırkının da aslında görüldüğü kadar kusursuz bir birlik içinde olmadığı ortaya çıkıyor.

Phoenix

StarSiege tipik bir robot simülasyonu, görevlere çıkmadan önce konu hakkında briefing almak, eldeki malzemeyi uygun bir biçimde kullanıp savaş araçlarınızı donatmak, yanınıza katacağınız pilotları seçip araçlarına atamak ve sonra da gidip savaşı kazanmak yapılması gereken temel işler. Görevler geçtikçe yeni araçlar, silahlar ve pilotlar emniyete sunuluyor. Bir görevde yanınıza en fazla 3 kanat adamı alabiliyorsunuz, tabii bunların dışında savaş alanında başka dost güçler de bulunabiliyor. Adamlarınızın araçlarını ve tabii kendi aracınızı uygun bir biçimde seçmeli ve donatmalısınız, ayrıca unutmayın ki yardımcılarınız her geçen savaşla daha da tecrübe kazanacaklardır, yani onları sağ tutmaya bakın. Oyunda kullanabileceğiniz 2 temel tip araç mevcut, Herc ve tanklar. Aslında başta hava araçlarına da yer verileceği söylenmiş olmasına rağmen, bu oyunda pek mevcut değil. İlk oyunda hava araçları büyük rol oynuyordu, o denli gelişmiş bir ordunun hava desteği olmadan savaşması zaten düşünülemez, ancak StarSiege zamanında yetişsin diye programcılar on-

ları devreden çıkarmışlar. Tribes bile bolca hava aracına sahipken, bu oyunda yer verilmemiş olması büyük bir eksiklik ve tabii eksi puan. Gelelim eldeki araçların özelliklerine:

HERC Hercules isminin kısaltmasıdır, bunlar çeşitli boyutlardaki bipedal silah platformlarıdır. 2 ile 8 arasında değişen silah poduna, ayrıca farklı kalkan ve elektronik muharebe sistemlerine sahiptirler. Tabii takılacak sistemleri aracın boyutları belirlediğinden, her sistem her şasiye uymaz. Büyük modeller nispeten dayanıklı, küçük olanlar ise hızlı ve çeviktirler. Hem Human ve hem de Cybrid kuvvetleri tarafından ana savaş gücü olarak kullanılan pek çok modelleri mevcuttur. İlk oyunlarda bu araçlara kumanda etmek bir hayli zordu, çünkü silah sistemleri gövdenin üst kısmındaki dönebilen bölüme bulunurdu. Hem manevra yapılıp, hem de hedeflerle ilgilenmek için el-göz koordinasyonunuzun oldukça iyi olması gerekiyordu. Bu oyunda ise gövde tamamen sabit bir yapıya sahip, silahlar sizin baktığınız yöne doğru dönüyor. Her ne kadar kullanım daha kolay gibi görünse de, ateş açısının hayli daralmış olması düşmanla köşe kapmaca oynarken işleri daha da zorlaştırıyor.

TANKLAR. Bunlar modern tankların geleceğe uyarlanmış modelleri, temel olarak bir gövdeden ve 360 derece dönebilen bir taretten oluşuyorlar. Genelde paterli olmalarına rağmen, anti-grav sistemle hareket eden nadir modellere de rastlamak mümkün. En fazla 2

silah podu bulunan bu araçlar boyutları nedeniyle karmaşık sistemler ve kalkan jeneratörleri taşıyamıyorlar. Ancak Herc şasislerine nispeten daha küçük, yere yakın ve çevik olmaları nedeniyle önemli bir tehdit oluşturuyorlar. Ayrıca bir Herc gibi hedefe doğru dönmek mecburiyetleri yok, çünkü taretleri tam açıyla dönebiliyor. Fakat yoğun ateş altında çok dayanamadıkları da bir gerçek.

Icrahawk

Oyunun grafik yapısı hiç kötü değil, özellikle haritalar son derece geniş ve 9 farklı gezegen dekoru kullanılmış. Gerçek zamanlı ışık efektleri oyuna bolca gerçekçilik katıyor. Ne var ki silah ve patlama efektleri o denli iyi değil. Özellikle silahlar ertafa ve düşman üzerinde pek kalıcı etkiler yapmıyor, savaş esnasında, çok yakındakiler hariç, hedefleri vurup vurmadığınızı anlamak hemen hemen imkansız. Tabii araçlar hasar alınca bazı parçalarını kaybediyorlar, ancak doğrudan düşmanın bacak servosuna ya da omuz topuna nişan alabilmeniz, sizin el maharetinize kalmış birşey. Ayrıca silahlar çeşit olarak bol, ancak sesleri ve ateş efektleri pek göz doldürmüyor. Oyun genel olarak, ancak sıradan bir dövüş oyunu kadar karmaşık, çoğuna bu rahat gelebilir, ancak bir robot simülasyonu oynamanın o emek isteyen, zevkli yapısı burada kaybolmuş. Oyun atmosferine gelince, doğru, StarSiege çok daha detaylı bir oyun evrenine sahip, ancak senaryo bolca ara sahneyle ve görev içi olaylarla oyuncuya anlatılmak yerine, basit bir tarih çizelgesine aktarılmış. Bu durum özellikle oyun atmosferine hemen hiç katkıda bulunmuyor, çok kötü bir tasarım hatası bence. Genel olarak baktığımızda, StarSiege daha üzerinde en az 6 ay çalışılması gerekirken, aceleyle piyasaya sürülmüş bir oyun olduğunu resmen haykırıyor. Güzel bir oyun, şu araçlar pek alternatifi de yok, ancak beklenenden çok daha vasat bir yapım. Oyundıkça, keşke aceleyle getirilmeden yapılsaymış, diyesi geliyor insanın. □



Genel
7
Puan



Starsiege • Dynamic • Simulasyon • 2 CD

İNCELEYEN : War Lord

SİSTEM : Win 95/98/NT4.0

İŞLEMÇİ : Pentium 200

RAM : 32MB

3D Hızlandırıcı : Glide, Direct 3D

Bilgi İçin : <http://www.starsiege.com>

HD Alanı : 400 MB

CD-ROM : 8 Hızlı

MULTIPLAYER : 16 Kişi

GRAFIK : ★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★

Level CD : Verilmedi

Uprising 2 LEAD AND DESTROY



Gerçek kumandanlar savaş alanına tepeden bakmazlar. Hayır, onlar orada, ateşin tam ortasındadırlar, askerleriyle beraber omuz omuza çarpışırlar. Yani en azından Uprising 2 oynarken böyle oluyor.

Göçen sene piyasaya Uprising diye bir oyun çıkmıştı, belki aranızda hatırlayanlar vardır. Aslında oynamış olanlarımızın bir daha unuttabileceğini sanmıyorum ya, neyse işte bu oyun PC dünyasına bayağı bir yenilik getirdi. RTS türü oyunları herkes oynuyordu, hemen her firma da bu tarz birşeyler çıkarıp pastadan payına düşeni almaya çalışıyordu. Tam strateji kelimesi hafiften kabak tadı vermeye başlamışken birdenbire işte bu oyun piyasaya girdi, doğrusu o güne dek görülmemiş birşeydi. Savaş alanına tepeden bakıp, aşağıda savaşan elemanların tepesine eğlence olsun diye tıklayıp duran "strateji ustaları" şoka girdiler. Savaş alanına inmek mi? Hem de çatışmanın tam ortasına? Ve son model bir hover-tank ile düşmana birebir dalmak? Hehe, neden olmasın yaw? Oyunun muhteşem grafikleri vardı, savaşlar dehşet hareketli geçiyordu, yapay zeka acımasızdı, yani oyunda herşey iyiydi hoştu. Yalnız bir süre sonra oyun imkansız derecede zorlaşıyor, giderek insanı sıkıntı

basmaya başlıyordu. O kadar da kusursuz bir oyun değildi yani, ama daha sonra gelen Battlezone gibi oyunlara öncü oldu. Şimdi ise bildiğim kadarıyla bir sürü firma nefes almadan bu tür yapımlar üzerinde çalışıyor, bunların arasında Machines gibi oldukça iddialı bir sürü de oyun var. Ama 3DO yine önce davrandı, ve şimdi Uprising 2 piyasada, fakat ilkinden ne kadar iyi? Bakalım, ne kadar...

Tankımı Getirin!

Uprising 2 işletim sistemi olarak Windows 95 ve 98 destekliyor. Oyunu kurmak ve çalıştırmak için gereken minimum sistem gereksinimi ise şöyle, Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 2x hızlı CD-ROM sürücü, HDD üzerinde yaklaşık 300 MB kadar boş alan ve 2 MB hafızalı bir grafik kartı. Tabii bunlarla oyun performansı ve grafik kalitesinde mucize beklemeyin. Eğer temiz bir oyun çıkarmak istiyorsanız biraz daha iyi bir donanıma ihtiyacınız olacaktır, ancak çok ta abartı bir sistem gerekmiyor. Ben oyunu 200 MMX ve 64 RAM hafıza takılı bir makineyle test ettim ve performans gayet iyiydi, tabii burada hemen ufak bir detayı belirtmem gerekli, grafik kartı olarak 4 MB hafızalı bir Diamond Monster kullandım. Her ne kadar artık demode kalsa da, bu kart bile genel performansı rahatlıkla katlıyor, ayrıca grafik kalitesini de yüzüne bakılır bir hale sokuyor. Ne yazık ki Uprising 2 grafik hızlandırıcı kartlar arasında sadece Monster gibi Voodoo ve Voodoo 2 chipsetli olanlara tam destek veriyor. Yani mesela Riva TNT kartınız varsa oyunun grafik güzelliğini hakkını vererek göremeyeceksiniz, bu oldukça büyük bir eksiklik tabii, ancak bazı firmalar hâlâ

bu gibi önemli detayları gözardı ediyorlar. Oyun ilkinin aksine sadece 4 değil, 8 kişiye kadar Multiplayer desteğine sahip, tabii Net oyunlarına girebilmek için hızlı bir Internet bağlantınız olması gerektiğini unutmayın.

Vazgeçtim, Götürünü!

İlk oyunun konusu tipik bir başkaldırıydı, amansız bir imparatorluğa karşı ayaklanan bir grup asiye önderlik ediyor, uzun çabalardan sonra onları zafere ulaştırmayı başarıyordunuz. Bu oyunda konu oradan devam ediyor, artık imparatorluk yok ve çok daha özgür yeni bir düzen yıldız sistemlerine mutlu bir hayati müjdeliyor. Acaba? Eğer öyle olsa bu oyun da olmazdı, değil mi? İlk imparatorluk neden bir grup asiye kolayca yenilmişti dersiniz, çünkü aynı anda birden fazla cephede dövüşmek zorundaydılar. Evet, panik çıkmasını önlemek için halktan gizledikleri korkunç bir savaşın içindeydi imparatorluk ordusu. Kısaca Trich olarak bilinen son derece zeki ve acımasız yabancı bir ırk galaksiye yayılma çabası içindeydi, onlarındaki en önemli engel olarak ise insanları görüyorlardı. Şimdi imparatorluk ve onun sağladığı koruma ortadan kalktığına göre, bu belayla uğraşmak New Alliance ordusuna kalmıştı, böylece Uprising 2 başladı. İlk oyunun en büyük sıkıntılarının biri düşman ve dost kuvvetlerin birbirinin kopyası olmasıydı. Doğal olarak her iki taraf da insan teknolojisini kullandığından bu normaldi ama savaş alanında insanın kafasının karışmasına da sebep oluyordu. Bu defa işler farklı, karşınızdaki uzaylıların araç ve binaları tamamen kendine has, hatta renkleri bile, genelde



siyah ve griyi tercih ediyorlar. Bu arada tek uğraşmanız gereken Trich değil, bir de bunların ayak işlerine bakan iki farklı köle ırk dâba var. Hoş, bunlar oldukça geri ırklar, ancak yine de onları da yoldan çekmeniz gerekiyor.

Yok, Siz Getirin Onu!

Uprising 2 pek çok açıdan ilkinin biraz geliştirilmiş yeni bir versiyonu sayılır. Tamam, grafikler gerçekten mükemmel, özellikle haritaların tasarımları son derece gerçekçi. Kar yağmasından tutun da ışık efektlerine kadar her detay iyi kullanılmış ve atmosferi yükseltiyor. Ancak genel oyun tarzı pek fazla bir yenilik içermiyor, sonuçta yine Hot Zone denen yerlere rafineri kurup enerji çıkarıyor, haritadaki belli noktalara bina indirip üs kuruyorsunuz. Burada enerjiyi kullanıp üretim yapıyor, depolanan birimleri savaş anında belli tuşlara basarak çatışmanın ortasına ışınıyorsunuz. Üslerin ortasında Citadel denen dev savunma kuleleri gene mevcut, siz yine bunları kullanabiliyorsunuz. İlkinde olduğu gibi, tüm bunları ve savaşma işini Wrath adı verilen çok gelişmiş savaş aracının içinden hallediyorsunuz. Değişikliğinin olduğu yerler de var tabii, mesela arabirim çok daha basitleştirilmiş, bu durum oynanabilirliği artırıyor, ancak oyunu stratejiden ziyade Action havasına sokuyor. En büyük yeniliklerden biri de oyuna bir otomatik karar verme mekanizmasının katılmış olması. Hemen her durumda sadece bir tuşa basarak bilgisayarın sizin yerinize stratejik kararlar almasını sağlayabiliyorsunuz. Tapki oyunun yapay zekası gibi, bu da neredeyse kusursuz işliyor. Zaten esas problem de buradan kaynaklanıyor, bir zaman sonra, özellikle görevler zorlaşmaya başlayınca, siz de tüm kararları cihaza yıkmaya başlıyorsunuz. Yani makine makineye karşı oynuyor, siz de seyrediyorsunuz. Kullanmamak ise elinizde değil, başınız sıkışınca farkında olmadan kullanıveriyorsunuz, yani oyun olması gerektiğinden çok daha kolay ve sıkıcı bir hale geliyor.



Olmadı, Götürünü!

Bir diğer değişiklik oyunun genel seyrinde yapılmış, ilk oyunda görevleri istediğiniz gibi seçebiliyordunuz. Yani çok daha zor olan sonraki görevlere girip, senaryoyu daha çabuk bitirmeyi deneyebiliyordunuz. Burada yine yan görevlere sapmak, bu sayede belli teknolojik ilerlemeler elde etmek mümkün, ancak genel olarak olaylar belli bir senaryo dahilinde gelişiyor. Bolca ara sahne kullanılarak bu senaryonun anlatımına da destek verilmiş, tabii bu herkesin hoşuna gitmeyebilir, ama bence nispeten iyi olmuş. Tabii yine görev aralarında elde kalan fazla enerjiyi kullanarak birimlerinize yeni donanım alabiliyor ve tankınızı geliştirebiliyorsunuz. Bir başka güzel unsur savaş alanındayken iyileştirme, hızlandırma, cephane gibi power-upları artık isteyince çağırabilmeniz, olaya renk kattıkları söylenebilir. Işın yarasını üs kurmak ve güç üretmek oluşturuyor, öbür yarı ise bu gücü düzgün kullanabilmek. Üs savunma işinde sabit taretler için büyük kısmını halledebiliyor, tabii bunları sadece üstün ırkafına değil, dar geçitler gibi stratejik noktalara da istediğiniz gibi kurabiliyorsunuz. Citadel gibi büyük yapıları yıkamak için ağır bir ateş gücü gerekli, bunu bombardıman uçakları ve ağır tanklar sağlıyor. Hava savunması burada oldukça önem kazanıyor tahmin edersiniz ki, onun için de ağır uçakların ihtiyaç duyulacaktır. Piyadeler pek yeterli görünmeyebilir, ancak sayıca çok olduklarında güçlü bir ateş duvarı örebiliyorlar, ancak etrafta düşman yokken öylece dikilmeleri insanın sinirini bozuyor, tanklar ve uçaklar gibi devriyeye çıkmıyor-



lar. Savaşlar ise kelimenin tam anlamıyla bir kaos ortamında geçiyor, hele düşman yeterince güçlenip topyekün saldırınca ortalık iyice karışıyor, mükemmel!

Getirin, Götürün, Getirin...

Oyunun müzikleri fena değil, biraz Rock, biraz Industrial karışımı, üstelik ortama da uygunlar. Ne var ki ses efektleri son derece zayıf, koca laser topları neredeyse fısıldıyor. Düşmana ateş mi açıyorsunuz, aerosol mü sıkıyorsunuz, belli değil! Böyle grafikler ve patlama efektlerinin yanında biraz korkuk kaçıyor. Ancak Multiplayer desteğinin sekiz kişiye çıkarılması iyi olmuş, çoğu insan Network oyunlarına büyük önem veriyor. Genel olarak ele aldığımızda, Uprising 2 bazı eksikleri bulunan, fakat oldukça güzel bir oyun. Ne var ki, ilk oyunda bulunmayan yeniliklere sahip değil, hatta biraz fazla bir devam oyunu olmuş denebilir. Mesela düşmanların tipi değişik ama, üniteler hemen hemen birbirinin kopyası, farklı bir ırk için biraz garip bir durum! Mesela Starcraft'ın en büyük güzelliği tamamen farklı 3 ırka sahip olmasıydı. Burada da benzer bir güzellik bekliliyorduk ama galiba bunu yapmak programcılara biraz zor gelmiş. Sonuç olarak Uprising 2 alınıp oynanmaya değer bir oyun, fakat ilkinden çok daha üstün değil, bu da biraz hayalkırıklığı yaratıyor tabii. □

Genel
8
Puan

UPRISING

Uprising 2 • 3DO • RTS • 1 CD

İNCELEYEN : Storm Guard

SİSTEM : Win 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32MB

3D Hızlandırıcı : Glide

Bilgi İçin : <http://www.3do.com>

HD Alanı : 300 MB

CD-ROM : 2Hızlı

MULTIPLAYER : 8 Kişi

GRAFIK : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★★★

Level CD : Ocak 99

Lands of Lore 3



“Bundan daha kötü ne olabilir ki?” dediğinizde herşeyin yüzde 1500 daha iyileştiği hiç dikkatinizi çekti mi? Kralın gayrimişru oğlu, yarı Draconoid Copper, babası ve erkek kardeşleri ile gittiği ay partisi zehir olmuştu. Tahtın varisi olduğu halde beş parasız, Gladstone'un varoslarında yaşamakta olan Copper'in tek istediği babası ile biraz olsun vakit geçirebilmektir. Sürekli üvey abilerinin alay ve aşağılamalarına maruz kalırken, birden bire abilerinin sahip olduğu en küçük sorun haline gelmesine neden olan olaylar başlar. Nereden geldiği belli olmayan cehennem köpekleri hem üvey kardeşlerini hem de babasını parçalar. Copper kaçmayı başarır ama bir parçasını geride bırakmak zorunda kalır: Ru-



hunu. Artık her şey anlamsızlaşmıştır onun için. Kraliyet büyücüsü Copper'i geçici bir süre hayatta tutacak bir büyü yapar ama şiddetli bir şok geçirirse ölecektir. Hayatını geri almak, ailesini parçalayan yaratıkların kaynağını bulmak ve Gladstone'u büyük bir felaketten kurtarmak artık tek amacı olan Copper, yine beş parasız ve ailesinin katil zanlısı olarak bilmediği bir dünyaya atılır.

Zor günler başlıyor

Lands of Lore 3 bu olayları anlatan güzel bir demo ile başlıyor. Ülkemize Aral İthalat tarafından getirilip Türkçeleştirilen Lands of Lore 3 yeni bir oyundan çok, serinin bir önceki oyunu Lands of Lore 2'nin oldukça geliştirilmiş versiyonu demek daha doğru olur. Büyük ümitlerle çıkıp da zamanının çok gerisinde kalan grafikleri ve kullanışsız arabirimini yüzünden oldukça eleştirilmişti Lands of Lore 2. Daha sonra Westwood tarafından Direct 3D yaması çıkartıldıysa da Guardians of Destiny FRP oyunları arasındaki en büyük hayal kırıklıklarından birisi

Westwood'un Tiberian Sun'ı çıkartmasını beklerken bir de baktık ki, o da ne? Pek fazla tutulmayan Lands of Lore 2: Guardians of Destiny'nin devamı gelmiş. Ama bu oyun sanki daha mı iyi ne?

olarak tarihe geçti. Westwood Lands of Lore 3'te eski sistemi çok fazla değiştirmemiş ama aksayan yönlerini elden geçirerek oynaması daha zevkli ve kolay bir oyun ortaya çıkarmış. Guardians of Destiny'den bu yana nelerin değiştiğine isterseniz bir bakalım.

Öncelikle inventory ve eşya yönetimi sistemi basitleştirilmiş. Mesela elinize aldığınız bir eşyayı çantanıza koymak için her seferinde çantanızı açmanız gerekmiyor. Aldığınız eşyaları bir tek tuşla 'B' çantanıza atabiliyorsunuz. Ayrıca istediğiniz büyüleri ve eşyaları ekrandaki kutulara yerleştirip 1-10 arası tuşlara basarak bunları kullanabiliyorsunuz.

Yeni bir günlük sistemi sayesinde oyunda karşılaştığınız herşey hakkında detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Nesnelere ve düşmanlar hakkındaki bilgiler, yaptığımız konuşmalar, yeni büyüler, karakterlerle yapılan konuşmalar hepsi bir tek menü içinde bulunuyor ve kullanımı da çok kolay. Yeni karşılaştığımız bir şey olduğunda günlüğün ilgili kısmı üzerinde bir ışık yanıyor, böylece istediğiniz bilgiye kolayca ulaşıyorsunuz.

Guardians of Destiny'nin en zayıf yanlarında birisi olan grafikleri Lands of Lore 3'te oldukça güzelleştirilmiş. Direct3D destekli ekran kartı olanlar yaşadığı. Özellikle büyük efektlerini abartmışlar. Ayrıca, ikinci oyunda tamamen iki boyutlu olan ve oldukça kötü gözükten karakterler, Voxel tabanlı bir grafik sistemi sayesinde üç boyutlu ve daha gerçekçi görünüyorlar. Ses ve müziklere de aynı özen gösterilmiş. Lucasarts'ın I-Muse sistemine benzeyen bir müzik sistemi sayesinde sakin sakin yürürken karşınıza bir düşman çıktığında müzik de hızlanıp heyecan verici bir tempo alıyor.



Karakter Sahibi

Lands of Lore 3'te de birinci oyundaki gibi sabit bir karakterle başlıyorsunuz. Yani isteğiniz doğrultusunda bir karakteri baştan yaratmanız mümkün değil. Ama oyuna entegre edilen yeni lonca(guild) sistemi sayesinde karakterinizin nasıl bir şekil alacağına siz karar veriyorsunuz. Katılabileceğiniz dört farklı lonca var: Savaşçılar, büyücüler, rahipler ve hırsızlar. Bu loncalara katılmak size birçok avantaj sağlıyor. Üyesi olduğunuz loncalar size çeşitli görevler veriyorlar ama bunları illa da yapmak zorunda değilsiniz. Ama verilen görevleri başarmanız, karakterinizin gelişimi hızlanıyor. Ayrıca, loncaların her şehirdede dükkanları ve faydalanabileceğiniz hanları, tavernaları var. Eğer üyesi iseniz buralara gidip "Aha ben geldim" dediğimizde bütün avantajlardan faydalanabiliyorsunuz. Loncalara katıldığınızda size farklı özellikler kazandırıyorlar. Hırsızlara katılırsanız, kilitleri açma, hırsızlık ve arkadaşın bıçaklama gibi yeteneklere sahip olurken rahiplere katılınca iyileştirici büyüler, farklı bitkileri tanıma gibi özellikler kazanıyorsunuz. Bu sayede istediğiniz loncalara üye olarak karakterinizi savaşçı-büyücü veya büyücü-hırsız olarak geliştirebiliyorsunuz. Tabii bu durumda bütün loncalara katılmak isteyeceksiniz. Şunu unutmayın ki eğer tek bir loncaya üye olursanız yetenekleriniz çok daha hızlı gelişecektir ama birkaç loncaya birden katılırsanız, kazanacağınız tecrübe puanları bunların arasında paylaşılacak ve

gelişiminiz yavaşlayacaktır. Bu arada, oyunda tecrübe puanı sistemi var ama seviye (level) atlamak gibi bir şey mevzubahis değil. Karakteriniz her savaştan, her başarılı görevden sonra giderek güçleniyor. Bence seviye atlamak için deli gibi düşman kesmektenense böyle bir sistem çok daha mantıklı.

Lands of Lore 3'ün en ilginç yanlarından birisi de yanınıza çeşitli işlerde kullanabileceğiniz yol arkadaşları (familiar) alabilmeniz. Diğer oyunlardaki NPC'ler ile karıştırmayın sakın, bu cin(!)ler (familiar)ı kim cin olarak çevirdiyse dilini eşek cini soksun) tam olarak sizin kontrolünüzde değiller. Yapmasını istediğiniz bir şey olduğunda F1-F4 tuşlarını kullanarak yaptırabiliyorsunuz ama siz istemeseniz bile etrafta dolanıp birşeyler yapıyorlar. Mesela hırsız loncasının cini olan Shadow sizin için silah arıyor, kullandığınız silahları zehirleyip etkilerini artırıyor falan. Ama kendinize cin seçerken dikkat edin, çünkü sadece bir tane seçebiliyor ve sonradan bırakamıyorsunuz. Eğer bir loncaya katılmayacaksanız, o loncanın cinini almakta fayda vardır. Böylece karakterinizde bulunmaya özellikleri tamamlarsınız. Cininiz (amanın şimdi bayılacam!!) yararlanabilir veya ölebilir, bu gibi durumlarda lonca binasına geri dönüp büyü ile canlandırabilirsiniz.

Kötü Olaylar

Ne yazık ki Guardians of Destiny'de bulunan eksikliklerin bir kısmı Lands of Lore 3'te de bulunuyor. En büyük

problem oyunun kontrolleri. Kesinlikle çok zor ve kullanışsız bir klavye yerleşimi var oyunun. Kendi gözünüzden oynanan oyunları ben hep klavye-mouse karışımı ile oynarım ama Lands of Lore 3'te tam olarak rahat edebileceğim şekilde tuşları ayarlayana kadar canım çıktı. Ama sonunda başardım. Biraz uğraşarak verimli bir klavye-fare kombinasyonu sağlayabilirsiniz. Tabii bunu programcıların baştan düşünüp daha düzgün bir arabirim tasarımları gerektirdi diye düşünüyorum.

Lands of Lore 3'ü oynarken resmen eski günlere, o güzel kasetli Commodore 64 günlerine geri döndüm. Neden? Çünkü bir mekandan diğerine geçerken CD değiştirmekten canım çıktı, gına geldi, baydı. Birbirine yakın bölümleri aynı CD üzerinde tutmak o kadar da zor olmasa gerek. Ayrıca, oyunun yüklem süreleri de biraz uzun, özellikle ilk kurulum süresi. Ama kurulum sırasında Gladstone'un geçmişi hakkında bir hikaye anlatılıyor, belki farkında olmadan yapılmış bir şey ama, bu hikaye Lands of Lore dünyasında şimdiye kadar eksik kalan bir yönü tamamlıyor: Atmosfer.

Gerçekten büyük gelişme

Lands of Lore 3 orijinal kutulu olarak ve Türkçe kitapçığıyla beraber Aral İthalat tarafından satışa sunuldu. 4 CD üzerinde gelen Lands of Lore 3'ün kutusundan 75 sayfalık bir Türkçe kullanım kılavuzu, bir garanti belgesi ve klavye örtüsü çıkıyor. Gerçekten de bu tür oyunların Türkçe'leştirilmesi bizler için büyük bir kazanç olduğunu düşünüyorum. Bu ve bunun gibi Türkiye'de orijinal versiyonu bulunan oyunların mutlaka orijinalini alın. Her zaman söylediğimiz gibi KORSAN OYUNLARA HAYIR!!

Lands of Lore 3, önceki oyundaki büyük hataların düzeltilmesi ve oldukça kullanışlı yeni özelliklerin eklenmesi sayesinde oldukça çekici hale gelmiş. Su katıksız bir FRP değil, adventure öğeleri zaman zaman ağır basıyor ama bu oyunun zevkli oynanışından bir şey ek-siltmiyor. Şu sıralarda zengin içerikli, sizi uzun süre oyalayacak (oyunu takılmadan bitirmek için 80-100 saat gerekiyor) bir oyun istiyorsanız Lands of Lore 3'ü alın. █

Genel
8
Puan



Lands of Lore •Westwood• FRP • 4 CD

İNCELEYEN	: Storm Guard	HD Alanı	: 400 MB	GRAFIK	: ★★★★★★★★★★
SİSTEM	: Win 95/98/NT 4.0	CD-ROM	: 4Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCI	: Pentium 166	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 32MB	OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★	Level CD	: Verilmedi
3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D				
Bilgi için	: Aral İthalat 0212 659 26 73				

Anno 1602



Creation of a New World

İnsanlık tarihindeki dönüm noktalarından biri olan, Amerika kıtasının keşfine dört

beş yüzyıl geç kaldık ama bu, o dönemleri sanal olarak da yaşayamayacağımız anlamına gelmiyor!

İnsanların tüm güçlerini sonlarına dek harcadığı, hayatlarını çok büyük risklere atıkları ve risklerle o-rantılı büyüklükte de zaferler kazandıkları dönemlerin dünya tarihindeki dönüm noktaları olduğuna inanırım. Günümüzden geçmişe doğru gidelim, uzaya açılmayı, aya gitmeyi, hayalet uçakları, klonlamayı falan bir yana bırakın. Tüm bunlar bilimin yardımıyla bütün risklerin hesaplanıp, başka canlılar üzerinde önceden deneylerin yapıldığı (Uzaya ilk giden canlının bir insan olduğunu mu sanıyorsunuz?), neredeyse başarı garantisi olan çalışmalarıdır. Oysa neredeyse kör adımıyla girişilen öyle işler oldu ki şu dünya tarihinde, başarının en büyük nedeni irade, öngörü, fiziksel dayanıklılık gibi insan-cil ve sonderece kırlan değerlerdi. İkinci Dünya Savaşını hatırlayın. Almanlar, tüm dünyanın sahip olduğundan daha büyük bir orduyla dünyayı ele geçirmek üzereydiler. O günlerde tamamen "acaba"lara dayanan şüphe kırıntıları ile girişilen ve savaşı kazanmak uğruna geliştirilen teknolojilerden biri sayesinde bugün evlerimizde oturup, Rainbow Six gibi, neredeyse gerçeğin bilgisayar monitöründeki bire-bir yansıması denilebilecek bir taktik savaş deneyimi yaşayabiliyoruz. Cep telefonları yüzünden kışkıracı sevgililerimizin bizi saat başı kontrol edebilmelerinde, Hitler'in Londra'yı bombalamak saplantısı yüzünden yoktan var edilen roket teknolojisi sayesinde

de yörüngeye yerleştirilen uydulara borçlu değil miyiz?

İstisnasız tüm dünyayı son yüzyılda etkileyen en büyük olayın, yani Sovyetlerin yüz yılın başında Rus imparatorluğunu yıkıp, dünyayı, bir kaç sene öncesine kadar devam eden büyük bir soğuk savaşın içine sokmasının nedeni de, o güne dek görülmemiş en güçlü donanmayı ve kara çıkartma hareketini Çanakkale'de başarısızlığa uğratmamız değil miydi?

Geliyorum yeni dünya!

Asla fethedilemez denilen bir şehri, uyuklayan nöbetçilerinin burunlarının üzerinde kara sinekler uçurken, bu günkü teknolojilerle bile hayali güç bir biçimde tepelerin üzerinden, ormanların içinden geçirdiği dev bir donanmayla fetheden Osmanlılar irade, öngörü ve kas gücüyle tarihin akışını değiştirip, tüm dünyaya kabul edildiği gibi, bir çağın kapanmasına neden olmadılar mı?

Orada ne olduğunu tartışmaları için bile insanların kellelerinin uçurulduğu engizisyon döneminde, okyanusla karşılaştırıldığında, bir kumsaldaki kum tanesi kadar bile büyük olmayan gemilerle batıya açılmaya cesaret edebilen insanların, dünya tarihinde çok önemli bir sayfa açmadığını kim iddia edebilir? Kim bugün, ortaçağ Avrupasının baskıcı, tutucu rejiminden özgürlüğe kaçan insanların yarattıkları dev mucizeyi görmezlikten gelebilir?

Oysa artık her şeyin otomatikleştiği, risklerin önceden hesaplanıp elimine edildiği günümüz dünyasında hiç bir başarı, hiç bir zafer o günlerdeki kadar heyecan verici ve etkileyici olamayacaktır. Biz yeni nesillerin bundan sonra kazanabileceği en büyük zaferin, multiplayer Rainbow Six oynarken, sekiz kişilik takımımızla yüzlerce kişilik bir terör organizasyonunu çökmek olmasından

korkuyorum ama şikayet de etmiyorum!

Amerika kıtasının keşfedildiği dönemleri de kaçırdığımız göre bir gemiye atlayıp, yeni dünyada kendimize yeni bir hayat kurma şansımız da olmayacak ama en azından, bugünkü aklımızla o dönemlerde yaşasaydık, okumuş etmiş, mürekkep yalamış engin bilgi sahibi bir vali, bir lider olarak yönettiğimiz ve geliştirdiğimiz toplumu ne hale sokardık? Savaş ve acı içinden yükselen bir ülke mi, yoksa komşuları ile barış içinde yaşayan zengin bir medeniyet mi yarattık?

Medeniyetin Temelleri

Anno 1602, Max Design tarafından geliştirilmiş ve Infogrames tarafından dağıtılan bir oyun ve yukarıdaki muhabbetten de anlaşıldığı üzere yeni dünyanın keşfini konu alan bir tanrı oyunudur. Infogrames'i eski topraklar, Alone in the Dark serisinden hatırlayacaklardır. Anno 1602'nin de Alone in the Dark serisi kadar kaliteli ve sürükleyici bir yapım olduğunu daha açıklamaya başlamadan söyleyebiliriz.

Aklınızda bir resim oluşturabilmek açısından, oyunun Settlers'e ya da Caesar 3'e benzediği söylemek doğru olacaktır. Ama benim gibi Settlers 3'ü onbeşinci dakikada rafa kaldırıp bir daha tanrı simülasyonu oynamayacağına yemin etmişlerdenseniz hemen yüzünüzü buruşturmamanızı salık veririm. Çünkü Anno 1602 Settlers serisinden çok daha sürükleyici ve başarılı görünüyor.

Tanrı simülasyonlarına, şehir, ülke kurma kaynak yönetme oyunlarına aşina iseniz Anno 1602'ye alışmanız kolay olacaktır. Bu türe yabancı olanlar ise, detaylı ve kolay eğitim görevlerini oynayarak kısa sürede oyuna hükmedebilirler.

Anno 1602, yeni dünyanın keşfi sırasında, okyanustaki adaların yerleşime



açılması konu alıyor. Oyuncu ve rakipleri bölüm içinde yer alan adalar üzerinde yeni yeni şehirler yükseltmek, komşuları ve kendi şehirleri arasında bir ticaret ağı oluşturup en güçlü medeniyeti kurmak için yarışıyorlar. Amaca giden yol barışçı çözümler de savaşlı ve kanlı seçenekler de içerebiliyor. Yeni teknolojiler, yeni keşifler, en olmadık zamanda dibe vuran maden yatakları, korsanlar, düşman çıkartmaları gibi pek çok sürprizler oyunun temposunu yüksek tutarak oyuncuyu ekranın karşısına bağlıyor.

Başlangıçta bir gemi ve gemiye depolanmış, küçük bir köy kurmak için yeterli olacak kadar malzeme, alet edevat, yiyecek ile yola çıkıp uygun bir ada bulmanın gerektiği oyunda pek çok çeşit ada olduğu için, üzerinde maden, tarım ve ormancılık olanaklarının en fazla bulunduğu bir adaya yerleşmek, kazanmayı hedefleyen oyuncunun yapması gereken ilk iş olacaktır.

Domestik Yaşam

Köy yerleşime açıldığında acil olarak hayati binaların yapımına başlanması bir zorunluluktur, çünkü odun olmadan yeni binalar yapılamayacak, yiyecek olmadan yeni yerleşimciler gelmeyecek, para olmadan da, medeniyetin gelişmesi için çok gerekli olan alet edevat satın alınamayacaktır.

Oyunun başında maden ocakları açmak mümkün olmadığı için medeniyetin gelişmesi, yerleşimcilerin yaşam düzeylerinin artması için gerekli alet edevat (tools), koloni içinde üretilememekte dolayısı ile yeni dünya ile eski dünya arasında ticaret yapan free trader'lar ile ticaret yapmak gerekmektedir. Oyuncunun olduğu kadar rakip oyuncuların da limanlarını ziyaret eden bu ticaret gemilerinin, alış veriş yaparken gözü kapalı hareket etmediklerine dikkat çekmek istiyorum. Yani oyundaki dinamik ticaret sistemi sayesinde, gerçek hayattaki gibi bir arz-talep dengesi oluşuyor ve fiyatlar bu denge gözetilerek oluşuyor. Kısacası, başkasının 10 liraya sattığı bir malı, 15 liraya satmanız mümkün olmuyor. Aynı şekilde az bulunan hayati bir malı da ticaret gemilerindeki stoklar tükenmeden almak için ise rakiplerinizden yüksek fiyatlar teklif etmek zorunda kalıyorsunuz. Ama piyasada darlık gösteren bir maldan bolca üretmeyi başarabilerseniz, kısa bir süre için tekliliğin zevkine varıyorsunuz, taa ki, sömürdüğünüz müşterileriniz sizin yüksek fiyatlarınızdan bıkip ihtiyaçlarını başka bir şekilde (yeni bir tesis kurmak, daha ucuza satan başka bir satıcı bulmak gibi...) karşılamaya başlayınca ya kadar...

Oyundaki askeri sistem, Settlers'in ilk iki oyunundaki sisteme biraz benziyor. Önce silah üretmek için atelyeler inşa ediyorsunuz, bu atelyeleri gerekli materyalle besleyebildiğiniz sürece silahlar üretilmeye devam ediyor. Üretilen silahlar, barakalara ve kalelere taşınıyor ve burada vasıfsız gönüllüler, pırıl pırıl üniformalı, silahşörlere, şövalyelere dönüşüyor. Daha sonra, saldırmak istediğiniz adaya çıkartma yaparak kargaşayı ve dökülen kanları izleyebiliyorsunuz.

Aynı şekilde, deniz savaşı da, barışçı politikalar izleseniz bile, ticaret yollarınızı vuran korsanlar yüzünden kaçınılmaz olabiliyor. Tam anlamıyla RTS kurallarının geçerli olduğu deniz savaşlarında kullanmak üzere savaş gemileri inşa etmek için de, silah atelyelerinde toplar inşa etmeli ve bu topları tersanelerde inşa ettiğiniz değişik boyutlardaki gemilere monte etmelisiniz. Savaş gemilerinizin çeşitlerini belirlerken politikalarınızı gözden geçirmenizi tavsiye ederim. Top yapımında kullanılan metal son derece değerli ve az bulunan bir maden olduğu için, bütün metalinizi dev savaş gemilerine top yapmak için harcayp medeniyeti mi, yoksa, vur kaç yapabilecek küçük savaş gemileri ile denizlerdeki hakimiyetinizi mi pamuk ipliğine bağlayacağınıza karar vermek durumunda kalabilirsiniz. Kişisel görüşüm bu güzel ve sürükleyici oyunun deniz savaşlarının çok zayıf kaldığı yönündedir. Tides of War'daki harika taktik sistem gibi savaş gemileri üzerindeki taktik kontrolün daha fazla olduğu bir deniz savaşı sistemi Anno 1602'ye çok yakıştırdı.

Sezar'ın hakkı Sezar'a

Oyun içi videoların hakkını vermek de mümkün değil. Oyundaki pek çok olay için bol renkli, etkileyici güzel animasyonlar hazırlanmış ve bu küçük videolar oyuncunun dikkatini ve ilgisini toplaması için son derece faydalı oluyorlar. Örneğin, koloninin bir yerinde yangın çıktığında, ya da yeni bir gemi inşa edildiğinde, ya da bir altın madeni bulunduğu anda, bir maden dibe vurduğunda hatta tuvalete gitmek için, çay koymak için, çalan kapıyı açmak için oyununu durdurulduğunda bile, durumu ifade eden çok güzel videolar ile oyuna değer katılmış. Yıllarca uğraşıp dev bir savaş gemisi inşa ettiğimde bunun ekranın altındaki küçük bir yazı ile haber verilmesi yerine, insanların kutlamasını, tersane işçilerinin mutluluğunu, geminin



denizi yarararak suya inişini gösteren güzel ve ihtişamlı bir video, ne yalan söyliim, beni de mutlu etti. Aferin Max Design!

Oyunun grafik yapısı da oynanışı kolaylaştıracak kadar detaylı ve hoş. Şehrinize zoom yaptığınızda, adamlarınızın taşıdığı malların miktarına kadar seçim yapabiliyorsunuz. Bu durum Biraz Ceasar 3'e benziyor. Yine son zamanlarda moda olduğu üzere haritayı 360 derece döndürmek mümkün ve Ceasar 3'ün aksine harita döndüğünde evler ve diğer yapılar da haritayla birlikte dönüyor. Yani, bir açıdan bir binanın giriş kapısına bakarken haritayı 180 derece döndürdüğünüzde o binanın arka duvarını görebiliyorsunuz. Zaten binalarda, yerleştirilirken, çevirilebilir özellikler. Bunun anlamı, dikdörtgen bir kiliseyi aynı büyüklükteki bir boşluğa yerleştirirken binanın boyuna mı enine mi yerleştirileceğini ayarlayabiliyorsunuz. Bu durum binanın kapısının ne tarafa bakacağını belirlediği için ve oyunda bina kapıları son derece önemli olduğu için oldukça kullanışlı bir özellik.

Lafı toparlayıp, son kez tekrar etmem gerekirse, Ceasar 3 oynamaktan bıkanlar için yeni bir tat olacaktığı gibi görünüyor Anno 1602. Görev görev oynayarak bir senaryoya da bağlı kalabilirsiniz, tamamen serbest, sonsuz bir oyun da sürdürebilirsiniz. Herşey oyuncuya kalmış.

Yelkenli gemilerle okyanuslara açılmak, dev dalgaları yenip yeni karalar keşfetmek, koloniler kurup, kadınların güverteye çıkmasının uğursuzluk sayıldığı görkemli zafer günlerini anmak için piyasadaki en iyi seçeneklerden biri Anno 1602. Savaşlı ve kanlı ya da barışçı ve temiz bir yaşam sunacağınız binlerce insan sizi bekliyor. Geminizin dümenine geçip yeni dünyaya bir yolculuk yapmaya cesaret edebilecek misiniz? L

Genel
8
Puan

Anno 1602 • Infogrames • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN : Cem Şancı

SİSTEM : Win 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32MB

3D Hızlandırıcı : Gerekmiyor

Bilgi için : <http://www.anno1602.de>

HD Alanı : 65 MB

CD-ROM : 4Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFIK : ★★★★★★★★★★

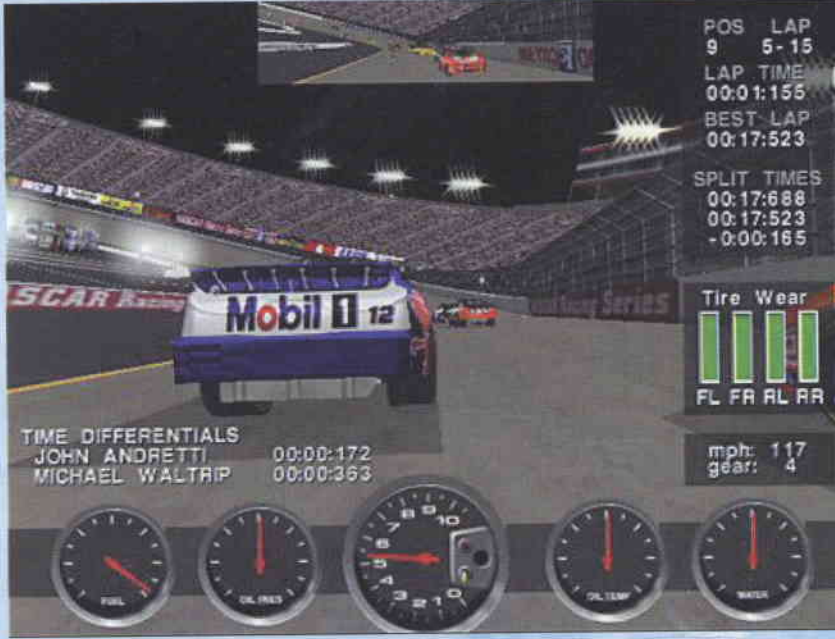
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★★★

Level CD : Verilmedi

Nascar Revolution



Bu kamera açısı size gerçek hız hissini en yakından hissettirebileni.

Nascar yarışları dünyada Formula 1'den sonra en çok seyirci toplayan araba yarışlarıdır. Yarışmacıların büyük bir kısmı arabaların ve tüm yarış ekipmanlarının 3-4 milyon dolarlık bir değere sahip olmalarından dolayı çok zengin kişilerdir ve bu işi Formula 1 gibi takım bazında yarışmaktansa kişisel olarak katılım sağlayarak, hem kendilerini hem de işi olmayan 1 milyon Amerikan vatandaşını eğlendirmek için yaparlar.

Yarış arabalarının motor aksamları dışında herşey minimum derece komplikedir, ki bu da herhangi bir kaza anında arabaların bir daha toplanamayacak kadar dağılmasına sebep olur. Bu arabaların dandik kaputlara sahip olmalarının nedeni, araba sahiplerinin salak olmalarından kaynaklanmaz. Bu arabalar ne kadar hafif olursa, başarılı olma şansları o kadar çoktur ve kazanmak için yapılması gereken de bu unsurlar göz önüne alındığında çok basittir; sağa sola çarpmadan yarışi maksimum hız ile sona erdirebilmek...

EA Sports'a övgü yağdırmaktan bıkan, ama EA'nın mükemmel oyun yapmaya devam etmekteki ısrarları ile övgülerine devam eden oyun piyasasına EA'nın yeni hediyesi Nascar Revolution.

Nascar Revolution, Nascar Racing oluşumunun ismi hakkını alarak yaratılan ve bundan dolayı da yarışmacıların yaşlarından arabalarının fren balans o-

ranlarına kadar her bilginin gerçek olması ve bunun yanında daha önce hiçbir oyunda kullanılmamış Full-Motion Capture özelliğe ile yaratılmış olmasının verdiği avantaja, diğer tüm Nascar oyunlarından bir adım öne çıkıyor. Her zamanki EA kalitesi bu oyunda da kendini müzik, ses, grafik ve oynanabilirlik babında şiddetle hissettiriyor.

Çoğu insan bu tür bir spor oyununu sevmeyebilir, çünkü sonuç olarak normal bir yarışta en az 350 tur elips şeklindeki asfalt yolda dönüp durmak saçma olarak algılanabilir. Ancak bu uzun maratonda izleyeceğimiz stratejiler oyunun monoton ve sıkıcılıktan uzak olmasını sağlıyor, çünkü yapacağınız herhangi bir dikkatsizlik kesinlikle yarış sıralanışın değişmesine sebep oluyor. Bu da kazananın ve kaybedenlerin yarış sonuna kadar belli olmamasını sağlıyor. Bu belirsizlik de oyuncuda bir gerilim yaratıyor ve oyuncunun oyundan ilgisini koparmamasını sağlıyor. Oyunda sağlanan bu gerçekçi gerilim oyuncuyu kendine bağlayan bir süreklilik sağlıyor. Tabii aslında bu oyuna has bir özellik değil bu, gerçek Nascar yarışlarında izleyiciyi hissettiren de aynı duygular. Dolayısıyla bu her yönüyle gerçekçilik unsuru, hem tekniksel hem de psikolojik bazda daha önce görülmemeyen bir şekilde oyuna oturtulmuş. Bu arada tüm yarışmacıların kısa bir özgeçmiş de oyunun içeriğine eklenmiş. Bu bölüm Nascar'a hayran olan varsa, küçük çaplı bir kaynak olarak görülebilir.

Nascar Sux!

Formula 1

Rullaz!

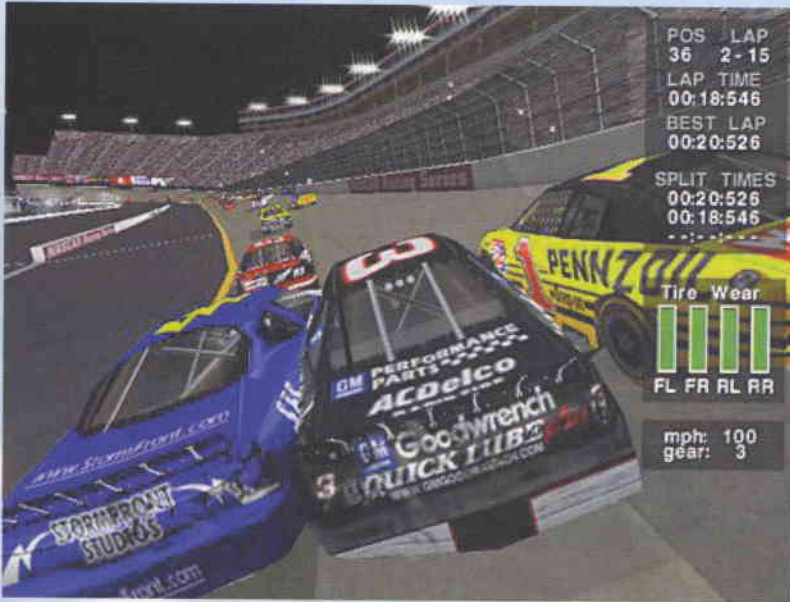
**Formula 1
varken....**

Bence spor dünyasında uluslararası bazda Formula 1 gibi mükemmel organize edilmiş ve izleyicilere maksimum zevk veren bir spor organizasyonu varken, Amerikalı vatandaşların ne akla hizmet böyle bir organizasyona giriştiklerini anlamak zor. Şimdi birkaç Nascar hayranı eleman çıkıp "Niye Nascar yarışlarını Formula 1 ile karşılaştırıyor-sun?" falan demez umarım. Çünkü Formula 1'in Amerikan versiyonu olan Nascar kural ve yarış kuralı bazında kendine has pek az özellik taşımaktadır ve bu özellikler yüzünden bu sporun 500 milyon izleyeni olmasına rağmen Formula 1 gibi uluslararası nitelik kazanamıyor. Belki de bu yarışların bu kadar tutulmasının sebebi bizdeki at yarışları gibi Nascar yarışları içinde de bahis oynanabiliyor olması. Bu bahisler öyle büyük paralara ulaşıyor ki, tüm bu ve bunun gibi gelirlerden toplanan paralar tüm yarışçıların derecesine göre dağıtılıyor. Yani sonuncu da olsanız, paranızı alıyorsunuz. İş ki yarışı sağ salım bitirin.

Yarışa hazırlık

Oyuna başlamadan yapmanız gereken ayarlamalar, aslında istenirse basit, istenirse çok karışık görülebilir. Şöyle ki, oyuncular isterse araba ve pisti seçip direkt olarak oyuna başlayabilir, bu kolay yol. Bir de araba ayar olayı var ki, burası bu işten iyi anlayan elemanların oyunu belki de daha zevkli hale getirebileceği bir bölüm. Bu bölümde tekerleklerin süspansiyon ayarları, rot-balans, tekerlekler göre fren oran ayarlamaları, ön arka çekiş ayarları gibi arabanın yarış halindeki başarısını hayli etkileyen ayarlar yapılabilmektedir. Yalnız şunu söylemek gerekiyor; bu ayar olayı bence sadece oyuna egzantrik bir yön katmak için kullanılmış, çünkü seçilebilecek olan 43 arabanın tüm ayarları birbirlerinden farklı. Bu yüzden araba ayarından anlamayan kişiler için pek problem olmuyor. Ama ısrar eden varsa bu ayarlama konusunda iki-üç tiyo vereyim.

Tire Pressure: Tekerleklerinizin hava basıncı ayarı. Sürekli sola dönüş yapıldı-



ği için sol ön ve arka tekerleklerin hava basınçlarının daha fazla olması gerekir.

Shocks: Süspansiyon ayarları. Sol ön ve arka tekerleklerin oranları daha fazla olmalı.

Weight Distrib: Arabanın tüm alanına göre ağırlık nokta ayarı. Bu ayarı dikkatli yapmalısınız, çünkü eğer oranı diğer ayarlarla tutturamazsanız, hem arabanın kontrolünü sağlayamaz hem de herhangi bir çarpışma sırasında çok çabuk savrulursunuz.

Gear Ratio: Vitesler arası gaz oranı.

Wheel Camber: Tekerleklerin sabit noktalarından sağa ve sola eğim oranı. Sürekli sola dönüp durduğunuz için eğimi ona göre yapmalısınız.

Rear Spoiler: Arabanızın bagaj bölümünün yukarı doğru ne kadar kalkık olacağına ayarı. Eğer full benzin depoluyorsanız, arabanın arkasının normalden kalkık olması, savrulma olasılığını artırıyor. Bu ayarın oranını benzin depolama ayarı ile oranlı tutun.

Fuel Amount: Taşıyacağımız benzinin miktar ayarı. Ne kadar az alırsanız, o kadar çabuk hızlanırsınız, ancak bir o kadar sık Pit-Stop'a girmeniz gerekir.

Steering Lock: Tekerleklerin dümen ayarı.

Tüm bu ayarları daha öncede belirttiğim gibi sürekli sola doğru yol alacağınızı düşünerek yapmalısınız. Dikkat etmeniz gereken bir başka husus ise, sonradan yaptığımız tüm ayarların birbirleri ile oranlı olması gerektiği. Aksi halde arabanız sağa sola doğru kontrolünüz dışında çekebilir veya çok yavaş hızlanabilir. Tüm bunlar göz önüne alındığında, arabanızı kendi oynayıp stilinize göre a-

- Abi, dışarıdan bi ses geliyor.
- Çık bi bak o zaman..
- Çıkamıyom abi!!!

yarlamamız başarılı olmanıza yardımcı olacaktır. Ancak ayarları doğru yapmazsanız, ki ayar olayına girdiniz mi her pist için arabayı bir daha ayarlamak gerekebilir, başarı şansınız hayli azalır.

Yarış pisti

Tüm ayarlamaları yaptıktan sonra Amerikan milli marşı eşliğinde yarışa başlıyorsunuz. Eğer Qualification bölümünü pas geçtiyseniz, yarışa en sondan, yani 43. sıradan başlıyorsunuz. Nascar yarışları alışıla gelmiş Stop-Start yöntemi ile başlamıyor. Formula 1'deki Safety Race durumu gibi her araç birbirlerini geçmeden ve sıralarını bozmadan belli bir hıza ulaşıyor ve başla işareti ile yarış başlıyor. Yarış başladıktan sonra durunuza göre strateji geliştirin, yani eğer bu yarış türünü ralli ile falan karıştırırsanız kesin sonuncu olursunuz. Virajlarda fren yapacağımıza viraja tam girmeden önce gazı kesin ve dönün, böylece hız kaybetmezsiniz. Pit-Stop olayına gelince, benzininizin azaldığını ya da arabamızın yol tutuşunun azaldığını anladığınızda, direkt Pit'e girin. Pit boyunca ilerlerken ekibinizin neler yapmasını istediğini seçip kendi bölümünüze giriyorsunuz, onlar hallediyor. Bir de rakipleriniz virajlarda sıkı fren yapıyor. Buna da dikkat edin, çünkü genellikle büyük kazalar rakiplerinizin arka arkaya iken sıkı fren yapıp zincirleme kazaya sebebiyet



İç görüntü basit ama diğer yarış oyunlarından çok daha gerçekçi.

vermesinden kaynaklanıyor.

Arabalar her ne kadar birer hız makinesi olsalar da, sadece hızlı giderek kazanmak olası değil. Şöyle ki yarışa en önde başlamama rağmen, arabayı vurup son sıralara düştüm (60-70. tur arası), ancak sonra arabayı sadece düzlüklerde hızlandırarak, istikrarlı kullanarak (100-120. tur arası) üçüncülüğe çıktım ve 150 tur oynadığım yarış 3. olarak bitirdim. Eğer rakiplerinizin AI'lerini abartmadıysanız, daha rahat bir yarış çıkarabilirsiniz. Çünkü EA Sports'un oyunda kullandığı AI daha önce görmediğim şekilde dizayn edilmiş. Büyük bir kaza olduğunda veya yarışa ters istikametten devam ettiğinizde (Deneyin!), diğer yarışmacılar size çarpmamak için ellerinden geleni yapıyorlar. Tabii rakibinizin zekice davranması da oyunu bir hayli zevkli kılıyor.

Hasar olayına gelince, mükemmel olmayan, ancak işe yarayan bir hasar alma yapısı var. Arabanızı duvarlara sürdüğünüzde, renginin duvara çıkması veya tamponlarınızın eğilmesi gibi birçok hasar efekti mevcut. Oyunu Multiplayer oynamak isteyenler için de IPX, Modem ve Serial bağlantı seçenekleri var.

Sonuç

Nascar Revolution, şu zamana kadar yapılmış en iyi Nascar yarış oyunu. Hem teknik hem de konunun işleniş etkinliği bakımından hayli etkileyici. Ancak benim gibi Nascar yarışlarından hoşlanmıyorsanız, sadece araba oyunu olduğu için alınacak bir oyun değil. Bol motor sesi duymak ve 371 tur pistte dönüp durmak isteyenler için ideal bir oyun.

Bilmiyorum Amerikalı arkadaşlar ne düşünür bu konuda, ama en kötü Formula 1 yarışının verdiği heyecan Nascar'dan çok daha fazladır. ■

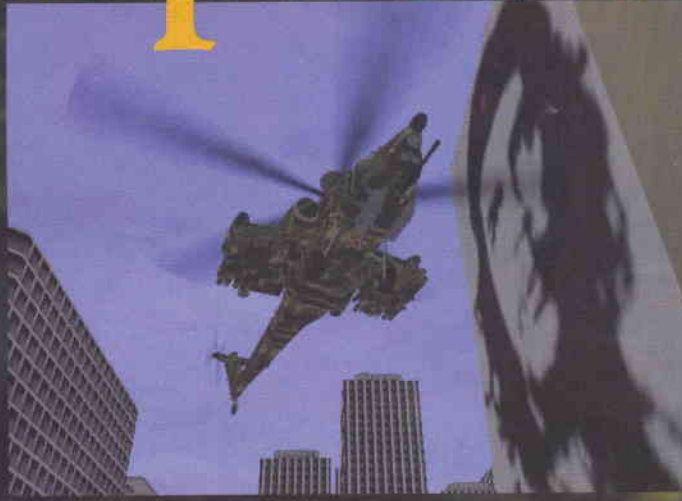
Genel
8
Puan



Nascar Revolution • EA Sports • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN	: Stalker	HD Alanı	: 350 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
SİSTEM	: Win 95/98	CD-ROM	: 6Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCI	: Pentium 200 MMX	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
RAM	: 32MB			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★
3D Hızlandırıcı	: Direct 3D				
Bilgi için	: http://www.nascarrevolution.com		Level CD	: Mart 99	

Apache Havoc



Dünyanın en iyi iki helikopterin inanılmaz kapaşması...



Amerika ve Rusya'nın arasındaki soğuk savaşın 1989'da komünizmin çökmesi ile sona ermesi, SSCB'nin ekonomik ve sosyal açıdan çökmesine ve bunun sonucunda dağılmasına sebep olmuştu. Rusya, bu büyük çöküşten sonra askeri gücünü artırmış ve kıtanın doğusunda kaybettiği ekonomik ve sosyal gücü, askeri yönünü güçlendirerek tekrar kazanmayı amaçlamıştı. Rusya, Amerika'nın güdümündeki Afganistan ve Gürcistan karşısındaki askeri yetersizliklerini ordusunda radikal değişimlere giderek ve elinde bulunan birçok askeri birimi teknolojik açıdan yenileyerek göndermişti. Mi-28N Havoc -B, "Rus ordusundaki yenilenme sürecinin en önemli dönemeçlerinden biridir. Çünkü o zamana kadar yapılmış havada en çok silah taşıyabilen ve en iyi zırha sahip helikopterdir. Ama Amerika'nın bu müthiş silaha cevabı gecikmez ve yine bir Rus prototip helikopteri olan AH-28M Panther'in teknolojisi geliştirerek yaratılan AH-64A Apache'yi yaratır ve bünyesine katar. Böylece dünyada bir değil, iki mükemmel savaş helikopteri vardır artık...

Empire Interactive'in yeni simülasyon oyunu Apache - Havoc size bu iki mükemmel savaş aracını kullanma şansı veriyor. Empire'in ödüllü simülasyonları Flying Corps ve Mig Alley'den sonra bu iki oyunun motorlarını geliştirip yarattığı bu oyun diğer iki simülasyonu kadar başarılı değil, ancak senaryosu ve kullandığı orijinal tema bir çok oyuncu için oyunu oynanabilir kılabilir.

Empire, senaryoyu Apache ve Havoc arasındaki kapaşmayı kullanarak temsil ettikleri ülkelerin ideolojileri üzerine kurmuş. Tabii bu senaryo yapısı kimisi için ilgi çekici, kimisi için ise düşündürücü olabilir. Amerika'nın

Apache'si karşısında Küba, Çin ve Rusya'nın sözde ittifakına karşı Havoc.

İki Helikopter...

Belki de Empire'in oyunda ikiden fazla simüle araç kullanmaması ve sadece oyunu bu iki araç üzerine kurması bu tür oyunlarda olduğu gibi ilginç sayılabilir, fakat oyunda bu unsur sadece bir boşluk yaratmış. Çünkü yapımcılar bu iki helikopter hakkında ne bilgi, ne istatistik, ne de yeterli simüle unsur kullanmışlar. Bu fikir Longbow, Mig 29 Fulcrum, Team Apache gibi oyunlarda tutmuştu, ama bu oyunda eksi puan olarak görülüyor. Tabii helikoptere özel ilgi duymayan, sadece aksiyon isteyen biri için kokpit, helikopterin yapısı ve silah özellikleri yeterli gelebilir. Ama oyuna kendinizi vermek ve kullandığınız aleti tanımak istiyorsanız, bu oyun size kesinlikle bir şey sunmuyor ve bu konuda öyle duyarız kalmışlar ki "Sen sadece sana söyleneni yap, önüne geleni yok et ve helikopterler hakkında bilgi istiyorsan ansiklopedi kullan" der gibi bir halleri var.

Apache ve Havoc

Oyunda her ne kadar bu iki helikopterin özelliklerine göre bir simülasyon yapısı uygulanmaya çalışılmış olsa da, bu yapı fazlasıyla basit kalmış. Helikopterlerin dış yapıları ve kokpitleri şüphesiz büyük benzerlikler taşıyor. Ancak Apache'nin az silah taşımasından ve zırhının Havoc'a oranla daha ince olmasından dolayı, kazandığı çabukluğu ve Dogfight (yakın ve direkt

karşılıklı savaş durumu) durumundaki ataklığın kazandığı avantajı oyunda yeteri ölçüde kullanamıyor ve hissedemiyorsunuz. Havoc'a gelince, zaten helikopterin gerçeği ağırken, bir de oyunda bu durumu benzetmeye çalışmaları, ancak benzetemeleri doğal olarak uçan bir çift katlı otobüs kullanıyormuşsunuz izlenimi yaratıyor.

Savaşa Hazırlık

Oyunun menüleri oldukça sade. Hem de o kadar sade ki bir an oyundan şüphe ediyorsunuz. İlk oyun ekranında karşınıza dört ana menü çıkıyor.

Setup: Genel teknik ayarlamalar (Bu menü pek kullanılmıyor, çünkü oyunu başlattığınızda oyunu oynamanız için gereken tüm aletleri kendisi tanıyor ve bu aletlerin teknik özelliklerine göre ayarlamaları kendisi yapıyor).

Select Pilot: Bu bölümde oynayacağınız pilotun adını yazıyorsunuz. Hiçbir teknik, taktik özellik bu bölümde söz konusu değil (Nerdee Falcon 4.0'un Pilot yaratma arabirimi...).

Multiplayer: İnternet ve modem üzerinden seri bağlantı ile oynayabilme özelliklerini ayarlıyorsunuz.

Combat Missions: Bu bölümde oynayacağınız senaryoları seçiyorsunuz. Bu kısım kendi içinde beşe ayrılıyor:

Free Flight: Bu bölüm oyuncunun tüm uçuş becerilerini ve savaş taktiklerini geliştirmesi için konulmuş. Tüm havaalanları, tüm düşmanlar siz uçuş halindeyken aktif durumdadır. Birbirinden bağımsız dokuz senaryo var. Bu senaryolar Çin, Tayland, Küba

gibi bölgelerde geçiyor.

Dynamic Missions: Bu bölümde herhangi bir senaryodan bağımsız, sadece pilotun becerilerine ve taktik anlayışına göre kurulmuş quick Mission'lar var.

Campaigns: İşte bu oyundan zevk alma olasılığımız varsa, bunu becerebileceğimiz seçeneklerden biri. Kesin bir senaryoya bağlı bir gidişata sahip ve gerçekleştirmemiz gereken bir görevi başaramadığımızda savaşta dengeler bozuluyor ve bu gerilimde oyuna başka bir hava veriyor. Burada diğer simülasyonlarda olduğu gibi kahramanlık yaparak dengeleri bozmaktan çok, bir ordunun parçası olduğunuzu hissediyorsunuz. Bir simülasyon oyununda oyun için en önemli unsurlardan birisi de şüphesiz oyun öncesi Briefing bölümüdür. Ama bu oyunda bu özelliğe pek önem verilmemiş, onun yerine oyun sırasında radar, harita ve özellikle Co-Pilot'un verdiği bilgileri kullanarak senaryoda yapmanız gerekenleri anlayabiliyorsunuz.

Savaş Zamanı

KEYBOARD KONFIGÜRASYONU

- R:** Motor frenini açar.
B: Tekerlerin frenini açar.
E: Motorları çalıştırır.
N: Gece görüşü.
Y: Silcekleri çalıştırır.
G: Auto Pilot
F: Flare
K: Hedef göstergenizin rengini değiştirir.

BACKSPACE: Daha önce seçilmiş silahlarınızı kullanmanız için seçmenizi sağlar.

INSERT: Tarama radarı.

DEL: Isı radarı (Geniş açı)

END: Isı radarı (Dar açı)

PAGE DOWN: Isı radarı (Normal)

P: Pause

ENTER: Harita

KAMERA

Kokpit içinde;
 Ctrl'ye basılı tutup yön tuşlarına basarsanız dar açılarla kokpit içinde etrafa bakabilirsiniz.

Shift'e basarak yön tuşlarını kullanırsanız daha geniş açılarla bakabilirsiniz (Dogfight durumunda epey işe yarıyor).

Alt'a basarak yön tuşlarını kullandığınızda ise, açı değil kamerayı kaydırarak bakmanızı sağlar.

Bu işlemleri kokpit dışında kullan-

dığınızda ise helikopterinizi sabit nokta olarak helikopterin etrafında dönmenizi sağlar.

F1: Kokpit hedef göstergesi

F2: Kokpit radar

F3: Kaynak göstergesi

F4: Mesafe radarı

F5: Helikopterinizin dıştan görünüşü

F6-F7-F8-F9-F10-F11: Çeşitli etkenlere göre (En yakın, en uzak, yer birimleri, hava birimleri...) düşmanlarımız ve müttefiklerimiz.

Bu verdiğim Keyboard konfigürasyonundan faydalanmaya bakın, çünkü oyunda Keyboard'u kendiniz düzenlemiyorsunuz. Bu oyunu Joystick'siz oynamanızı da tavsiye etmem, çünkü zaten zor olan kontrol bu durumda daha da zorlaşacaktır.

Helikopteri kaldırmadan önce mutlaka Enter'a basarak görevinizde nerelece gitmeniz gerektiğini ve ne yapmanız gerektiğini taktik haritası yardımıyla öğrenin. Aynı zamanda bu bölümden silahlarınızı değiştirebilirsiniz. Eğer bu bölümden ne yapacağınızı öğrenmezseniz, görev bölümlerinde başarılı olmanız zor.

Eğer Apache'yi kullanıyorsanız, bazen birkaç yerden saldıran düşmanı kaçarak vurmaya deneyin, çünkü Apache'nin zirhi ince ve eğer hepsiyle karşılıklı kavgayı denerseniz, oyuna tekrar başlamanız gerekebilir.

Havoc ise kaçma konusunda pek başarılı değil, ancak Apache'den daha iyi bir zirha sahip olması ve daha çok silah taşıyabilmesi onu her türlü yakın savaşta üstün kılıyor. Her ne kadar oyunda biraz Action yön olsa da, helikopterleri kontrol etmek gerçekten zor. Oyuna ilk başladığınızda biraz zorlanabilirsiniz, ancak helikopterlerin huyunu suyunu kavrayınca oyun fazlasıyla kolay gelmeye başlıyor. Size tavsiyem yok etmek için bir şey aramadan önce helikopterleri kullanmayı iyice öğrenmeniz. O zaman hem helikopter kullanmaktan zevk alacak hem de düşmanlarla kavgamak çok daha zevkli olacak. Düşmanların AT'lerine gelince; bana ilk oynamaya başladığım zaman epey zorlu gibi gelmişti, ancak ne zaman helikopteri bisiklet kullanır gibi kullanmaya başladım, o zaman standart zekaya sahip düşmanlarla savaştığımı anladım. Her ne kadar düşman birlikleri taktiksel tuzaklar kuruyor gibi görünse de, bire bir veya ikiye bir savaştığımızda, düşmanın size toplu saldırdığı anlardaki taktiksel üstünlüğünün yalnızca kalabalık olma-



larından kaynaklanan bir organizme savaş taktiği olduğunu anlıyorsunuz.

SONUÇ

Apache & Havoc, her simülasyonseverin ilgi göstereceği, iki helikopteri baz alarak yaratılan özgün senaryosuyla kendini bir adım öne çıkarmayı başarıyor. Ancak grafiklerine yeterli özenin gösterilmemiş olması ve seslerin gerekli atmosferi yaratamaması bu özgünlüğü yeterince tatmanızı engelliyor. Şehir bölümünün bulunduğu senaryoları oynarsanız, binalarla helikopterin açık bir şekilde orantısız olduklarını fark edebilirsiniz. Oynanabilirliğe gelince, daha önce de söylediğim gibi eğer sabredip uğraşıp çalışırsanız, helikopterleri layığı ile kontrol edebilirsiniz. Aksi takdirde oyundan zevk almanız zor.

Oyunun iyi yönlerinden biri de bazı unsurların senaryonun gerçekçiliğine oldukça katkıda bulunması. Örneğin Küba'da geçen bir senaryoda şehrin büyük binalarından birinde Che'nin koca bir posterinin asılı olması gerçekten hoş bir ayrıntı.

Sonuç olarak fazla ayrıntılı olmayan ve daha çok aksiyona yatkın simülasyonlardan hoşlananların alabilecekleri bir oyun. Ancak özel unsurları dikkate almıyorsanız, bu oyundan çok daha iyi simülasyon oyunları var. Ben onları deneyin derim. **B**

Genel
7
 Puan

Apache & Havoc • Empire • Simülasyon • 1 CD

İNCELEYEN : Stalker

SİSTEM : Win 95/98

İŞLEMCI : Pentium 200

RAM : 32MB

3D Hızlandırıcı : Glide, Direct 3D

Bilgi için : <http://www.empire-us.com>

HD Alanı : 340 MB

CD-ROM : 4Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

Level CD : Verilmedi



Apache & Havoc

Turok 2 SEEDS OF EVIL



Kendinden gelen güç!

oku bulunan bir yay. Tabii ki değişik silahlar da ediniyoruz. Bunların bir kısmına göz atalım.

Silahsız çıkmam hocam

TALON: En pasif silahınız, yakın temaslarda etki gayet iyi.

WAR BLADE: İkinci yakın temas silahı. Bir kol hareketi ve düşmanın başı yerde.

BOW: Kısa menzilli ok. 4 yada 5 tanesi düşmanı haklamaya yeter (oklarınızı düşmanın üstünden toplayabilirsiniz).

TEK BOW: Uzun menzilli ok, ucuna bomba da takabiliyorsunuz (Rambo misali).

PISTOL: En çok kullanacağımız silahlardan biri.

MAG 60: Boyuna göre gayet etkili bir silah. Tek başına 4 kurşunu arka arkaya saydırıyor.

TRANQUILIZER GUN: Uyuşturucu mermi atar, tek anıta düşmanı düşler dünyasına yollar. Öldürücü değildir.

CHARGE DART FIRE: Vurduğunu elektrik çarpmışa çevirir. Yanında horon havası iyi gider.

SHOTGUN: Pompalı tüfek. Yakın menzil silahı, üç kişiyi aynı anda götürür.

SHREDDER: Dört beş adamla karışaştırınız, tek atışta iki üç tanesi delik deşik.

PLASMA RIFLE: Shredder'in etrafına dağılmayanı.

FIRESTROM CANNON: Benim favori silahım çıkardığı ses bile bana yetiyor. Bununla elli kişinin arasına bile dalarım.

P.F.M. LAYER: Bir çeşit mayın. Fazla etkili değil.

GRENADE LAUNCHER: El bombalarını bir tüfeğin içine doldurunca bu silah çıkar karşınıza. Arnklarınız çok oynak, hedefi tutturana kadar canınıza okuyabilirsiniz. Güvenli bir yerden, kalabalık ortama ateşleyin.

SCORPION LAUNCHER: İkinci favorim. Hedefe kilitlenir, tek sıkışta üç taneyi adamın üstüne boşaltır. Ateş edilen arkadaşın kurtulma şansı çok az. Mermiler nereye kaçarsa peşinden gider. Yakın mesafeden ateş etmeyin kendinizi duvara yapışmış bulabilirsiniz.

FLAME THROWER: Tam bir alev makinası, nereye ateşlerseniz orası ya-

Kızilderilli adamımız gene iş başında

Her zaman söylediğim gibi bilgisayar ve bilgisayar oyunları insan hayatına artık tamamen girmeye başladı. Neredeyse hepimiz bilgisayarları kullanarak çalışıyoruz.

İnsanların bilgisayar oyunları ile eğileceğini düşünür müydünüz? Günümüzden yaklaşık otuz yıl önce bu soruyu insanlara yöseseydiniz olumsuz cevap sayısı bir hayli fazla olurdu herhalde. Ama içinde bulunduğumuz zaman diliminde bu soruyu tekrarladığımız da cevabın kesinlikle evet olacağından eminim. Tabii ki bu zamanda bunu desteklemeyenler de çıkacaktır, ama inanıyorum ki insanlar bundan sonra insanlar eğitimlerini tamamen bilgisayarla yapacaklar.

Bugün Amerikan askerleri bilgisayarda savaş eğitimi alıyorlar. Ve bu eğitimi bilgisayar simülasyonları ile alıyorlar. Taktik geliştirip, ataklarını tasarlayabiliyorlar. Saldırı planlarını değişik açılardan yorumlayıp, savaş anında bunları uygulayabiliyorlar. Bunların hepsi bugün oyunların içinde bizim de karşımıza çıkıyor. Neden bahsettiğimi anladınız mı? 3D Shooter'lardan bahsediyorum; ilk adam gibi 3D Shooter Wolfenstein'di, ardından Doom ve diğerleri. Zamanla bu oyunlar giderek gelişti. Hem görüntü, hem ses, hem de yapı olarak sıkı değişikliklere girdiler ve şimdi biz bu oyunları oynuyoruz. Çok fazla silah, daha değişik yaratıklar, değişik mekanlar oldu ama senaryo genelde hep aynı; eline bir silah al ve kötülerini yok et. Bu oyunlardan bir tanesi de Turok 2, şimdi ona dalıyoruz yapalım.

Geçtiğimiz yıllarda birineisini oynadığımız Turok 2 bu sene karşımıza grafikleri daha keskinleşmiş bir biçimde çıkıyor. Oynanış olarak pek bir değişime yok ama grafik ve hareket bakımından bayağı bir yenilik yapmışlar. Kendimizi büyüğü bir ortamın içinde buluyorsunuz, oyunu başlattıktan sonra oyun demolarını mutlaka seyredin (Iguana'nın acı intikamı). Doğrusu seyrettikten sonra büyük bir hızla oyuna dalma isteğine kapıldım. İlk başlarda demodaki hareketli savaş görüntülerinden eser yoktu, bu nedenle oyunu kolay seviyede oynamanızı tavsiye etmiyorum. Pek heyecanlı olmuyor.

Ünlü gezgin ve macera adamı Turok, bilmem ne kraliçesini ziyarete gittiği sırada bir de bakar ki dinazorlar ortalığı dağıtmış, mahvetmiş ve şehrin hayat kaynağı olan kız çocuklarını kaçırıp kilitlemişler. İlk bölümdeki amacınız bunları kurtarmak, çok acayip sap yerlere yerleştirilmiş oldukları için bulmakta zorlanabilirsiniz ama yılmayın. Bir deliğin içinden mutlaka çıkıyorlar, bakmadığınız delik kalmamasın. Her yere bakın. En ufak atladığımız kısım, dolaştığınız yerleri tekrar dolaşmanıza neden olabilir. Her gördüğünüz patlayıcı varile ateş edin, özellikle duvar kenarlarındakilere. Duvar kenardakilere patladığında çoğu zaman duvarda yarık açıyor. Bunların içinden kısa yollar, cephaneler, sağlık puanları yada yaratıklar çıkıyor. Başladığımızda elimizde silah olarak pek fazla bir şey yok bir tane Talon (ele takılan kanca) ve 10 tane

nar kavrulur. Üzerine kızarmış dinazor iyi gider.

RAZOR WIND: Düşman hattına kafanıza göre sallayın. Üç beş saniye sonra iki üç kafayı koparmış olarak geri dönsün.

NUKE: En etkili silah çıkardığı ışık ve gürültü kendi kadar etkili. Beş saniye basılı tutun ve ateşleyin etrafta ne kadar canlı varsa yok eder, siz dahil. Atışınızı yaptıktan sonra kaçmak için 5 saniyeniz var yoksa patlamadan nasibinizi alırsınız.

FLARE: Öldürmek için değil etrafı aydınlatmak için kullanırsanız daha faydalı olur.

CELEBRAL BONE: Karşınızdaki hedef varsa atış yapabilirsiniz. Düşmanın bütün iç organlarını kafadan dışarı atar. Çok iyi dolma içi de çıkarır, kabak oyar, her ev kadının bulundurması gereken bir cihaz-ül-alettir.

Bu sıkı silahları tanıdıktan sonra bütün silahları alma kodunu da vereyim size: OBLIVIONISOUTTHERE bunu Enter Cheat menüsüne yazın ve bütün silahları açın.

Hayati yerinden muhlayın

Turok 2 gerçekten de grafik ve ses olarak çok iyi hazırlanmış bir oyun, ama oynanabilirliğin sıradan olması bende kötü bir izlenim bıraktı. Bu kadar yavaş hareket etmemeliydi, merdiven çıkarken, merdiven ortasında dururken silah kullanılabilirdi, aynı yerleri tekrar tekrar dolaşmak zorunda olmamalıydık. Oynanabilirliğin kötü (yada vasat) olması insan oyunun ilk bölümlerinde biraz sıkıyor ama sabredip devam ederseniz ileride aldığınız silahlar bunu telafi ediyor. İlk bölümleri atlatırsanız, daha sonra çok eğleneceksiniz.

Aslında burada önemli olan bütün gizli kapıları bulmaya çalışmak. Bir yerdeki anahtar, hiç görmediğiniz bir kapı-

yı açıyor. Atlamadığınız hiçbir yer olamadığına dikkat ediniz. Açmayı unuttuğunuz bir kapı ileride tıkanmanıza neden olabilir, özellikle bu konuya dikkat. Karşınıza düşman çıktığında onu kısa yoldan halletmeye çalışınız, direkt kafasına nişan alınız, hayati yerlerinden vurduklarınız hemen ölüyorlar. Mesela yaratığa ağzından yapacağınız tek ok atışı öldürücü olur. Böylece fazla cephane harcamamışta olursunuz, diğer yerlerinden vurduğunuz zaman kurşununuzun çabuk bitme olasılığı var. Çünkü yaratıklar resmen Cüneyt Arkin gibi oluyorlar, vuruldukça bir saat dans ediyorlar. Hemen hemen her silah işe yarıyor, bazılarının cephanesini bulmak zor bazısı da çabuk bitiyor. Bunun için gördüğünüz bütün cephaneleri almayı çalışın. Buna rağmen elinizde Talon bile kalsa hiç çekinmeden ilerleyebilirsiniz. Yalnız karşınızdakiler sizin gibi yavaş hareket etmiyor dikkatli olunuz. Onlar öcü, onlar dinazor.

Ses efektlerinin iyi olması beni geçekten etkiledi, özellikle silah sesi çok başarılı gerçekten bir silahla ateş ediyormuş hissini veriyor. Grafik olarak tam not alacak kadar iyi, makinenzin performansı düşük ise o-

Silahlar



yun hızını arttırmak için sis perdesini (Fog) açık tutun, böylece sadece gördüğünüz yerler çizilecek ve oyuna hız kazandıracak.

Tek kişilik kahraman

Eğer bu tek kişilik kahraman olayından hala sıkılmadıysanız ve iyi grafik ve ses efektine sahip oyunlar sizi çekiyorsa, bu oyunu almalısınız. Çok kanlı bir oyun olmasına karşın, oynamaya değer bir çok özelliğe sahip. Tek sorun küçük çocukların bu oyunları oynamasına izin vermemeniz. İyi oyunlar. ☐

Genel
8
Puan



Turok 2 • Action • FPS • 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Almaç
SİSTEM : Win 95/98
İŞLEMCI : Pentium 166
RAM : 32MB
3D Hızlandırıcı : Glide, Direct 3D

HD Alanı : 120 MB
CD-ROM : 4Hızlı
MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★★★
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

Bilgi için : <http://www.turok.com>

Level CD : Nisan 99

Rainbow Six

Eagle Watch



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
MISSION PACK: EAGLE WATCH

Aslında görev paketlerini sevmem, hatta gereksiz ve tamamen ticari kaygılarla

hazırladıklarını düşünüyorum. Ama bu sefer durum farklı, çünkü görev çok gizli.

Oldukça hareketli geçen bir yaz mevsiminden sonra kendimi toparlamam oldukça zor oldu. Starcraft ile başlayıp Spec Ops ile doruk noktasına ulaştık. Her ne kadar SWAT bir parça da olsa beni durdurmayı başarsa da Rainbow Six hayatıma girdikten sonra daha fazla bir şey istemediğime karar verdim.

Geçmişe Dönüş

Hayır! Hayır, o günleri hatırlamak istemiyorum. Gece sabahlamanın verdiği uykusuzluk ve dünyayı kurtarmanın vermiş olduğu yorgunlukla güneşe her çıktığımda, gözlerin benden biraz daha nefret ediyorlar, sanki "Bak olm. Bu kadar yeter bize acımiyorsan kendine acı" der gibisinden habire su döküyolar. İşte Rainbow Six'in benim üzerinde bıraktığı etkilerden sadece bir bölümü bunlar. Tom Clancy imzalı olan Rainbow Six ilk çıktığında belki de bu kadar tutulacağı tahmin edilmiyordu ama en az Quake kadar tutuldu ve şu güne kadar güncelliğinden herhangi bir şey kaybetmedi. Kendi türünün ilklerinden ve en iyilerinden olan oyunun bir ok ucuz kopyası çıkmasına rağmen, asla bu kaliteyi yakalayamadılar. Sevilen ve tutulan her şeyin bir kopyası yapılır ama kopya olmanın ezikliğini üzerlerinden asla atamazlar. Rainbow Six silahları, hareketleri, yapay zekası ve türü ile tamamen orijinal, kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Kalbi olanlar hariç... Muhahahahaha

Tazelenmenin Zamanı Gelmişti

Eh Rainbow Six hakkında bu kadar bahsetmek yeter deyüp bugün ki asil geçiğimize öhö öhö konumuza geçiyor, oturumu açıyor ve aynı zamanda

ilk konuşma hakkına oturuma katılan tek kişi olarak kendime veriyorum. Hadi oturalım. Aslında görev paketlerini sevmem, hatta gereksiz ve tamamen ticari kaygılarla hazırlandıklarını düşünürüm. Konu Rainbow Six ve görev paketi de Eagle Watch olunca durum tabii ki başka. Yine Tom Clancy imzasını taşıyan Eagle Watch çalışmak için kurulu bir Rainbow Six istiyor. Eeee halen bir Rainbow Six'iniz yoksa ben de sizi kınarım ama. Bakın her eve, lazım hem hırsızlara karşı da caydırıcı güç olarak kullanabilirsiniz. Bak arkadaşım, sen, evet evet sen bak oturalım dedim. Sen hala ayakta okuyosun ama olmaz ki böyle ama lütfen. Eagle Watch içerisinde Russian Space Shuttle Launch Pad Buran, Taj Mahal, Big Ben and the Houses of Parliament, The Forbidden City, The Senate Wing, US Capital Building olmak üzere toplam beş tane yeni bölüm mevcut. Tabii ki bunlarında en büyük özellikleri tamamen gerçek, dünya üzerinde şu an varolan yerler olmaları. Bunlar haricinde iki tane de yeni antrenman bölümü eklenmiş: Double Kill House ve Large City Street!

Yetmez Bu Kadarı Bana

Ülkeler üstü bir organizasyon olan Rainbow, en kritik ve tehlikeli terörizm olaylarına müdahale etmekle yükümlüdür. Bütün dünya ülkelerinden kendi konusunda (antiterörizm, antitartar gibi bir şey) en iyileri kendi bünyesine katan bu ülkeler üstü kuruluş hiç kimseden emir almaz ve arkasında hiçbir iz bırakmaz. Onlar gelir, görür, teröristleri öldürür, rehaneleri kurtarır, yemek yer, uyur, televizyon seyreder, banyo yapar, çorap örer, acılı/patatesli börek yapar... Geçen süre zarfında 18 kişiden

oluşan Rainbow takımına girmeyi hak eden dört görevliyi yakından tanıyalım.

DIETER WEBER

9 Haziran
1971 Berlin, baba: Demir işçisi, anne: Mefta.

Almaya ordu-su German Army's Burger Fubrer (Dağ Komandosu) okulundan, dünya üzerinden fiziksel olarak en zorlu okul, mezun. Federal Cumhuriyetin anti terör birliğinin bir parçası olan German GSG-9 takımından geliyor. İngilizce ve Almanca biliyor. Avlanmayı ve dışarıda çalışmayı seviyor. Tai Kwon Do biliyor. Bekar.

EDDIE PRICE

September 21
Eylül 1958.
Baba: mefta, Annesi Cambridge'de yaşıyor, hemşire emeklisi. Hereford'da 22. SAS'da görev aldı. Güney İrlanda'da 14th Intelligence

Company'de çavuş olarak görev yaptı. CQB, IR fotoğraf konusunda çalıştı ve Güney İrlanda da bulunduğu sürede IRA teröristlerini izledi ve saldırılara karşı önlemler aldı. 1984 yılında Kolombiya'da bir araştırma merkezinde rehlin alınan bilim adamlarının kurtarıldığı operasyonda görev aldı. Fizik olarak uygun ve keskin nişancı. Kitap okumayı ve pipo içmeyi seviyor. Bekar.

HOMER JOHNSTON

23 Ağustos
1972 Boise. Baba: yerel yönetici, annesi kereste fabrikasında sekreter. Former Green Beret ve Delta üyesi. Kısa mesafe koşucu, hedef atışlarını geliştirmek için çalışıyor.

Her çeşit silaha uzman. Boş zamanlarında avlanmayı ve ailesi ile vakit geçirmeyi seviyor. Bekar.

LOUIS LOISELLE

6 Mayıs 1968
Paris. Üç senedi Eliane ile evli. Baba: ticari uçak pilotu, annesi Avagion'da tezgahkar. French Parachute Division üyesi, DGSE müfrezesinde. Service 7 hareket grubundan. Her türlü tabanca ve tüfek konusunda deneyimli, her türlü antiterör konusunda uzman. Boş vakitlerini kitap okuyarak ve karısı ile vakit geçiriyor.

Daha Daha İsterim Ben

Mühendislerin geceli gündüzlü çalışmaları sonucu karşımıza üç tane de yeni silah çıkıyor. İşte bunlar sizin bundan sonraki en yakın arkadaşınız.

Birbirinizle iyi anlaşmaya bakın. Desert Eagle 50 Kalibre: The IMI .50 Desert Eagle, çok güçlü bir tabanca. İnsan vücudunda hatırı sayılır bir delik açabilir. Tek eksisi toplam altı mermi alan üç şarjör bulundurması. Tomb Raider 3 oynayanlar farklı bir versiyonunu hatırlayacaklardır.

HKG36K-Saldırı Tüfeği: G36K Heckler & Koch'un en son saldırı tüfekleri. Kompakt dizaynı sayesinde özellikle kapalı alanlarda oldukça kullanışlı olan silah 5.56mm yapısı sayesinde insana vücuduna girerken zorlanmıyor.



HKG3A3-Saldırı Tüfeği: G3A3 Heckler & Koch'un standard saldırı tüfeği. 7.62mm'lik NATO kalibresini kullanıyor. Bu Rainbow için en kullanışlı silah olma özelliğini taşıyor.

Cömezler İçin Faydalı Bilgiler

Eğer Rainbow Six'i ilk defa oynuyorsanız, bence hemen oyuna geçmeden önce Training alanlarında biraz dolaşın, silahları, adamları ve yeteneklerini tanımayaya çalışın Hatta tanımakla yetinmeyip klavye örtüsünü kendi elinize göre değiştirmenizde bayağı bir fayda var. Yeni Campaign oluştururken kullanabileceğiniz üç zorluk derecesi mevcut. En zor derecesinin gerçekten çok zor olduğunu ve benim ömrümden yaklaşık 10 sene götürdüğünü söylemeden edemiycem. Neredeyse paranoyak oluyodum. Devamlı arkamı (Tam bu anda adaptörüm bu çalışma temposuna dayanamayıp, erime vakkası sonucu malülen emekli oldu) kollayarak dolaşmaya, duyduğum her ayak sesinde bir kenara sınıp etrafın sakinleşmesini beklemeye kalkıyordum.

Görev hakkındaki ayrıntılı bilgiyi aldıktan sonra ister hazır bir plan kullanabilir, ister kendi planınızı hazırlayabilirsiniz. Plan hazırlamak gerçekten çok uzun ve zahmetli bir işlem. Hazırladığımız planlarda her gruba bir Go Code noktası koymayı unutmayın. Bu sayede o grup harekete geçmek için sizden emir bekler. Eğer hazır bir plan kullanırsanız bilimum harita işlemlerinden, adam ve teçhizat seçme işlemlerinden, bir anda kendinizi sıyrıp, heyecanın ortasına havadan indirilebilirsiniz. Bence ikinci seçenek daha güzel ama...

Geldik mi Yazının Sonuna?

Oyun aslına bakarsanız gerek grafik, gerek ses yönünden mükemmel yakın bir oyun. Ama tabii ki kafama takılan birkaç nokta var. Sadece bir



LA la yardıma gelin la. Herife bak nasıl da ateş ediyor. Bizimkiler gelsin ben sana yapacağımı bilirim



Abi bel! Şu işimiz bitsin de etrafı gezelim. Şimdi görevdeyiz diye bakamıyorum. Kim bilir ne güzel şeyler vardır?

adamı yönetme hakkına sahipsiniz. Aynı anda maalesef birden fazla gruptan geçtim, adam bile yönetemiyorsunuz. Oyunun yapay zekası da kafasına göre takılıyor. Düşmanlarınız bazen en küçük bir patırtıda fırtına kopartırken bazen de vurulunca dahi tepki vermiyorlar. Ama kaçanların arkasından öldürmek için kovalamanızı tavsiye etmem. Kendinizi asla bulunmak istemeyeceğiniz bir kalabalığın ortasında bulabilirsiniz. Görevlerinizde mümkün olduğunca az ses çıkarmaya bakın. Aksi takdirde rehinelere sonlarını kendi ellerinizle hazırlamış olursunuz. Oyunun bence en iyi yönlerinden biri de gereken tüm yüklemelerin oyun başlamadan yapılması ve oyun esnasında sıkıcı bir yüklemeye arasının olmaması

Kısaca oyun şu ana kadar oynadığım en heyecanlı oyun ve kesinlikle deger. Bir alın ve sıkılıp hemen bir kenara atmayın. Biraz uğraşın, buna degecek...**B**

Genel
9
Puan

Rainbow Six • Redstorm Entertainment • Strateji Action • 1 CD

İNCELEYEN	: Phantom	HD Alanı	: 200 MB	GRAFIK	: ★★★★★★
SİSTEM	: Win 95/98	CD-ROM	: 4Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★
RAM	: 16 MB	3D Hızlandırıcı	: Glide, Direct 3D,	OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★
Bilgi için	: http://www.redstorm.com/r6missionpach	Level CD	: Verilmedi		



Bio Freaks



Herhalde dövüş oyunu tutkunlarının arasında Mortal Kombat adlı oyunu bilmeyen yoktur. Mortal Kombat'ın üstün başarısından sonra ona benzer birçok kopya oyun yapıldı, ama bu oyunlardan hiçbiri gerçek anlamda Mortal Kombat kadar iyi olmadı. Mortal Kombat'ın yüksek başarısından dolayı Midway şirketi de hayranlarının istekleri doğrultusunda Mortal Kombat 2, 3, 4 gibi oyunları piyasaya sürdü. Bu oyunların hepsi (MK4 dışında) 2D olarak dizayn ediliyordu. MK4'de ise, ZEUS Engine'ini kullanarak 3D kavramına çok değişik bir kullanım açısı getirdi. Bazı insanların MK4'ü beğenmemeleri ve Midway'in işi iyice abarttığını söylemeleri üzerine, Midway dövüş oyunlarındaki başarısını, ismi başka oyunlar çıkartarak devam ettirme kararı aldı. Bunu ilk başta Wargods'la kanıtlamaya çalıştılar. Ancak oyun tamamıyla Mortal Kombat kopyası olduğu için eleştirilenler ve oyuncular tarafından çok az ilgi gördü. Uzun zamandır sessiz kalan Midway (dövüş oyunları piyasasında), sonunda Bio Freaks adlı 3D bir dövüş oyununu piyasaya sürdü. Haydi hayırlısı.

Bakalım bu meret çalışmak için ne gibi bir sisteme gerek duyuyor: Pentium 166, 16 MB RAM ve 6x CD-ROM buz dağının üzerinde gözükenler, buz dağının altında ise güçlü bir 3D isteği bulunuyor. Bir 3Dfx veya TNT olması şart gibi gözüküyor. Bunun yanında S3 Vir-

ge ekran kartı takılı bilgisayarlarda oyunda takılmalara bolca rastladım. Zaten oyunun grafiklerinin güzellikleri karşısında şok olacağınıza bahse girerim. Ama bu güzel grafikleri ve efektleri görebilmek için doğal olarak güçlü bir 3D donanımına sahip olmanız gerekli.

Oyunun tuzu, biberini ektikten sonra biraz da tadına bakalım. Hey dövüş oyunu tutkunları, Mortal Kombat'ın en önemli ve en beğenilen özelliği neydi?? Söyleyin bakayım. Evet evet duyar gibi oluyorum.

"Fataliry" lafını duyduğunuzda, içindeki hayvanın vahşete doyduğunu hissettiğinizde ve eğer yendiğiniz adam yanınızda ise o kişinin surat ifadesini gördüğünüzde, içimizden arttığınız korkunç kahkahalar Mortal Kombat'ın dışında pek az oyunda var (Bence yok). Midway de insanların bu Fataliry tutkunluğunu bildiği için, Bio Freaks'e benzer bir özellik koymuş. Bio Freaks'de Fataliry'yi oyunun içinde yapabiliyorsunuz. Hımmmm ilk başta biraz saçma geliyor doğrusu, ancak öyle hoopp diye yapabileceğiniz bir özellik olmadığı için, fazla kullanışlı değil, ama yapabildiği yine yapar. Her zamanki gibi kafa, ba-

Dövüş oyunu tutkunlarını memnun edebilecek kapasitede olan Bio Freaks, 3D'nin nimetlerinden sonuna kadar yararlanmış bir oyun.

çak, kol koparma gibi vahşet içeren öğeler oyuna serpiştirilmiş.



Mekan olarak çok güzel, efektli ve etkileşimli sahalara yer verilmiş. Örneğin bir yerden yediğiniz bir darbeyle aşağılara filan düşüp orada veya ringin dışında kavgaya devam ediyorsunuz. Bu göze çok hoş görünen bir özellik. Yani mekanlarla etkileşim içerisindeyiz.

Bio Freaks'i tam olarak Mortal Kombat özentisi bir oyun gibi göstermemek için çaba sarfetmiş olan programcılar, oyunu şu yönlerden farklı kılmışlar:

1- Grafiklerin üzerinde biraz daha çaba sarfedilmiş. Örneğin Mortal Kombat'ta olan kameranın bazen mekanın arkasına düşmesi özelliği Bio Freaks'de mevcut değil ve karakter çizimleri bir hayli abartılmış.

2- Yukarıda da belirttiğim gibi Fataliry denen üstün özelliği oyun sırasında istediğimiz zaman yapabiliyoruz.

Ama Fataliry'ler

Mortal Kombat serilerindeki gibi insanı dehşete düşürecek kapasitede değiller. Ne üzücü.

3- Hareketler benim hiç hoşuma gitmedi. Yani adamların özel hare-



kerleri çok güzel, fakat Combo'lar çok yavaş. Bu eksiklik de oyunun temposunu düşürüyor (Combo: Birkaç hareketi üst üste yaparsınız hani. Sora ekranda yüzde bilmem kaç hit yazar).

4- Mortal Kombat'ın son serilerinde karakterlerinizin hayat çubuğunun altında enerji çubukları bulunuyordu. Bu enerji çubuklarındaki enerjiniz siz koşmaya başlayınca git gide azalıyor. Bu Bio Freaks'de ise koşma özelliği Tekken'e benzetilmiş. Yani 2 kere ileri doğru basınca adamınız koşuyor ve enerjisinden hiç kaybetmiyor. Ancak adamlarımıza uçuş özelliği verilmiş (Uçuşmadan kastettiğim uzun süre havada kalmak). Adamınız uçmaya başlayınca enerji çubuğu ortaya çıkıyor ve gösterge git gide düşmeye başlıyor. Enerjiniz bitince düşüyorsunuz ve tekrar belirli bir seviyeye gelene kadar yerde kalma mecburiyetiniz var.

5- Mortal Kombat4'deki seçilebilir dövüşçü sayısı 15 idi. Bio Freaks'de ise 8'e düşürülmüş. Biz 15 karakteri az bulmuştuk. 8 karakter hakkında ne düşünüyorsunuz acaba???

6- Her Midway dövüş oyununda olduğu gibi, yine yüzlerce tuş kombinasyonu bulunuyor. Bu tuş kombinasyonlarını da klavyeden yapmak adamı bazen epey bir sıkıyor. Ama zamanla alışılıyorsunuz.

7- Heh, bir de adamlarımıza Block tuşu verilmemiş. O özelliği de kaldırıp Tekken'dekine benzetmişler. Geriye doğru basınca adamınız otomatik olarak korunuyor. İşin en güzel yanı, adam korunurken çıkan ses efekti ile adamın etrafını kaplayan gümüşimsü kalkan efekti.

Neticede Bio Freaks pek o kadar da mükemmel bir oyuna benzemese de, dövüş oyunu ve özellikle Mortal Kombat sevenlerini tatmin edebilecek kapasitede bir oyun. Bio Freaks'i Türkiye'de bulmakta belki zorlanabilirsiniz. Bunun nedeni oyunun pek de güzel olmaması ve ithalatçıların bu oyunu ülkemize getirmeyişlerinden kaynaklanıyor (Karışık CD'lerin içinde bulabilirsiniz belki). Ama bulamazsanız da üzülmeyin, pek

bir şey kaybetmezsiniz. Bu aylık benden

bu kadar, havalar ısındı, evde oyun oynayacağınıza gidin gezin. :) Önümüzdeki ay görüşmek üzere, dostça kalın.

Hareketler

İ: İleri, G: Geri, A:

Aşağı, Y: Yukarı

At: Ateş, LK: Sol Tekme, RK: Sağ Tekme, LP:

Sol Yumruk, RP: Sağ

Yumruk

YD: Yarım Daire

* ile işaretli olan

hareketli olan

hareketler

ölümcüldür

Bullseye

Dive, Roll&Shoot : G,I+At

SkullBomb : I YD+RK

Right Grenade: G, RP

Plasma Storm : A,Y +RP+LP

Dance Freak : I,G +LK

*Forearm Slam : G YD +LP

*Head Chop : I,G +RP

Delta

Sword Spout : G YD+RK

Energy Demon : G,G +RP+RK

Turbo Top II : G,I +RP

Plasma Dome : A+Sol Y+RP

Scissor Sword : G,I +RK

*Death Web : G,G +RK

*Torso Chop : I,G +LK

Minotek

Mouth Cannon : LK+LP+RP

Guided Missile : G YD+At

Mace Cannon : G,I+SY

Spinning Shock : G,I +LK+RK

Target&Fire : I,G YD+Rk sonra At

* Lunging Bite : G,G+LP

* Meat Spike : G+LP+LK

Psychowin

Flea Attack : I YD+LP

Hammer Glove : LP+RP+RK

Clattering Teeth : A,Y+LP

Dyno Balloons : I,G+RK

Head Tracker : G+LP+RP sonra At

* Zorro Cut : I YD+RP

* Buzz Cut : I,G +LP+LK



Purge

Flame Pillars : G,I +LP

Napalm Canister: G,I +LP+RP

Ground : G YD+RK

Fan Stumble : G+LP+RP

* Helicopter Attack : I YD+RK

* Meat Blender : G,I +RP+RK

Sabotage

Javelin Toss : G,I+RP

Shield Breaker : A,Y +LP+RP sonra

At

Spinning Bola : I,G +LP+RP

Tazer Shot : I YD+RP

Poison Dart : I YD I+LP

* Exploding Javelin : I,G +RP

* Head Spike : G,G +RP+RK

Scrap

JAWS : G,I+RP

Btriple Shockwave : LP+LK+RK

Bouncing Ball : G YD +RK

Gas Bubble : G,G +LP+LK

Maul Attack : G,I +LP+RP

* Harpoon&Chain : G,I +LP

* Head Chomp : I,G +RP+RK

Zipperhead

Tornado Vortex : I,G+LK

Gun Fighter : A,Y +At

Mitt Shockwave : LP+RP+LK

Double Whammy: G+RP+RK

Twist Again : G+LK+RP

* Arm Chop : G,I +RP+LP

* Spike Punch : I,G +RP

Bio Freaks +Midway • Dövüş • 1 CD

İNCELEYEN : BurakHun \$WANTED\$ e-mail: wanted4@hotmail.com

SİSTEM : Win 95/98

HD Alanı : 20 MB

GRAFİK : ★★★★★★★★

İŞLEMCI : Pentium 166

CD-ROM : 6Hzlı

SES/MUZİK : ★★★★★★★★

RAM : 16 MB

MULTIPLAYER: Var

ATMOSFER : ★★★★★★★★

3D Hızlandırıcı : OpenGL, Direct 3D

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

Bilgi için : <http://www.midway.com>

Level CD : Verilmedi



Genel
8
Puan

South Park



Türk televizyonlarında yeterince tanınmasalar da, şöhretli, çapkın şeflerinin ağzından dinlediğimiz "Chocolate Salty Balls" şarkısı sayesinde South Park velerleri ülkemizde de kendi çağlarında bir hayran kitlesi oluşturdular.

Deli dolu iki genç tasarımcı tarafından yaratılan iki boyutlu bir çizgifilmin Comedy Central isimli, cesur bir televizyon kanalı tarafından yayınlanması,

daha önce maceralarına İnternet üzerinden devam eden bu küfürbaz, terbiyesiz, sıradışı kahramanların şöhretlerine şöhret kattı.

Ünlü olmak için tüm hayatları boyunca çalışan pek çok şanssız insanı kıskandıracasına, televizyon şovundan sonra da, şu ünlü Turok 2'den hatırlayacağınız geliştirici şirket Iguana'nın desteğini arkasına alan bu velerler, herhalde şimdiye dek görülmüş en absürd bilgisayar oyunu ile hayranlarının cep-



Batılı televizyon izleyicilerinin nefreti ile birlikte ilgisini de kazanmayı başarmış olan South Park sakinlerinin maceraları sonunda bilgisayar ekranlarına düştü.

lerindeki son harçlıkları da South Park'ın yerel bankasındaki hesaplarına transfer etme hazırlığındaymış gibi görünüyorlar.

Hey Dünyalı! Biz dostuz ve sizi insanlardan kurtarmaya geldik!

South Park sakinleri sakin sakin yaşamaya devam ederken birden hayatlarında inanılmaz değişiklikler olmaya başlar. Hindiler ve inekler ayaklanarak insanlara saldırır, oyuncak bebekler kontrolden çıkar vs... Aslında tabii ki tüm bunlar büyü değildir. Uzaylılar dünyayı işgal etmeye karar vermişlerdir ve bu işe South Park'dan başlamayı uygun görmüşlerdir. South Park'ın çizgifilmini, özellikle de DVD'sini seyredenler Uzaylıların dünyaya inerek ineklerle ittifak kurma sahnesini çok iyi hatırlayacaklardır...

"Mööööö mööööööm mööööööööö!" (Selam dünyalı biz dostuz ve sizi insanlardan kurtarmaya geldik!)

South Park'ın oyunu, çizgifilmin aksine 2 boyutlu değil, 3 boyutlu olarak hazırlanmış, dolayısıyla çalışmak için kesinlikle bir hızlandırıcı karta ihtiyaç duyuyor. Bölüm aralarında, velerlerin ne yapması gerektiğini anlatan ufak sahneler var ve bu oldukça eğlenceli hatta komik videoların oyunun grafik motoru ile yaratılmış olması, oyundaki komik atmosferin bozulmadan devam etmesini sağlıyor.

Oyunun hoş yanlarını sıralamak gerekirse; ilginç silahlar, ilginç düşmanlar, kahramanların oyun sırasında ettikleri komik küfürler ve South Park'ın ünlü ilk göze çarpanlar. Buna karşılık hoş olmayan özelliklerin sayısı da hiç az değil. Biraz açalım:



Tuzlu Çikolata Toplarının Tadına Bakmış mıydınız?

Düşmanın üzerine inek atan bir bakzuka, sivri gagalı bir tavuk fırlatan yay veya çiş (doğru okudunuz) ile ıslatılıp sıkıştırılmış bir kartopu başka hiç bir FSP'de bulamayacağınız silahlardır. Yine başka hiç bir FSP'de bulamayacağınız orijinal fikirlerden birkaçı da düşman çeşitlerinde göze çarpmaktadır. Şükran Günü'nde isyan başlatan hindiler, özgürlükleri için insanlığa savaş açan inekler veya canlanıp çocuklara saldıran oyuncak Voltranlar yabancı bir gezegendeki korku filminden fırlamış düşmanlarla kapışmaktan bıkan FSP severler üstlerinde kalp krizi geçirirken kalbe saplanan enjektörden verilen ilaç etkisi yapacaktır. Aynı şekilde, diğer oyunlardaki gerilim dozunun yüksekliğinden kalp krizi geçirenlerin, kahramanlarının komik küfürler savurduğu bu oyunda karşılaşılabilecekleri en büyük tehlike ise gülerken akciğerlerine tükürük kaçırmaya riski olacaktır.

Yine de şov dünyasında büyük isim yapmış ve hakkıyla pek çok hayran kazanmış South Park'ın, South Park'ı fazla tanımayan ülkemizde, bilgisayar oyunu ile büyük başarılar kazanacağına inanamıyorum, çünkü oyunun zayıf yanları, South Park'ı tanımayanlar ve onu önemsemeyenler için bu oyundan uzak durmaya yetecek kadar fazla.

Kızlar oyundan anlamaz

Günümüzdeki FSP'lerin çoğundaki üç boyut motoru South Park'ın kullandığından daha gösterişli görünüyor.

Gerçi oyunu geliştiren Iguana, Turok 2 ile FSP'lerdeki başarısını ispatlamış bir şirket. South Park oyununun çizgi filmine olabildiğince benzemesini istemiş olacaktı ki, oyundaki 3 boyut detaylarını mümkün olduğunca sade tutmaya çalışmışlar. South Park şovunu sevenler için bu durum bulunmaz bir nimet olsa da, South Park'ı fazla tanımayanların Turok 2'yi veya Unreal motorunu taşıyan onlarca oyundan birini tercih edeceğini düşünüyorum. Gerçi bilgisayar oyunları ile fazla ilgilenmeyen, ama South Park'ın çizgi filmi de izlemiş olan bir tanıdığım bilgisayarımdaya oyunu görünce, oynamak için hevesle Mouse'un üzerine atladı, ama kontrollere alışmayı bir türlü beceremeyince, beşinci dakikada sandalyeden kalkıp televizyon seyretmeye başladı. Yine de bu durumu bir ölçü olarak almıyorum, çünkü söz konusu arkadaşım bir bayandı ve bilgisayar oyunları ile uğraşan herkesin çok iyi bildiği gibi, "Kızlar oyundan anlamaz!".

Oyunun can sıkıcı bir yanı da fazla lineer olması. Yani oyuncunun inisiyatifine bırakılan tek şey ilk olarak önden gelen hindiyi mi, yoksa onun arkasından gelenlerden birini mi vurmaktır. Oyunun bu verilen görev için ölümüne dövüş ve yeni görev alıp yeniden ölümüne dövüş, sonra yeniden görev alıp yine ölümüne dövüş kısır döngüsü insanı bir süre sonra sıkıyaya başlayabiliyor. Özellikle de bölümlerin oldukça uzun olduğu ve "glu glu" diye bağırarak üzerinize saldıran hindilerin sayısının küçük çaplı bir ülkenin birkaç yıllık beyaz et ihtiyacını karşılayacak düzeyde olması, aynı bölümleri tekrar oynamayı son derece sıkıcı kılıyor, çünkü oyunda bölüm içinde SAVE şansı yok! Sırf bu nedenle oyunun 2 puanını kırmamı abartılı bulanlara, seviye sonu



yaratıkları yüzünden kaç defa aynı, uzun, zor, sıkıcı bölümleri oynamak zorunda kaldığımı anlatabilmeyi isterdim.

Herşeye rağmen bu oyunu fazla eleştirmek istemiyorum. South Park cecurca hazırlanmış orijinal bir oyun. Leisure Suit Larry nasıl absürd, komik bir bilgisayar oyunu ise, South Park da monitör başında biraz gülmek isteyenler için ilginç bir fırsat yaratıyor. Kesinlikle küçük masum çocuklar için olmayan bu oyun, yetişkinlerin dünyasından sıyrılıp çocukluklarına dönmek isteyenler için, dört veledin gözüyle, sağa sola küfürler savura savura, dünyayı istilacı uzaylı kuvvetlerden ve onların işbirlikçisi hain büyük ve küçük baş çiftlik hayvanlarından kurtarma olanağı sunuyor. Ayrıca, "Cartman'ın büyük koca k...çından daha büyük olan tek oyun" da bu! İlginizi çektiyse bir göz atın. Ya da önce çizgi filmi seyredip sonra bu oyunu alın, ama ne olursa olsun emin olun, kimse bu veletlerin karşısında durmak istemez... Uzağlar bile... ❏

Genel
6
Puan

South Park • Acclaim • FPS • 1 CD

İNCELEYEN	: Cem Şancı	HD Alanı	: 120 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
SİSTEM	: Win 95/98	CD-ROM	: 4Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCI	: Pentium 166	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
RAM	: 32MB			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★
3D Hızlandırıcı	: Glide • Direct 3D			Level CD	: Verilmedi
Bilgi için	: http://www.acclaim.net				

Extreme G2



Neyse ki Extreme G2 bu beklentimi gidermeyi başardı. Her ne

kadar yarış oyunlarını sevsem de (özellikle hızlı ve fantastik olanlarını), bu kadar kötü bir oyunu herhalde hayatta sevemem. Yazımın ilerleyen kısımlerinde niye bu oyun için bu kadar kötü konuştuğumu sizler de anlayacaksınız. Extreme G2, yarış oyunları genelinde gereğinden fazla hızlı olduğu için ihtiyaç duyduğu minimum sistem de o kadar hızlı olmuş. Oyunu çalıştırmak için en az Pentium 200'e ihtiyacınız var. Bunun yanında 16 MB RAM'e ve 50 MB'lik sabitdisk alanına ihtiyaç duyacaksınız.

Şimdi gelelim oyunun 3D Hardware istediğine:

Bir kere ilk başta en az 4MB'lik ekran kartınız olmalı. İkinci olarak Direct 3D uyumlu 3D hızlandırıcı kart gerekli. Eğer bu ikisi birden sisteminizde yer almıyorsa, bu oyunu çalıştırmak için hiç uğraşmayın.

İçininden "Ohaaaa" diyenleri duyuyorum. Ama yapacak birşey yok. Programcılar böyle uygun görmüşler. Bize de başımızı öne eğip oyunun istediği 3D Hardware'e değmesini dilemekten

başka bir şey kalmıyor.

Extreme G2 şu ana kadar gelmiş oyunlar arasında belki de en hızlı sistemi istiyor (Shogo bile daha az bir sistemle yetiniyordu).

Extreme G2'yi çalıştırdıktan sonra karşımıza her zamanki gibi demo çıkıyor (Artık alıştım zaten!).

Arabim çok yetersiz yapılmış. Menülerde klavye tuşlarını açıklamamışlar, bunun için istediğimiz tuşları da ayarlayamıyoruz. (Gaz tuşu L mesela, abuk sükut tuşlara vermişler komutları).

Menüleri açıklamanın hiçbir mantığı olmadığı için, Single Player'ı seçerek oyuna başlıyorum.

Karşımı seçmek için 10 tane sürücü ve verilerine ait motorları geliyor. Bizim için en uygun, karizmatik bir tane sürücü ve arabasını seçtikten sonra pistin yolunu tutuyoruz.

Oyuna hep kapalı bir alanın içinde başlıyoruz. Yanımdan geçen ışıklandırma efektleri ve arabanın çiziminin mükemmelliği karşısında ağız açık kalıyor. Ve kapı yavaş yavaş açılıyor (Bulduğunuz kapalı alanın kapısı).

Evet, onca iyi oyundan sonra böyle kötü bir oyuna ne zaman rastlayacağımı epey merak etmişim.

Felaket!

İşte asıl felaket de bundan sonra başlıyor. Oyunda yapılmış olan komik derecedeki rezillikleri sizlere anlatmaya başlıyorum:

❶ Oyunda dış mekan son derece yetersiz bırakılmış. Adamlar motor çizmiş, onun dışında hiçbir grafik olayına girmeyi düşünmemişler.

❷ En komik ve üzücü olan olay ise etraftaki ağaçların bmp. dosyası olması. Bu demek oluyor ki grafikerler oturup Paint Shop Pro'da ağaç çizmiş (Yani ben bile daha iyi çizdim).

❸ Programcılar Extreme G2'ye sürücü yapmış, güzel bir fikir. Ancak sürücüyü motorun hiçbir yerinde göremiyoruz (Menüler dışında). Onu çizmek için uğraşacaklarına, doğru dürüst ağaç çizselelerdi daha iyi olurdu.

❹ Saatte 300 km. hızla giderken, bir motor, bir viraja nasıl girebilir?? Demek istediğim hiç gerçekçilik yok oyunda. Bazen çok virajlı, bazen de dümdüz vollarla ilerliyorsunuz.

❺ Peki, 300 km. hızla bir viraja girdik ve o virajdan çıkabildik diyelim. Adamlar virajın sonuna bir de rampa koymuşlar. O virajdan çıkıp da o rampaya ulaşmak neredeyse imkansız. Fantezi yapalım demişler, işin içine etmişler.

❻ Extreme G2'de hız olarak, sestem daha hızlı motorları kullanabiliyorsunuz. Bununla birlikte bir de ateşleyici gücünüz var. Zaten onu da ateşlediniz mi, motorda kontrol filan kalmıyor (Dümdüz gidip bir yere çarpıyorsunuz).

❼ Bir oyun herhalde ancak bu kadar kopya olabilir. Tamamıyla Dethcarz'dan özünüle yapılmış. Örneğin Dethcarz'da arabanız yoldan dışarı çıkınca, moleküllerine ayrılıp tekrar yola ışılanırdı. Extreme G2'de de aynı şekilde ışılanma özelliği kullanılmış.

❽ Abicim bir motorsiklet 350 km. hızla bir bariyere çarparsa n'olur?? Herhalde motorda bazı hasarlar oluşur. Extreme G2'de sadece sürünerek yavaşlıyorsunuz. Yol içinde takla atmak gibi göze güzel görünen fikirlere yer verilmemiş (





Bu arada motorda hiçbir hasar belirtisi gözüküyor).

⊙ Bir yarış oyununda nasıl olur da Multiplayer desteği olmaz? Gözlerime inanmıyorum, ne büyük eksiklik.

⊙ Single Player modunda sizi önünüzden takip eden, mantara benzeyen, ne olduğu belirsiz araçlar var. Bunların oyundaki işi ne?? Ne kadar gereksiz şeylerle uğraşmışlar.

Bu kadar kötü özelliğinin yanında, oyunun bazı iyi yönleri de var.

A- Motorunuzda çeşitli silahlara sahipsiniz. Bu silahlarla rakiplerinizi patlatabilir ya da yoldan çıkarabilirsiniz.

B- 40'dan fazla pistte yarışabiliyoruz. (Ama bu pistlerin toplamının Dethecarz'daki 4 piste bedel olabileceğini hiç sanmıyorum).

C- Başta söylediğim gibi, motosikletin çizimi mükemmel.

D- Yolların bazı bölümlerinin yukarıya ve aşağıya doğru oluşu, benim bu oyunda sevdiğim en güzel özellik oldu.

Sadede gelirsek, Extreme G2 biraz a-



bartılarla dolu bir oyun. Gerçek dışı öğelerle bezenmiş, saçma sapan bir oyun.

Grafiklerinin belirli kısımlarının güzel olması iyi de, oynanabilirliğinin olmaması da son derece kötü.

Bu oyunu almanızı tavsiye etmem. Gidin Starcraft oynayın ehe. Haydi size doyum olmaz, ben kaçar. Hoşçakalın.

İçerisine beni ekleyenler lütfen şöyle sorular sormasınlar: "Benim bilgisayarında bilmem ne oyun çalışmıyor? Veya bu oyun ben de çalışmıyor ne yapmalıyım?"

Bir oyunun sizin bilgisayarınızda çalışmamasının 1312434234 sebebi olabileceği için beni bunu bilmem imkansızdır (İçerisine beni ekleyenler arasında çok güzel insanlarla da tanıştım: Teardrop bunların arasında benim en sevdiğim tabii ki :)).

Not: Siz bu yazıyı okurken ben, büyük ihtimalle üniversite sınavından çıkmış ve Bodrum'da güneşleniyor olacağım. İnşallah...Desteklenenler: .

Genel
6
Puan

Extreme G2 • Action • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN : Burak Hun
SİSTEM : Win 95/98
İŞLEMCI : Pentium 200
RAM : 16MB
3D Hızlandırıcı : Opengl, Direct 3D

WANTED \$ e-mail : wanted4@hotmail.com

HD Alanı : 50 MB
CD-ROM : 6 Hızlı
MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK : ★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★

Bilgi için : <http://www.extremeg.com>

Level CD : Verilmedi

West Front



'Gerçek' Strateji Arayanlar İçin: West Front Son Zamanlarda Çıkan Muhafazakar Stratejilerden biri

savaş oluşu da bunu kanıtıyor. Diyelim Sim City oynuyorsunuz, başlarda her şey iyidir; lay lay şehrimi kuruyorum falan.

Deutschland Deutschland Über Alles

Ama bir kaç gün sonra baymaya başlar. Hemen CD-ROM'a daha 'kanlı' bir strateji koyarsınız ve düşmanlarımızdan geriye dumanlar tüten bir çelik yığını kalıncaya dek rahat edemezsiniz. Her neyse Sun Tzu'nun mantığına göre biz dijital komutanlar da dünyanın en iyi komutanları arasında yer alıyoruz. Sonuçta kimseyi öldürmüyoruz, ekonomik bir kayba yol açmıyoruz azından son moda 3D kartlardan isteyen stratejiler yaygınlaşmaya dek. Keşke savaşları başlatanlar da böyle olabilse. İnsanlar kardeş olsa, el ele tutuşsa, birlik olsa, uzan-sak sonsuza...(hahahahahaha)

En iyi komutan hiç savaşmamış komutandır" demiş iki bin beş yüz yıl önce Sun Tzu. Neden demiş, niçin demiş, salak mıymış bu herif? (bunu Çinde yazsam kafamı keserlerdi) Herhalde insancıl olduğuna için söylememiş, zaten bir tatbikatta güldüler diye cariyelerin başını kestiren bir adam pek insancıl sayılmaz sanırım. Olay şu: Siz çıkarınız için savaşa baş vuruyorsunuz, ama bunu yaparken, kazansanız bile elde ettiğinizden fazlasını kaybedebilirsiniz. Şimdi düşünün niye ikinci dünya savaşından beri doğru dürüst bir savaş olmadı diye. Ekonomik değil de ondan. Günümüzde uçakların ve tankların birim maliyeti o zamankinin yirmi katı. Sonuçta bu gün savaş endüstrisi dünyayı yönetse de endüstrileşmiş topyekün bir savaş görmüyoruz. Onun yerine üçüncü dünya ülkelerindeki iç dengsizlikler kışkırtılıp, herkesin eline birer kalaşnikof verilerek, gerçek savaştan çok daha ucuz ama toplamda atom bombasına eşit tahribat yapan çatışmalar yaratılıyor. Böylece eskiden olduğu gibi yoksul ülkeler geri kalmaya, insanlar ölmeye devam ediyor ama biz doğru dürüst bir savaş bile görmeden yaşıyoruz. Şunu kabul etmek gerekir ki acı, ölüm ve yıkımdan başka bir şey ifade etmese de savaş en barışçı insanlara bile ilginç gelir. Belki insanın içindeki şiddet duygusunun ne kadar evcilleştirilirse evcilleştirilsin yok olmamasından, belki savaşın günlük yaşamda çoğu zaman unuttuğumuz en temel sorunla; yaşamak ya da ölmekle ilgili olmasından, belki de akla getirdiği güç fikrinden ötürü böyledir bu. Strateji oyunlarının çoğunun ana temasının

Altıgensiz Strateji Olmaz Ağa

Simdi savaş stratejileri, dijital komutanlar falan dediysem de, onlar da aslında kendi içlerinde ikiye ayrılır. Birinci guruba real time stratejiler girer, bunlar zevkli ama gayri ciddi oyunlardır ve konumuz dışındadırlar. İkinci gurup ise sıralı stratejilerdir, bunlar daha 'sıkıcı' olduklarından, şöyle bir stres atmak için ekran başına geçen insanlara çekici gelmezler. Sıralı bir stratejiyi oynayabilmek için uzun briefingleri hayırlı okuyabilmeli, ikinci dünya savaşının tarihini ezberlemeli, sherman tankının zırh kalınlığını, top menzili ve ağırlığını bilmeli, blitzkrieg doktrini yutmalsınız. Tamam abartmış olabilirim ama nedense bu tür oyunların %70'i II. Dünya savaşını konu alır. Birincisini konu alan bir oyun yapılırsa skandal çıkar diye korkuyorlar herhalde. Kafamın takıldığı bir de altıgen olayı var. Sıralı savaş stratejilerinde, bölgeler niye karelere ya da sekizgenlere ayrılmaz da hep altıgenlere ayrılır? Bunu hep merak etmişimdir. Zaten insanın başına ne gelirse ya meraktan... Ohhe... Her neyse West Front'ta bu tür bir oyun işte.



deyken üniteleriniz, verdiğiniz emirleri anında uygularlar, turn'un bitmesini beklemezler. Sıra tabanlı yapacağınız işler bittiğinde saate tıklayıp, sıranızı devretmeniz gerektiğini söylememe gerek yoktur. Genel olarak önerim şu: Birliklerinizi fazla yaymayın. (Aslında toplu hedef olmamak için yayılmak gerçek savaşta önemli bir taktiktir) İyi bir asker gibi size verilen emirlerin fazla dışına çıkmayın. Yayılmayı dediysem de harca-



-Mayın tarlasına tabela diken salak kim?
-Benim gontanım. Güzel olmuş mu?

çekçi ve ilginç olması sayesinde West Front bunu başarıyor. Aslında farkında olmadan ikinci dünya savaşı tarihiyle ilgili bayağı bir belgesel veri elde ediyorsunuz. Bu tür bir oyundan devrim niteliğinde grafikler beklemek ne kadar doğru olur bilemiyorum, ama bilgisayar stratejilerinin bu en renksiz türü bile artık grafiklerinin güzelliğine dikkat ediyor. WF'deki coğrafi şekiller uydu fotoğrafları incelenerek ha-



-Olm Helmut, ne işimiz var olm bu çölün ortasında? Niye biz üstün ırkız kı? Ben istemiyom artık üstün ırk falan, başkası olsun üstün ırk.
-Sus lan olm, çavuş bi duyarsa oyar valla.

nabilir ve hızlı birliklerinizle düşmanın yerini belirleyebilirsiniz. Az sayıdaki birliklere onlardan daha üstün bir güçle saldırmaya çalışın. Zaten bunlar bütün sıra tabanlı stratejilerde temel taktiklerdir. Doğrusunu söylemek gerekirse, coğrafi özellikleri kullanarak uygulayabilecekleriniz dışında fazla da bir taktik yok. Bu yalnızca West Front'un ya da turn based stratejilerin değil, real time'lar da dahil hemen tümü bilgisayar stratejilerinin kaderi. Sonuçta şu güne dek bilgisayarda bir satranç kadar, hatta onun yüzde biri kadar bile insan beynini zorlayabilen oyun çıkmadı. Belki de bunun nedeni satranç gibi oyunların hesaplamayı kolaylaştıran kesinlikler üzerinde oynanmasıdır,

turn tabanlı stratejilerde ise birlikler bir ölçüde de olsa gerçekteki benzerlerinin özelliklerini taklit etmek zorunda oldukları için, birbirinden fazla farklı olmayan, ama çok sayıda değişkenin ortaya çıkması, hesaplanabilirliği ortadan kaldırıyor olabilir.

Şey Var mı?

Tarihi savaş stratejilerinin amacı, oyunculara geçtikleri zamanlardaki savaşları olabildiğince doğru yansıtabilmektir. Bence senaryolarının ger-



zirlanmış. Yalnız 16 bit dışındaki renklerde oyun saçmalıyor, onun için oynamadan önce windows ayarlarından bu sorunu halledin. Müzikler aslında ilginç. Yani ben bu tür müzik sevmem ama o dönemin havasını çok iyi yansıttığı belli. Hele Alman tarafının bir müziği var ki... Her neyse sonuçta bu tür oyunlarla ilgilenen kesim aşağı yukarı bellidir, onlar için şunu söyleyebilirim: West Front iyi bir oyun, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Daha önce bu türü hiç denememiş olanlardan buraya kadar sabreden varsa onları kendi seçimleriyle başbaşa bırakıyorum, ama eğer ilginizi çektiyse WF bu türün başarılı bir örneği. □

WEST FRONT



-Peder, bi şey sorucam. Kilisenin duvarındaki altı köşeli yıldız ne anlama geliyor?
-EEE... Şey onu aziz Paridokus yaptırmiş Günterciğim... Yaa öyle işte (Yusuf Yusuf)

Genel
7
Puan



West Front • Talonsoft • Sıra Tabanlı Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	: Ozan Simtçiler	HD Alanı	: 100 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
SİSTEM	: Dos,Win 95/98	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor			Level CD	: Verilmedi
Bilgi İçin	:				

Spellcross



Kumandan Alexander odasının penceresinden her sabah girip yüzünü yalayan güneş ışıklarının sıcaklığına alışmıştı ama bu seferki ısı o kadar fazlaydı ki, daha uykudan uyanmadan bir refleksi ellerini yüzüne götürmüş ve gözlerini sıcak ışıktan korumak istemişti. Patlamadan bir saniye sonra, dışarıdan gelen acı inlemeler, pencereden içeri sıçrayan sıcak kan damlaları ve her türlü savaş koşulluna dayanmak üzere eğitilmiş piyadelerinin ölmek için yalvarırcasına attıkları çığlıkları kumandanı, üniformasını bile giymeden, yatağının yanındaki M-16 ile odasından dışarı çıkarmaya yetmişti.



Kapıyı açtığı anda karşısına çıkan şey yüzünden önce bir çığlık atıp yardım çağırmak istedi ama tetiğine asıldığı makinalı tüfeğin bütün mermilerini bir iki saniye içinde önündeki büyük, yeşil, çirkin, insan azmanı yaratığın üzerine boşalttığında yaratığın can havli ile attığı tehditkar, kalın, tok ve gürültülü nara kumandanın sesini bastırdı. Üstelik koridorda, arkadaşlarının cesetleri üzerinde çarpışmaya çalışan üç beş piyadenin durumu da kendisinden farklı değildi. Yapılabilecek en akıllıca hareket geri çekilmektir... Birde neler olduğunu anlayabilseydi...

Yeni Bir Tür

Birgün, Fantastik RPG'lerde karşılaştığımız karakterlerin, kötü adamların, günümüze gelip, şehirlerimizi, sokaklarımızı istila ettiklerini, insanları öldürüp, köle yapıp, dünyayı şeytanın hizmetine sunmalarına şahit olabilir miyiz? Eminim pek çok oyun sever bu soruyu kendisine bir ara sormuştur ama cevabını düşünmekle vakit kaybetmek istememiş olabilir. Son derece saçma görünen bu fikir oyun dünyasını baz aldığımızda son derece gerçekçi olabilir. Bir düşünün, başka bir boyutta, başka bir zamanda, undeadların, sorcererların, wizardların, orcların, elflerin birleriyle savaşınları, büyüler yapıp, gökleri yerlere indirdiklerini kolayca kabul edip, bu oyunları büyük zevkle oynayabiliyorsak, bu

Şeytan uşağı Orc'lar, Undead iskeletler, beş köşeli yıldızlar hep orta çağ atmosferindeki FRP'lerde olurdu. kimse son model saldırı helikopterleri ve tanklarla donanmış ordulara saldıracak bilinmeyen düşmanın eli baltalı Orc'lar, mezarlarından çıkmış ölümler olacağını düşünmemiştii.

yaratıkların, bir tür zaman geçidi, ya da bir boyut kapısı açmanın yolunu keşfettiklerinde günümüz dünyasına gelip, burada günümüzün modern silahları kuvvetleri ile kapışacaklarını da mantıksız bulmamak lazım. Bu konuda vereceğim örneklerden biri Warhammer 40000: Final Liberation'dur. Gerçi oradaki düşman kuvvetleri son derece modern silahlar ve motorlu piyadelerden tanklara, hatta robotlara kadar ileri teknoloji kullanıyorlardı ama en azından, fantastik oyunlarda görmeye alıştığımız Orclardan, büyücülerden oluşan orduları Spellcross ile ufak benzerlikler göstermektedir. Ama Spellcross'un konusuna en yakın örnek, Half Life olarak gösterilebilir. Hükümet birlikleri ile yapılan çatışmaları ve oyunun FSP özelliğini dikkate almazsanız, bir boyut kapısından dünyamıza giren şeytani canavarlar karşısında modern silahların, tankların, topların, MP5'lerin granede launcherların bulunduğu bir savaş konusu kalır elimize...

Sıraya girin

Masa oyunu WarHammer 40000 serisinin bilgisayara uyarlanan oyunları Final Liberation ve Chaos Gate'1 bilmeyen strateji sever bulunduğunu sanmıyorum. İşte Spellcross'da dış görünüm ve oynanış olarak biraz Final Liberation'u hatırlıyor. Tabii, grafik yapısının Final Liberation'a göre biraz

daha gelişmiş olduğunu eklemek lazım...

Spellcross başından beri anlatmaya çalıştığım gibi, şeytanın hizmetindeki fantastik orduların, Force of Darkness'ın günümüz dünyasını aniden işgal etmesi ile başlayan direniş hareketini konu almaktadır. Karanlığın Güçleri, öyle hızlı ve öyle beklenmedik (zaten kim bekleyebilir ki?) bir topyekün saldırı yaparlarki, şehirlerin mezarlıklarındaki iskeletler bile ayaklanarak askeri kışlalara saldırırlar. Dünyadaki askeri güçlere büyük bir ilk şok yaratan karanlık güçler karşısında, modern ordular çekilmek, toplanmak ve bir karşı saldırı hazırlığı yapmak zorunda kalırlar. Tüm dünya orduları The Alliance adı verilen bir ittifak ile birleşir ve karanlığın güçlerine karşı bir direniş hareketi başlatırlar. Ama emin olun bu çok kanlı bir iştir.

Spellcross'un en güzel yanı, alışılmamış konusundan öte, oyundaki birliklere belirli bir kişilik ve gelişme özelliği tanınmış olması. Bu şekilde oyun ilerledikçe tecrübe kazanan birlikler bazı görevlerde neredeyse anahtar görevler üstlenebiliyorlar. Birliklerin, moral, korku, cesaret, nişancılık, hareket, savunma, görüş gibi özellikleri oldukça detaylandırılmış ve bu sayede, "önümüze çıkana bir tek-meee!" diye bağıra bağra sağa sola ateş edip ilerleyen bir birliğin karşısına, bir köşe başında, mezarlıklardan fırlamış cesetler çıkınca, neye uğradığını anlamayan askerler, silahlarını falan atıp, arkalarına bakmadan kaçmaya başlayabiliyorlar. Ya da, operasyona katılan bir üst düzey komutan tarafından yönetilen bir birlik,



düşmanın korkutma sanatlarını büyük bir sükunetle izledikten sonra otomatik tüfeklerinin namlularını kaldırıp, üç dakikalık korku şovu yapan cehennem yaratığını iki kaşının ortasından vurup yollarına devam edebiliyorlar. Daha da iyisi, oyunun taktik savaş kısmından başka, bir ana harita üzerinden stratejik safhasının bulunması. Bu bölümde, ele geçirilen bölgelerdeki kaynakların kullanım kararına göre, yeni birlikler satın almak, yaralı birlikleri tedavi etmek veya yeni teknolojiler ve şu lanet yaratıklar üzerinde araştırma yapmak mümkün olabiliyor.

Oyundaki her birlik için açıklamanın bulunduğu görüntülü ve yazılı bir arşiv mevcut. Yeni teknolojiler bulduğukça bu arşivde söz konusu

bilgilere ulaşmak mümkün kılınıyor.

Savaşı kazanmak için en önemli unsurun, tecrübe olduğunu belirtmeden geçmemek lazım. 4.level bir mortar birliği, 1. veya 2. Level bir düşman birliğini neredeyse tek atışta kana boğabilirken, 1. Level bir mortar birliğinin aynı düşmanı yıkmak için dört, beş isabetli atış yapması yetmeyebiliyor. Dolayısı ile kaynakları kullanırken, devamlı yeni birlikler almak yerine, öncelikle eski ve tecrübeli birliklerin eksiklerinin giderilmesi yolu tercih edilmelidir.

Son karar

Spellcross için, profesyonelliğe sığmasa da, negatif şeyler söylemek istemiyorum. Elbette bazı eksik ve zayıf yanları var ama bunların, oyundaki atmosferin, orijinalliğin ve sürükleyiciliğin önüne geçemediğini gördüm. Spellcross, üzerinde özveriyle uğraşmış, imkanlar dahilinde en iyisinin yapılmaya çalışıldığı ve, aramızda kalsın, amatörce bir ruhla ve inançla ama profesyonelce bir kalite anlayışı ile gerçekleştirilmeye çalışılmış bir oyun projesi olduğu izlenimini yarattı benim üzerimde. Bu hislerimin ne derece doğru veya yanlış olduğunu bilmiyorum ama fazla da önemsemiyorum. Çünkü sonuç olarak, haftalarca severek oynadım, hala da oynuyor ve cheat kullanmadan sonuna ulaşmak için hala uğraşıyorum. Öldürülen her askerle bir yakını kaybetmiş gibi oluyor, intikamı için yemin edebiliyorum. Başkaları ne derse desin, strateji severlere şiddetle tavsiye ederim. L



Spellcross • SSI • Sıra Tabanlı Strateji • 1 CD

İNCELEYEN : Cem Şancı
SİSTEM : Dos, Win 95/98
İŞLEMCI : Pentium 75
RAM : 32MB
3D Hızlandırıcı : Gerekmiyor

HD Alanı : 100 MB
CD-ROM : 4Hızlı
MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK : ★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★

Bilgi için :

Level CD :

Genel
8
Puan

Global Domination



Malum, dünya dengeleri şu günlerde son derece hassas. İşte size olası bir savaşı tatbik edebileceğiniz öylesine bir real-time strateji.

eş zamanlı olarak başka bölgelere saldırılarda bulunmak da gerekiyor.

Playstation ve PC versiyonları birbirinden farksız olan oyunun hikayesi 2015 yılına kadar

Oysa bazıları Türkiye'nin Rumeli ve Anadolu toprakları gibi ayrı ayrı haritalandırılmış. Oyun Single Player ve Multiplayer seçenekleri içeriyor. 16 kişiye kadar LAN ve iki kişilik seri bağlantı olanağı sağlayan çoklu oyuncu seçeneği her takım üyesine farklı savunma ve saldırı görevleri yükleyebilmenizi sağlamış. Global Domination isminin uzun süre unutulmaması için Conflict Editor denen bir menü daha var ki bu kendi senaryolarınızı hazırlayıp kaydetmenizi sağlıyor. Sekiz büyük devletin mücadelesinde oyuncu sayısını, kullanılabilecek teknoloji düzeyini, sağlanabilir kaynakları, ilk başta hükmedilecek ülkelerin seçimini ve galip sayılma şartlarını tespit edip kendi Dünya Savaşı'nızın şartlarını verebilirsiniz.

Bu noktada göze çarpan en büyük özellik bırakın Tutorial menüsünü, practise veya normal savaşa göre nispeten sadeleştirilmiş arcade seçeneklerinin bile hazırlanmamış olması.

Savaş ekranına tamamen hükmedebilmek için, daha sonra belirteceğim nedenlerden dolayı en azından başlarda neler yapmanız gerektiğinden bahsetmekte fayda var. Bundan sonraki bölümlerde gerek başlangıçta gerekse kritik noktalarda düşmanlarınız, hedefleriniz ve saldırı kuralları gibi ifadelerle yönlendirileceksiniz. İlk bölümdeki öncelikli göreviniz sadece

savunma silahlarınızı kullanarak Orta Amerika'daki üssünüzün güvenliğini sağlamak. Siz bunun için çabalarken Arjantin, Kuzey Afrika'ya saldırıyor ve savunma görevinizin dolduğu ilk 100 saniye sonrasında yenilen ve Arjantin e-gemenliğine giren Kuzey Afrika'nın saldırı silosunu ortadan kaldırarak onu bu ittifaktan çıkmaya zorluyorsunuz. Sıradaki hedef ülke Arjantin, için saldırı silosundan (kırmızı renkli olan) onun üssünü hedef alıyorsunuz. Sağ tuşla ateşlenen savunma silahlarını kullanabilemeniz yeşil renkli silo sayesinde mümkün oluyor. Ekranın sol üst köşesinde mevcut silahlar, sağ alt köşesinde bağımsızlarla birlikte tüm diğer büyük devletlerin sahip olduğu bölgeler gösteriliyor. Alışma görevi niteliğindeki birinci bölü-

Eskiden bu işler daha kolaydı ya. Öyle bir soğuk savaş vardı ki elin oğlu ne zaman şöyle esash bir film çevirmeye veya dizi çekmeye soyunsa seçeceği konu önceden belliydi. Casusçuluk veya savaş oyunu için yazarın mekanı kapitalist Amerika veya Sovyet Rusya'sı; kahramanlarsa Amerikan veya Rus ajanlarıydı hep. Bilgisayar oyunları da bu soğuk savaş kasırgasından nasibini alacaktı alması ama komünist Rusya yıkılınca o günleri göremedik ve kimse de bu senaryoları ısıtıp ısıtıp önümüze sunmayı uzun süre aklından geçirmede.

Psygonosis firması tarafından hazırlanan Global Domination, konusuyla uzaylılarla Dünyahlar arasındaki mücadelelerden baymış olanlarımızı hedef kitlesi seçmiş görünüyor. Aslında tüm Dünya Savaşları'nın patlak verdiği Balkanlar'daki sıcak gelişmelerle kızışan ülke-rarası ilişkiler nedeniyle olaylar günümüze de uymuyor değil.

Oyun piyasaya çıkmadan önce İnternet'ten kendinizi bilgilendirdiyse yapımçı firmanın Global Domination'ı üzerine oturtuğu temel gerçek zamanlı stratejilerde daha önce hiç el atılmamış tarz olduğunu hatırlayacaksınız. Yani bu kez dar alana hükmedeceğiniz ve askerlerinize teker teker komutlar yağdıracağınız bir mücadelenin aksine gerçek savaşların diplomasi ruhundan da nasibini almış tüm dünya coğrafyasını kapsayan taktik savaşı içine gireceksiniz. Kısacası dünya etrafında dolanan uydular, füzeler ve hava birimleriyle zaman zaman 007'nin filmlerini andıran gergin bir arcade shooting'e de benzeyen olaylar sırasında üs koruma vazifesine

uzanıyor. ULTRA (Universal Tactical Response Agency) için çalışan Phoenix isimli bir askersiniz. Buna bağlı olarak da küçük bir komuta merkezinde birkaç eğitimli subayın beyin takımını oluşturduğu bir ekiptesiniz. Başlangıçta sadece küçük çatışmalar için görevlendirilseniz de ilerleyen aşamalarda sizden tüm Dünya düzeninde nüfuz sahibi li-



der pozisyonuna ulaşmanız bekleniyor. Savaş misyonunuzu WOE'in (World Order Enterprise) yayılmacı politikasına (kötü taraf) karşı savaşmayı toplumsal görevmiş gibi lanse ederek şirince sürdürüyorsunuz. Diktatörlerin de yol açacağı onlarca karışıklık ve saldırı karşısında hassas Dünya dengelerini a-ratmayan durumlarla karşılaşp sınırlarınızı genişletmeye devam ediyorsunuz.

Hani Nerde Benim Uzaylılarım?

Global Domination'ın 20 senaryosu toplam 56 ülke, daha doğrusu bölge üzerinde gerçekleşiyor. Yüzölçümü az ülkeler oyunda sözde yer alsalar da Balkanlardaki gibi biraraya toplanmış.

mün ardından ikinci bölümle birlikte Avustralya topraklarına konuşlandırılmış üssünüze Space tuşuyla odaklayarak gemilerinizle düşman denizaltılarını saptayıp ortadan kaldırmamız gerekiyor.

III.Dünya Savaşı

Hangi bölümde olursanız olun başarının anahtarı her zaman için özellikle reflekslerinizden yardım alıp hızlı kararlar vermek ve bunları uygulamaya geçerken de aynı çabukluğu korumak. Her bölümün sonunda kazanılan, kaybedilen yerler ve harcanan süre; saldırı ve savunma planları için başarı yüzdeleriyle birlikte şekilleniyor.

Global Domination'da geniş bir silah ve araç envanterine sahipsiniz. Denizaltılar, savaş gemileri, kruvazörler ve bombardıman uçakları bunlardan bazıları. Kısa ve uzun menzilli füzeler standart savaş başlıkları dışında, sadece bölge insanını öldüren, altyapıya hiç dokunmayan firestorm warhead, elektriksel etkisiyle çevresine zarar veren elemental warhead ve doğal olarak nükleer başlık. Uydu kontrollü lazer silahlarıyla düşman bölgelerini yerle bir edebilir ve savunma sisteminizin temelini kurabilirsiniz. Olayların 21.yüzyılda geçtiği dikkate alındığında bile tüm teçhizat gerçekçi özellikleri ve taraflara dağılımıyla durumu kurtarmayı başarmış.

Grafiklere gelince: Tüm mücadeleler aynı mekanda da vukuu bulacak olsa da oldukça güzel resmedilmiş. Hoş patlama efektleri görselliği tamamlıyor. Bölüm aralarındaki dijitize görüntüler son derece kaliteli ve zaman zaman sinema filmlerini andırıyor oluyor. Tek arka plan varlığının bir süre sonra oyunu monotonlaştırdığı göz önüne alındığında, dijitize görüntülerin oyunu sıradan bir arcade shooting'e benzemekten kurtaran en büyük faktör olduğu ortada. Bu ara sahneler çeşitli acayiplikler içermiyor değil. Bölüm aralarında karşınıza geçmiş subayları bir yandan tıklarırken acayip pozisyonlara girip bir diğer yandan da size emirler yağdırdığını göreceksiniz. Ama 3D Hızlandırıcı kartların sağlayabileceği olanakların grafiklere yeterince yansımaması büyük eksiklik.

Global Domination, mouse ve klavye destekli bir arabirime sahip. On kursor tuşla oyuna bu şekilde hakimiyet



kurmanın en iyi yöntem olmadığı kesin. Çünkü Joystick veya Joypad desteğiyle kontrol zorluklarının aşılabileceği göz ardı edilmiş. Tuşlar özgürce değiştirilmese de 4 farklı dizilim arasında seçim yapabiliyorsunuz. Ekrandaki sembollerin neye yaradığını anlamaya çabalarken bir diğer yandan kontroller yüzünden ahtapotvari pozisyonlar girebilirsiniz. Hele kitapçıklara da sahip değilseniz ilk başta iyice afallamanız olası.

Eh işte. İdare eder

Oyun 3 farklı zorluk seviyesi içeriyorsa da bunların birbirinden en belirgin şekilde ayrıldıkları nokta aynı anda yapmanız gereken işlem miktarı. Ne de olsa oldukça geniş bir coğrafya da düşman saldırılarına karşılık vermek zordurundasınız. Dur durak bilmeyen oyun anlayışı sadece bölüm aralarında save

yapabilmenize izin veriyor.

GD, beklenmedik sayıda kriz durumuyla karşınıza çıkıyor. Bunların içinde rehine kurtarma, sivil savaş, petrol krizi gibi sorunlar yer alıyor. Olayların gelişim hızının ivme kazandığı durumlarda kontrolü kaybedip de kimin bana saldırdığını tespit edemediğim durumlar oluşmadığı değil. Zaman sınırlamaları genelde oyuncuları köşeye sıkıştırarak problemler yaratmıyor.

Ses efektlerinin beceriklice hazırlandığını ve patlama seslerinin kaliteli olduğunu söyleyebilirim. Video sahnelerindeki

konuşmaları bazen abartılı ve dolayısıyla gülünç bulabilirsiniz ama esas kafa ütüleyen "stockpile low" veya "stockpile empty" gibi efektler. Filmimsi ve paldur küldür hazırlanmışa benzemeyen arkaplan müzikleri oyunun bu yönünü başarıya taşıyor.

Global Domination uluslar arası çekişmeye yenilikçi bakış açısı getirmesi nedeniyle başarılı olarak gösterilebilir. Grafiklerin ve müziklerin yeterli düzeye ulaşması arabirimin kazmalığını bir noktaya kadar gizleyebiliyor. Yine de oyunu alıp almamanızı belirleyecek en büyük etkenler; barış, bağımsızlık, savaş, diktatörlük gibi kavramlarla evrensel düzeydeki ilginiz. Çünkü GD'nin en alımlı özelliği milletlerarası hassas dengelere dilediğiniz gibi şekil verebilecek ve kendi savaşlarınızı yaratabilecek olmanız. L

Genel
7
PUAN

Global Domination • Psygnosis • RTS • 1 CD

İNCELEYEN : Ozan Ali Dönmez

SİSTEM : Dos, Win 95/98

İŞLEMCI : Pentium 133

RAM : 32 MB

3D Hızlandırıcı : Direct 3D

Bilgi için :

HD Alanı : 45 MB

CD-ROM : 2Hızlı

MULTIPLAYER : Yok

GRAFIK : ★★★★★★★★

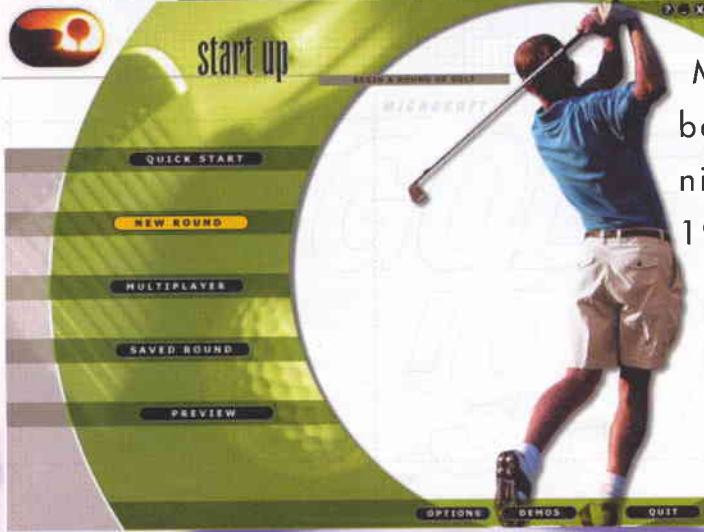
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

Level CD : Verilmedi

Microsoft Golf 99



Microsoft Golf 1999 Edition dünyada belki kendi türünün en iyi örneği olarak nitelendirilebilecek olan Microsoft Golf 1998'den daha iyi.

lik mevcut. Oyun için bilgisayar ve insan olmak üzere iki çeşit birden fazla karakter yaratabilir ve oluşturduğunuz karakterler ü-

kollerini kullanan bir ağa bağlanmalısınız. Bunların hiçbiri olmuyorsa ve İnternet bağlantınız varsa, gidin www.zone.com adresine. Gidin. Gidin. Belki ben sizinle golf oynamak istiyorum.

Phantom Yardım Masası

Doğruyu söylemek gerekirse oyunda iyi bir performans elde edemedim. Topu her deliğe en az 10 atışta filan sokabildim, ama yılmadım, çalıştım. İşte en iyi sonucu elde edebilmek için dikkat etmeniz gereken noktalar: Atış yapmadan önce etrafı, özellikle tanıtım videosunu dikkatle izleyin. Atış için en uygun sopayı seçin. Atış stilini bulduğunuz konuma bağlı olarak değiştirin. Atış yapmadan önce kırmızı beyaz çizgili sopayı (ismini bilmiyorum) deliğin yerini veya atış yapmak istediğiniz noktayı belirlemek için kullanın. Ekranın sağ altında bulunan profil görüntüsünden faydalanarak delikle aranızdaki uzaklık ve yükseklik mesafelerini ölçün ve en önemlisi rüzgârı göz önünde bulundurun. Benden bu kadar gerisi size kalmış.

Oyun gerek kullanımı, gerekse gerçekliği açısından kendi türünde benim gördüğüm en iyi örnek. Özellikle gerçek parkurların, mükemmel denebilecek şekilde bilgisayara aktarılmış olması ve beraberinde kullanılan sesler beni epey eğlendirdi. İşte oyunun en güzel noktası. Dünya üzerindeki fizik kuralları ile herhangi bir aykırılık göstermemesi oyunun daha da eğlenceli hale gelmesi için en büyük neden. Hadi size iyi oyunlar. L

Golfün bir zengin sporu olduğu düşüncesi yanlış. Çünkü zenginler oynamaya çalışırken, fakirler bu spordan zengin olurlar. Aslında gerçekten de çok iyi para olan bu spor dalını yapmayı ben de isterdim. Özellikle oldukça sıkıntılı ve stresli geçen şu son günlerden sonra oldukça rahatlatıcı olurdu benim için. Ama bizim orada golf pisti vardı da ben mi oynamadım...

Her neyse! Her sene yeni bir Edition'ı çıkan oyunları incelemek ve yazmak bana oldukça sıkıcı gelir. Özellikle bir önceki yılın versiyonunu da ben incelediysem. En iyisi geçen yılki, sonra da bu sayıdaki yazıyı okuyun. He he şaka yaptım.

Bir Yıl Daha Geçti

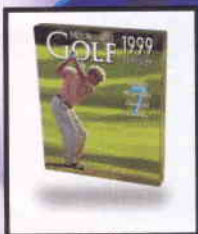
Aradan bir yıl geçmiş, adamlar Microsoft Golf 1999 Edition diye kapağa yazmışlar, bakalım bu geçen 12 ay içerisinde ne iş yapmışlar? Oyun içerisinde üç tanesi, Donald Ross Memorial, Eagle Heights ve Medalist Golf Club, yeni olmak üzere toplam 7 tane Word Class parkur mevcut. Teeth of the Dog ve Links Casa de Campo'da, Bay Harbor, ve Preserve 9 parkurları geri kalan dört tanesi. Bu 7 parkur üzerinde oynayabileceğiniz toplam 117 tane de-

zisinde istediğiniz değişiklikleri, kullandığı sopalar, giydiği T-shirt'in rengi, atış stili vb. yapabilirsiniz. Oyun ve hepsinden önemlisi golf sporu (kurallar, oyun stilleri) hakkında oyun içerisinde bulunan tanıtım videolarından ayrıntılı bilgi edinebilirsiniz.

Tek Başına da Olmaz ki

Her ne kadar Quake ve Starcraft'tan ileri gidememiş olsam da, oynadığım oyunlarda benim için en önemli noktalardan biri Multiplayer desteğidir. Gördüğüm kadarıyla geçen süre içerisinde bu oyun dersine çok iyi çalışmış ve sizi tek başına oynamanın sıkıcılığınan kurtarmak için elinden gelen herşeyi yapmaya hazır gibi görünüyor. Microsoft Golf 1999'u ister bir Network (LAN üzerinde 4 kişi) ya da İnternet Gaming Zone üzerinden oynayabilirsiniz. Eğer "Bu kadarı bana yetmez, benim işime gelmez" diyorsanız, alın iki bilgisayarı modem üzerinden birbirine bağlanın. Her aklı size ben mi vericem? Herşeyi de benden beklemeyin artık lütfen yani... İki bilgisayarı modem üzerinden birbirlerine bağlayabilmek için en az 28.800 modeme ihtiyacınız var. Network üzerinden oynayabilmek için de TCP/IP veya İPX proto-

Genel
9
Puan



Microsoft Golf 99 • Microsoft • Golf • 1 CD

İNCELEYEN	: Phantom	HD Alanı	: 65 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
SİSTEM	: Win 95/98/NT 4.0	CD-ROM	: 2Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	MULTIPLAYER	: 4	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 16 MB			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★
3D Hızlandırıcı	: Gerekmiyor			Level CD	: :
Bilgi için	:				

Kısa Kısa

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

CYBERMERC'S

Bu oyun hakkında ne desem bilemiyorum, yani o kadar kötü bir yapım ki kelimeler kifayetsiz kalıyor. Konusu doğrudan Alien ve benzeri filmlerden çalıntı, paralı askerler uzaylı yaratıklarla savaşıyor, ve falan, ve filan. Tabii bu konu ilgi çekici gibi gelebilir, ama oyunu görünce insanın resmen tepesi atıyor. Grafikler on sene öncesinin oyunlarına benziyor, ses efektleri ise çok daha eski kartuşlu oyun makinelerinden kaçıp gelmiş sanki. Müziklere ya da giriş demosuna ise söylenecek tek laf bile bulamıyorum, kim yapmış bu oyunu, ana okulu öğrencileri mi? Onlar bile çok daha iyi oyunlar yapabilir. Kendinize bir karakter seçip onu silahla filan donatıyorsunuz, sonra da Mercenary Guild'e gidip oradan görev alıyorsunuz.

Sonrası bildik, izometrik bir haritada komik kılıklı yaratıkları öldürüyorsunuz. Adamınız görev geçtikçe level-up filan oluyo, daha ağır silahlar taşıyor. Genel olarak oyun hakkında söylenecek çok fazla birşey yok, on sene önce olsaydı herhalde iyi kötü oturup oynanırdı. Ama PC oyunlarının böyle alıp yürüdüğü bir zamanda, bu kadar berbat bir oyun yapabilmek de belli miktar kaabiliyet gerektirir herhalde. Issız bir adada bu oyunla başbaşa kalsam bile oturup oynamazdım sanırım, canınız o kadar sıkılıyorsa ya da nostalji takılmak istiyorsanız gidip X-Com 1 ve 2 gibi klasikleri oynayın. Böyle ipe sapa gelmez oyunlara verilecek paraya yazık.



FİRMA : JC RESEARCH

TÜR : ACTION

2

YOU DONT KNOW JACK

Volume 4: The Ride

Derginin önceki sayılarında You Dont Know Jack serilerine yer vermiştik. Berkeley Systems tarafından hazırlanan ve Sierra aracılığıyla piyasaya sürülen bu serilerden şimdi de The Ride geçti elimize. Bu aslında serinin diğer oyunları gibi bir yarışma, 1-3 kişi tarafından oynanabiliyor. Yapı olarak Amerikan televizyonunda (ve tabii bizim televizyonlarda) bolca rastlanan saçma sapan yarışma programlarına benziyor, fakat bu bir tesadüf değil tabii. Jack serilerinin başlıca hedefi, kaynağı Amerika olan tüketim ve Pop kültürünün toplum üzerinde yaptığı olumsuz etkileri irdelemek, yozlaşmaya dik kat çekmek ve sözde "yüksele değer" yargılarıyla alay etmek. Tabii oyun

muhteşem grafiklere sahip değil, ama bunun eksikliğini hissetmiyorsunuz bile. Fakat küçük bir sorun var, oyun text ağırlıklı olduğundan son derece iyi İngilizce bilmeniz gerekli. Bununla da kalmıyor, soruların büyük kısmı Amerikan "kültürünü" konu aldığından, o toplumu etkileyen genel gündemden de haberdar olmak gerekli. Tabii oyunun genel kültür seviyesi de çok önemli, yoksa ekrana çapraz bakmaktan başka birşey yapamazsınız. Sonuç olarak Jack serileri bugüne dek oynadığım en güzel oyunlardır, bir başladınız mı saatlerce bırakmak mümkün olmuyor, her saniyesi esprilerle ve alaylarla yüklü. Eğer dilbilginize ve genel kültürünüze güveniyorsanız sakın kaçırmayın.



FİRMA : SIERRA

TÜR : YARIŞ

9

LANDER

Seneler önce Amstrad ve Commodore makineler yeni yeni yayılmaya başladığında buna benzer bir oyun vardı, ama adını bir türlü hatırlayamıyorum. O oyunda 2 boyutlu bir ekranda, küçük bir uzay gemisini yere konduurmaya çalışıyordunuz, ancak son derece zor bir oyundu. İşte Lander o oyunun yeni versiyonu gibi birşey. Güneş sistemi dolaşan bir yolcu gemisinde kendine iş arayan bir adam rolüdesiniz. Fakat eski bir pilot olarak sıradan işler yapmıyorsunuz, elinizdeki Dropship kı-

lıklı modül ile aşağı inip sizden istenenleri yerine getiriyorsunuz, tabii kontrat koşulları dahilinde. Kazandığınız parayla malzeme ve yeni gemi filan alıyorsunuz. Haritalar üç boyutlu çizilmiş, siz geminizi dışarıdan görebilirsiniz, genelinde yüzeyin çok altına kadar inen dehlizlere girip, yakıt bitmeden geri dönmeyi gerekiyor. Grafikler fena sayılmaz, 3D hızlandırıcı kartlara da destek verilmiş. Gemiye silah takıldığını düşünürseniz, tabii ki savaşmak

zorunda kalacağınız durumlar da olacak, bir süre sonra ise her oyunun ayrılmaz bir parçası olan uzaylı istilacılarla karşılaşacaksınız. Buraya kadar herşey tamam, değil mi? Grafikler fena değil filan. Zaten hepsi de o kadar, oynanabilirlik düşük, konu yok, insanı makine başına oturtacak sürükleyici bir oyun atmosferi namevcut. Uzun lafın kısası, alınp oynanacak bir oyun değil. Makinemde ancak bir saat kadar kaldı, sonra kaldırdım



ve bir daha da kurmadım. Siz de para verip alırsanız, yapacağınız şey büyük ihtimalle bundan farklı olmayacaktır, pas geçin.



FİRMA : PSYGNOSIS
TÜR : ACTION

4

THE CREED

Diablo ve Fallout çok tutulup da satış rekorları kırmaya başlayınca, tüm firmaların aklına bu tür oyunlar yapma fikri geldi sanırım. Ancak halen alınmaya değer adam gibi bir yapımla karşılaşmak mümkün olmadı. Ortalıkta bir sürü ne olduğu belirsiz oyun dolaşiyor ve herbiri de kendini "mükemmel" diye tanımlıyor, fakat tabii oyununu kurup da çalıştırınca görüyorsunuz ki köpeğin önüne atsanız yemez. İş-

te Creed bu tarz bir oyun, hesapta Cyber-Punk bir dünyada geçen, hareketli ve sürükleyici bir RPG, ancak köpeğim hiç de öyle düşünmüyor. İki ana karakterden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz, biri dişi suikastçi ve kaçak Gene Matrix, diğeri de onu avlamaya çalışan ödül avcısı Guy Wolfe. Bindikleri gemi sabotaj sonucu patlayınca, ikisi de bir kurtarma kapsülüyle Cerberus kolonisine düşüyorlar ve burada kovalamacaya başlıyorlar. Burası üç güçlü topluluğun kavgasına sahne olan, uzayın dibinde lanetli bir yer, her yerde anarşi hüküm sürüyor. Siz para ve diğer şeylere kavuşmak için bu topluluklar adına kirli işler çevirip, bir yandan da hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Buraya kadar yeni bir şey yok, ancak maalesef bundan sonra da yok. Grafikler iyi belki ama bu oyunu çöp tenekesinden kurtarmaya yetmiyor. Oynanabilirlik düşük, atmosfer iddia edildiği gibi sürükleyici filan değil,



ayrıca konu çok uyduruk bence. Birkaç saat oynayıp çözmeye çalıştım, belki biraz ilerleyince sardırır diye. Fakat aradan üç saat geçtiğinde tek ilerleyen şey üzerime çöken dayanılmaz uyuma isteği oldu, hem de günün ortasında! Sonuç? Unutun gitsin, piyasada oyun mu kalmadı? **L**

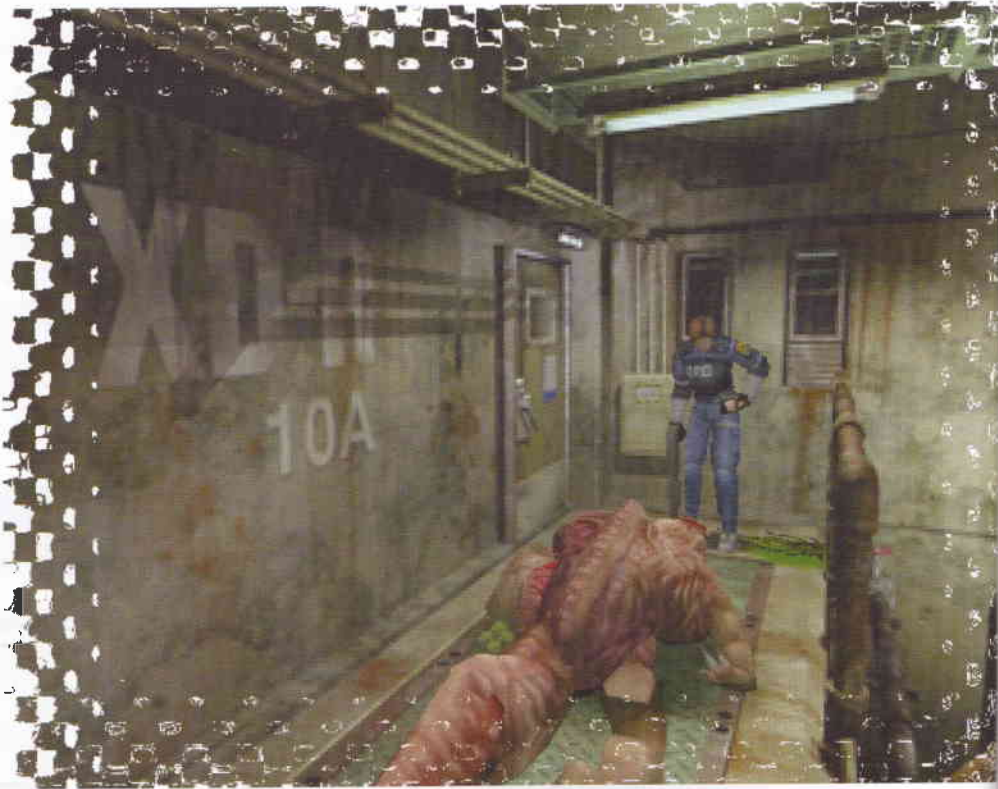
FİRMA : DREAMTIME
TÜR : RPG

4



Resident Evil 2

Oyun başladığında gidebileceğiniz tek yol sizi polis karakoluna ulaştıracaktır. Karakola giderken, dükkan sahibi zombileri beslerken (!) koşup elindeki Shotgun'ı alın. Karakola varınca sol ilerideki kapıya gidin. Yaralı polisten mavi kartı alıp ana holdeki bilgisayar terminalinin üzerinde kullanın. Kilitli kapıları böylece açtık. Batıdaki kapıdan geçin. Koltuğun üzerindeki kitabı okuyun. Polis şefinin kasa şifresi yazıyor (2236). Arkanızda oyun boyunca karşılaşacağınız sandıklardan var. Bunlara elinizdeki eşyaları koyabilirsiniz, taşıma kapasiteniz sınırlı olduğundan yanınıza ne almanız gerektiğine karar vermeniz çok önemli. Bıçağı sandığa koyun, odanın köşesindeki kilitli masaya dikkat edin. Diğer kapıdan geçin (dışarıdaki neydi!!). Kötü birşeyler olacak gibi, aldığınız Shotgun'ı çıkartın. Devam edin, ölü polisten mermileri alın. Licker sahneye çıkınca Shotgun elinizdeyse korkmayın, değilse korkun. Licker ölünce ilerleyin. Sağdaki ilk çift kapıdan girin. Etraftaki raporları ve mermileri toplayın. Diğer odadaki şömineyi çakmakla yakın ve Red Jewel'ı alın. Bu odadan çıkıp devam edin, kapının arkasında birşürü zombi var, hepsini öldürün. Merdivenin altındaki yeşil bitkileri alın ve kapıdan geçin. Red Jewel'ı sandığa atın. Köşedeki kilitli dolaba dikkat edin. Eğer Brad Vickers'ı öldürüp Special Key'i aldıysanız, bu dolaptan yeni bir elbise giyebilirsiniz (Bkz. Gizli Karakterler). Dışarı çıkıp merdivenleri turmanın. Heykellere ulaştınca, soldakini



sağ, sağdaki sol taraftaki platformların üzerine gelecek şekilde ittirin. 2. Red Jewel'ı alın. Kapıdan geçin, soldaki oda STARS ekibinin. Masalardan birisinin üzerinde Chris'in günlüğü var. Bu odada Diary File, Unicorn Medallion, tabanca mermisi, Shotgun ve sprej var. Claire ile konuştuktan sonra geri dönün. Red Jewel ve spreji sandığa koyun. Karakolun girişindeki heykelin üzerindeki Unicorn Medallion'u kullanın. Spade Precinct Key'i alın. İkinci kata çıkın, bir koridorda solda bulunan metal kapı anahtarla açılıyor. İçerideki merdiveni en dibe kadar ittirin ve üstüne çıkıp manivelayı alın. STARS ofisine geri dönüp ileri devam edin ve ilk kapı-

yı açın. Zombileri öldürüp ileri gidin, mermileri alıp soldaki koridordan devam edin (yandaki kilitli çekmeceye dikkat). Kütüphaneye gelince, üst kata çıkın ve kapıdan geçin. Üçüncü kattaki saat odasına gelince, manivelayı duvardaki deliğin üzerinde kullanın. Kütüphaneye geri dönün. Karşıya devam edip aşağıya düşün. Duvardaki di-agrama bakın. Diğer duvardaki düğmeye basın. Kütüphane raflarını şu şekilde hareket ettirin: En soldaki bir sağa, onun sağındaki bir sağa. Açılan panelden Bishop Plug'ı alın. İkinci kat koridoruna çıkın, acil durum merdivenini indirin ve diğer taraftaki kapıdan geçin. Bishop Plug'ı sandığa koyun ve kanep-

den küçük anahtarı alın. Kütüphaneye girdiğiniz kapıdan geçip çekmeceyi küçük anahtarla açın ve Custom Hand Gun Kit'i alın ve Hand Gun ile birleştirin. Küçük anahtarı aldığınız odaya geri dönün, diğer kapıyı açıp geçin, kargaları vurun. Koridorun sonundaki kapıdan çıkıp çatıdan aşağı inin, kapıdan geçip Valve Handle'ı ve Ink Ribbon'ları alın. Çatıya dönüp Valve'ı deliğin üzerinde kullanıp yangını söndürün. 2. kat depo odasına dönün ve Red Jewel'ları alın. Geri dönüp soldaki kapıdan geçin ve Red Jewel'ları heykelin iki yanındaki yerlere yerleştirin.

King Plug'ı ve pembe anahtarı alın. Sandık odasına dönüp King Plug'ı bırakın. Kargalı hole dönün, karşıdaki ka-

lacaksınız. Bulduğunuz filmleri karanlık odada banyo edebilirsiniz. Diğer kapıdan geçin ve arkadaşın zombiye dönüşüne tanık olun. Heart Precinct Key'ı alıp ana hole çıkın. Doğu kanadında en sonda bulunan kilitleli kapıya gidin. Devam edin, merdivenlerden inin.

Zemin katında köpekler var. Sağa dönün, kalorifer dairesine girin. Kontrol panelini çalıştırıp düğmeleri şu şekle getirin : Yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı. Dışarı çıkıp sağa devam edin ve garaja girin. Ada ile tanışın, kamyoneti birlikte itin. Dümdüz ilerleyin tel kapıdan geçin. Ben olayları anlatacak. Rafta duran levreyi alın. Dışarı çıkıp ilk kapıdan girin. Köpekhanenin (ne?!!!) içinde bir lağım kapağı var.

sansörle aşağı inin, pompalı tüfeğin mermilerini alın. Ada'yı kontrol etmeye başladığınız yere geri dönün. Leon'a geçince, zemin katın girişine dönün, ilerideki otopsi odasına girin. Dipteki çekmecedeki Red Key Card'ı alın ve KAÇI-IIN. Bu koridordaki açamadığınız son kapıya gidip, kart okuyucunun üzerinde Red Key Card'ı kullanın. Herşeyi alın, ama dolaptaki çanta ve makineli tüfeği alırsanız, bir sonraki senaryoda Claire avucunu yalar. Karakol birinci kata dönün.

Merdivenin yanındaki odaya girin ve Magnum ile dosyayı alın. Karakolun doğusundaki en uç oda olan konferans salonuna gidin. Duvarın solundaki ocağı çakmakla yakın ve meşaleleri şu sı-



pidan geçip aşağı inin. Yeşil bitkileri almayı unutmayın. Ofisin içindeki odadaki kasayı 2-2-3-6 şifresi ile açın. Mavi kapıdan geçin. Bekleme odası zombiyle dolu, holün sonundaki kapıdan geçin ve ilk odaya girin. Rook Plug'ı ve Cord'u aldığımızı zaman sürprize hazır olun. Dışarı çıkıp yandaki odaya girin. Küçük anahtarı alın.

Karakolun girişine geri dönün. Karşı kapıdan geçin ve dümdüz devam edin. Kesik kabloların olduğu yere gelince, e-linizdeki kabloyu üzerinde kullanın. İlerleyin ve kapıdan geçin, sağdaki kilitleli kapıyı açın. Zombileri öldürün ve bütün çekmeceleri kurcalayın. Bir film bu-

Levreyi kullanarak kapağı açın.

Aşağıdaki örümcekleri öldürün. Yukarı çıkınca solda bir depo var. Tam ileride ise "H" şeklinde başka bir oda. Bu odaya girip çıkın. Demodan sonra kontrol Ada olarak bizde. Köpekleri vurup soldaki kapıdan girin. Sağdaki basamaklardan inin. Aşağıdaki kutulardan en soldakinin üzerine çıkıp diğerini sağa itin. Diğer tarafa geçip bütün kutuları ilerideki duvara dayalı ve yanyana gelecek şekilde yerleştirin. Basamaklardan geri dönün, yanıp sönen düğmeye basıp kutuların üzerinden karşıya geçin. Club Precinct Key'ı alın. Buradan çıkıp soldaki depoya girin, a-

rayla yakın: Orta, sağ, sol. Düşen altın çarkı alın ve karakolun üçüncü katına topuklayın. Manivela ile merdiveni indirdiğiniz yerde, merdivenlerden çıkın. Çarkı mekanizmanın üzerinde kullanın. Açılan delikten Knight Plug'ı alın ve aşağıya kayın. Aaaa, Ben hafif ölüyor galiba, hücresinin önünde iki parça yatıyor da, size verdiği kağıdı alın. Lağımlara geri dönün, diğer taraftan çıkıp depodan bütün Plug'ları alın. Veee ilk büyük belanızla karşılaşın. Aldıysanız makineli, yoksa Shotgun bu arkadaşın icabına bakar. Yalnız kustuğu yaratıklar çok sinir bozuyor. Yaratık ölünce arkadaki panelde bütün

Plug'ları kullanın. Açılan kapıdan geçin. Ada ile konuşun, merdivenlerden inin ve olayı bitirin.

Raccoon City Sewers:

Depoya gelince masanın üzerinden fakası alın. Sandıktan Valve Handle'ı alın. Asansörle aşağı inin. Ada'ya geçince, kadının gittiği yere gidin, merdivenlerden tırmanın. Hızla koşun ki böcekler sizi yakalamasın. Diğer taraftaki merdivenden inin. Demodan sonra kontrol tekrar Leon'a dönüyor.

Kapıdan çıkıp lağuma inin. İleride soldaki delikteki ölüler ararsanız Wolf Medal ve pompalı mermisi buluyorsunuz. Geri dönüp kanalın sonuna gidin, örümceklerle hiç uğraşmayın koşarak rahatlıkla kaçarsınız. Kapıdan geçip dümdüz gidin, sağdaki panelin üzerinde Wolf Medal'ı kullanın, arkanızdaki açıklıktan girip kapıdan geçin. Eğer zehirlendiyeniz mavi bitkilerden çimlenin. Kırmızı ışığın altındaki deliğe Valve Handle'ı sokup köprüyü indirin. Diğer tarafa geçip köprüyü tekrar yukarı yollayın. İsterseniz bir SAVE edin. Kapıdan geçin, koridordan ilerleyin ve soldaki yeşil ışığa dikkat edin. Koridorun sonunda timsahcık saldırınca KAÇIIN. Kırmızı ışığın yanına gelince, düğmeye basıp tüpün yere düşmesini sağlayın. Timsah tüpü ağzına alınca tek mermide havaya uçurup işini bitirin.

Timsahın çıktığı yere geri dönün. Düğmeye basıp kapıyı açın. Ada ile yine buluştuk, yukarı çıkın, solda en üstteki ölünün üzerinden Eagle Medal'ı alın. Geri dönüp duvardaki deliğin üzerinde Valve'ı kullanıp havalandırmayı durdurun. Yukarı tırmanın ve diğer taraftan inip Eagle Medal'ı panelin üzerinde kullanın. Su durunca kapıdan geçin. Sağ taraftan elektriği açın. Tramvaya binin, inin ve sağdaki Flare Gun'ı çakmağınızla yakın. Weapon Box Key'ı alın. Kapıdan geçin, soldan gidip Shotgun parçalarını alın ve üzerinde kullanın. Diğer tarafa devam edin ve diğer koridora geçin. Sağdan gidip bitkileri alın. Sola dönüp merdivenden çıkın. Burası depo, Save edip sandıkla oynayabilirsiniz. Dışarı çıkıp trene binin, kontrol bölümünden anahtarı alıp dışarı çıkın. Panelin üzerinde kullanıp treni çalıştırın. Tren sallanmaya başlayınca dışarı çıkıp olaya el koyun. Veya olay size el koysun, işte William amca!!! En kolay magnum ile öldürülür ama yaklaştığı anda topuklamayı ihmal etmeyin. Ölünce, tekrar trene girin.

The Umbrella Lab:

Dışarı çıkıp Main Shaft yazan yere gidin. Merkezden mavi koridora sapın, içeri girin. Donmuş kapıdan girin, Fuse Case'ı alın. Arkanızdaki makinenin ü-

zerinde kullanın. Main Fuse'u koridorların merkezindeki aletin üzerinde kullanıp elektriği açın. Kırmızı koridordan geçin, sağa dönüp dolaptan alev makinesini alın. Dosyayı da alın. Security File'ı alıp bilgisayarı kullanarak böcek zehirini açın. Delikten çıkan sarmaşıkları yakın. İçeri girin. Licker kardeşleri pompalıyla öldürün. Dolaptan fişekleri alın. Çıkın ve büyük çelik kapıdan gidin, bitkileri öldürün. Balkondaki merdivenden aşağı girin. Koridordan geçerken Licker'ları öldürün. Artık hemen hemen hep tek yöne gideceksiniz, yolda daktiloları ve sandığı kaçırmayın. Kapıdan geçin ve Research Center'a girin. Üzerinde ışık yanan dolaptan Magnum parçalarını alıp kullanın. Oyun boyunca göreceğiniz en güçlü silah bu. Büyük laboratuvarın bir köşesinde Lab Key Card var. Onu alın, dışarı çıkıp ve dümdüz ileri gidin. Larvalara dikkat. Kapıdan girip dev güve kelebeğini öldürün. Bilgisayarın üstündeki böcekleri pompalı ile biraz uzak mesafeden patlatabilirsiniz. Bilgisayara girip şifreyi "GUEST" olarak yazın. Çıkın, B4 laboratuvarına geri dönün. Merkez odaya geri dönüp mavi koridordan geçin. Sağdaki metal kapıyı açıp panele parmak izinizi kullanın. Kapı açılmayacak ama bunu Claire'in senaryosunda neden yaptığımızı anlayacaksınız. Lab Key'ı kullanarak hemen yanınızdaki kapıyı açın. Lambanın düğmesini bulup açın, MO Disk'ı alın. Çıkın.

Demodan sonra G-Virüsünü alın. Kırmızı koridora gidin, demodan sonra B5 laboratuvarına gidin. Koridordan aşağıya gidin, sağdaki kocaman kapıyı açmak için MO Disk'ı panelin üzerinde kullanın. Kapıdan geçin, asansörün yanındaki düğmeye basın ve son karşılaşma için hazırlanın. Son yaratığı öldürmek için mutlaka yanınızda Custom Magnum, bol mermi ve enerji bulunsun. Yaratık öncüne arkanıza yaslanıp son demoyu seyredin. Oyun bitince SAVE ediyorsunuz. Neden? Çünkü daha işiniz bitmedi. Leon bunları yaşarken, bakalım Claire'in başına neler gelmiş?

Claire'in Başına Gelenler (2. Senaryo)

Unutmayın, Leon'un senaryosunda yaptığımız birçok şey, Claire'i etkileyecektir. Sırt çantasını veya makineli tüfeği aldınız mı? Claire onları bulamayacak. Timsahı öldürmediniz mi? Claire'in uğraşması gereken fazladan bir kişi daha var demektir. Bunları göz önünde bulundurarak oynayın. Ayrıca, bu senaryoyu tamamen anlatmayacağız, çünkü nerelere gitmeniz gerektiğini zaten biliyorsunuz. Burada sadece senaryonun farklı yanları anlatılacak.

Claire, tanker patlamasının diğer ta-

rafında başlayacak. Ortalık biraz farklı, ama biraz araştırınca tanıdık bir yere ulaşacaksınız. İlk yapmanız gereken kargalı koridordan ve 2. Kat deposundan geçerek karakolun girişine ulaşmak. İkinci kat balkonuna (ana girişe bakan büyük balkon) ulaşınca duvardan Unicorn Medal'ı almayı unutmayın. Şimdi, 1. kat doğu ofisinden Valve Handle'ı almanız lazım. Buradan çıkıp su deposuna gidip yangını söndürün. Ve geri dönüşteki büyük sürprize hazır olun. Bu yeni düşmanı (Tyrant 103 veya T103) en güçlü silahınızla 8-10 kere vurarak öldürün. Üstünü arayıp mermileri alın. Ama öldürdüğünüzü sanmayın. Buradan çıkıp, yangını söndürünce girebildiğiniz odaya gidip Blue Card'ı alın. Buradan itibaren hemen herşey ilk senaryo ile aynı olarak gidiyor. Ama bilmeniz gereken bazı noktalar var.

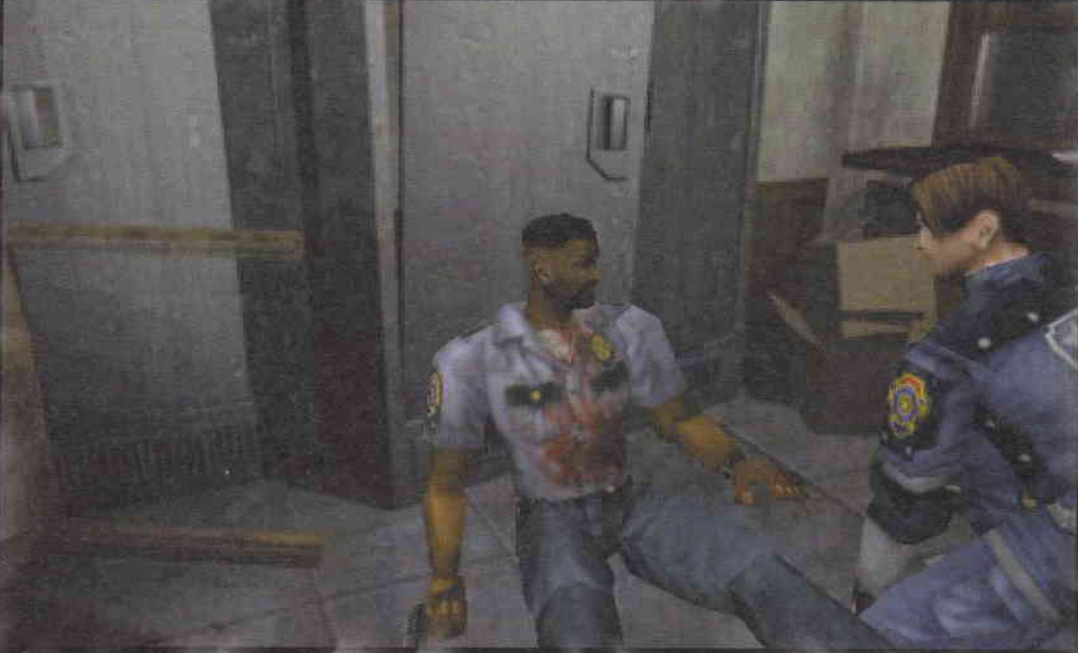
Claire satranç taşları değil, renkli taşlar topluyor. Bunların hemen hepsi Leon'un satranç taşlarını bulduğu noktalarda. Ayrıca Claire, helikopterin yanındaki kapıdan da geçebiliyor. Ama duvarı uçurmak için Plastik Patlayıcı ve Detonator lazım. Bunları Batı Ofisinde ve hemen yanındaki küçük odada bulabilirsiniz. Bomba ile Detonator'ı birleştirip duvarın yanında kullanın. Açılan yeni bölgede polis şefi ile karşılaşacaksınız. Onun masasının arkasındaki resmi incerseniz, renkli taşları koyabileceğiniz bir panel ortaya çıkıyor. Lağımara bu yoldan inmeniz gerekiyor. Claire'in geçmesi gereken lağım kapağı otopsi odasından sola devam ederek bulunabilir.

Umbrella laboratuvarına da farklı bir yerden gireceksiniz. Asansörü çalıştıran düğmeyi bulmalısınız. Oyunun en sonunda ise, trenin içinden platform anahtarını alın. Kapıdan ve merdivenden devam edin, kapıdan geçmeden önce paneli açın. Oradan iki adet Fuse alın. Kapıdan geçip Fuse'ları aldığımız panele benzeyen panele takın. Ve son yaratıkla dövüşün. Onu öldürmek için kaçabildiğiniz kadar kaçın. Sonunda esrarengiz bir tip size bazuka atacak. Bunu alıp yaratığın işini tek atışta bitirin. Trene dönüp çalıştırın ve oyunu gerçekten bitirin.

Peki şimdi herşey bitti mi, HAYIR!!! Eğer önce Claire ile oynar ve ikinci senaryoda Leon'u yönetirseniz bu sefer daha farklı bir sonla karşılaşacaksınız. Resident Evil 2'nin en güzel yanı da bu zaten, oynadıkça kendini açması.

Bilmeniz Gerekenler

Bitkiler : Oyun boyunca sağlığınıza korumanın iki yolu var: Ya bulduğunuz bitkileri ya da First Aid Sprey kullanacaksınız. Ama sprey kullanmanız notunuzu düşüreceğinden, tek çareniz bitkiler oluyor. Bu bitkilerin kullanımını an-



latmadan önce toplam 8 birim enerjini-
zin olduğunu söylememize izin verin.
Aşağıdaki kombinasyonları sağlamak i-
çin menüden bitkileri seçin ve COM-
BINE edin.

1 Yeşil : 2 birim enerji verir.

1 Kırmızı : Diğer bitkilerin etkisini
arttırır.

1 Mavi : Zehrin etkisinden kurtarır.

2 Yeşil : 4 birim enerji verir.

1 Yeşil + 1 Kırmızı : 4 birim enerji
verir.

1 Yeşil + 1 Mavi : 4 birim enerji ve-
rir ve zehri etkisizleştirir.

3 Yeşil : 6 birim enerji verir.

1 Yeşil + 1 Kırmızı + 1 Mavi :

Tamamen iyileştirir, zehiri öldürür ve
sizi bir süre ölümsüz yapar.

Farklı Kostümler : Oyunda Claire
için bir, Leon için iki farklı kostüm var.
Bunları fotoğraf banyo ettiğiniz odada-
ki kilitli dolaptan alabilirsiniz. Ama e-
sas olay bu dolabı açabilmek. Bunun i-
çin özel bir anahtara ihtiyacınız var. Bu
anahtarı almak için şunları yapmalısın-
ız: Oyuna başladıktan sonra
HİÇBİRŞEY ALMADAN karakola ula-
şın. Karakolun yanında aşağı inen mer-
divenleri gördünüz mü? Oradan aşağı-
ya inin ve Brad Vickers ile tanışın. Bu
süper zombiyi öldürene kadar bayağı
uğraşmanız lazım. Elinizdeki mermiler
yutmeyeceğinden koşup karakola girin.
Etraftaki bütün mermileri alın ve geri
dönüp yaklaşık 35 mermide zombinin

işini bitirin. Üstünü arayınca bulacağı-
nız anahtar ile kilitli dolabı aç-
abilirsiniz.

Save Sistemi : RE2'de Save etmek
için etrafta bulduğunuz INK Ribbon'la-
rı daktiloların üzerinde kullanmanız ge-
rekiyor. Tabii her yerde daktilo yok,
üstelik gerektiğinden fazla Save ederseniz
notunuz düşüyor. Yani nerede ve ne
zaman Save edeceğinize çok dikkat
edin.

Not Sistemi : Oyunu bitirdikten
sonra bir not verdiğini göreceksiniz. Bu
not sistemi, oyundaki gizli diğer karakterlerin ve özel silahların ortaya çıkma-
sını sağlayacaktır. Alacağınız notu etki-
leyen unsurlar:

- Kaç kere Save ettiniz
- Oyunu ne kadar zamanda bitir-
diğiniz
- First Aid sprey kullanıp kullan-
madığınız
- Özel silahları ve makinalı tüfeği
kullanıp kullanmadığınız

Eğer A almak istiyorsanız, oyun bo-
yunca 6 kereden fazla Save etmemeli,
oyunu 2 saatten önce bitirmeli ve hiç ö-
zel silah veya sprey kullanmamalısınız.
Kolay gelsin.

Farklı Karakterler: Oyunu her bi-
tirdiğinizde Save etmenize izin verile-
cek. Oyunu bitirdikten sonra Save et-
menizin mantığı, bu Save ile yeni bir se-

naryoya başlarsanız, yeni silahlar ve
karakterler bulabilecek olmanız. Bu ka-
rakterleri çıkartmak için şunları yap-
malısınız

HUNK: Oyunun ortalarında parça-
lanan özel tim üyelerinden birisi aslında
sağ. Onunla oynamak için Leon ve
Claire'in senaryolarını arka arkaya ve
hep A alarak bitirmelisiniz.

TOFU: Bu da ne dersenez,
Japonların çok sevdiği bir yiyecekmiş.
Bunu çıkartmak için oyunu üst üste
ALTI kere bitirmeli ve bu arada Hunk'ı
çıkartmak zorundasınız.

EXTREME BATTLE: Eğer iki se-
naryoyu da en az B alarak bitirebilirsen-
iz, yeni bir oyun türü serbest kalıyor.
Aslında bütün oyunun tersten oynanışı
olan EB'de, laboratuardan başlayıp ka-
rakola dönmeli ve dört tane bombayı
bulup almalısınız. Tabii bu oyun türü-
nün ultra-mega zor ve RE2'yi aşmış in-
sanlara yönelik olduğunu söylemem ge-
rekiyor. Bu oyun türünde Leon ve
Claire'in yanı sıra, Ada Wong ve Chris
Redfield'i de yönetebiliyorsunuz.

Özel Silahlar: Özel silahlara ula-
şmak için yapmanız gerekenler

BAZUKA: İlk senaryoyu A veya B
alarak 2,5 saatten önce bitirin.

GATLING: İkinci senaryoyu A veya
B alarak 3 saatten önce bitirin.

MAKİNELİ TÜFEK: İkinci senaryo-
yu A veya B alarak 2,5 saatten önce
bitirin.

Bütün silahlar: İkinci senaryoyu A
veya B alarak 2,5 saatten önce bitirin. L

Starcraft

Brood War Strategy Guide

PROTOSS

1 - Escape from Aiur: Bu bölümde Zeratul'u sağ alt köşedeki geçide götürmeniz gerekiyor. Eğer Zeratul ölürse oyunu kaybedersiniz. Onun için dikkatli olun, ve sık sık Save edin.

2- Dunes of Shakuras: En baştan Probe'larınızla hemen üs kurun ve gelişin. Dark Templar'ların çıktığı ilk bölüm burası. Ordunuzu yeterince güçlendirdiğiniz kanaatine vardığınızda haritanın sağ tarafındaki Zerg'leri temizleyin.

3- Legacy of the Xel'Naga: Corsair'ların çıktığı ilk bölüm. Disruption Web özelliği ile Spore Colony'leri durdurup Shuttle ile adamlarımızı Drop edin.

4- The Quest for Uraj : Kerrigan'ı Uraj kristaline sapsağlam götürmeniz gerekiyor.

5- The Battle of Braxis : Haritadaki bütün güç jeneratörlerini yok edin. Artanis hayatta kalmak zorunda.

6- Return to Char: Khalis kristalini bir Drone ya da Probe ile kaçırmamız gerekiyor ya da Overmind'i yok edin.

7- The Insurgent: Dark Archon'ların çıktığı ilk bölüm. Aldaris'i öldürmeniz gerekiyor.

8- Countdown: Protoss'ların sonucu ve en zor bölümü. Artanis ve Zeratul'u tapınağa götürmeniz gerekiyor. Onları tapınağa götürdükten sonra, Zerg'lerin tapınağa olan saldırılarını püskürtmelisiniz.

Artanis ve Zeratul hayatta kalmalı.

TERRAN

1- First Strike: Haritadaki asi Command Center'ını bulup yok edin.

2- The Dylarian Shipyards: Battle Cruiser'ları çalın ve Dominion güçlerini savunun.

Level'in geçen sayısındaki Strategy Guide'ı okudunuz, beğendiniz ya da beğenmediniz. Ancak hâlâ Single Player bölümlerde takılıyorsanız, bu Guide'daki Single Player bölüm açıklamalarına bakmalısınız. Sırasıyla Protoss, Terran, Zerg Campaign bölümlerini açıklıyorum.

ZERG

1- Vile Disruption: Bütün Hive'lerinizi sırasıyla saldırılardan korumalısınız.

2- Reign of Fire: Psi Disruptor'ı yok edin.

3- The Kel-Morian Combine: 10.000 mineral toplayın ve Fenix'i saldırılardan koruyun.

4- The Liberation of Korhal: Haritada önünüze geleni öldürün.

5- True Colors: Haritada Fenix ve Duke'u bulup öldürmeniz gerekiyor.

6- Fury of the Swarm: Asi Zerg'leri öldürün.

7- Drawing of the Web: Duran'ı bü-

3- Ruins of Tarsonis: Duran'ı Psi Disruptor'ına canlı olarak götürmeniz gerekiyor.

4- Assault on Korhal: Düşman Physics Lab'lerini yok edin ya da Nuclear Silo'ları yok edin.

5- Emperor's Fall: Mengsk'in Command Center'ını yok edin.

6- Emperor's Flight: Raynor'ın Command Center'ını yok edin (Valkyrie'lerin şova başladığı ilk bölüm).

7- Patriot's Blood: Amiral Stukov'u bulup öldürün. Dikkat edin, Duran'ı öldürmesinler.

8- To Chain the Beast: Overmind'in yanındaki Beacon'ların hepsine Medic götürmeniz gerekiyor ve Zerg'leri öldürmeniz gerekiyor.





tün Zerg Beacon'larına götürün. Duran yaşamak zorunda.

8- To Slay the Beast: Dark Templar'larla Overmind'i yok etmeniz gerekiyor.

9- The Reckoning: 30 dakika içinde haritadaki bütün Protoss'ları yok edin. Matriach ve Zeratul'u buldukları kötü durumdan kurtarın.

10- Omega: Haritadaki herkesi öldürün.

Ve mutlu son....

Bu bölümlerden bazılarını kesinlikle geçemiyorsanız, harita açma Cheat'ini kullanarak işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

Single Player bölümlerden kısaca bahsettikten sonra, Multiplayer Guide'a tekrar devam ediyorum.

Not: Geçen sayıdaki yazımda Medic'in özellikleri bölümünde Optic Flare ile Restoration karışmıştır. Blind diye bir özelliği de yoktur Medic'in. Bu yanlışlıktan dolayı sizlerden özür diliyorum.

Çoğu Starcraft oyuncusunun hâlâ sağ tuşla düşmanın üzerine tıkladığını görüyorum. Bu da çok üzücü. Çünkü siz bir üniteye saldırı komutu verince, adamlarınızın hepsi o birime gitmeye çalışıyor ve çoğu sıkışıklıktan hiçbir yere gidemiyor. Bu sırada düşmanın geri kalan birimleri de sizi rahatça temizliyor.

Sizin saldırı anında yapmanız gereken komut; adamlarınızı seçip klavyede A tuşuna basıp düşmanlarınızın bulunduğu yerin arkasındaki bölgeyi basmanız olacaktır. Böylece adamlarınız önüne çıkan düşmanları güzelce paylaşıp işinizi çok kolaylaştıracaktır (Attack Ground).

Bir biriminize iki komut verebildiğinizi biliyor muydunuz?? Çoğunuzun bunu bildiğini hiç sanmıyorum.

Adamlarınıza bir komutu verirken, eğer Shift tuşuna basılı tutup başka bir komutu verirsiniz, adamlarınızın sırasıyla ilk komutu, hemen ardından da ikinci komutu uygulayacaktır.

Bu özellik ne gibi faydalar sağlı-

yor??

1- Haritayı araştırmaya çıktığımızda, biriminize iki komut vererek düşmanınızı bulmak daha kolay olacaktır. Mesela haritada rakipleriniz köşelerde diyelim. Corsair'ınızı alıp sağ tuşla ilk köşeye (Shift'e basılı tutarak), sonra da ikinci köşeye basarsanız, Corsair direkt olarak ikinci köşeye gitmez. Sırasıyla köşelere gider. Yani sürekli Corsair'ınızı kontrol etmek zorunda kalmazsınız.

2- Queen'ininiz var diyelim ve High Templar'a Broodling atmak istiyorsunuz. Ancak rakibinizin üstünde çok iyi savunma var. Shift'e basılı tutarak 'r' tuşuna basın ve Queen ile Broodling atacağınız üniteye basın. Hemen ardından tekrar gelmesi gereken yere basın. Böylece Queen ilk komutu uyguladıktan sonra, hemen üssünüze geri dönecektir.

Bu komut bunun gibi birçok değişik amaçla kullanılabilir.

Sizlere biraz da birimlerin 'Damage' özelliklerinden bahsedeceğim.

Protoss ünitelerinin hepsi Shield'larına Full Damage yerler. Onun için Protoss'ların ilk başta Shield Upgrade'lerini yapmanız gerekir.

Ghost'un Full Upgrade'li Carrier'a 3 vuruşta 1 Damage vurduğunu herhalde biliyordunuz.

Damage'lar Concave, Explosive ve Normal olarak ayrılır. Siege Tank Zergling'e Siege modda 35, normal halde ise 15 vuruyor. Ancak Ultralisk'e Siege modda 70, normalde de 30 vuruyor.

Valkyrie'nin iyi olmasının nedeni roketlerinin Explosive olması. Teke tekde Valkyrie çok zayıf kalır. Ama Valkyrie sayısı arttıkça yenilmesi çok güç bir hava kuvvetiniz olur (Aynı şekilde Corsair'da da).

Bazı küçük notlar:

a- Lurker'ın kazıklarının Dragon'a 2



kere çarptığını da bilmelisiniz.

b- Eğer rakibinizin ikinci üsse gitmesini önleyebilirsiniz, büyük ihtimalle kazanmışsınızdır. Rakibinizin üssünün çevresini sarın (Her ne pahasına olursa olsun). Rakibinize sürekli baskı yaparsanız, kendisi otomatik olarak savunmaya ağırlık verecektir. Unutmayın, en iyi savunma saldırıdır. Starcraft'ta savunma yaparsanız kaybedersiniz.

c- Rakibiniz Zerg ise direkt olarak Overlord'larına saldırın, hem savunmasız hem de yavaşlardır. Bir de bazı insanlar gibi hepsini aynı yerde topluyorlar ise allaaa yaşadınız.

d- Protoss ve Zerg'lerin ilk Armor Upgrade'lerini yapmalısınız. Bu Upgrade'ler işçilerinize gelecek Darktemplar saldırısında, işçilerinizin 1 vuruşta değil de 2 vuruşta ölmelerini sağlar. Bu da size büyük zaman kazandırır.

Benden bu aylık bu kadar. Eğer benim gibi Starcraft hastası iseniz, Battle-net'e gelmelisiniz. CD-Key sorununu yaşarsanız, bana bir mail atın halletmeye çalışırım. Herkese bol Starcraft'lı günler.

Starcraft bir oyun değildir. Starcraft bir yaşam tarzıdır.

Not: Geçen sayıda başlıkta yazılan paragrafın benimle hiçbir alakası yoktur. O başlığı, yazı işleri müdürümüz yazmıştır. Aksini iddia edenler de cevaplarını aldılar zaten. Bilgilerinize sunarım. L

Baldur's Gate

2. Kısım

3. Bölüm

Hemen yandaki tünelde tutsak bir elf büyücü-süyle karşılaştık. Guruba katılmak istedi ama yeterince adamımız vardı. Zaten Garrick de büyüde ilerlemeye başladı. Yeniden gölün olduğu yere geliyoruz ve kuzeyde yeni bir çıkış keşfediyoruz.

24 Mirthul 1368- Biz çıkarken geçit ardımızdan yıkıldı. Şans tanrıçası bizi seviyor olmalı. Kuzeyde ödül avcısı dört kadına rastladık. Kafamı istediklerini söylediler, onun yerine kendi kafalarını ellerine verdim. Üstlerinden yararlı eşyalar çıktı. Çevrede aptal bir büyücü ve jellie'leriyle karşılaştık. Onu ve yapışkan yaratıklarını hallettikten sonra Nashkel'e geri dönmeye karar verdik.

26 Mirthul 1368- Nashkel'de başka bir kafa avcısı tarafından sıcak bir biçimde(!) karşılandık. Bu seferki bir büyü kullanıcısıydı, Branwen'e silence büyü yaptırdıktan sonra hakkından geldik. Mezarlıkların orada kasaba başkanı Berrun Ghastkel'i bulup ödülümüzü aldık.

28 Mirthul 1368- Mulahey'in sandığından çıkan mektuplardan öğrendiklerimiz bizi Bere-gost'taki Feldpost hanına götürdü. Üst katta mektupta adı geçen Tranzig'i bulduk. Önce bize biraz karşı koydu ama sonra öldürücü karizmama fazla dayanamayıp(!) ötmeye başladı. Bir numara yapmaya kalkınca onu öldürmek zorunda kaldım. Artık kervanları soyan haydutların yerini biliyoruz.

30 Mirthul 1368- Friendly Arm'ın kuzeyinde ankheg'lerle dolu bir tarla var. Beregost'taki demirci bu dev karıncaların kabuğundan hafif ama dayanıklı zırhlar yapıyor. Öldürdüğümüz

yaratıkların kabuklarını ona satabilir, ya da bize zırh yapmasını isteyebiliriz(4000 altıncık(!) karşılığında). Bunun dışında öldürülmeleri zor ve kabukları çok ağır. Çevrede karşılaştığımız bir ranger, belli bir sayıdan fazla öldürmemizi söyledi. Kota en fazla 10 ankheg.

1 Kythorn 1368- Haydutların kampını bulduk. Ben sessizce çevreyi araştırdım. Oldukça kalabalık bir kamp. Ortalıkta insanların yanı sıra hobgoblin'ler de dolaşiyor. Kampın en kuzeyinde iyi korunmayan bir bölge gördüm. Arkadaşlarımla birlikte o yönde ilerlemeye başladık. Bir şüre doğuya yürüdükten sonra güneyimizde büyük bir çadıra rastladık. Girişteki bir iki haydutu olabildiğince sessiz öldürdükten sonra ya allah deyip içeri daldık. İçeride haydutların lideri, çök iri bir hobgoblin şefi ve bir büyücü vardı. Sıkı bir savaştan sonra haklarından geldik ve çevreyi araştırmaya başladık. Bir tutsak ve mektuplar bulduk. Tutsak tuhaf biriydi ve bize Black Talon tarafından işletilen Nashkel

madenlerinin olası yeri hakkında bilgi verdi. Büyülerle yaralarımızı iyileştirdikten sonra dışarı çıktık. Oklarımızı kullanarak bir anda ne olduğunu anlamayan haydutları teker teker hakladık. Oklardan kurtulanların sonu kılıçlarımızın ucunda ölmek oluyordu. Güneş battığında ortalık sakinleşmiş, ve kampta bizim dışımızda tek canlı kalmamıştı.

4. Bölüm

Babam öldürüleli neredeyse bir ay oldu. Ama sanırım olayların çözümüne biraz olsun yaklaşabildim. Bu gece yine düşümden garip şeyler gördüm. Ama uyanıldığında kendimi her zamankinden güçlü hissediyordum. Artık Nashkel madenlerine gidebiliriz.

7 Kythorn 1368- Madenin tam yerini bilmediğimiz için Nashkel ormanlarında çok zaman kaybettik. Orman oldukça tehlikeli bir yer. Her yerde yapışkan ağlar ve zehirli dev örümcekler var. Buraya ulaşana dek hiç birimiz ölmediği için çok şanslıyız. Madenin girişi oldukça iyi korunuyor. Bir ırmağın üstündeki köprüden tahta duvarlarla çevrili bir yere geçtik. Köprüde iki muhafızı haklamak zorunda kaldık. İçeride bizi bekleyen dört kişilik bir başka gurup vardı. Oldukça güçlülerdi, biz de köprüye doğru çekildik ve peşimizden gelenleri hold person büyülerıyla felç edip işlerini bitirdik. İçerideki iki büyücünden biri görünmez durumdaydı. Sonunda büyülerimizin de yardımıyla onların da hakkından geldik. İnce bir geçitten geçip yüksek bir kulübeye vardık. Çevredeki ve içerideki muhafızları tepeleyip bir asansörle aşağı indik. Etrafta bir deri bir kemik kalmış köleler çalışıyordu, onlarla konuşup ilginç şeyler öğrendik. Burayı Daveorn adında kötü bir büyücünün



yönettığını ve eskiden madenin sahibi olan dwarf klanından bir savaşçının alt katlarda tutsak olduğunu söylediler. Başka bir tutsak duvardaki bir kapağı göstererek, onun yardımıyla madeni su altında bırakabileceğimizi anlattı. Yalnız, büyücüdeki anahtara gereksinimimiz vardı. Kısa bir araştırmadan sonra alt kata giden yolu bulduk. Aşağıda dwarf savaşçı rahip Yeslick ile karşılaştık. Bize katılmak istedi ama red ettik. Yeslick'in yanındaki diğer köleyle konuşup nöbetçilere rüşvet olarak vermesi için 100 altına veda ettikten sonra yeniden yola düştük. Çevredeki muhafızları biçerek bir alt kata giden merdivenlere ulaştık, burada hobgoblinler vardı, bizi fazla uğraştırmadılar. En alt kata indiğimizde karşımıza çıkan muhafızı hakladıkdan sonra, sıkı bir savaş olacağını bildiğim için kendime koruma büyüleri yaptım. Üzerimde en iyi büyüleri zırhum ve hız botlarım vardı. Daveorn muhabbeti fazla uzatmadan direk konuya girdi, ben de ona oklarımla karşılık verdim. Sürekli oradan oraya ışınlanıp duruyordu ama botlarım sayesinde onu bulup okluyordum. Sonunda iyi bir zamanlamayla rahibimi gönderip silence büyüü yaptırıttım. Hep birlikte çevresini sarıp kısa zamanda onu atalarının yanına yolladık. Üzerindeki eşyaları ve anahtar aldıkdan sonra çevreyi araştırmaya başladık. Onun çömezi olduğunu söyleyen birini konuşturduk ve bize verdiği bilgiler karşılığında canını bağışladık. Batıdaki asansörle en üst kata çıktık ve köleye anahtarını verdik. Irmağın suları hızla madene dolarken üzerimizdeki zırhlar el verdiğince hızla koşup son anda çıkışa ulaştık.

5.Bölüm

Bu kez düşümde kan rengi ırmakların Faerun üzerinde aktığını gördüm. İçimden bir his en kısa zamanda Baldur's Gate kentine gitmemizi söylüyor.

10 Kythorn 1368- Haydut tehlikesi geçtiği için artık kentin kapıları açık. Scar adında bir muhafız komutanı benimle görüşmek istedi. Kuşkulandığı bir yeri araştırmamız karşılığında bize ödül öneriyor.

Kent kapısının önünde Quayle adında bir Gnome illusionist cleric ile karşılaştık ve bize katılmak istedi.

Kabul ettim ve onu Garrick'in yerine guruba aldım. Sur kapısından girince yine o garip yaşlı büyücü Elminster ile karşılaştım. Scar ve Dük Eltan'a güvenebileceğimi söyledikten sonra anlayamadığım, saçma sapan, imalı sözler etti, ama onu suçlamamak gerek, ne de olsa bin küsur yaşında! Her neyse ona hoşçakal dedikten sonra, saatlerce yürümekten yorgun düştümüzü aklımıza geldi ve Elfsong hanının tabelasını görünce hiç düşünmeden içeri daldık.

Günlerdir ilk kez üstümde çatı varken yumuşak bir yatakta uyudum.

11 Khytorn 1368- Dün yorgunluktan Baldur's Gate'e yeterince dikkatli bakamamışım, daha önce hiç bu kadar büyük bir kent görmemiştim. Aslında daha önce hiç kent görmemiştim. Şehirde bir tur atmaya karar verdim. Hanın hemen kuzeyindeki büyücü ilginç şeyler

nin eskiden yaşadığım yer olan Candlekeep kalesine gittiklerini anlattı ve kaleye kabul edilmem için gereken değerli bir kitabı bana verdi.

6.Bölüm

13 Khytorn 1368- Dükün verdiği kitap sayesinde Candlekeep'e girmeyi ba-



satıyor. Scar'ın söz ettiği kuşku ticaret acentası kentin güneyindeki liman bölgesinde, belki sonra araştırmam. Limanın batısındaki kısımda Baldur's Gate'i koruyan Flaming Fist askerlerinin karargahı var. Scar genelde orada takılıyor. İçerideki askerlerden biri Dük Eltan'ın üst katta olduğunu ve beni görmek istediğini söyledi. Dük Iron Throne adlı acentadan kuşkulandığımı anlattı ve araştırmamı istedi. Adam kuşku lanmakta haksız sayılmaz, bulduğumuz kanıtlar son zamanlarda çıkan belalarla ilgileri olduğunu gösteriyor. Sonunda demir krizinden, haydut saldırılarından ve köle madencilere sorumlu olan Iron Throne organizasyonunun merkezini buldum. Kentin kuzey batısında çok katlı büyük bir yapı. İçeri girip kendimi tüccar olarak tanıttım. Iron Throne ileri gelenlerinin en üst katta bir toplantı yaptıklarını öğrendim ve yanlarına çıktım. Beni gördüklerine pek sevinmediler. İçlerinden biri garip bir yaratığa dönüşerek üzerime saldırdı. Büyü kullanıcılarıma hold person, horror gibi büyüler yaptırarak düşmanları olabildiğince etkisiz hale getirttikten sonra haklarından geldik. Flaming Fist karargahına döndüm ve düke raporumu verdim. Bana Iron Throne liderleri-

sardım. Üvey babamın arkadaşları ve eski öğretmenlerim beni çok sıcak karşıladılar. Yalnız Phylidia oldukça tuhaf davrandı. Iron Throne karargahındaki dövüşten beri hiç dinlenmediğimizden arkadaşlarımı hana götürdüm. Wint-horp her zamanki gibi şakacı. Ama sanki onda da garip bir şeyler var gibi...

14 Khytorn 1368- Gördüğüm kabustan ter içinde uyandığında güneş doğmak üzereydi. Artık bu düşlerin karabasandan öte bir şeyler olduğuna inanmaya başlıyorum. Kaleyi dolaşmaya karar verdik. Sanki buradan bir kaç hafta önce ayrılan ben değilmiş gibi kendimi Candlekeep'e çok yabancı hissediyorum. Rahiplerin kulübesinde tuhaf davranan bir rahibe rastladık. Sıkıştırınca Baldur's Gate'de karşımıza çıkan yaratık gibi biçim değiştirerek üzerimize saldırdı. Bu bir doppleganger. Doppleganger'lar beyinlerini okuyup anılarını öğrendikleri insanları yerler ve biçim değiştirerek onların yerine geçerler. Çevredeki rahiplerle konuşunca onların da bazı şeylerden kuşkulandıklarını anlıyorum. Dediklerine göre her şey Iron Throne tüccarları Candlekeep'e geldikten sonra başlamış. Adamların merkezdeki binada olduklarını öğrenince oraya gitmeye karar verdik. İçeride



Koveras adında bir yabancıyla karşılaştım, bana Gorion'un yüzüğünü verdi ve tuhaf şeyler söyleyip gitti... Tanrılar adına Koveras, Sarevok'un tersi! Sarevok Throne'un başlarından biriydi. Üst katlarda Ulraunt'la karşılaştım. Beni Iron Throne'un liderlerini öldürmekten tutukladığını söyledi. Onları görmemişim bile, ama suçsuz birine zarar vermek istemediğimden teslim oldum.

15 Khytorn 1368- Bizi hapse taktılar. Ulraunt idam edilmek üzere Baldur's Gate'e gönderileceğini söyledi. Sonra ziyaretime eski dostum Tethtoril geldi. Suçsuz olduğuma inanınca teleport büyüleriyle bizi kalenin altındaki mezarlara ışınladı. Ethercap'lerle dolu bir koridordan geçtikten sonra, geniş bir hole vardık. Burası eski dostlarımın biçimlerini almış doppleganger'larla doluydu. Koridorun ortasına geldiğimde ise büyü tuzaklar çalışmaya ve iskeletler gelmeye başladı. Koridorun sonunda ise Elminster ve Gorion beni bekliyordu. Kötü bir büyü altında arkadaşlarımı öldürdüğüm martavalma inanmadım tabii ve o iki doppleganger'i da öncekilerin yanına yolladım. Biçim değiştiricilerle dolu bir koridoru daha geçtikten sonra mağara gibi bir yere geldim. Burada bizi bekleyen dört kişi vardı. Illusionist'imi görünmez yaparak yakınlarına gönderdikten sonra, fireball atan büyülü değnekle onları kavurma yaptırDIM. Güneyde bakışları insanı taşa çeviren basilisk denen yaratıklardan iki tane vardı. Aynı taktikle onların da hakkından geldikten sonra çıkışın orada Saverok'un bir adamıyla kar-

şılaştım. Apral beni bulacağı kişi sanıp ötmeye başladı. Tyr adına... Güneşi yeniden görmek ne kadar güzel.

7.Bölüm

18 Khytorn 1368- Baldur's Gate'e geri döndük. Scar öldürülmüş, Dük Eltan tuhaf bir hastalıktan ölüm döşeginde. Sarevok Grandük olmak üzere ve Amn ile bir savaş başlatmak amacıyla. Bu arada Flaming Fist askerleri her yerde bizi arıyor. Çevrede fazla oyalanmadan Iron Throne binasına gittik. İçeridekiler Sarevok'tan benden bile fazla nefret ediyorlar! Adam suçu üzerimize atmak için diğer liderleri harcamış ve Baldur's Gate'i yönetmek için Throne'un tüm parasını dağıtmış. En üst katta büyüci bir kadınla karşılaştık ve onu basiliskleri öldürdüğümüz taktikle hallettik. Üzerinden Sarevok'un günlükü çıktı. Günlükten Sarevok'la ikimizin, Faerun'u etkileyen ilahi(şeytansı) bir gücün parçası olduğumuz sonucunu çıkarttım. Korkarım bu güç katiller tanrısı Bhaal!!! Kadının üstünden çıkan mektuplar beni lağımlara yöneltti. Binanın en alt katından şarap mahzenine, oradan da lağımlara indik. Karşımıza çıkan iki Ghoul'u ait oldukları mezara yolladıktan sonra sağda gördüğümüz ilk koridora saptık ve gizli bir yer altı genelevine ulaştık. İçeride biraz eğlence arayan soylular ve kibar fahişeler arasında yanlış yere geldiğimi düşünürken kara pelerinli bir adam gördüm. Bu Sarevok'un dükleri öldürmesi için kirala-dığı katildi. Onu ve büyüci sevgilisini

çevredeki zavallılara zarar vermemek için fireball türü büyüler kullanmadan halletmek zorundaydık. Sıkı bir dövüşün ardından üzerlerini aradık. Sarevok'un Dük ilan edileceği şölenin davetiyelerini aldıktan sonra yaptığımız dövüşlerin yaralarını sarmak için Elf-song'a geri döndük.

19 Khytorn 1368- Bu gün düklük sarayına gidiyoruz ama önce büyücüden wand of monster summoning, wand of fire, anti magic potion ve invisibility potion gibi yararlı malmelerden alabildiğim kadar satın alıyorum. Yolda bizi tutuklamak isteyen Flaming Fist askerini öldürmemek için hold person büyüyle etkisiz hale getirip yolumuza devam ettik. Kapıdaki muhafız bizi tanımadı ve davetiyemizi kabul edip içeri girmemize izin verdi. Şölen yeni başlamıştı ve Dük Belt, Sarevok'u kentnin yöneticisi ilan etmek üzereydi. Sonra zırhlar içindeki Sarevok konuşmaya başladı. Ulu Tyr, bu adam kan istiyor. İşin kötüsü şölendeki soylular da onu fanatikçe destekliyor gibi görünüyor. Sarevok birden bizi fark etti ve muhafızları çağırdı, tam o anda içeridekilerin çoğu doppleganger'lara dönüşüp Belt'e saldırdı. Slow büyüyle korkunç hızlarını azaltığımız yaratıkları askerlerin de yardımıyla öldürdük. Dövüşten sonra Belt'e yeni grandük'ünün bir hain olduğunu açıklıyoruz. Sarevok bizi suçluyor ve hemen tutuklanmamız gerektiğini söylüyor, ama canımı kurtardığımız dük onu susturup kanıtımız olup olmadığını soruyor. Ona mektupları gösterince bana inanıyor. Sarevok çıldırıp bize saldırıyor, tam onu köşeye sıkıştırmışken önceden fark etmediğim büyücüsü bir teleport büyüyle kolay zaferi elimden alıyor. Belt'le konuşunca onun da bir takım güçleri olduğunu öğreniyorum ve bu sayede bize Sarevok'un hırsızlar örgütüne ışınlandığını söylüyor. Belt'in yanındaki büyüci kadın bizi de oraya ışınladı. Merdivenlerden aşağı indik. Sarevok'un yaraladığı kadınla konuşuyorum. Bana yer altında eski bir kentin yıkıntıları olduğunu, ama oraya ulaşmak için geçmem gereken labirentten daha önce kimsenin sağ çıkmadığını anlatıyor. Tyr yardımcımız olsun... Büyücüm pelerininin çıkardığı parşömeden clairvoyance büyüsunü o-kuyor. Onun gösterdiği yollardan gölgelerde gizlenebilen öncümü yolluyorum. Çok geçmeden jellie'lerle karşılaştık. Onları hallettikten sonra elinde yanan bir kılıç taşıyan kara zırhlı savaşçılar karşımıza çıktı. Kara şövalyeleri hurda tenekeye çevirdik. Öncüm bir kaç dakika sonra geri geldi ve iki tane iskelet savaşçının yolu kapadığını söyle-



di. Onları oklarla teker teker üzerimize çekip hakladık, ama bizi çok zorladılar. İskeletlerin durduğu yerde tuzak olabileceğinden kuşkulandım ve anti magic iksirini içip oraya yürüdüm. Yanılmamışım, normalde beni kavurabilecek yıldırımlar vücudumun üzerinden zarar vermeden aktı. Ufak bir magic missile tuzak dışında başka bir tehditle karşılaşmadan kuzey batıdaki çıkışa ulaştık. Burada yerde yatan adamla konuştum. Bana Sarevok'un hocası olduğunu söyledi ve onun planlarını anlattı. Tyr ve Oghma aşkına... Bu adam Baldur's Gate ile Amn arasında çıkartmayı düşündüğü savaşı Bhaal için bir kurban töreni olarak planlamış! Birden, bütün bu işlerde ona yardım eden yaşlı adamı yattığı yerde kılıcımın parçalara ayrılmak için korkunç bir istek duyuyorum. Ama bunu yaparsam onlardan bir farkım kalmaz. Arkamı dönüp, çıkışa

doğru yürüyorum. Sen kazanamadın Bhaal, ben kazandım.

Yeraltı Kenti

25 Khytorn 1368- Doğruymuş. Gerçekten de Baldur's Gate'in altında ölü bir kent var. Yıkık binalarla dolu sokaklardan yürürken, ihtiyar gözlerin beni izlediği duygusuna kapıldım. İleride birileri duruyor. Onlar da bizi fark etti. Beni tanıyor gibiler. Iron Throne tarafından Sarevok'u öldürmek için kiralanmışlar ve benim kafamın da ek bir ödül getireceğini düşünüyorlar. Sıkı bir savaştan sonra haklarından geldik. Kavgada kaybettiğimiz gücümüzü iksirlerle geri kazandık ve yolumuza devam ettik. Az sonra sağlam bir yapıya vardık. Bina eski bir tapınağı andırıyor. Hissediyorum, o burada. Büyük kapı gıcırtyla açılırken bildiğim tüm tanrıla-

ra dua ediyorum. Mermer duvarları iletideki sunakta yanan ateş aydınlatıyor. Sunağın yanında, zırhlar içinde, kardeşim ve en büyük düşmanım Sarevok duruyor. Tapınağın ortasındaki dev Bhaal simgesine basmadan ona doğru yürüyorum. Arkadaşlarım biraz arkamdan geliyorlar. Karşısında durup ona neden diye soruyorum. İstedığı şey ölü tanrı Bhaal'in yerini almak. Yakında onun yanına gideceksin kardeşim... Kılıcım kınından şarkı söyler gibi bir sesle çıkıyor. Sarevok ağır adımlarla sunağın merdivenlerinden iniyor, iki tarafta da büyücüler büyülerini mırıldanmaya başlıyorlar. İnanılmaz derecede güçlü, defalarca vuruyorum, zırhı paramparça oluyor, ama sanki tanrısal bir kuvvetle dövüşüyor. Sonunda kılıcımı kalbine gömüyorum. Yavaşça dizleri üzerine çöküyor ve sırt üstü yere yığılıyor. O anda garip bir rüzgar çıkıyor ve Sarevok'un eti ve kemikleri yavaşça yok olmaya başlıyor. Ta ki zırhından başka bir şey kalmayana dek... Öcünü aldım Gorion.

-Geçen sayıda verdiğim taktiklere birini daha eklemek istiyorum. İksirle ya da büyüyle görünmez yaptığımız karakterler, sihirli değnek kullandıklarında, gerçek AD&D kurallarındakinin tersine, görünür duruma dönmeyiz. Bu yöntemle son bölümlerdeki dövüşleri kolayca geçebilirsiniz.

Ohh beee. Sonunda bitti. Yer darlığından ötürü yan görevlerin çoğunu atladım. Ayrıca sanırım oyunu bitirmenin birden fazla yolu var. İster benimkini izleyin, ister Forgotten Realms'da kendi yolunuzu çizsin. Başka bir FRP yazısında görüşene dek tüm iyi tanrılar yanınızda olsun. ♣

Ozan Simitçiler

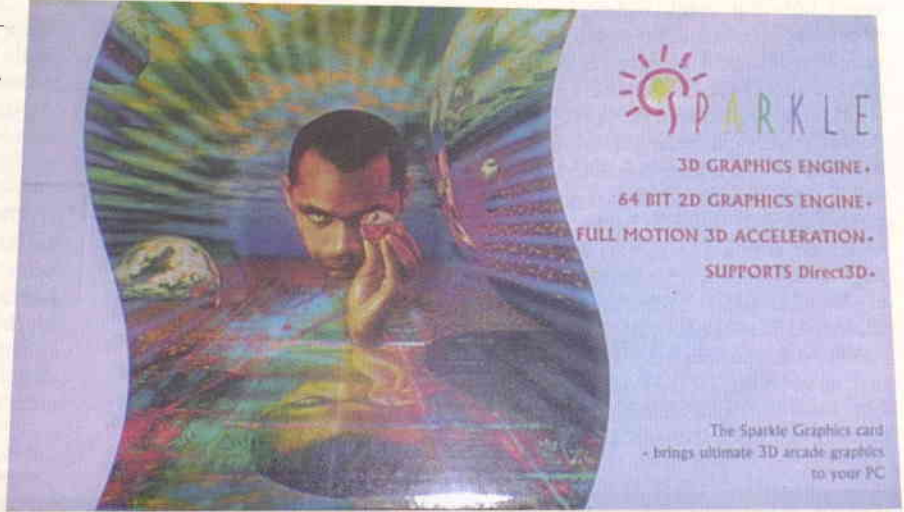


Sparkle Banshee ve Savage 3D

Bu ay, Sparkle'dan dört ayrı ekran kartı ve Inca'dan 56600 Fax Modem test ettik.

Voodoo çipsetli kartların çıkması ile oluşan 3d piyasası, her geçen gün bir öncekinden daha üstün teknolojiye sahip bir ürünün çıkmasıyla evrimini devam ettiriyor. Bundan 7-8 yıl önce kimsenin hayal bile edemeyeceği teknoloji ile geliştirilmiş oyunlar insanları şaşırtmaya devam ediyor. Gelişen teknoloji, oyun piyasasının sınırlarını öyle geliştirdi ki bu konu ile ilgili şirketlerden biri bir ürün çıkartsa, diğer şirketler o teknolojiyi örnek alıp neredeyse aynı özelliklere sahip kendi ürünlerini sürekli devinim içindeki bilgisayar piyasasına sunuyorlar. Bu ay test ettiğimiz ekran kartları da Sparkle'ın iki grafik kartı; S3 Savage 3D ve 3Dfx Voodoo Banshee.

3Dfx Voodoo Banshee, fiyat/performans oranı göz önünde bulundurulduğunda çoğu benzer üründen üstün görülüyor. Direct 3D'nin yanında Glide Api'sini de desteklemesi neredeyse piyasadaki tüm oyunlara destek verebilmesi anlamına geliyor ki bu da TNT'lerin uyumsuzlukları göz önüne alındığında hayli önemli bir avantaj. Banshee çipsetli kartlar tıpkı TNT'ler gibi yanında bir ikinci 2D kart gerektirmiyorlar. Çünkü üzerlerinde hem 2D hem de 3D cipleri var bu da son kullanıcı için ikinci bir masraf kapısının açılmasını engelliyor. Banshee kartların işlem aralıklarını kısa tutabilmeleri ise onların en üstün performans veren kartlar olmalarını



sağlıyor. Bu bağlamda test ettiğimiz Sparkle'ın Banshee'si gerçekten çok iyi performansa sağladı ve AGP desteği olmasına rağmen TNT çipsetli kartlardan ve Voodoo2'lerden 3D Mark testinde daha iyi puanlar aldı.

Sparkle'ın S3 Savage 3D ise AGP 2X portunu kullanan 8mb'lık 2D/3D cip setini bir arada kullanan bir kart. Bu kartın fiyat/performans oranı emsallerinden kendini ileri çıkarmasını sağlıyor ancak çipsetin yeni olmaması ve 3D Mark testlerinde Banshee ve TNT'nin arkasında kalması albenisini bir hayli azaltıyor.

Sonuç olarak S3 Savage her ne kadar iyi bir performans sağlasa ve AGP port kullanma avantajı olsa da daha yeni teknolojiye ve performan-

sa sahip olma şansı varken tercih edilebilirliği düşük bir kart.

Sparkle'ın Banshee çip setli kartı ise sağladığı fiyat/performans oranı ile alışveriş listesine alınmayı hak ediyor.

Bilgi için : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyat:

Voodoo Banshee : 114 \$+KDV

Savage3D : 66 \$+KDV

Sparkle 3Dfx Voodoo 2

Tüm bilgisayar oyunlarını yıllarca "Atari oyunları" diye tanımlayanları hatırlar mısınız? Bu tanımlamaya karşı yıllarca savaş verdikten sonra, bu sefer de "3dfx kartları" çıkıverdi karşımıza..

Tüm dört çekerli otomobiller Jeep değildir. "Jeep" de Mercedes, Tofaş gibi bir otomobil firmasıdır. İşte "3dfx" de aynı JEEP firması gibi 3 boyutlu grafik hızlandırıcı kartları için özel çipler üreten bir firma ismidir. Daha basit bir örnek vermek gerekirse, TOFAŞ, bir şirketin ismidir, aynı "3dfx" gibi. TOFAŞ firması değişik isimler altında otomobiller üretir; Kartal, Tempra, Uno gibi... 3dfx'de değişik isimler altında 3 boyutlu hızlandırıcı işlemcileri (Chip) üretir. Voodoo, Voodoo2, Voodoo3, Banshee gibi... 3dfx'in ürettiği çipleri satın alarak, kendi ürettikleri kartların üzerine

takan, kart üreticisi firmalar vardır. Diamond, Creative Labs, Sparkle gibi... Bu açıklamaların, 3 boyut hızlandırıcıları piyasasındaki isim enflasyonu karşısında kafası karışmış oyun severler için yararlı olacağını umuyoruz.

Sparkle'nin Voodoo 2 bazlı 3 boyutlu grafik hızlandırıcı kartı, herşeyden önce, fiyatı ile dikkatleri üzerine çekiyor. Diamond'un 140\$ üzerinde sattığı Voodoo 2 çipsetli kartına karşılık, Sparkle'nin Voodoo2'li kartı 119\$ fiyatıyla beğeni toplayacak gibi görünüyor.

Tüm oyunlarda doyurucu bir yeterlilik göstermesine rağmen ileride yetersiz kalması olasılığına karşı başka bir Voodoo2 kartı ile birleştirilerek kullanıl-

masını sağlayan Scan Line Interleave (SLI) modu, Voodoo2 kullanan kartları rakipleri karşısında bir hayli avantajlı duruma geçiriyor. Sparkle Voodoo2 kartla birlikte gelen minik ara kabloyla, kartın üzerindeki bağlantı noktasını, başka bir Voodoo2 bazlı kart üzerindeki adaptöre bağlayarak 3D hızlandırıcı kart isteyen oyunlara "al sana 3D, bozdur bozdur harca!" demek mümkün olmaktadır.

Sparkle Voodoo2'nin tek zayıf yanı kurulum açıklamaları. Ama zaten günümüzde 3D kartları anaokul çocukları bile kurabilmekte, dolayısı ile uygun fiyatı ve yüksek performansı, Sparkle'nin bu eksiğini kapatıyor.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı : 119\$+KDV

Sparkle Rive TNT

En sevdiğiniz üç boyutlu oyunun en heyecanlı yerinde duvarın kenarına sindiğiniz zaman duvar kaplamasının bir karesi 320x240'lık ekran çözünürlüğünüzün yarısını götürüyor mu? Cevabını evet ise benden size tavsiye, eskimiş grafik kartınızı değiştirip bir 3D ekran kart alın. Üstelik piyasada en kaliteli 3D işlemciler arasında yer alan Riva TNT çipsetli kartları çok hesaplı olarak sunan markalar yer alıyor. Pasific bilgisayar tarafından satışa sunulmuş olan bu OEM Riva TNT kartının iki modeli bulunuyor. TV çıkışı bulunan ve bulunmayan bu iki model de fiyat avantajının yanında performans olarak isim yapmış güçlü rakiplerine kafa tutabiliyor.

AGP'nin ve Riva TNT işlemcinin gücünden tam anlamı ile yararlanan kart üzerinde 16 MB, 8 ns'lik SGRAM bulunuyor. Komple DirectX 5 ve 6 desteği ile Direct3D için optimize edilmiş olan MVGA RivaTNT dahili milyon renkteki 250MHZ'lik RAMDAC arabirimin yanında yüksek performanslı 128 bitlik 2D/GUI/Direct Draw hızlandırıcıya da sahip. DirectShow MPEG 1/2 ve Indeo için video hızlandırıcı görevi de gören kart bir Add-On kart olmadığı için 3D oyunların yanında 2D uygulamaları da en kaliteli ve hızlı bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Bunun yanında 16 MB'ın da etkisi ile eğer monitörünüz de destekliyorsa 1920x1200 çözünürlüklerde 75Hz gibi oldukça uygun bir ekran yenileme hızında çalışma şansına

ulaşabiliyorsunuz.

Paketin içinde kart ve sürücü CD'sinin yanında bir de WinDVD adında program Bundle olarak geliyor. Bu program ile DVD filmlerini bilgisayarınızda yazılım ile izleyebilirsiniz. Kartın 120 \$ civarındaki fiyatı onu piyasada ki en ucuz TNT kartlar arasına sokuyor. Kurulumu da problemsiz, gözü kapalı alabilirsiniz. Ama üzerine bir fan eklerseniz daha iyi olur.

Bilgi İçin : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyatı : 120\$+KDV

3D Mark Test Sonuçları

Ekran kartı testlerimizde, Futuremark'ın 3D Mark 99 Pro Max programının en son sürümünü kullanıyoruz. Yüksek değerler daha iyi performansı işaret eder.

Testin Gerçekleştirildiği Makine: Intel Pentium II 350 Mhz işlemci, 64 MB PC100 SDRam

		Savage3D	Voodoo Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
Arabo Yarışı	640*480	40,11 fps	45,57 fps	49,12 fps	54,34 fps
	800*600	31,90 fps	37,92 fps	44,20 fps	47,23 fps
First Person	640*480	37,28 fps	39,54 fps	43,68 fps	50,22 fps
	800*600	29,80 fps	29,78 fps	40,13 fps	46,12 fps
3D Mark Puanı	640*480	2321	2553,25	2610,78	2701,56
	800*600	2030,1	2030,71	2210	2293,12

Inca V.90 Fax Modem

Pentium II'ler ile birlikte ISA genişleme yuvaları terkilmeye başladı. Daha hızlı olan PCI teknolojisinin ses kartı ve modemlere de el atmasıyla birlikte ISA'nın kısıtlayıcı yapısından kurtulduk. Ama PCI ses kartlarındaki gelişmeler, modem cephesinde kendini göstermiyor. Bu ay test ettiğimiz Inca da PCI bir modem, ne çok kaliteli ne de yerlerde sürünüyor. Ortalamamın bir performansına sahip ve Inca ile 36000'in üzerinde bir hızla bağlantı yapmak mümkün olmadı. Tabii 56600 bps hızında bir bağlantı için, Internet Servis Sağlayıcının da desteğinin olması lazım ve bu hıza ulaşamadı diye hemen kabahati modemde bulmak da yanlış olacaktır. ISS hızı, telefon hatlarının doluluğu ve kullanılan hattın dijital olup olmamasına bağlı olarak bağlantı hızı da değişecektir. Inca modemi test ettiğimiz bir hafta boyunca 56600 bağlantıya i-

zin veren bir ISS üzerinden tam 56600 bps'lik bir bağlantı elde edemedik, tabii bu modem değil birlikte geldiği sürücülerin sorunu da olabilir. Yine de, daha önce kullandığımız modem in de 56600 olduğunu ve standart olarak 44000 bps'nin altında bağlantı yapmadığını söylememiz lazım.

Inca modem in en büyük artışı, fiyatı. Yavaş olmasına rağmen, rakiplerin daha ucuz ve nispeten güvenilir bir bağlantı sağlıyor olması onu düşük bütçeli olanlar tarafından seçilebilir yapıyor. Ayrıca, birlikte geldiği CD'de Internet üzerinde ihtiyacımız olabilecek her türlü program ve eklenti (Realtime G2, Flash vs.) bulunuyor. Bütün gerekli programların birarada bulunması bir iyi bir şey, ama aynı CD hemen hemen bütün modemlerde bulunuyor. Inca modem'in Türkçe kurulum kılavuzu ile birlikte gelmesi, donanımdan anlamayan ve İngilizcesi yetersiz olanlar için de iyi bir haber.



Sonuç olarak, modem almak istiyorsanız ve çok kaliteli bir şey aramıyorsanız, Inca v.90'ı deneyebilirsiniz. En azından Türkiye içinde güvenilir bir distribütörü var.

Bilgi için : Pasifik Bilgisayar

Tel : (0212) 212 8865

Fiyat : 45 \$+KDV

Bu Ay Ne Alalım?

Bilgisayarınıza yeni bir ekran kartı almak istiyorsunuz. Upgrade yapmak veya sıfırdan bir bilgisayar toplamak istiyorsunuz. Ama aklınız öyle bir karıştı ki, CDROM'u kahve altığı zannetmeye başladınız. Bu Ay Ne Alalım donanımıla dumura uğrayanları kurtaracak tek adres. Burada her türden bilgisayar donanımlarından genel kullanım için en çok tavsiye ettiklerimizi bulacaksınız. Bu parçalar sadece fiyatına, performansına veya güvenilir olmasına göre değil, bu üç kriterin hepsi ile birlikte kişisel tavsiyelerimizden de oluşuyor. **L**

Donanım	Marka	Fiyat	Neden Tavsiye Ediyoruz?
Anakart	Abit BH6	95\$	5 PCI slotu var, Pentium III'e hazır.
İşlemci	Celeron 300A	71\$	En sorunsuz overclock edilebilen işlemci
Bellek	64 MB PC100	85\$	128 MB'a henüz ihtiyacınız yok.
Ana Grafik Kartı	Sparkle Riva TNT	120\$	Hızlı ve güvenlidir.
Yardımcı Grafik Kartı	Monster Voodoo	285\$	Glide isteyen oyunlar için
Harddisk	6,4 GB Quantum Fireball	156\$	Her zaman hızlı ve güvenilir
CD-ROM	36 Hızlı Pioneer	50\$	Sessiz ve hızlı olması mükemmel.
Monitör	15" CTX	150\$	Fiyatına göre oldukça kaliteli
Ses kartı	Sound Blaster Live! Value	93\$	Daha iyisini bulabilerseniz, alın.
Hoparlör	Cambridge Soundworks	100\$	Surround ses sistemi mükemmel.
Modem	Inca Rockwell 56600	42\$	Fiyatına göre oldukça güvenlidir.
Klavye	BTC 8110	25\$	Ergonomik ve iki kişilik oyunlara uygun.
Mouse	Multimedia Winpoint4D	22\$	Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip



Need For Speed 4

İçte size dört dörtlük bir oyun...

"High Stakes"



Efendim, önce bir Murat 131 Doğan alırsın. Buna çelik jant, koyu cam ve beşbin bilmem kaç vatlık payır da taktiririz. İş bununla da bitmez, motora turbo takar, egzozu açarız. Son olaraktan da bagaja beton dökeriz ki araba yolda durabilsin.

Real cars, real fast!...

İşte biz hâlâ bunlarla uğraşa duralım, elin gavuru neler neler yapıyor... Bakın işte bir tane daha... aslında saldıracaksın iki tanesini Taksim Meydanı'nda, bak bi daha yapıyorlar mı? Cık cık cık! Neyse yapmışlar bi kere, bari inceleyelim de boşa gitmesin. Yazık olur sonra o emeklere.

Oyunun ilk güzelliği, her zamanki gibi ilk önce Playstation'da çıkması tabii ki. PC versiyonunun da bu yazın sonlarına doğru çıkacağını zannediyoruz.

Electronic Arts, bu sefer resmen diğer yarış oyunlarına hodri meydan demiş. Öteki oyunların beğenilen hemen hemen tüm özellikleri yeni NFS'de mevcut. Bu oyun gözlerimiz için çok büyük bir tehdit oluşturacak derim. Niye mi? E, okumaya devam edin!

Oyun mükemmel ötesi bir demo ile başlıyor. Daha burada ağızımız açık kalıyor ve kulaklarımızla şınav çekiyoruz. Bi kere ses efektleri ve müzikler inanılmaz kaliteli olmuş. Test Drive 5'deki müzikler, özel birkaç grup tarafından yapıp beğenilince, NFS de aynı yola başvurmuş. Bu kez hangi parçanın çalıp hangisinin çalmayacağını belirleyip kendinize bir repertuar bile hazırlayabi-

liyorsunuz. Yarış esnasında, bu repertuarındaki parçaları kafanıza göre değiştirebiliyorsunuz (L1+R1). Grafik olarak da birçok gelişme var. Rengarenk, tamamı üç boyutlu interaktif parkurlar ve daha da geliştirilmiş ışıklandırma teknolojisi sonuna kadar kullanılmışlar.

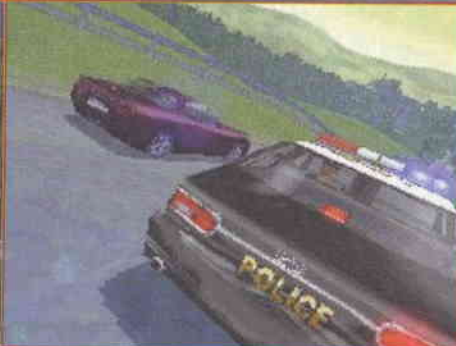
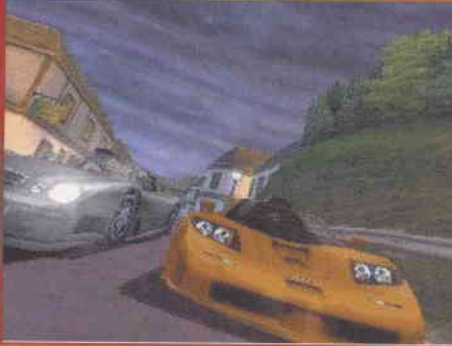
Artık araçlar, havada beş parende, iki de salto atıp tekrar dört teker üstüne düşmüyor. Kontroller de daha gerçekçi. Tarzi Arcade'den simülasyona kaymış diyebiliriz. Hatta ayrıntıları abartıp sağ-sol dönüş sinyalleri (L1+sağ veya sol), dörtlü ikaz ışığı (L1+aşağı), istenilen zaman da farları yakıp söndürebilmek (L1+yukarı) gibi gereksiz, ama benim çok hoşuma giden ayrıntılar bile eklenmiş. Ama ne de olsa "Fark ayrıntılardadır!". Arabalar da kutu gibi değil (en azından bizim kullandıklarımız!). Biraz daha uğraşıp debelenip çizmişler, ama değmiş doğrusu. Hatları çok daha yumuşak ve gerçekçi olmuş. Ağacların altından geçerken, arabanın üstündeki yansımaları dahi görebiliyoruz. Geçtiğimiz yerlerdeki kuru yapraklar arkamızdan uçuşuyor, camlar saydam; arabanın içini, sürücüyü ve hareketlerini de çok net görüyoruz. Her şey iyi güzel de, sürücü çok tıpsız olmuş ve nedense hiç vites atmıyor. Araba otomatik vites diyeceksiniz ama, geri vites bile atmıyor. Dönüşlerde fazla yatırırsanız, yan rüzgârlıklar yola değip kıvılcımlar da çıkartıyor.

Kaportadan daha yeni çıkmıştı yaaaa...

Artık araçlar hasar da alıyor. Farlar kırılıyor, camlar çatlıyor, tampon parçalanıyor falan (bunlar da TOCA Touring Car'da vardı). Options'dan User Name'e yazdığınız isim de, kullan-

dığınız aracın plakasına yazılıyor. Porsche 911'inizde kendi adınızın bulunduğu bir özel plaka görmek nasıl bir zevk? Efendim? Duyamıyorum?

Bu kez trafik ışıklarına da daha fazla dikkat edilmiş, dönüş uyarı levhaları konulmuş (uçurması eğlenceli oluyor). Dikkat etim, İngiltere yolunda da şeritler ters; gidış soldan. Eh yani, bu kadar mı özenilir bir oyuna? Akşam ve gece parkurlarında ise hem ışıklandırma hem de atmosfer mükemmel. Gece, ay pırıldarken veya tam güneş batarken, kıpkırmızı bir havada yarışmak çok romantik. Analog Joystick ve Dual Shock desteği de gelmiş, artık yoldaki her tümseği hissedebiliyoruz. Bir de körü yönleri var tabii. PC'deki gibi aracın içini görerek kontrol etme özelliği hâlâ yok, çünkü hafıza yetmiyor. Bir de ek-randa aynı anda beşten fazla araba olduğunda, gözle görülmür bir yavaşlama söz konusu (özellikle Hot Pursuit'te). Geldik oynanışına; Gran Turismo'da olan para mevzusu buralara kadar gelmiş. Başlangıçta en ucuz arabayı alacak kadar paranız var, sonrasi sizin ne kadar kazanacağınıza bağlı (Hayır hayır, en ucuz araba Doğan değil, Mercedes SLK 230 Kompresor!!! En ucuz araba bile benim en sevdiğim araba olduğuna göre, daha pahalı olanlarını mutlaka seveceksiniz demek ki!). Kazandığımız paralarla araba alabiliyor, satabiliyor, tamir ve Upgrade (modifikasyon) yapılabiliyorsunuz. Oyundaki canavarlar şunlar: Doğan SLX 2.0ie (şaka şaka), Mercedes SLK 230 (benimki oluyor), BMW Z3 Roadster 2.8, Chevrolet Camaro Z28, Pontiac Firebird T/A, Aston Martin DB7, Jaguar XKR, BMW M5 (bu da Sinan'ın), Chevrolet Corvette, Ferrari 550 Maranello, Porsche 911, Ferrari F50, Lamborghini Diablo SV, Chevrolet Caprice (sadece Amerika kitasındaki



polis araçları), Mercedes CLK-GTR, McLaren F1 GTR. Son iki arabayı kullanabilmek için tüm turnuvaları tamamlamış olmanız gerekli. Oyunda 6 turnuva, 8 de özel yarış var. Parkurlar da 10 adet olmak üzere Almanya, Fransa, Kanada, İngiltere, İskoçya, Amerika ve İtalya'dan oluşuyor.

Ayrıca bir arabayı satın almadan önce Test Drive'da deneyebilirsiniz.

Beyefendiyi tutuklayalım lütfen!

Hot Pursuit'e polisten kaçmanın yanı sıra, bir de polis olma seçeneği eklenmiş. Oyundan bağımsız olan bu bölümde, her tutukladığınız 10 kişi başına yeni ve daha iyi bir polis aracına sahip oluyorsunuz. Toplam 30 kişiyi yakaladığınızda, sadece Test Drive'da kullanabileceğiniz bir helikopterinizi oluyorsunuz (NFS4 Jailbird). İyi, güzel, ilginç de, helikopter yerden sadece yarım metre havalandırabiliyor, bu yüzden arabalarla çarpışıyor, düşüyor, ters dönmeye bile pervaneleri dönmeye devam ediyor, tekrar kalkıp basarsız uçuyor, fren yapınca lastik sesi geliyor. Pervaneler duvarın içinden geçebiliyor ve bir şey olmuyor. Eğimli bir yerde havada yan duruyor. Gölgesi bile odun gibi olan bu helikopter oyuna hiç yakışmamış bence. Sanki oyundaki hataları ortaya çıkarmak için özel olarak yapılmış. Ama zevkli olduğunu kabul etmek lazım, bir deneyin.

Tüm ekiplerin dikkatine! Bölgemizde aşırı hız yapan bir Chevrolet Corvette var. Milletin şapkasını uçurup üzerine çamur sıçartıyormuş lavuk. Bi zahmet tutuklayın.

-Anlaşıldı merkez. Şüpheli, mali Corvette şu anda görüş alanım-



da, köprü istikametinde takipteyim. Destek birim ve yola barikat rica ediyorum lütfen.

Önemli not: Türkiye'deki polis arabaları da Porsche veya Lamborghini olsaydı, mutlaka polis olurdu!

Polis için yol kenarında saklanabilecek birçok yer var. Pusuya yatmak için ideal. Araçları yakalamak için önlerine geçip durdurmak gerekiyor. Size yardımcı olacak bir iki güzellik de yok değil. İşte güzellikler: Destek ekip isteme (L1+kare), yola çivili kemer kurdurma (L1+üçgen), barikat kurdurma (L1+yuvarek), L1+yukarı da sireni açıp kapatır. Polis araçlarının yazılarının ve sirenlerinin ülkelere göre değiştiğini de söylemeden edemeyeceğim.

Para kazanabilmek için turnuvalara katılmalısınız. Bazı turnuvalar giriş pa-

rası da istiyor. Her yarış sonunda belli bir Bonus parası alıyorsunuz. Tamir masrafları bu paradan düşüldüğünde, size zaten pek bir şey kalmıyor. Bir de "güvenli araç kullanma Bonusu" var ki, tahmin ettiğiniz üzere ben bunu hiç alamadım. Zaten gerçek hayatta böyle bir ödül olsaydı, verecekleri son insan ben olurudum herhalde.

Haydi biraz lastik yakalım bebek...

Oyunun en can alıcı noktası da High Stakes isimli kısım. Arkadaşınızla yarışyorsunuz ve kazanan kaybedenin arabasını alıyor!! O kadar uğraşıp satın alıp döşediğiniz canım arabaları kaybetme riskiniz her zaman mevcut. Kaybettiğiniz takdirde, arabanız sizin Memory Card'ınızdan arkadaşınızinkine transfer oluyor. Aman diyim dikkat, rakibi tanımadan yarışa

girişmeyin. Önce bir normal yarışın. Bir iki de öneri; oyunda başarılı olmak için bol bol alıştırma yapın. Yarış esnasında çarptığınız anda "Select" tuşuna basın ki, aracınız zaman kaybetmeden yola geri girsin. Kolay para için de boşuna iki Memory Card kullanıp hile yapmaya çalışmayın. Ben denedim, hiçbir yolla olmuyor. Her kartta en az iki araba olmak zorunda. Hayatta her zaman hile yapamazsınız!

Need For Speed serisinin başından beri ulaşması gereken nokta buydu bence. Piyasadaki Gran Turismo'dan sonraki en iyi yarış oyunu bu. Eğer henüz bür tane edinmediyseniz hemen alın ve arkadaşlarınıza da aldırın, çünkü sizi onlar zengin edecek! Baaaaaaay...!

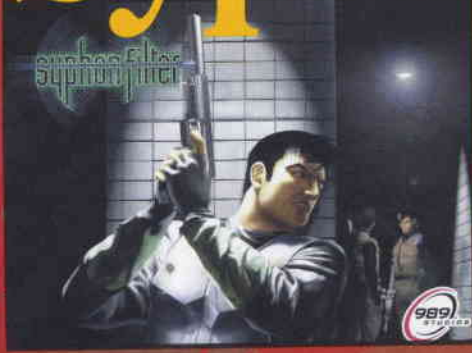
Genel
9
Puan

NFS 4 Electronic Arts / Yarış / 1 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin	Megaemin@hotmail.com
SİSTEM	: Playstation	GRAFIK : ★★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER : ★★★★★★★★★★
Bilgi için	: www.ea.com	OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★★★
Analog	<input checked="" type="checkbox"/>	Dual Shock <input checked="" type="checkbox"/>



Syphon Filter



Bir grup terörist, dünyayı Syphon Filter adı verilen bir virüsle tehdit etmektedir. Bu virüs sadece seçilen hedefleri etkileyebilmek gibi müthiş bir özelliğe sahiptir. Virüsü kullananlar kimin kurtulup kimin kurtulmayacağına karar vermektedir. Teröristlerle baş edebilmek için de Gabriel Logan isimli gizli ajan görevlendirilir. Logan'ın görevi, uluslararası terörist olan Erich Rhoemer'i ve adamlarını etkisiz hale getirmektir. Görevini başarmak için ise sokaklardan damlara, metrodan terörist üslerine kadar birçok yeri darmadağın etmeli; sayısız bomba, güvenlik sistemi ve askerle uğraşmalıdır.

İşte hayatınızın macerası, daha ne istiyonuz?...

Bir üstün yönetilen operasyon, yalnız başına bir terörist örgütü çökertmeye çalışan bir adam ve yine ölümcül bir virüs; bu hikaye size de biraz tımdık gelmiyor mu? Metal Gear Solid tarzında, ama bu tarza çok şeyler katan bir oyun Syphon Filter. Grafik olarak Metal Gear Solid'den çok daha iyi olan oyunun yapay zekası da neredeyse mükemmel. Örneğin, ilerledikçe daha da kırmızılaşan düşmanı öldürmek zorlaştırıyor. Arkadaştı ölen adam hemen onu öldüreni aramaya başlıyor. Bizim yerimize göre yerini bile değiştirip siper alıyor.



Karanlığı çok iyi kullanın. Eğilin, Nightvision Rifle'ı alın, Zoom'layın, düşmanın kafasına nişan alın ve boom.....manzara nasıl?

Fark ayrıntılardadır! Oyundaki ayrıntılar da çok can alır. Öyle ki, sokak lambalarını, levhaları yurabiliyor, camları ve dev avizeleri indirebiliyorsunuz. Fonlar aktif; ateş ettiginizde, duvarda delik bile açılıyor. Herhangi bir yerde Zoom yaptığınızda hiç bozulma olmuyor. Hemen hemen hiç grafik hatası da yok. Ara demolar da bir o kadar kaliteli. Oyunun ortamı öyle bir sarıyor ki, kendinizi James Bond falan zannetmeye başlıyorsunuz. Oyunumuz 20 bölümden oluşuyor. Her bölüm içerisinde bize verilen birkaç görevi tamamlamamız gerekiyor. Adamımız terörist kurşunlarından korunmak için bir çelik yelek kullanıyor. Hasar geldikçe de sağda solda bulduğumuz (ne hikmetse!?) yeni yeleklerle değiştiriyor. Farklı görevler için farklı silahlar kullanmak gerekiyor. Bir parkta otomatik silahla veya pompalı tüfekle önünüze geleni işleyebilirsiniz. Ancak bir davete takım elbiseli halinizle katılıyor ve fark edilmek istemiyorsanız, mutlaka susturuculu silahlar kullanmalısınız ve patırtı yapmamak için nişanlayıp düşmanı kafasından vurmamız gerekiyor.

Üç ayrı görev şekliniz var:

- STEALTH MISSIONS:** Bu görevlerde hiç kimsenin sizi fark etmesine izin vermemelisiniz.
- INFILTRATION MISSIONS:** Fark edilebilirsiniz, ama alarm çalsın, ortalık karışsın.
- TIMED MISSION:** Belli bir süreç içerisinde bitirmeniz gereken görevler.

Son olarak da oyundaki karakterleri tanıyalım:

- GABRIEL LOGAN:** Gizli ajan (oyunun esas oğlanı)
- LIAN XING:** Komünikasyon uzmanı



ve yardımcımız

- THOMAS MARKINSON:** Ajansın yöneticisi
- EDWARD BENTON:** Ajansın yönetici yardımcısı
- ERICH RHOEMER:** Uluslararası terörist
- MARA ARAMOV:** Rhoemer için çalışan usta suikastçi
- JONATHAN PHAGAN:** Pharkom Industries şirketinin kurucusu
- ANTON GIRDEAUX:** Rhoemer için çalışan silah uzmanı

Oyunun oynanışı ile ilgili bilgiler, oyunun kendi içindeki TRAINING VIDEO seçeneğinde olduğundan, ben çok ayrıntılara girmiyorum. Size iyi eğlenceler. □

Genel
8
Puan

Syphon Filter Eidefik / Action / 1 CD

İNCELEYEN : Megaemin
SİSTEM : Playstation
Oyuncu sayısı : 1
Memory Blok : 1

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

Dual Shock Analog



Sports Car GT



Eğer hâlâ otomobil yarıştırmaya bıkmadıysanız buyrun o zaman bir başka Electronic Arts oyununa. Sports Car GT size hem çok özel bir klasmanda yarışma imkanı sunuyor, hem de para kazanma şansını!

Playstation sahibi olmanın getirdiği bazı kısıtlamalar var tabii, hepiniz bunların farkındasınızdır. Adam gibi bir strateji ya da uçuş simülasyonu oynamak imkansızdır, ama öte yandan eğer dövüş ve yarış oyunlarını seviyorsanız o zaman sorun yok, bunlardan bolca mevcut. Tabii yeni nesil PC'ler çok daha yetenekli cihazlar, özellikle grafik ve ses açısından, fakat devamlı upgrade etmek herkesin harcı değil, mesela benim hiç değil! Neyse, ne diyorduk? Ever, Playstation için bir yarış oyunu daha piyasaya çıktı, hem de oyun ustaları Electronic Arts yapımı bir oyun bu, yani NFS serilerinin yapımçıları. Peki siz yarışmaktan bıkmadınız mı? Sanırım hayır, o zaman buyurun yeni bir oyuna daha!

GT Nedir, Yenir mi?

Şimdi, bir sürü oyunda, arabaların arka tamponunda, bisiklet reklamlarında felan hep görmüşünüzdür GT harflerini, peki ama neyi temsil ediyorlar? Bilmeyenler için kısaca açıklayalım, Grand Turismo kelimesinin kısaltmasıdır bu harfler. Her yerde zırt pırt kullanılmasına rağmen, tıpkı Turbo kelime-

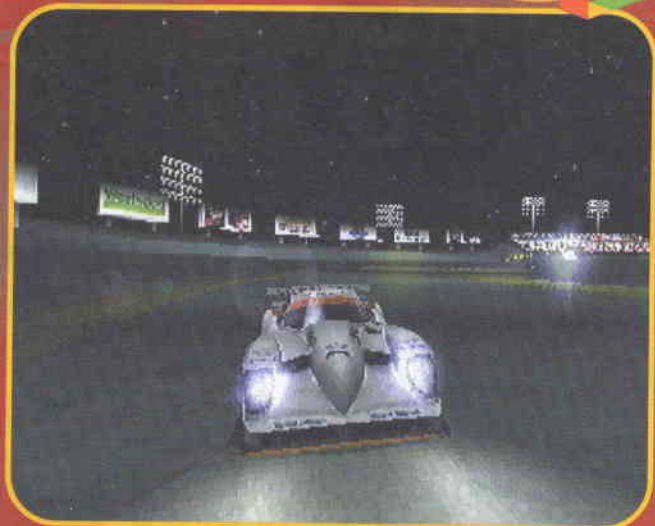
si gibi, bunun da sadece tek bir orijinal anlamı vardır. Bu kelimeler bir otomobil klasmanını temsil ederler, ama basit bir grup değildir bu araçlar. GT sınıfı araçları ilk defa İtalyan otomobil üreticileri tasarlamışlardır, orijinal olarak bu sınıfa dahil olan araçların belli özellikleri vardır. Öncelikle yüksek beygir gücüne ve sportif kullanıma uygun yürür aksama sahiptirler, hafif bir gövde tasarımları vardır ve klima vs gibi konfor aksesuarlarından yoksundurlar. Çünkü bunlar yol yarışçıların araçlarıdır, virajlarda hız kesmeyen, gözü keskin, adrenalini bağımlısı tipler yani. Unutmadan, bu araçların en önemli özelliklerinden birisi de, genelde uzaktan bakıldığında rakip sürücülere pek bir

tehdit teşkil etmeyen masum görümlere sahip olmalarıdır. Ancak kaputun altına bakarsanız ya da rakibin tozunu yutarsanız ne ile karşı karşıya olduğunuzu anlarsınız. Uzun lafın kısası, her kuşun eti yenmez!

Bir de Yarışı Var Bunların...

GT sınıfı spor arabalar üreticiler için genelde gurur kaynağıdır, bir nevi teknolojik gövde gösterisi yani. Haliyle bunların yarışları da mevcuttur, üstelik oldukça da ilgi çeker, çünkü yarı amatör takımlar rahatça bu yarışlara katılabilirler. Bir F-1 yarışına katılmak için milyonlarca dolarlık bütçeye ihtiyaç vardır, ama buradaki araçlar zaten galerilerde satılan modellerden oluşur. Tabii kurallar ve bütçeniz dahilinde modifiye edebilirsiniz onları, ama genelde işler pek abartıya kaçmaz, en azından alt GT klasmanlarında. Bu oyunda da amaç bu, dört klasman mevcut, siz en alttan başlayıp, her sezonu birinci bitirmeye ve bir üst sınıfa geçmeye çalışıyorsunuz. Tabii burada işin püf noktası sizin tamamen amatör bir yarışçı olmanız, yani bütçeniz son derece kısıtlı. Oyle takım sponsoruna gidip "Baba bana bir takım amörisör allll!" demek yok! Daha iyi parça mı lazım? Çalış ve kazan! Tabii





başka oyunlarda bu konu çok daha detaylı ve iyi biçimde işlendi, ama burada da işlenmesinde pek bir sakınca yok bence. Neyse, başlangıçta bankada 50.000 dolarınız oluyor. Peki siz o parayla adam gibi bir iş kurup, evlenip, torun torba sahibi olmak yerine ne yapıyorsunuz? Gidip bir araba alıp yarışlara katılıyorsunuz, rahat batıyor zahir. Bir arabaya yaklaşık 40.000 papel saydıktan sonra düşüp bayılıyor musunuz? Ne gezer, bu defa da elde kalan parayla daha iyi frenler mi, yoksa performans egzos mu alsam diye düşünmeye başlıyorsunuz, tam dayaklık adam bunlar.

Kazanana Para da Veriliyor!

Tabii sonra bir de işin ince ayar kısmı var, araç pisteye göre ayarlamak her zaman önemli bir husustur. Sonra ki iş yarışa katılmak ve tabii kazanmak, ilk üç girenlere çok güzel para veriyorlar. Diğerleri kenardan burnunu çeke çeke bakınmakla yetiniyor. Tüm bunların amacı ne, para kazanmak. Be adam, elinde bir sürü para vardı zaten, niye riske giriyorsun? Heheheee, risksiz hayat acısız kuru fasulye gibidir, belki karnımız doyar ama ne yediğimizi bilmezsiniz. Tabii kimine göre risk banyonun patlamış ampulünü değiştirmek, kimine göre de varını yığını bir araba yarışına yatırmaktır, orası artık size kalmış. Fakat yarışlar ilerledikçe işler daha da zorlaşacaktır. Şimdi gelelim oyunun iyi ve kötü yanlarına, öncelikle grafikler fena sayılmaz, ama mesela NFS 3 ile kıyas kabul etmez, yani daha iyi olabilirdi. Araç dinamiklerine gelince, hem iyi, hem de kötü sayılırlar. İyi,

çünkü araçların yol tutuşları bir hayli gerçekçi olarak yansıtılmış oyuna, ona bir kusur bulamadım. Kötü, çünkü 200 ile giden bir araba duvara kafadan gömünce DRANKK diye bir ses çıkarıp olduğu yerde kalmaz, aksine sardalya konservesine döner, yani kazalar hiç gerçekçi değil. Araçlar oyunda hasar alabiliyorlar, bunun sonucu olarak etrafa parçalar felan dökülüyor, ancak dış görüntülerinde pek bir deformasyon oluşmuyor, yani burası da eksik kalmış. Ayrıca bir yerlere çarpıp hasar aldıktan sonra araç daha da yavaşlıyor, ancak bunun dışında birşey olmuyor. Yani duvara kafadan yapışınca sadece son süratimiz

on mil kadar düşüyor, benim bildiğim motor doğruca bagajdan çıkar.

Sonuncuya Birşey Vermiyorlar Yawl

Ses efektleri ve müziğe gelince, bir defa sesler biraz özensiz düzenlenmiş gibi geldi bana, yani çok daha iyi olabilirdi. Müzikler ise birbirinin benzeri tekno parçalardan oluşuyor, eğer bu türü seviyorsanız sorun yok, aksi takdirde kapatın gitsin. Oynanışa gelince, burası oldukça iyi tasarlanmış, genelde bu tür oyunları doğru düzgün oynayabilmek için analog pad felan gerekir. Ama bu oyunu sıradan bir dijital pad kullanarak rahatça oynayabiliyorsunuz, bu açıdan benzer pek çok oyundan daha iyiyi. Genel olarak ele aldığımız zaman, Sports Car GT, gerçekçi bir simülasyondan ziyade, eğlenceli bir Arcade havasına sahip. Bu hiç kötü bir şey değil, tabii eğer gerçekçilik takıntınız varsa o zaman bu durum canınızı sıkabilir. Fakat eğer eğlenceli, fazla kafa yormayan ve iki kişiyle oynanabilen iyi bir yarış oyunu istiyorsanız, bu verdiğiniz paraya değerlidir. Tabii sonuçta karar size kalmış, unutmayın ki piyasadaki tek yarış oyunu da bu değil. ■



Sports Car GT Electronic Arts / Yarış / 1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog	GRAFİK	: ★★★★★★★★
SİSTEM	: Playstation	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-2	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★
Dual Shock			

Genel
8
Puan



Hilekar

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

Army Men 2

Burada hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında “\” tuşuna basarak hile konsolunu açın. Daha sonra “!when all else fails...” kodunu girin ve Enter tuşuna basın, böylece hile moduna geçmiş olacaksınız. Aynı yerden aşağıdaki kodları girerek belirtilen etkileri elde edebilirsiniz:

!a better tomorrow - Vulcan topu
!armageddon - Armageddon
!doctor doctor - Tam sağlık
!acme discs - Mayınlar
!beautiful nikita - Suikast tüfeği
!fourth of july - M80
!gnomish inventions - Patlayıcılar
!geronimo! - Hava saldırısı
!i give up - Görevi kaybettirir
!jumpjets - Uçma yeteneği verir
!i have a rock - El bombaları
!ninja arts - Görünmezlik
!paper dolls - Paraşütçüler
!pooper scooper - Mayın tarayıcı
!rubber cement - İlk yardım çantası
!santini - Ölümsüzlük
!spidey senses tingling - Tüm hari-tayı açar
!veni vidi vinci - Görevi yeniden başlatır

Beavis & Butthead Do-U

Bu oyunda gizli bir hile menüsü mevcut, buna ulaşabilmek için oyun esnasında klavyeden “gosanta” yazın ve daha sonra da F2 tuşuna basın. Açılan menüden oyunun hilelerine ulaşabilirsiniz.

Big Game Hunter 2

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıda verilen tuş kombinasyonlarını oyun esnasında kullanmanız yeterlidir:

Otomatik kamera: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak C tuşuna basın. Bu kamera size avın olduğu yerleri gösterecektir.

İyileşme: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak H tuşuna basın. Tam sağlık alacaksınız.

Hedefleme yardımı: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak B tuşuna basın. Hedef kutuları size uygun nişan noktalarını işaret edecektir, kırmızı bölgeler en iyisidir.

Rüzgarı açma-kapatma: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak W tuşuna basın.

Kar: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak S tuşuna basın.

Yağmur: Control ve Alt tuşlarına basılı tutarak R tuşuna basın.

Commandos - BTCOD

Görev Kodları:

Dying Light- none
The Asphalt Jungle- 8K2IX
Dropped out of the Sky- 9R291
THor's Hammer- 44G9J
Guess who's coming tonight- 4HSAB
Eagle's Nest- J8TSN
The Great Escape- LUK2L
Dangerous Friendships- DUSLZ

Madden '99

Grand Theft Auto London 1969

Bu oyunla ilgili hile kodları aşağıda verilmiştir, isim yerine yazarak kullanabilirsiniz:

6661970 = Sonsuz hak verir
tourettes = Sonsuz hak ve * tuşuna basıldığında tüm silahları verir
flashmotor = Tüm seviyeleri açar
travelcard = Tüm seviyeler ve sınırsız hak verir
deathtoall = Sonsuz hak ve * tuşuna basıldığında tüm silahları verir
averyrichman = 999999999 puan verir
uaintnuffin = 999999999 puan, tüm silahlar ve * tuşuna basıldığında tüm malzemeleri verir
psychadelic = 999999999 puan ve * tuşuna basıldığında tüm silahları verir

Jazz Jackrabbit 2:

The Secret Files

Aşağıda bu oyunla ilgili kodlar verilmiştir:

jjgod - Ölümsüzlük
jjinv - Ölümsüzlük
jjguns - Tüm silahlar
jjammo - Tam cephanesi
jjfly - Uçma yeteneği
jjk - İntihar
jjshield - Güç kalkamı
jjnext - Bölüm geçme
jjcoins - Para verir
jjgems - Mücevher verir
jjgending - Ana menüye döndürür
jjq - Windows'a döndürür
jjmorph - Her yazıta Jazz bir başka karaktere dönüşür
jjnxt - Sonraki seviyeye geçme

Madden 99

Stadyumlar

EA STADIUMS - EA Stadyumu
 DOGPOUND99 - Cleveland Stadyumu
 NOTAFISH - Old Miama Stadyumu
 THEHOGS - RFK Stadyumu
 SOMBRERO - Old Tampa Bay Stadyumu
 FOR RENT - Astrodome
 OURHOUSE - Tiburon Stadyumu
 STICKEM - Original Oakland Stadyumu

Teams:

WELCOMEBACK - '99 Cleveland Browns
 BESTNFC - NFC All Star Takımı
 AFCBEST - AFC All Star Takımı
 BOOM - Madden '98 Takımı
 IMTHEMAN - En iyiler
 PEACELOVE - 60'ların takımı
 BELLBOTTOMS - 70'lerin takımı
 HEREANDNOW - 90'ların takımı
 TURKEYLEG - Madden tüm zamanların en iyileri
 THROWBACK - 75. Yıldönümü
 GEARGUYS - NFL Saha Görevlileri

Requiem: Avenging Angel

Bu oyunda hile yapabilmek için tüm yapmanız gereken ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açmak, oradan hileleri girebilirsiniz. Hileler ve ne işe yaradıkları aşağıda verilmiştir:

csmilton - Hile modunu aktif hale getirir
 csstigmata - Medlab giriş kartı verir
 csshroud - Tam zırh ve sağlık verir
 cshealth - Tam sağlık verir
 csrosary - Malzemeleri verir
 csammo - Cephane verir
 csguns - Tüm silahları verir
 csyhwh - Ölümsüzlük verir

X-Wing: Alliance

İlk önce IMACHEATER yazın, sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

EWOKSRULE - Vurulmazlık.
 MASTERYODA - Sonsuz cephane.
 KILLMENOW - Bölümü kaybetme.
 THETASTE OF VICTORY - Bölümü kazanma.
 HYPERMETO## - ## numaralı bölüme geçme.

Rapanui

Bu oyunun seviye kodları aşağıda verilmiştir:

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. FIRST | 2. CLOUDS |
| 3. FOREST | 4. VENUS |
| 5. CONTACT | 6. BUCKET |
| 7. TEEPEE | 8. CANYON |
| 9. SMOKE | 10. THUNDER |
| 11. BUBBLES | 12. FANTASIA |
| 13. TORNADO | 14. FIREFLY |
| 15. HORIZON | 16. SHORE |
| 17. SHELLS | 18. PISTOL |
| 19. DUNES | 20. DOWNTOWN |
| 21. LAGOON | 22. BASKET |
| 23. ALIEN | 24. NEBULAR |
| 25. DRIVE | 26. VISION |
| 27. MELTING | 28. FLOOD |
| 29. COLORS | 30. TORCH |
| 31. CHASM | 32. DAYLIGHT |
| 33. MOUNTAIN | 34. DESERT |
| 35. HARBOR | 36. VOLCANO |
| 37. CRATER | 38. SPRING |
| 39. TRIBES | 40. INDIANS |
| 41. BONES | 42. ALUMINUM |
| 43. PARANOIA | 44. BUNNY |
| 45. METEOR | 46. TROUT |
| 47. RIVER | 48. CLIFFS |
| 49. CHIMNEY | 50. REACTOR |

Sports Car GT

Ana menüde "isi-cheeseman" yazarak hile modunu açın.

Hile modu açıldıktan sonra şu hileleri girebilirsiniz.

isi-plague - GT3 Ligi

isi tbone - Bütün yarışlar ve araçlar açılır.

isi-aardvark - Para kazandırır.

isi-corsica - Arabanın bütün parçalarını tam güç yapar.

isi-delicate - Araba çok narin olur.

South Park

Bu oyunda hile yapabilmek için sırasıyla şunları yapın, önce oyun esnasında ESC tuşuna basın ve çıkan menüden OPTIONS seçeneğine tıklayın. Sonra bu ekranın alt sol köşesine tıklayın ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi klavyeden girin:

EGOTRIP - Kocaman kafalı düşmanlar.
 BEEFCAKE - Ölümsüzlük.
 SWEET - Tüm silahlar ve sınırsız cephane.
 FRAMERATE - Framerate sayacını açar.

Rival Realms

Burada hile yapabilmek için önce ENTER tuşuna basarak hile satırını açın, sonra kodu yazın ve tekrar ENTER tuşuna basın. Aşağıda tüm hileler ve ne işe yaradıkları verilmiştir:

SEE ALL: Tüm haritayı açar.

HIDE ALL: Sadece keşfedilmiş bölgeleri gösterir.

GIVE ME GOLD: 1,000 altın verir.

GIVE ME WOOD: 500 odun verir.

GIVE ME FOOD: 100 yiyecek verir.

MAKE ME INVINCIBLE: Birimlerinizi ölümsüz yapar.

MAKE ME VULNERABLE: Birimlerinizi ölümlü yapar.

LEVEL #: O anda oynadığınız görevi bitirip # nolu görevi başlatır.

STAR ME UP: Seçili birimin tecrübe puanını artırır.

UPGRADE ME: Seçili birimlerin donanımını geliştirir.

HEAL ME: Seçili birimi tamamen iyileştirir.

MAKE ME VICTORIOUS: Oynadığınız görevi kazandırır.

NAME: Seçili birimin adını değiştirmenizi sağlar.

TOCA 2

Adınızı TOPDOWN olarak girin. "Cheat Mode Enabled" denildiğini duyacaksınız. Ondan sonra bir GTA tipi araba seçebileceksiniz. Ayrıca, aşağıdaki isimleri de girebilirsiniz.

HANGOVER - Mekanlar bulanık gözükür..

DOUBLE - Bütün pistler.

CARTASTIC - Bütün arabalar.

OUCH - Savaş modu.

RUBBER - Çarpışmalar sizi sıçratır.

HIGHJUMP - Düşük yerçekimi.

HANGOVER - Ufuk çizgisi bulanıklaşır.

SKINNY - Sadece tekerlekler gözükür.

SKATES - İki kat hız, fren ve yol tutuşu.

Resident Evil 2

Bu oyunda sonsuz cephane alabilmek için önce silahları kuşandığınız envanter ekranına girin. Orada sırasıyla şu tuşlara basın: Yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sol, sağ, sol, sağ, nişan alma tuşu.



Hilekar

Colin McRae Rally

Bu oyunda hile yapabilmek için, isim sorulduğunda aşağıdaki kodlardan birini girin:

Openroads - Tüm pistleri açar
 Diddycars - Micro Machine arabalar
 Tinfoiled - Krom kaplama otomobil
 Moonwalk - Düşük yerçekimi
 Skcart - Tersine pistler
 Trolley - 4 tekerden kumandayı açar
 Peasouper - Oyuna sis ekler
 Buttonbash - Hızlanmayı artırır
 Heliumnick - Yardımcınızın sesine ince ve komik bir ton verir
 Directorcut - Replay esnasında farklı kamera açılarını devreye sokar
 Kitcar - Turbo verir
 Moreoomph - Motor gücünüzü ikiye katlar
 Blancmange - Jöle otomobil
 Hovercraft - Araçların yerden az yukarıda süzülerek gitmesini sağlar

Dead in the Water

Aşağıdaki kodların hepsi ana menüden girilmelidir. Bir kodu girebilmek için önce kare ve O tuşlarına aynı anda basın, eğer doğru yaptıysanız bir tavuk sesi duyacaksınız, ardından istediğiniz kodu girebilirsiniz:

Tüm pistler: L2, L2, R1, L1
 Tavuk modu: R1, R1, R2, L2
 Ters pistler: R2, R2, L1, L1
 Ölümsüzlük: R2, L2, R1, R2
 Dev dalgalar: R2, L1, R1, R1
 Level 2 tekneler: R2, R1, R1, L1
 Level 3 tekneler: L1, R2, L2, L1
 Radio-kontrollü tekneler: L1, L1, L2, L1
 Sınırsız füze: L1, R1, L1, L2
 Sınırsız özel silah cephanesi: R1, L1, L2, L2

GEX 3: Deep Cover Gecko

Bu oyunda ölümsüz olabilmek için oyunu dondurun ve L2 tuşunu basılı tutarak sırasıyla aşağı, yukarı, sol, sol, üçgen, sağ, aşağı tuşlarını girin.

Deadly Skies

Bu oyundaki gizli uçaklara ulaşabilmek için uçak seçim ekranındayken aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanın:

F19: Yukarı, aşağı, R1, O, kare, sol, L1
 F117: Kare, R1, R2, kare, yukarı, kare, L2
 Aşağıdaki kodları ise oyun esnasında girin:
 Laser: Sol, yukarı, sağ, üçgen, Select, sol, sağ, X
 Homing Missiles: Sağ, aşağı, sol, yukarı, üçgen, Select, R1, R2, X
 Seviye seçimi: Ana açılış ekranındayken L2, L1, üçgen, yukarı

Bravo Air Race

Bu oyunda iki gizli uçak mevcut, F-16 ve Stealth Jet. Bunlara ulaşabilmek için öncelikle ikinci bir game pad cihazınızda takılı olmalı. İkinci pad üzerindeki R1 ve L2 tuşlarını basılı tutarak hızla 20 defa Select tuşuna basın. Bunu tam açılış ekranında yapmalı ve skor tabelası geçmeye başlamadan önce bitirmiş olmalısınız. Eğer doğru yapabiliyorsanız elektronik bir sinyal duyacaksınız ve yeni uçaklara da uçak seçim ekranından ulaşabilirsiniz.

S.C.A.R.S.

Aşağıdaki kodları oyunun Password ekranından girmelisiniz:

GLASSX: Crystal grand prix
 DESERT: Crystal grand prix ve 6 nolu araç (Scorpion)
 ROCKYY: Crystal ve Diamond grand prix
 RATTLE: Crystal + Diamond grand prix + 6 ve 7 nolu araçlar (Scorpion & Cobra)
 ZDPEAK: Tüm grand prix
 XPERTS: Tüm grand prix + Mirror modu
 RUNNER: All the grand prix + Mirror mode + 8 nolu araç (Guepard)
 MYSTER: Tüm grand prix + Mirror modu + 9 nolu araç (Panthere)
 ALLVID: Tüm grand prix + Mirror modu + tüm araçlar

Exector

Aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek farklı seviyeleri oynayabilirsiniz (aralardaki "_" işaretleri boşluk anlamında kullanılmıştır):

1 - 35314_DF
 2 - FBE_723_F
 3 - 8759_AB_3
 4 - 9_A_969_C_0
 5 - I_FEBD_7_B

Hybrid

Burada aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek belirlenen etkilerden faydalanabilirsiniz: Sınırsız cephane:

#W@NN@CH#@T69696969*
 Tüm harita:
 B#RTH*W@RK*S#X*D#@TH
 Seviye seçimi:
 #W@N@W@RP69696969

Wild 9

Aşağıdaki kodları girebilmek için önce oyunu dondurun ve sonra sırasıyla verilen tuşlara basın:
 Seviye seçimi: Yukarı, sol, aşağı, R2, sağ, kare, X
 Tam sağlık: R1, üçgen, L1, sol, üçgen, O, X
 Kızıl ışın modu: Sağ, yukarı, sol, O, yukarı, O, O
 On adet füze: X, O, R1, sağ, üçgen, X, üçgen
 On adet bomba: R1, X, R1, sağ, kare, sağ, kare

Crow: City of Angels

Oyunu farklı modlarda oynayabilmek için aşağıdaki kodları Password ekranından girin:
 Skinny Mode: Üçgen, üçgen, X, kare, O, O, kare, X, üçgen, üçgen
 Debug Mode: Kare, X, kare, O, üçgen, üçgen, O, kare, X, kare
 FMV: Üçgen, üçgen, O, O, O, O, O, O, üçgen, üçgen
 Long Neck Mode: X, O, üçgen, O, kare, kare, üçgen, O, X, O

Ayın Film ve Kitabı

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

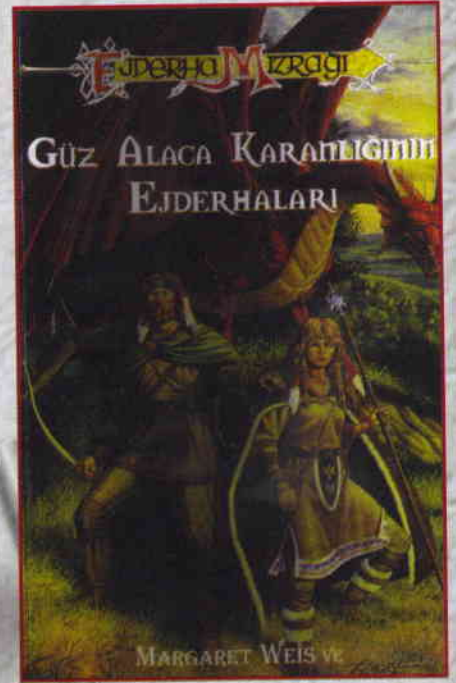
Güz alaca karanlığının ejderhaları

Margaret Weis & Tracy Hickman

Epek fantezi edebiyatı elli yıllık kısa(!) bir gecikmeden sonra ülkemize girebildi. Yüreklerin Efendisî'nin başarısından sonra bu türden pek çok roman dilimize çevrilmeye başladı. Konuya yabancı olanlar için ufak bir açıklama yapalım; Fantezi tarzı edebiyat, cüce, elf, goblin ve ejderha gibi fantastik yaratıkların yaşadığı, büyüün yaygın olduğu, genelde ortaçağ havasına sahip, düş ürünü dünyaları konu alır. Anlattıklarım size çocukça mı geliyor? Okumadan bir yargıya varmayın. Zaten bir kez okuduğunuzda ya kendinizi düş dünyasının içinde kaybedersiniz ya da nefret edersiniz. Sırf insanları böyle iki zıt kutba itebildiği için bile bu edebiyat türü üzerinde durmaya değer. Arkabahçe Yayınları'ndan çıkan, Güz Alaca Karanlığının Ejderhaları, ünlü TSR şirketinin yarattığı Ejderha Mızrağı (Dragon Lance) gezegeninde geçmesiyle benzerlerinden ayrılıyor. Yukarıda söz ettiğim özelliklerden bu dünyada da bol miktarda var. Roman bir grup eski arkadaşın buluşmasıyla başlıyor. Öykünün Kahramanları henüz doğmadan,

Dragon Lance büyük bir afet yaşamış ve tanrılar bu afet sırasında dünyayı terk etmişlerdir. Yarımelf Tanis ve arkadaşları, eski tanrılardan ilahi bir işaret bulmak için birbirlerinden ayrılıp, beş yıl boyunca sonuçsuz bir aramaya girişirler. Yeniden bir araya geldiklerinde çok değişmiş olduklarını fark ederler, ama hiç biri amaçlarına erişememiştir. Haberleri yoktur ama başkaları bir tanrıçayla iletişime geçmiştir. Kötü bir tanrıçayla... Bence kitabın en başarılı yönü karakterler. En çok da hastalıklı, herkes tarafından dışlanan, soğuk ve hesaplı, ancak beklenmedik biçimde dürüst olan büyücü Raistlin hoşuma gitti. Romanın anlatımı oldukça sürükleyici. Atmosferi ise mükemmel diyebilirim. Ancak sanırım kurguda bir hata var. Nasıl oluyor da Nehiryeli'nin yıllarca aradığı yere grup iki günde ulaşabiliyor? Her neyse, bu ufak kusura karşın, sonuçta çok iyi bir yapıt.

Not: Aldığımız duymalara göre (beni keklemedilerse) TSR'in AD&D oyun setinin yakında Türkçeye çevrilmesi olasılığı var.



Practical Magic

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

Aile geleneğine uygun olarak cadı olan Owen kızkardeşler, büyük büyük annelerinin yaptığı bir büyüün lanete dönüşmesi yüzünden çok acı çekmektedir. Lanete göre, bir Owen kadını bir erkeği gerçekten severse, erkek çok geçmeden ölecektir. Tabii bu, kızkardeşleri aşık olmaktan alı koymamakta-

dır. Daha akli başında (ve güzel) olan Sandra Bullock kocasının iki yıl içinde ölmesi ile tekrar büyüdüğü eve teyzeleminin yanına döner. Küçük kardeşi Nicole Kidman ise olabilecek en bela erkekle beraberdir. En sonunda adamdan kurtulmak için ablasının yardımını ister, ama adamın içkisine kattıkları ilacın dozunu kaçırınca, adam ölür. Ama esas sorun, iki kızkardeş adamı tekrar canlandırmak için yaşak bir büyü yaptıktan sonra başlar.

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



Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

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

Aural Flux-Time Wave Distortion

Dance techno ve elektronik müzik dalları üzerine çalışmak üzere kurulan Deepnetic Records, Hammer Müzik'in bir alt kuruluşu. İşte Deepnetic Records'dan çıkan ilk albüm de Deep Dance/Club tarzında çıkmış aynı zamanda bu albüm kendi tarzında yayın-

lanan ilk albüm. Uzun süredir profesyonel olarak Dj'likle uğraşan ve çeşitli klüplerde programlar yapmış olan Anti-Feel ve Max isimli iki Dj'den kurulu olan Aural Flux'ın ilk albümünün adı Time Wave Distortion. On parmağında on marifet grup elemanları kendi kapaklarını da kendileri hazırlamış. Özel-

likle Club'larda sabahlara kadar dans etmekten en azından bu keyfi evde tek başına yaşamak isteyenler için ideal bir albüm. Are you ready to fly?!!!



Cenotaph-Puked Genital Purulency

Uzun zamandır beklenen albüm elimde. Muhahhahah. İyi bir Deatg/Grind albümünden beklentileriniz nelerdir? Brutal ve inanılmaz low guttural vokaller? Sert ve keskin gitar riffleri? Güçlü bass bölümleri? Davul serini ölümüne döven

bir davulcu? Çok teknik ve melodik müzik? Hasta şarkı sözleri?Mükkemmel bir prodüksiyon? Müziğin vahşetini yansıtan kanlı bir kapak tasarımı? İkinci albümleri Puked Genital Purulency ile Cenotaph yaptığı müziğin hakkını fazlasıyla veriyor. Bunun karşılığını da ta-

hi ki gerek yurt içinde gerek yurt dışında yeteri kadar geri alıyor. Ne diyebilirim Yürü Cenotaph, seni kim tutar...? Bg



Sterile Noiz Klan

Şu son günlerde geçirdiğim en güzel dakikalar müzik sayfasına yazmak istediğim albümleri dinlerken geçirdiklerimdi. Bil-

mem farkettiler mi ama bu ay ki albümlerin hepsi yerli mahsul ve hepsi kendi türlerinde ya tek ya da en iyi diyebileceğim albümler. İşte Sterile Noiz Klan'ın Fix albümü de böyle bişi (reklamla karışmasın). Industrial tarzda müzik yapan bu grup çok yeni, daha

1,5 senelik, olmasına rağmen üyelerinin müzik yaşamları çok eskiye dayanıyor. Bu albüme industrial, hardcore ve ambient karıştırıp dinlenmesi kadar tadı da güzel bir sound ortaya çıkarmışlar. Bu kadar albümden sonra herhalde bu yaz sıkıcı geçemez.

İzmir'den Yükselen Öfke

Özellikle son zamanlarda Türkiye'de oldukça rağbet görmeye başlayan Hip-Hop türünde yeni bir albüm çıktı piya-

saya. İzmirli Hip-Hop üçlüsünün ilk albümü kendileri ile aynı ismi taşıyor. Kara Öfke. Yaptıkları müzikle bu türün babaları arasında yer alan Cypress Hill'i andıran grup parçalarında kullandığı Türk Halk Müziği ve Arabesk (bence Türk Rap'i) sample'ları ile çok

iyi bir sound yakalamış. Öldürücü olarak nitelendirilebilecek ritim ve melodilerin üzerine agresif sözler serpiştirilmiş. Albüm kapağı ile almaya gittiğinizde ilginizi metrelerce öteden çekeceğine eminim.

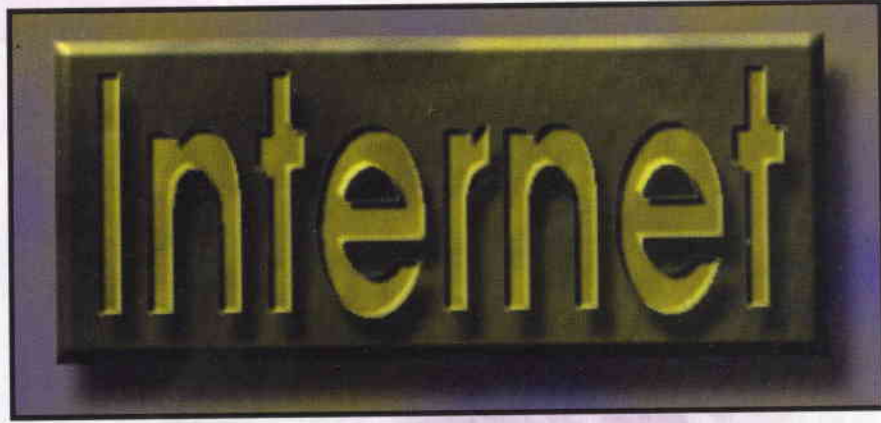
Something's Wrong

Gerçekten yaw! Burada bir yanlışlık var ama acaba nedir? Heheh... Buldum işte kapak süper. Her geçen gün genişleyen Türk Hardcore piyasasına bir kaset çıkartarak katkıda bulunan Ankara'lı grup, bu sayede zaten varolan ünü-

nü bir de kaset ile süslüyor. Proud Of It isimli albümleri üzerinde uzun süre çalışın grup üyeleri, hazır havalar ısınmış, insanlar çoşmuşken artık çıkartalım şu kaseti deyip, vitrinlere yerleştirmişler. Albüme yakalanan sound ve parçalar gerçekten çok kaliteli. Bu iş sadece Tür-

kiye'de bitmez. Ama albüme asıl farklı bir hava katan iki gitariste sahip olmaları ve ikinci vokalist Efe'nin Hip-Hop ve alternatif tarzda yaptığı vokaller. L





Online Gaming

Herkese selamlar, nasılsınız görüşmeyeli? Eminim iyisinizdir (En azından dergideki değişiklikleri görünce iyi olmuşsunuzdur). İlk ayki yazımda sizlere çok temel bilgileri verdikten ve Kali Server'ı tanıttıktan sonra, bu ay da Quake1, Quake2, Starcraft ve Diablo'yu Internet üzerinden nasıl oynayabileceğinizi açıklıyorum.

Quake1: Quake 1 şu an dünya üzerinde en çok oynanan oyun olma özelliğini devam ettiriyor. Çıkış tarihinin üstünden uzun zaman geçmiş olmasına rağmen, piyasaya Quake1'cileri tatmin edebilecek bir oyun çıkmadığı için, bu oyundan vazgeçemiyorlar. Gelelim bu oyunu Internet üzerinden nasıl oynayabileceğinize!!

- 1- www.quaketr.org'a gidip Files bölümünden QuakeWorld 2.30 adlı dosyayı çekmelisiniz.
- 2- Bu dosyayı çektikten sonra bilgisayarınıza yükleyin. Bu program, sizin Internet üzerinden Quake1 oynayabilmenizi sağlamaktadır. Dosyanın hem normal hem de GL versiyonları bilgisayarınıza yükleniyor. Eğer 3D hızlandırıcı veya ekran kartına sahipseniz, OpenGL'i çalıştırabilirsiniz. Oyunun GL versiyonu diğer hiçbir kartı desteklemiyor.
- 3- QuakeWorld'e çift tıklayın ve çalışmasını sağlayın. Karşınıza gelecek ekranda yazılar olacaktır. O yazıların hiçbirini sallamayın ve Türkiye'de Raksnet Server'larından oyun oynayabilmek için şunları yazın.
- 4- Connect 194.54.48.150 : Deathmatch Server'ı
Connect 194.54.48.150:26666
Clanring Server'ı
Connect 194.54.48.150:31000
Clanring Server'ı
- 5- Deathmatch Server: Aslında 1on1 oyunlar burada yapılır (Ne kadar yapıl-

masa da). Burada yaptığımız Rocketjump'lar size zarar vermez, yani kendinize zarar vermezsiniz. Bunun yanında yerçekimi azdır. Yani Rocketjump yaptığımızda daha yükseğe çıkarsınız (Rocketjump: Kafanızı yere eğip zıplama tuşuna basıp, hemen ardından da Rocket'ı ateşlerseniz adamınızın bir anda çok yükseklere çıktığını fark edersiniz). Deathmatch Server'ında direkt oyna dalarsınız.

6- Clanring Server'ı ise Team maçlarının yapıldığı alandır. Türk Clan üyelerini bu Server'larda bulabilirsiniz. Yerçekimi fazladır. Kolay kolay Rocketjump yapılmaz. Rocketjump kendinize zarar verir. Siz girdiğiniz sırada maç yapılabileceğinden oyuna giremeyebilirsiniz. Yapılan maçları seyredilebilir için 1'in solundaki tuşa basarak (Console), Spectator 1, ardından da Reconnect yazın. Böylece oyunu Observer (izleyici) olarak seyredebilirsiniz. Onların oyunu bitince Spectator 0 yazın ve Reconnect yazın. Bu işlemi yaptığımızda, eğer oyun başlamadıysa oyuna siz de katılabilirsiniz. Clanring Server'ında maçın başlayabilmesi için takımda herkesin Ready yazması gerekir. Aksi halde maç başlamaz.

7- Raksnet'te Quake1 oynayanların çoğu gecekuşu olduğundan geceleri daha çok insan bulabilirsiniz

8- Raksnet Server'larında hızlı bir şekilde oyun oynamak istiyorsanız, Raksnet'ten Internet'e bağlı olmanız gerekiyor (Hızlı dediğim 150 ping civarı). Superonline'dan bağlı iseniz 230 civarı bir ping'e sahip olursunuz. Diğer ISP'lerden bağlanırsanız, pinginiz gitgide artacaktır. Onun için Raksnet'e abone olun. Eheuheuh

Quake1 için bu kadar yeter herhalde. Şimdi de Quake2'ye geçelim: QUAKE2: Türkiye'de şu anda en çok oynanan Online oyun olan Quake2'yi Türkiye'de Raksnet Server'larında oy-

nayabilmek için şunları yapmalısınız. A- Yine www.quaketr.org'dan Files bölümünden Quake2'nin 3.20 versiyon Update'ini Download etmelisiniz. Ya da daha kolay, Level'in geçmiş sayılarında vermiş olduğu CD'lerden yükleyebilirsiniz bu Patch'i.

B- Bundan sonra yapmanız gereken www.games.raksnet.com.tr/quake sayfasında, Server bölümünde DM Map Pack'i çekmek. Ve Readme'sini okuyarak bilgisayarınıza kurun.

C- Türkiye'deki Raksnet Quake2 Server'ından oynayabilmek için Connect 194.54.48.150 yazarak Deathmatch Server'ına bağlanabilirsiniz. Connect 194.54.48.150:30000 yazarak Clanring Server'ına ve Connect 194.54.48.150:28000 yazarak yine Clanring Server'ına bağlanabilirsiniz.

D- Server'ları açıklamıyorum, çünkü hepsi Quake1'dekilerle aynı. Clanring Server'larına otomatik olarak Observer modunda giriyorsunuz (Observer = Spectator = Seyirci). Eğer girdiğiniz sırada maç varsa seyredin ve maç bitiminde Console'a (1'in solundaki tuşa basarsanız Console çıkar karşınıza) Team Wanted yazın. Oyun bitimindeki Team'lerden 2'sinden birinin adını Wanted'in yerine yazın. Eğer 2 tane takım yoksa, siz kendiniz aynı komutla bir takım yaratabilirsiniz. Quake1'deki gibi herkes Ready komutunu Console'a yazdıktan sonra maç başlar (Ancak Quake2'de Team'i yaratan oyuncu Teammaster olur ve bütün takımı adına Ready diyebilir).

Şimdide gelelim şu an Raksnet'te aktif bulunan Quake Clan'lerine:

Quake1: NRR, XCOM, NBK, FD, Baph, ERS



İşte zorlu Quake savaşlarının sonundan alınmış iki sahne.
Çok ölen oldu ama, kalanlar bizimdir.

Quake2: Kask, Not Available, Ezki-
mo, Mads, Brs, J&B, Pos, Boss, : Kur-
ucusu Killer. Bu Clan'in kurucuları Kıb-
ris'tan uydu bağlantıları sayesinde 70
pingle Raksnet'e gelirler. Onun için çok
avantajlılar, yapacak bir şey yok. An-
cak o pingle bile hâlâ 1 numara olama-
dılar (Biz de Kablonet'e kadar sabre-
cez).

Evet Quake2 Clan'lerinin en göze
çarpanları bunlar.

Bilmeyen arkadaşlarımız için
Clan'in anlamını açıklıyorum: En basit
anlamıyla topluluk demek. O topluluk
içindeki herkes birbirine sahip çıkar.
Eğer bir tartışma çıkarsa, hep Clan'inin
tarafını tutar. Clan'in asıl amacı,
Clan'ler arası yapılan maçlardır. Clan
üyeleri bu maçları kazanıp en iyi Clan
olduklarını göstermek amacındadırlar
(Clan'de önemli olan dostluktur, bunu
asla unutmayın).

Ve gelelim en güzel oyuna, Star-
craft'a.

Evet, Starcraft'ı Internet üzerinden
oynayabilmek için şunları yapmalısınız:

1- Starcraft 1.05 Patch'ini

www.blizzard.com'dan veya Level'in
CD'sinden yüklemelisiniz.

2- Bunu yükledikten sonra, Multi-
layer'dan Battle.net seçeneğine basın.

3- Karşınıza 'Searching for the fast-
est Battle.net server' diye yazan bir ek-
ran gelecektir. Bu ekrandan sonra şu gi-
bi şeylerle karşılaşabilirsiniz.

A- 'Invalid CD-Key' diyebilir. Bu-
nun nedeni CD-Key'inizin sahte oldu-
ğundan, yani orijinal Starcraft'a sahip
olmamanızdan kaynaklanıyor. Bu seç-
enek için yapacak birşeyiniz yok. Gidip
orijinal Starcraft alın (Benim yaptığım
gibi). Veya bana bir e-mail atın, belki
birşeyler ayarlayabilirim. :)

B- 'Your CD-Key is currently used
by Wanted' (Wanted yerine herhangi
bir isim olabilir. Onu örnek olsun diye
yazdım) yazması durumunda yapacağı-
nız tek birşey var. O da tekrar tekrar
denemek. Eğer CD-Key'i kullanan diğer
kişi oyuna girerse, sizin Battle.net'e gi-
rmeniz mümkün.

C- Eğer 'Searching for the fastest
Battle.net server' yazısı 2 dakika boyu-
ca ekranda kalıyorsa, karşınıza 'Battle-

net was not responding' ya-
zan bir ekran çıkacaktır. Bu
ya CD-Key'den Windows'u-
nuzdaki bir eksiklikten olu-
şur ya da o sırada Battle.net
çökmüştür.

D- Direkt olarak kar-
şınıza 'Battle.net was not re-
sponding' diyen bir ekran
çıkamaz, çünkü bu sorunu
sadece daha önce Battle.net'e
girmiş insanlar yaşayabilir.
Bunun sebebi de Battle.net'te
varolan bir virüsten kaynak-
lanıyor.

E- Eğer karşınıza baş-
ka bir ekran geliyorsa, anlayın ki Battle-
net'e girmişsiniz. İstedığınız Nick'i ya-
zarak Chat odasına dalın. Battle.net za-
ten sizi otomatik olarak Türk kanalına
gönderecektir. Karşınıza çıkan ilk ek-
randa Chat yapabilirsiniz. Sonra, istedi-
ğiniz zaman soldan 'Create'ye basarak
oyun yaratabilir veya Join'den yaratıl-
mış bir oyuna girebilirsiniz. Oyununuz
bitince yine otomatik olarak son bulun-
duğunuz Chat odasına dönersiniz. Eğer
bu geçişler arasında sürekli olarak bek-
lemede kalırsanız, anlayın ki Battle-
net'le bağlantınız kopmuş. Oyundan çı-
kıp tekrar girin.

F- Broodwar'da tamamıyla aynı şe-
kilde çalışır. Starcraft ve Broodwar ka-
nalları değişiktir. Starcraft oyuncuların-
ın solundaki bayrakta S.C., Brood
War oyuncularınıninkinde ise Starx ya-
zar.

G- Battle.net'e ilk girdiğinizde bay-
rağımızda hiç yıldız yoktur. Bu yıldızları
herhangi bir oyun yaparak kazanabilir-
siniz. Her kazandığınız oyun başına ya-
rım yıldız kazanırsınız. Ve maç kaybet-
seniz bile, bu yıldızlar azalmaz. 5 yıldı-
zı doldurduğunuzda Ladder oyun yap-
ma hakkına sahip olursunuz. Ladder:
Blizzard'ın belirlediği haritalar üzerinde
genelde 1on1 maçlara denir. Ladder
maçlarında yıldız yoktur, puanlar var-
dır. Puanınız, yendiğiniz veya yenildiği-
niz kişinin puanına göre değişir (5 yıldı-
z = 1000 puan).

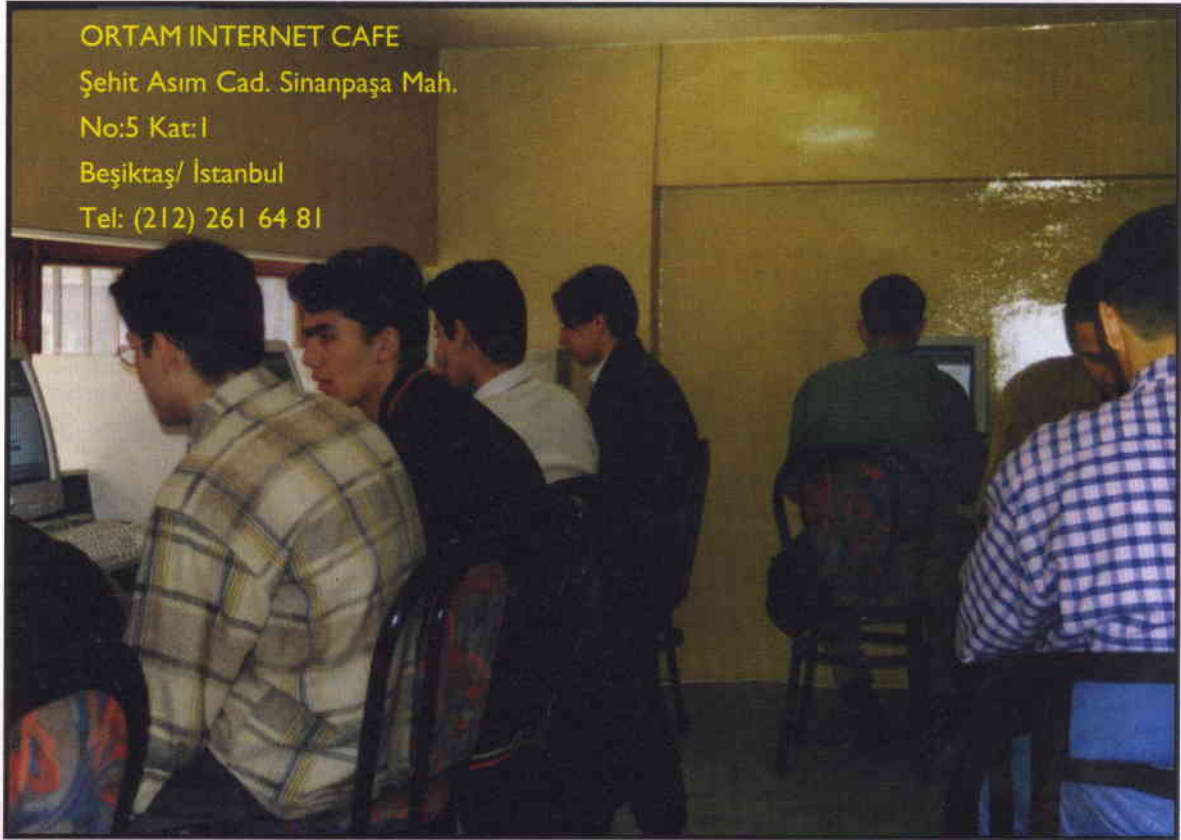
H- Internet'teki oyunlara dikkat et-
melisiniz. Özellikle Korelilerle oynama-
yın, çünkü hem iyidirler hem de Cheat
yaparlar. Maalesef Starcraft'ta da Che-
at olayı mevcut. Maphack denen hari-
tayı tamamıyla açan programlar bulu-
nuyor. Ama 1.05'de henüz çıkmadı
(Eğer çıksaydı bana ulaşırdı. Eeuhe-
uhe). Blizzard teker teker bütün Cheat
dağıtan sayfaları kapatıyor ve Cheat
kullanan oyuncuların karakterlerini sili-
yor.

Eh, yeter bu kadar Starcraft, şimdi
gelelim Diablo'ya:

Diablo için fazla söze gerek yok.
Kolayca girebilirsiniz, ne CD-Key soru-
nu, ne de başka birşey. Fakat en kötü
problem Cheat'in abartı derecede yay-
gın oluşu. Adam hemencecik sizi geber-



Dua etmeye başlayın çünkü Starcraft'ı Online oynamanız bu ekrandan
çıkacak sonuca bağlı



ORTAM INTERNET CAFE
 Şehit Asım Cad. Sinanpaşa Mah.
 No:5 Kat:1
 Beşiktaş/ İstanbul
 Tel: (212) 261 64 81

tip bütün eşyalarınızı da alıp gidebiliyor. Bu yüzden katıldığınız oyunda kimseye Inventory bilgilerinizi ve eğer girer girmez sorarsa yerini söylemeyin. Cheat riskine girmek için kendi oyununuzu kendiniz yaratıp bir password koyun ve bunu sadece birlikte oynamak istediklerinize söyleyin. Cheat yapılıcağından şüphe duyarsanız oyundan doğrudan çıkın. Tabii en sağlıklı ve zevkli çözüm tanıdıklarınızla oynamaktır. Onun için Türklerle oynamanız tavsiyemdir. Ancak onlar da Cheat yapabilir.

Starcraft ve Diablo Clanleri: TRS, Darkthron, OOT, SA, DL.

Not: İlgilenenler <http://darkthron.e.cb.net>'ten bizim Clan'in sayfasına bakabilir.

Battlenet'te Clan kavramı Raksnet'teki gibi gelişmiş değildir. Ancak Lag olmadığı için rahatça Starcraft oynayabilirsiniz. Bu da oyunu iyice zevkli hale getiriyor.

Multiplayer oyunlarda rakipleriniz insan olduğundan oyun bilgisayara karşı olmaktan çok daha zevkli olacaktır. Bu yüzden en popüler ve zevkli iki oyun Server'ı Battle.net ve Raksnet'e uğrayın, ben muhtemelen ordayımdır.

Şimdi de geçen ay bahsettiğim kaçak CD-Key'le Battle.net'ten nasıl Starcraft oynayabileceğinizi açıklıyorum.

www.starcraft.org'dan Files bölümünden Tasc.zip adlı zip dosyasını indirmeniz gerekli. Bu dosya sizin Battle.net'e istediğiniz Ip'den bağlanmanızı sağlıyor. Bundan sonra Battle.net Server programını çekmeniz gerekli. Bu programı da çektikten sonra, bir arkadaşınız bu programla oyun açsın ve sizde Tasc'i çalıştırıp arkadaşınızın Ip'sini yazarak, arkadaşınızın yarattığı Battle.net'e girin. Hem çok hızlı oluyor hem de sonsuz oyuncu desteği var.

Sıcacık bir Ortam'da buluşalım

İstanbul, Beşiktaş'ta yeni bir Internet Cafe: Adı Ortam.

Altı bilgisayar ve keyifli bir atmosfere sahip Ortam'da, bilgisayarların kalitesine çok önem verilmiş. Üç bilgisayarın modeli PII 333A Celeron, diğer üçünün ise Pentium 200 MMX. Ortam, hızlı ve kesintisiz bir Internet keyfi için tam ideal bir yer. Ortam'a takılanlar, Internet'te sörf yapmakla kalmıyor, aynı zamanda ülkelerarası "chat" de yapabiliyorlar. Ayrıca Ortam'da Fifa 99,

Need For, Speed III, Quake II, Commands, Age of Empires gibi birçok gözde oyunu da bulabiliyorsunuz. Zengin MP3 CD koleksiyonundan da istediğiniz müziği seçip, Internet'te sörf yaparken bir taraftan da müzik dinleyebilirsiniz. Ortam Internet Cafe, gözlerini dinlendirmek isteyip, biraz da beyin jimnastiği yapmak isteyenleri de düşünüp, bir santraç masasını da mekana eklemiştir.

Ortam'da Internet'e bağlanma süresinin bedeli, saatte beşyüz bin olarak belirlenmiş. Bu hoş cafe'de Internet keyfini yaşamak isteyenler için Ortam Internet Cafe'nin adresi:

Benden bu aylık bu kadar, umuyorum ki sizlere çok faydalı olabilecek bilgiler vermişimdir.

Önümüzdeki ay görüşmek ümidiyle... **L**

Burak Hun a.k.a WANTED
 icq: 16898866
 e-mail: wanted4@hotmail.com



Posta Kutusu

Derginizin en sevilen köşesi olan Posta Kutusu bu ay da sizden gelen mektuplarla dolu. Eğer sizin de söylemek istediğiniz bir şey varsa, bize yazın.

Bu ay biraz sinirlisiniz bakıyorum. Yok yok, inkar etmeyin, yüzünüzden, dergiyi tutuşunuzdan anlaşılıyor. Sanıyorum hepinizin aklında aynı soru var "Neden fiyat değişikliği yaptınız?". Konuyu uzatmadan hemen savunmamızı yapıyorum.

1) Öncelikle 100 sayfa olmanın getirdiği maliyetlerden bahsedelim. 84 sayfadan 100 sayfaya çıkınca bütün maliyetlerimiz dörttebir oranında arttı. Eski fiyatımıza oranlarsanız, bu 300 bin liralık bir maliyet artışı demek. Ama hepsi bu değil.

2) Şubat 98'de yaptığımız fiyat değişikliğinden bu yana derginin yapımında kullanılan her türlü hammaddenin ve işgücünün maliyeti arttı. Özellikle kış ortalarındaki ekonomik kriz bizi bayağı sarstı ama bunları şimdiye kadar sizlere yansıtmamaya çalıştık. Tabii ki hepsi bu değil.

3) Bu aydan itibaren vermeye başladığımız tam sürüm oyunlar kesinlikle kopya değil. Türkiye'de ilk defa yurtdışındaki oyun üreticileri ile irtibata geçerek oyun başına 10.000 doları aşan yüksek meblağlarda telif ücretleri ödedi. Takdir edersiniz ki bu da maliyet artırıcı bir unsur.

Fiyat değişimi yapmamızın nedenlerini öğrendikten sonra siz sevgili okuyucularımızın bizi anlayışla karşılayacağınıza eminim. Aman yaw, bu kadar yakınma yeter, bakalım bu ay hangi şanslı okurlarımızın mektupları yayınlanmış (ne şanslı bee, lotarya mı yapıyoruz burda? -BLX)

► Sevgili Level Çalışanları,

İsmim Murat. Şu an Konya'da İşletme Bölümü ikinci sınıfında okumaktayım. Bu size ilk mektubum. Bir PSX sahibiyim. Derginizi iki seneden bu yana alıyorum. Biz okuyuculara böyle kaliteli bir dergi sunduğunuz ve teknik ba-

kımdan farklı iki kitleye (PC ve PSX) seslendiğiniz için sizlere teşekkür ederim. Derginizi almaya başladığımdan beri sizlere mektup yazmak istiyordum, fakat düşüncelerimi kağıda dökmeyi pek beceremediğim için vazgeçtim. Ama iyi de olsa, kötü de olsa sonunda sorularımı ve eleştirilerimi sizlere yazmaya karar verdim.

Sorularım ve eleştirilerim:

1- PC sahibi olup derginizi alanlar gerçekten çok şanslı. Çünkü PC'ciler için verdiğiniz hediyeler ve incelediğiniz oyunlar çok kaliteli ve yeni. Ama biz PSX'ciler için bunu söylemek pek mümkün değil. Playstation için incelediğiniz oyunlar da kaliteli, ama incelediğiniz oyun sayısının azlığı ve herhangi bir hediye vermemeniz kötü. Hediye konusunda zorlanacağınızı biliyorum, fakat incelediğiniz oyun sayısını artırabilirsiniz. Bunu PC ile ilgili faaliyetlerinizden ödün vermeden sayfa sayısını artırarak yapabilirsiniz. Bazı PC'ciler bundan rahatsız olacaktır eminim, ama bu şart. Çünkü biz PSX'ciler derginizde azınlık durumundayız. Her ay PC ve PSX dahil yaklaşık 20 tane oyun tanıtıyoruz. Bunun 15 veya 16 tanesi PC, 4 veya 5 tanesi hatta daha azı PSX içindir. Bu durumu adil bir şekilde sokmanız lazım. Mesela her ay en az 7 veya 8 tane PSX oyunu tanıtabilirsiniz. Her ay derginizin çıkmasını sabırsızlıkla bekliyorum, aldığımda da baştan sona kadar dört beş kere okuyorum. Ama benim için en önemli bölüm PSX sayfalarıdır. PSX sayfalarına baktığımda 4 ya da 5 tane oyun tanıtılmış olduğunuzu görüyorum. Şubat sayınızda 3 tane oyun tanıtılmışınız. Bu beni çok üzmüştü. Bu sorunu düzeltmeye çalışırsanız sevinirim.

2- Sizin kopya oyunlara karşı mücadelenizi savunuyorum. Ama ne tuhaf ki elimde 20 tane oyun var ve hiçbirini de orijinal değil. Eminim bu durumu saçma buldunuz. Size bir şey anlatmak istiyorum. Fifa 99 çıkmadan önce 10-15 milyon kadar para biriktirmiştim. Şim-

diye kadar hiç orijinal oyun almadım (in midir, cin midir, nedir?), bari Fifa 99'u alayım dedim. Nihayet Fifa 99 çıktı ve ben de oyunu istemek için Ankara'ya telefon ettim. Fiyatını sordum. Ne derse beğenirsiniz, 27 milyon lira. Şimdi size soruyorum. Bir yanda bir milyona NTSC, diğer yanda 27 milyona PAL hangisini alırdınız?

3- PSX oyunları için bir Top 10 listesi hazırlarsanız çok iyi olur.

4- Fifa 99 oynarken oyuncu grafiklerinde bozulmalar oluyor. Acaba bu bozulmalar sahte CD'den mi kaynaklanıyor, yoksa orijinal CD'de de bu bozulmalar var mı? Bir de oyunların içerikleri ve grafikleri sahte oyun ile orijinal oyun arasında farklılığa uğrar mı?

Mektubuma son verirken tekrar sizlere böyle bir dergi sunduğunuz için teşekkür eder, yaşamınızda ve yayın hayatınızda başarılarınızın devamını dilerim.

Murat Pektaş

LEVEL

1- PS sahiplerine haksızlık yaptığımızı zannetmiyorum. Eğer Nisan sayısındaki anket sonuçlarına bakarsanız, okuyucularımızın yüzde 90'ının PC sahibi olduğunu görebilirsiniz. PS incelemelerine başladığımızdan beri incelenen oyun oranını buna göre ayarlıyoruz. En doğrusunun da bu olduğuna inanıyoruz, tabii ki bir sonraki okuyucu anketinin sonuçlarını görene kadar.

2- Türkiye'deki oyun piyasasının gelişmesi için orijinal oyunlara destek vermemiz gerekiyor. Tabii ki Türkiye'ye gelen 100 oyununun belki bir, belki iki tanesi orijinal oluyor. Doğal olarak, orijinal olarak bulamadığınız oyunların kopyalarını almak durumundasınız, ona lafımız yok. Aradaki fiyat farkının birçoğunuzu kopya oyun almak zorunda bıraktığını biliyoruz, ama çok yakın zamanda Türkiye'de bir orijinal oyun

piyasası oluşmazsa, oyun tasarımı, grafikeri, programcısı olarak ülkemizi bu alanda çok daha iyi bir kademeye getirebilecek birçok genç yetenek heba olacak. Her kopya oyun aldığımızda bunu da hesaba katın.

3 - Nisan '99'dan itibaren PSX Top ten listesine başladık, ama sizlerin bu listeye katılımda bulunmanız lazım. Şimdiye kadar bir veya iki PS kullanıcı-sından oy geldi.

4 - Fifa 99'daki grafik bozulmalarının sebebi CD kafasının kirlenmesi, CD'nin çizilmiş olması ve senin de söylediğin gibi kopya CD kullanmanın olabiliyor.

► Sevgili Level Çalışanları,

Derginizi çıktığından beri takip ediyordum desem yalan olur. Hemen kızmayın canım! En azından '98'den bu yana hiçbir sayınızı kaçırmadım. Bu arada derginizi John Matson'ın söylediği gibi "Fantastic" buluyorum. Müsaadenizle sorularına geçmek istiyorum.

1 - Poligonik, yüksek nitelikli grafikleri ve muhteşem kurgusuyla bütün dünyada uzun bir zaman sözünü ettirebilecek bir oyun olan Half-Life ile Unreal arasında bir kıyaslama yapar mısınız?

2 - Piyasada bulunan hangi menajerlik oyununu tavsiye edersiniz?

3 - Pentium III işlemciler çıktı mı? Çıktıysa verecekleri performans ne denli iyi olur?

4 - Ben klavye ile Fifa 99 oynamaktan nefret eden bir şahıs olarak 8 düğmeli bir Gamepad sahibiyim. Ama Windows 95/98'de en fazla 4 düğme tanımlanıyor. Derdime bir çareeeeeeeee!

Daha birçok başarıya imza atmanız dileğiyle, bu arada samimi havanıza bayılıyorum.

Malatyalı Ahmet "Suker" Orhanoglu...

LEVEL

1 - Half Life gerçekten de türünün en iyi örneği. Unreal ise bazı bakımlardan daha iyi, ama kesinlikle Half Life kadar değil. Grafik bazında Unreal'in daha iyi olduğu söylenebilir, ama animasyon, ses/müzik, atmosfer, oynanabilirlik, senaryo gibi konularda Half Life'in eline su dökemez.

2 - Tabii ki Championship Manager 3!!!

3 - Pentium III'ler piyasaya çıkalı bir ay kadar oluyor. En düşük modellerin fiyatları 450-500 \$ arasında değişiyor. Tavsiyem yeni teknolojiye yatırım yaparken şu üç alını kurala uymamız. 1 - SABIRLI OLUN. 2 - SİZDEN ÖNCE BAŞKASININ ALMASINI BEKLEYİN. 3 - GERÇEKTEN İHTİYACINIZ YOKSA, ALMAYIN.

4 - Windows 95/98 Gamepad'leri standart şekilde 4 düğmeli olarak tanıyor. 8 düğmeyi de kullanabilmek için

Gamepad'inizin orijinal sürücülerini yüklemeniz gerekiyor.

► Sevgili Level Çalışanları,

İlk önce 2. yaşınızı kutlarım. Sizlere bazı sorularım var;

1 - Bir bilgisayarımın rafında "US Navy Fighter" diye bir oyun gördüm (EA'nın). Bu oyun "Gold" serisiydi. İlk oyun olmadan çalışır mı acaba?

2 - Su 27 Flanker mi iyidir? Yoksa Top Gun: Fire at Will mi?

3 - Bilgisayarılarda "Advanced Tactical Fighter" diye bir oyun gördüm, bu oyun nasıl bişey abi? (Jane's)

4 - Resident Evil 3 çıkıyormuş, konusu nedir acaba?

5 - Hiç simülasyon haberi vermiyorsunuz, niye?

6 - Derginizde simülasyon oyunlarının incelemesi çok az. Örneğin son sayıda 4 strateji oyunu, 2 Action oyunu, 3 araba yarışı, 4 tane de spor oyunu incelediğiniz halde sadece 1 tane uçak simülasyonu incelediniz. Bu ne biçim adalet bo? (F16 Multirole Fighter)

İsimsiz

LEVEL

1 - US Navy Fighter-Gold Edition, ilk oyuna yeni görevler ve uçaklar eklenmiş, grafikler biraz daha iyi. Ayrıca eski oyuna gerek duymuyor.

2 - SU 27 Flanker basit grafiklerine rağmen Top Gun'dan daha derin ve gerçekçi bir simülasyon. Eğer derin simülasyonlardan hoşlanıyorsanız, SU 27 Flanker'i tercih etmelisin.

3 - ATF çok eski bir oyun ama sistemin fi tarihinden kalmayla alıp oynaman gereken simülasyonlardan birisi. 20'ye yakın farklı uçağı yönetme şansın var.

4 - Resident Evil 3 çıkacak, ama maalesef sadece Playstation 2'de çıkacak. Konusu hakkında bir açıklama yapılmıyor, ama büyük ihtimalle yine Umbrella şirketi etrafında dönen dolapları konu alacak.

5 ve 6- Simülasyon türündeki oyunlar diğerlerine göre daha seyrek olarak çıkıyor piyasaya. Doğal olarak bizim incelediğimiz ve haber yaptığımız oyun sayısı da bununla orantılı olarak kısıtlanıyor tabii ki.

► Sevgili LEVEL,

O nasıl bir giriş Abi öyle, "Güle Güle" diye. Şu 19 yaşındaki genç kalbime 9.1 şiddetinde bir kriz yaşattı. Yoksa ekonomik kriz bizim Level'i da mı vurdu dedim. Allahtan öyle değilmiş. Barış Abi'ye bir vedaymış. Fakat ona veda edilmez, o her zaman bizimle zaten.

Level giderek güzelleşiyor. Ben piyasadaki tüm dergileri inceledim. Level kesinlikle ilk sırada. Dergide bu ay (Mart) mektupları elinize ulaşan okuyucuları yazmışsınız. Buna her ay devam

edin de, bari adımızı görelim.

Şimdi sıra geldi sorulara, fakat Sayısal ekonomik yönden görüntüyü sifıra indirdiği için şu oyunu mu alayım, yoksa bunu mu diye soramayacağım.

1 - Flaş haberler bölümünde Microsoft'un "Midtown Madness" diye farklı bir yarış oyunu hazırladığını yazmışsınız. Bu oyunun demosunu (eğer verebilirseniz) ve minimum sistem gereksinimlerini yazarsanız, sevinirim.

2 - Formula 1 ile ilgili bir poster. Birde EA Sport'a bir mesaj Formula 1 oyunu. Lütfeeeeeeeeen!...

3 - Kültür sayfalarına laf edip duran canım arkadaşlarım. Niye zahmet edip de anketi doldurup yollamadınız.

Benden bu kadar, hepinize başarılar.
Kerem Özlem

LEVEL

1 - Midtown Madness, Microsoft'un Madness serisinin sonuncu ve en iddialı oyunu olacağı benziyor. Oyun henüz yapım aşamasında olduğu için sistem ihtiyaçları belli değil. Demosu da henüz yok, ama çıktığı anda ilk olarak LEVEL CD'sinde göreceğinizden şüpheleniz olmasın.

2 - EA Sports'un çok iyi bir yarış oyunu ile karşımıza çıkacağını kim bilebilirdi ki? Alın size NASCAR Revolution, kesinlikle muhteşem bir oyun. Gerçi Formula 1 konulu değil, ama çok iyi olduğu da tartışılmaz.

3 - Çok haklısın. Kültür sayfalarını kaldırtmak için uğraşan insanları anlamak için çok uğraştık, ama bu isteklerine anlam veremedik. Zaten her ay en iyi oyunları seçip inceliyoruz, o iki sayfada açıklanacak ekstra bir oyun size hiçbirşey kazandırmayacak. Onun yerine bir kitap alıp okumak, bir film seyretmek çok daha eğitici (ve eğlenceli) olabilir.

► Mazot kokusu dolmuş hafiften yayılmıştı. Kimse bundan şikayetçi değildi ve geniş, sonsuz bir sessizlik vardı. Ben mi? Bense az önce aldığım Level'i ses çıkartmadan cantandan aldım. Tam bu sırada dolmuş durdu ve birisi konuşmaya başladı. Nihayet sessizlik bozulmuştu, ben de Level'in pakedini hiç incitmeden açtım. Heyecanla arka sayfayı çevirip mektuplara bakmaya başladım. Ama ne şanssızlıktır ki yine mektubum yoktu....

Uyanabilirsiniz. Ever, yine mektubum yoktu. Ama tekrar yazıyorum. Ben Emre. Oyun delisiyimdir. Çok oyun oynar, kafayı bozarım. Önceden bir P 133'üm vardı, Upgrade ettim. Yeni makinem PII Celeron 300A, 32 MB RAM, 4 MB Ekran kartı falan.

Pek çok söz edip sizi meşgul etmiyecem. Sadece demo CD için daha iyi Demo'lar verebilirsiniz. Hepsini bu Sorularım;

1 - Makinemi Overclock yaptırcaım

(Amcam bilgisayarıcı da). Maksimum hızı neye eşit olur?

2 - Need For Speed 3-High Stakes'den biraz bahsetsene. Mesela ne zaman?

3 - Canım sıkıldı, azıcık Bill'i dövüp geleyim.

4 - Fifa 2000'den dehşet haberler aldık. Mesela oyun için yeni Engine yazıyorlarmış ve grafikler Software modunda bile hiper olacaktı. Poligon sayısı da artırılmış. Şimdi Eidos falan na'psa iyi? Bunlar da oturup WLS 99 da tutmayınca, yeni bi oyun yazıyorlarmış.

5 - Savage 3D nedir? 3Dfx'in rakibiymiş, hem ucuz da onu mu alsak ne?

6 - Bak kafayı yemiyeceğim dedim, dayanamıyorum. Nirde bu Tiberian Sun, Duke Nukem Forever, Age of Empires 2 ve NFS High Stakes? Troid bezlerim (bilmeyenler için boyun ve ağız arasında salya dediğimiz sıvıyı üretir) tam vardiya çalışıyor. Nerde bunlar?

Sanırım mektup bitti, gidip az Simcity 3000 oynayım. Nasıl olsa hiç kazanamıyorum. Amamın bi soru unuttum. Simcity 3000'de tarla nasıl yapılıyor (Bende öle bişey yok)? Bi anlat.

Şimdiden teşekkürler.

Emre Garden Garrett Freeman.
Nevada

LEVEL

Nevada ha? Bayağı uzaktan yazıyorsun sen be, Level geç gelmiyor mu oralara? Havalar nasıl, Nevada çöllerinde iyi ortam var mı? Yeraltındaki laboratuvarlarda birtakım olaylar oluyor muş son duyduklarına göre, bence kendine dikkat et. Soğuk su içme, yabancıardan şeker alma, saf olmayan Trialdehit Carabelyum'u 30000 volt'luk elektrik akımının içine sokma.

1 - Makineni Overclock yapacaksın da, anakartın ne senin bakim? İşlemcin Overclock'a gayet müsait, hatta Overclock için ideal bile denebilir. Ama anakartın bu işe uygun değilse, saçını başını yolabilirsin. Umarım ABIT BH6 veya Gigabyte anakartlardan birisini kullanıyorsundur.

2 - Mesela bu ayki PS incelemizi okuyabilirsin. PC versiyonu hakkında pek fazla bilgi yok ama, PS versiyonu ile paralellikler taşıyacağından emin olabilirsin.

3 - Tabii, yanına alabildiğin kadar para almayı da ihmal etme.

4 - Fabri Level haber editörü ilan ettim seni. Ama bu söylediklerin yanlış çıkarsa iki elim yakanda olacak haberin olsun.

5 - Sanırım 3D çipsetleri hakkındaki yazımız bu sorunun cevabını fazlasıyla vermiştir.

6 - Tiberian Sun Eylül 99, Age of Empires 2 Temmuz, High Stakes Eylül ayında, Duke Nukem Forever ise bittiginde çıkacak (Biz değil, 3D Realms böyle diyor).

► Merhaba Level,

Commandos'a yeniden başladığım şu günlerde biraz eleştiri, biraz da istek dolu mektubuma başlıyorum.

Şubat sayısında 'Hilekar' bölümünde '101st Airborne' oyununu iki kere basmanıza gerek yoktu. Olur böyle vakalar. Ayrıca 'Hilekar' bölümünün yeni fonu çok hoş. Gelelim sorulara;

1 - 'SimCity 3000' oyununun tam sürümünü (tabii ki olmaz) değil, demosu verebilir misiniz?

2 - Posta Kutusu bölümüne bazı kardeşlerimiz "Bak ben Dune-2000, Larry-7, Armored Fist-2 ve Age of Empire'i bitirmiş adamım" ve "Bunu da bilirsen pes yani. En büyük dergi Level'dir. (5)12.(25)4.25 sayısı kaç basamaktadır? Cevabını bulursan 100 veririm, ona göre. Hesap makinesi kullanmak yok ha!" (Şubat-99, Sayfa 78) gibi gereksiz laflarla mektuplarını uzattıkça uzatıyorlar. Bu oyun bitirmişlerin, öğretmen olmuşların, burnu kalkmışların mektuplarının tamamını yayınlayacağımıza, bir garibanın daha mektubunu yayınlasanız olmaz mı? Maksat bir tane daha okununuz sevin, cevapların sayısı artsın. Kızmayın ama, eğer bu tip aşırı geyik dolu mektuplar istiyorsanız, belirtin de öyle mektuplar yazalım.

3 - Bir kişi de soruları arasında "Bundan sonra da poster, multimedya CD, kalem, çakı, kibrit, traş kremi, parfüm vs. verecek misiniz?" diye bir soru sormuş. Siz de "Evet" demişsiniz. Acaba siz bu garip şeyleri veriyorsunuz da, bizim elimize mi geçmiyor?

4 - Şubat sayısında fark ettiğim bir yenilik var. Her sayfanın sonuna 'L' şeklinde bir logo koyuyorsunuz. Bu sanırım konuların bittiğini ifade ediyor. Eğer yanılıyorsam, gerçek anlamı nedir?

5 - Genelde tüm dergi editörleri orijinal program ve oyunların kullanılmasından yana. Haklısınız. Ben de katılıyorum. Elbette, onları yapmak kolay değil. Ama orijinal oyunların 15-20 milyona bulduğu, kopya oyunların piyasada kol gezdiği zamanda orijinal oyun kullanmak, siz de kabul edersiniz ki pek akıllıca olmaz. Orijinal programlara ise hiç girmiyorum. Orijinal oyunları 4-5 milyona indirsel, millet zaten onları kapışır. O zaman kimse kopyalarla uğraşmaz. Siz ne dersiniz?

Tam sürüm oyunlarımızın, Multimedya CD'lerimizin ve posterlerimizin devam etmesi dileğiyle. Para mühim değil, bu devirde, bu enflasyonla, bu kalite dergiyi, bu paraya alabiliyorsak He-

lal Size!

Blade(17)-Bursa

LEVEL

Bak Blade, amacım bana vicdan azabı çekirtmekse, bunu başardığımı söylemeliyim. Sanırım mektubun elime 'birazıcık' geç ulaştı, ama ne demiş atalarımız? Ne demiş? Geç olsun, güç olmasın. Ne güzel...

1 - Bir daha böyle şeyler yapma nolur, bak Mart sayısında verdik Sim City 3000'in demosunu, yaw ne kadar geç gelmiş mektubun elime. Bak Posta İdaresi, olmuyor ama haa (suçu hemen başkasına atma sendromu).

2 - Bunun nedenini biz de çözebiliriz değiliz. İnsanların bir kısmı öyle güzel mektuplar yazıyor ki, bizim gibi somurtkan insanları bile güldürebiliyorlar. Bazıları da öylesine gereksiz sorularla dolduruyor ki, mektupları amında eleniyor. Sonra "Bu size ikiyüz bilmem kaçınıc mektubum, ama hiçbirini yayınlamadı" diyorlar. Bakınız, bu dergide yayınlanacak mektupların bazı kriterlere uygun olması lazım: BİİR - Bir bilgisayar dergisine mektup yazdığının bilincinde olmadan kalemi kağıdı eline alan hiçkimse mektubu yayınlamaz. Yani mektuplarınızı muhabbet yapıcam diye ağza alınmayacak küfürlerle dolduranlar, hiç şansınız yok. İKİİ - "Kız arkadaşın var mı", "kaç yaşındasın", "kaç kilosun", "en sevdiğin sebze yemeği", "ne marka kese kullanıyorsun" gibi bizim olayımızla tamamen alakasız ve özel sorular soranların mektupları yayınlamaz. ÜÜÇ - Okuyucuların genel olarak yararlanacağı veya okurken keyif alacağı mektuplar yayımlanır. VE DÖÖRT - Düzeyli, akli başında ve ÖZELLİKLE KÜFÜRSÜZ MEKTUPLAR KESİNLİKLE YAYINLANIR. Umarım şimdi neden geçen ayki Son Sayfa yazısına gerek duyduğumuzu anlamışsınızdır. Hâlâ inanmayanlar varsa bu ayki okuyucu incilerine bir göz atсын (söylediğin her kelimeye katılıyorum Maddog).

3 - Aslında o okuyucumuz esprili bir şekilde "promosyon"a devam edecek misiniz demek istemişti. Ben de evet demiştim.

4 - Doğru, her yazının sonunda kullanılan o "L" harfi yazının bittiği anlamına geliyor.

5 - Bir şeyin "akıllıca olması"ndan senin anladığın kısa dönemde elde edilecek ekonomik kazancın, uzun dönemde binlerce kişiye kazanç sağlayacak, hepimizin istediği gibi Türkiye'de dünyaca ünlü oyun şirketlerinin oluşmasını engellemekse, evet. Kopya oyun almak çok akıllıca.

► Merhaba Level,

Niye bütün dertler beni bulur yaa!

Kafamı üç de efix ile yarım ekmek yapıp yiyeceğim yaa. Haa unutmadan bir de Half-Life vardı. Özel timle ne alıp veremediği var şu Freeman'ın anlamıyorum. Bir kere neden duvarlarda "die Freeman" yazıyor, niye özel tim telsizde Freeman ile ilgili şeyler sayıkıyor anlamış değilim. Üstelik vs. Neyse mektubumda bunlardan bol bol var. Şimdi vizütlarıma geçmek istiyorum.

1 - Abicim benim öyle bir sorunum var ki, düşman başına. Asıl uyuz olduğum Sony marka bir monitörün bana yapmış olduğu kelektir. Monitör üretmeden önce daha Windows adı verilen şey yoktu. Üstelik monitörüm 1600*1200 çözünürlük veriyor diye nasılda hava basardım da... şimdi iş değişti. Windows 95 çıkınca Allah'a dua etmeye başladım bir sorun çıkmaması diye ve sorun çıkmadı. Fakat Windows 98 çıkınca ne desen yok abi, üç de efix'de alsan 640*480 çözünürlükten yukarı çıkmaz diyordu satıcım ve servisim. Ben inanmıyorum abi, peki ya sen? Abi bu çok önemli, çünkü bizde paralar gani değil hani. Bir monitör (istediğim dijitaldir, zaten öteki türlü olsa da bir şey fark etmiyor, uy) 1255. Üç de efix'de ekle bakıyım ne kadar ediy? Delirecem yahu. Lütfen söyleyin, bu doğru mu? Eğer doğruysa bir çözümünüz var mı? Bekliyorum ha; monitöre suikast bekliyorum da.

2 - Sorun Half-Life yaa. Delirecem. Lan küfür edecem şimdi (etmee, ET-MEEE - BLX). Ne biçim oyun bu yaa? Adamlar verdikleri oyunda şifreleri açmama izin vermedikleri gibi, yaratıklardan çok askerlerden korkmamı sağlıyorlar. Birde insan kendi kendine "Ben yaratıklardan korkarım" der. Tam tersi. Hele bir odada beni bir kısırtıyorlar, her taraf karıyor, uyandıgında ise o kadar isteyerek özenle topladığım tüm silahlarımdan yoksun kalıyorum. Yapılır mı bu bana yahu? Var mı böyle yaa? Şeytan diyor ki CD'yi. Çı çı çı. Ah bir şifreler çalışsaydı. Şifrelerim çalışmıyor abi ya. Dergide verdiğiniz ve CD'de verdiğiniz programdakine göre denedim olmadı. Olan tek şey "hl.exe" (yani Windows altında çalışan oyun konsolu), oradan oyuna yeni bölüm hazırlaması. "hl.exe"yi CD'de aradım, gene olmadı. "Ofomatik kullan" kumandanından çalıştırınca gene olmuyor. Ühü ühü ühüü. Ne bu yaa? Lütfen bu şifreleri nasıl çalıştıracağımı gösterin de, göstereyim şu yapay beyinli hergelelere dünyanın kaç bucağ olduğunu. En büyük üç nedenim; kamikaze dalışı yapmak için "GOD"e tabii onları zevkle öldürmek için kullanacağım "Impulse 101" siz olmaz ve etrafımı sarıp vs. beni tuzaga düşürmeye çalışanların tuzaklarını başlarına geçirmek için ise "NOCLIP". Hee bu ay verdiğim Half Life Update'ini çalıştırdım gene olmadı yaa. Tutmayın beni lan diyerekten a-

bim 1.500.000 liralık CD'yi tam kıracaktı, zor tuttum valla. Ya bu şifreler çalışacak ya da CD kırılacak. Ölüm kalem meselesi canım.

3 - Şiit, abi lütfen posta kutusu bölümünün sayfa sayısını çoğaltım. Çünkü harbiden çok işime yarıyor. Sorunlu bir kişiyim de.

Mektubumun sonuna çok hoşuma giden bir fıkrayı yazıyorum. İster yayımlayın, ister yayınlamayın, o size kalmış (lyi o zaman, yayımlamıyorum, hihoha (şaka ediyorum, güzel bir fıkra ama diğer mektup gönderenlere ayıp olur diye kırpıtım - BLX)).

Herkese mucuk mucuk. Bye

LEVEL

1 - 4 MB hafızalı 3Dfx kartlarının 640*480 çözünürlüğün üzerine çıkamadığı doğru, ama Windows 98'de senin Sony monitörünün 640*480 ile sınırlı olduğunu söyleyen bilgisayarım ve servisim biraz şaşırmış. Eğer Sony'nin sitesine bağlanıp monitörün için en son Windows 98 sürücülerini çekersen hiçbir soruyla karşılaşmazsın.

2 - Half Life için verdiğimiz hileler oyunun bazı versiyonlarında çalışmıyor. Hileyi çalıştırmak için oyunu BAŞLAT menüsündeki ÇALIŞTIR seçeneğine hl.exe -dev -console komutunu girerek çalıştırmalısınız.

3 - Koskoca altı sayfa yetmiyor mu? Daha ne istiyonuuz?

► Sevgili Level çalışanları ve başta Sinan Bey (Biraz ciddi oldu galiba, neyse),

Ben 19 yaşında bir Playstation sahibiyim. Öncelikle PS'ye verdiğiniz destek için sizlere teşekkür ederim. Sağ olun, yar olun, berhudar olun. Mesleğim olan gazete bayiliğinden (büfe) dolayı derginizi ilk sayıdan itibaren okuyorum. Bu yüzden de kendimi diğer Level'cilardan daha şanslı sayıyorum. Ama ne yapayım, bu benim işim. Tek Level'i değil, diğer oyun dergilerini de okuyorum. Ama en çok sizin derginize ilgi duyuyorum. İlk çıktığınız 1 yıl içinde çok da güzel bir dergi sayılmazdı. Fakat zamanla kendimizi geliştirip süper bir dergi oldunuz. Derginizi her ay sabırsızlıkla bekliyorum ve iştahla okuyorum.

Sizden bazı ricalarım ve sorularım olacak.

1 - Türkiye'de PS için en çok sayfa ayıran dergi Level. Ama ben sizden PS sayfalarınızı biraz daha artırmamızı istiyorum.

2 - Diğer PS'ci dostlarım gibi sizden Demo CD istiyorum. Gerçi PS CD'si PC CD'sinden daha zor hazırlanıyor olsa da, sizler bunu başacak güçtesiniz (içimden bi his 2-3 ay içerisinde verebileceğimizi söylüyor).

3 - Şu ayın sayfalarımı da tümüyle

kaldırırsanız bence daha iyi olur. Böylelikle PS sayfalarına da yer açılmış olur.

4 - Ben bir futbol hastasıyım. Fifa, World Cup, Actua Soccer serilerinden başka, bana önerebileceğin bir oyun var mı (Böyle olur ya hani süper Shooter'lu falan olursa daha da iyi olur)?

5 - CD'lerimin bazıları kopya. Kopya oyunlar PS'ye zarar verir mi? Verirse ne derecede, ne gibi zararlar?

6 - Posterleriniz çok güzel, posterlere devam. Mortal Kombar 4 posteri vermeyi düşünmüyor musunuz?

7 - Street Fighter Zero 3'ü tanıtırmısınız (Tuş kombinasyonlarıyla beraber)?

8 - Resident Evil 2 PS için ne zaman çıkar (One ya)?

9 - Baba ya, başımıza bir de Playstation 2 çıktı. PS ile aralarındaki farklar neler?

Sonsuz başarılar

Iskender "Reptile" Tunçtür...

LEVEL

Sizin mektubunuz da elime geç ulaşanlardan. İsteklerinizin büyük kısmını Nisan sayımızla birlikte yerine getirdiğimizi göreceksiniz. Dergideki değişikliklerin tamamı sizlerden gelen anketlerin sonuçlarına göre belirlendi. Herkesi aynı anda memnun etmek zaten imkansız, bizim yapmaya çalıştığımız herkesin okumaktan zevk duyduğu ve yararlandığı bir dergi hazırlamak. Yoksa diğer dergiler gibi buzdolabı ağzıyla dergi hazırlamak kolay.

1 - Nisan sayımızdan itibaren PS sayfalarına daha çok yer ayırdığımızı görmüş olmalısınız. Bu ay altı sayfa ayırmamızın sebebi, piyasada gerçekten incelemeye değer oyun bulunmaması, ama önümüzdeki aydan itibaren yine seçkin sayfa olarak devam edecek.

2 - Daha önce de belirttiğimiz gibi Playstation demo CD'si hazırlamamız bir sponsor bulunmadıkça imkansız. Yine de ümidinizi kaybetmeyin, bu konudaki girişimlerimiz hızla sürüyor.

3 - Kültür sayfaları devam ediyor, edecek. Anketlerden elde ettiğimiz sonuç bu. Okuyucularımızın yüzde 80'inden fazlası kültür sayfalarını sevdiğini ve yararlandığını söylüyor.

4 - PS için çok güzel futbol oyunları var, ama daha yeni olanlarından tavsiye etmemi istersen, Viva Football'a bir bak derim.

5 - Kopya PS oyunlarının CD sürücüsüne zarar verdiği ispatlanmış bir gerçek. Neden bunca zamandır "KOPYA OYUNA HAYIR!" dediğimizi zannediyorsunuz?

6 - Poster için genellikle yeni oyunları seçiyoruz. Mortal Kombar 4 posteri vermeyiz pek olası değil, ama her zaman olduğu gibi postere devam edeceğiz.

7 - Nisan sayımızda tanıtık.
8 - Gerçekten de "O ne ya?" Resident Evil 2 Playstation'da çıkmalı neredeyse iki yıl oluyor. 2000 yılının başında Resident Evil 3 çıkacak, ama sadece Playstation 2 için.

9 - Playstation 2'nin detaylı bir incelemesini Nisan 99 sayımızda yapmıştık.

► Sevgili Level,

Ne tahmindir bea. Ben dememiş miydim "Şubat ayı bitmeden Mart sayısı alacağımız herhalde" diye (gerçi aylar tutmadı ama...) Şimdi gelsinler görsünler, dergi nasıl erken çıkarmış, nasıl bol sayfa, az reklam olurmuş öğrensinler.

Siz diyordunuz ki orijinal oyun alın. İyi, alalım. Ama verileri toplayip hipotezi kurduktan sonra,

- En yakın satıcı = Tam 92 km.
- Bulundurduğu orijinal oyun sayısı = Sıfır.

Peki benim ve benim gibilerin orijinal oyun almaları nasıl beklenebilir (sipariş ver deme)? Çünkü onu da yaptım. Dergilerden bulduğum birkaç şirkete alo dedim. Neymiş efemim, İstanbul dışına en az onluk paketlerde gönderiliyormuş, üstelik kargo masrafı bana ait (oha, çüş). Sanırım bu durumda bana torpil geçilmesi gerekiyor.

Ve sorular

1 - İncelemelerde oyunların okunuşlarını da yazarmısınız, yoksa gidip "Ozmo Show" mu seyredelim (Oyun satıcısına rezil oluyorum)

2 - RTS, RPG, FPS, platform, interaktif film türü oyun ne demek yahu? Bunların Türkçesi yok mu?

3 - Öz be öz Türk yapımı bir dergiye para vermekten kıvanç duyuyorum.

LEVEL

1 - Hiçbirşey farkedeceğini zannetmiyorum. Ayrıca, bilgisayarların İngilizce konuşma ve anlama yeteneğinin senden daha iyi olacağını da zannetmiyorum. Birisine gidip "Abi "LEVEL" var mı?" dediğimizde kaç tanesi size "O ne ba? Bizde sadece "LEVEL" var" dediği oldu mu hiç? Bence senin değil, "bilgisayarci" sıfatını taşıyan insanların İngilizce öğrenmesi daha yararlı olur.

2 - Genellikle oyun türlerini orijinal halleriyle kullanmayı tercih ediyoruz. Eğer oyun terimlerini orijinal İngilizce şekliyle kullanırsak sadece bilgisayar oyunlarına yeni olanlar anlamayacaktır. Ama mesela FPS'ye "Birinci kişi vuruca" desek, bu sefer hiç kimse anlamaz. Çoğu İngilizce terimi Türkçe'ye çevirdiğimiz zaman anlamsızlaştığı bilinen bir gerçek, bu yüzden en iyisinin orijinal olarak kullanmak olduğuna inanıyoruz.

3 - Biz de sizlerin zevkle okuduğu bir dergi hazırlamaktan mutluluk duyuyoruz. Her ne kadar arada bir küfür yesek de (!) sizlerden gelen olumlu eleştiriler bizim bu zor işi yerine getirmede en çok motive edici erken.

Mektupları Elimize Geçenler

Alper İlhan • Alper Torun
• Alperen Ayman • Anıl Akay • Bilgehan Yıldız • Burak Samanlı • Can Onur Günsur • Cemal Kızıldağ • Deniz Karaduman • Deniz Ernalbant • Derya İmer • Emrah Subaşı • Emre Öztürk • Emrah Albayrak • Enes Oğuş • Emre Çaçkurulu • Epi- lepsy • Ersin Şükrü Dedeci • Fatih Aytek • Fuat Konuk • Hande ve Bilge • Hakan Gürel • Hakan Soyupak • İrmak Akgün • İbrahim Özbek • İbrahim Koçdemir • İlker Top- çuğulu • Mehmet Demir • Sarper Geveze • Serdar Ko- çak • Kıvanç Artun • Koray Serter • Koray Balcı • M. Yatmaz • Kamuran • Mert Dirim • Murat Süleyman Kılıç • Musa Sazak • Onur Delikanlı • Onursal Erol • Onur Fetil • Onur Köse • Onur Akay • Onur Tekişalp • Ozan Pancar • Ömer Çoban • Ömer Ömeroviç • Özcan Söyük • Özgür Ünsal • Recep Kütük • Samet Virdil • Sarper Erel • Sedat Aktas • Selçuk Morhan • Seçkin Çetiner • Semih Kerem • Sinan Ateş • Şadan Ekdemir • Şafak Soğur • Tahir Tunç • Tarık Oğuzhan • Tolga Teoman • Ufuk Özden • Umut Kabadayı •



AYIN OKUYUCU İNCİLERİ

Veya

Vur dedik öldürdünüz

Geçen ayki Son Sayfa yazısını çoğu olumlu olan birçok tepki geldi. Ama olumsuz tepkide bulunanlar, aşağıda yazılan ve sadece bu ayki mektuplardan seçtiğimiz incileri okuyunca e- minim fikirlerini değiştireceklerdir.

► **Varan 1** - "...Bakın, okuyucu anketlerinden de görüldüğü üzere okuyucularınızın yüzde 98'i erkekmiş. Okuyucularınızın yüzde 98'ini erkeklerin oluşturduğu bir dergide Kültür sayfalarının işi ne?..."

► **Cevap:** Tabii canım, erkek dediğin kitap okumaz, müzik dinlemez, sinemaya ise hayatta gitmez. Erkek dediğin Quake oynar, yerlere tükürür, sağa sola sataşmakla meşgul olur öyle değil mi? Çok haklısın...

► **Varan 2** - "...Sepultra'nın Against albümü çıkartılı bir hayli oldu, siz de açıkladınız. O ne ya öyle (DIT) gibi. O albümü nasıl översiniz ha? Max bizim ilahımızdır, (DIT)erim Derrick'li Sepultra'yı..."

► **Cevap:** Peki güzel arkadaşım, sen mektubunu ağzına kadar küfürle dolduruyorsun da, yayınlanmasını nasıl umuyorsun? Lütfen açıklar mısın?

► **Varan 3** - Bir arkadaşımız da bir mektup göndermiş, mektubun ekinde bir hikaye. Normal okuyunca abuk subuk bir hikaye görünümünde olan bu yazı, satır atlayarak okuyunca oldukça farklı bir boyut (yani bel altı) oluyor. Hikayenin sonunda ise "Artık bunu da bir yerlere sıkıştırırsınız" demiş. İşte sıkıştırdık, ama pek de senin umduğun şekilde olmadı sanırım.

► **Varan 4** - Bu mektubu kırparın....

► **Cevap:** Hiç kırpar mıyız, direkt olarak attık.

► **Tuz Biber-** Sümüğünü yidiğimin Level'i....

Vs. vs. vs.

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları • Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. • Ün İş merkezi • No:231/3•80380 • Kasımpaşa-İstanbul • e-mail : sakkol@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör : gberker@level.com.tr
Kadir Tuzaş : ktuzas@hotmail.com
Özan Ali Dönmez : mailme.azi@mailexcite.com
Cem Şancı : uglycem@hotmail.com
Burak Hun : wanted4@hotmail.com
Ekim Erkurt : ekimerkurt@superonline.com

Daha devam edebilirdik ama sanyorum mesajı aldınız. Geçen ayki Son Sayfa'da biraz agresif davrandığımızın farkındayım ama gördüğünüz gibi böyle mektuplar gönderip de yayınlanmasını bekleyenleri uyandırmak gerekiyordu. Sanyorum Türk insanının en büyük handikaplarından birisi de samimiyette seviyesizliği, dost canlısı olmakla civıllığı karıştırması. Böyle muhabbet yaparak mektuplarımızı yayınlamaya çalışan sevgili okurlarımız, lütfen bundan sonra gönderdiğiniz mektupların daha SEVİYELİ olmasına dikkat edin, yoksa kendinizi Ayın Okuyucu İncisi olarak daha çooook görürsünüz. ☑

Geyiğin En Uzun Boynuzlusu

Son sayfayı yazma işi başlarda bana çok güzel bir fikir gibi gelmişti. Ama yazı teslim tarihi yaklaştığında bu işin ne kadar zor olduğunun farkına vardım. İşte ailenizin editörü Phantom ve onun karmaşık zihni...

Uzay tarihi 14/04/1999
Çarşamba 23:06. Son
dakika itibari ile 39 sa-
attir (Rekorum 48 saat-
tir) uyumuyorum, tabii
otobüste kestirdiğim o
zevklı dakikalar hariç.

Şu anda canavar gibin, sütsüz, şe-
kersiz neskeyfemi içerken ve hayatımda
çok önemli bir yeri olan karamelli çiko-
latamı yerken neler yazmam gerektiğini
düşündüm ve daha fazla kafamı yorma-
dan bir an önce yazmaya koyuldum. Bu
yazı bittikten sonra, büyük bir ihtimalle
bir daha geri dönüp okumayacağım.
Inanıyorum ki buradaki düşünceleri ha-
yatınızın geçmiş herhangi bir evresinde
yaşamadıysanız, ileride mutlaka yaşa-
yacaksınız.

Son zamanlarda çevremde meydana
gelen ölümler beni oldukça sıkıntılı bir
hale soktu. Bir hafta içerisinde akraba
ve yakın çevre olmak üzere toplam dört
cenaze ister istemez insanı karamsar,
karanlık düşünceler içerisine itiyor.
Bunların üstüne oldukça yoğun bir iş
temposu, dergi yetiştirme telaşı ve hiç
biri yetmiyormuş gibi sınavların başla-
ması eklenince, çılgınlığın ötesine geçi-
yor ve "Keşke mümkün olsa da evren i-
çerisinde yüzyıllar önce sönmüş bir yıl-
dız olsam" fikri kafanıza çivi ile çakılı-
yor. Bir anda hayatın aslında bomboş
olduğunu, neden koşuşturup durduğunuzu
düşünmeye başladığınız anda ise
film kopuyor. Sabah gözlerinizi açtığı-
nızda bir koltuk üzerinde yığılıp kaldı-
ğınızı ve insan vücudunun normalde a-
lamayacağı bir şekilde uyuduğunuzu ya
da tüm bu düşüncelerden sıyrılmak için
uyumamacasına, aralıksız çalıştığınızı
fark ediyorsunuz.

Peki bu boşluk içerisinde zamanın

değeri nedir hiç düşündünüz mü? Yani
yaşıyorsunuz, devamlı bir şeyler akıp
gidiyor hayatınızda. Saniyeler, dakika-
lar, saatler, günler... Ve bu durumun en
kötü tarafı bazı şeylerin farkına çok geç
varıyor olmanız ve o andan sonra geç-
mişe dönme şansınız olmadığı için her
şeyin git gide arapsaçına dönmesi. Şu
an için geri dönme şansınız olmadığına
göre, yapmanız gereken en önemli şey,
zamanı, şu anki zamanı en faydalı şe-
kilde geçirmektir. Kesinlikle zamanınızı
yaşayın ve yapmanız gereken, istediği-
niz her şeyi yapın. Yarın ya hiç olmaya-
bilir ya da çok geç olabilir.

Konuyu bağlamak istediğim nokta-
ya gelince: Birçok editör arkadaşım gibi
ben de Kültür sayfalarına olan kininizi
anlamıyorum. Eğer geleceğin bilgisayar-
dan ibaret olduğunu ve bu şekilde ken-
dinizi geleceğin hayatına hazırladığınızı
saniyorsunuz, yanılıyorsunuz. NE ya-
parsanız yapın, bu dünyada yaşamak
zorundasınız. Hiçbir zaman bir işlemci
olamayacağımıza göre, çevrenizi ve dün-
yayı iyi tanımalısınız. Starcraft veya Re-
sident Evil asla gerçek olmadı ve ola-

mayacak da. Gerçek nedir biliyor mu-
sunuz? Çevrenizde yani Türkiye'de hâlâ
açlıktan ölen insanlar olmasındır. He-
men yanbaşımızda medeniyetin beşiği
Avrupa'nın tam ortasında bir soykırım
yaşanmasıdır. Hepimizin herhangi bir
şekilde doğanın ölümünü hılandırdıma-
mızdır. Sadece size verilenle yetinmeyin,
araştırın. Kültür sayfalarında sizlerin
birek bilgisayar kurdu olarak ilginizi çe-
kebilecek noktalara değiniyoruz. Bura-
da zaten her yerde görebileceğiniz şey-
lere değinmiyoruz.

Hayatımızın içerisine zorla sokulan
Televole'lerden sıyrılın, insanların duy-
gularını sömüren yarışma programları-
nı seyretmeyin, yere çöp atmayın, artık
bir porno dergi kapsamına giren Pazar
eklerine ve içerisindeki sanatçı bozma-
larına atın tekme gitsin ve bunun gibi
birçok şey. Herşeyden önemlisi çevreni-
ze karşı duyarlı ve tepkili olun... Unut-
mayın gerçeği hissetmek dünyadaki en
güzel duygudur. ■

Phantom

Gelecek ay LEVEL'da

Aliens vs Predator: Korkuyu
iliklerinizde hissedeceksiniz. AvP
kabuslarınızda yer edecek kadar güzel
bir oyun (!?)

Requiem: Bir asker olmak, robot
olmak veya hadi be, yaratık olmak
neyse de... melek olmak da nesi?
Gelecek sayımızda, bekleyin.

Championship Manager 3:
Tüm zamanların en başarılı menajer-
lik oyunu en yeni versiyonuyla
karşımızda.

