

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

MAYIS/2000

www.level.com.tr • 200005 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

Devasa Multiplayer Online Oyunlar

Mankind • Asheron's Call • Halo • Ultima Online • Allegiance • Everquest • Venice • 10Six

TAM ÇÖZÜM

Tomb Raider 4

Planescape Torment

Byzantine

Freespace

İNCELEME

Need For Speed

Porsche ile hız tutkusu had safhada

Soldier of Fortune

Gerçek bir paralı askerın hayatı

Devil Inside

TV Show'lannın en ilginç

İLK BAKIŞ Klingon Academy, Obi Wan **PLAYSTATION** Resident Evil 4, Die Hard Trilogy

Editör'den Merhaba arkadaşlar;

Biliyorum uzun zamandır bu sayfada Sinan'ın fotoğrafını görmeye alışmıştık. Sinan sekiz aylığına askerlik görevini yerine getirmek için aramızdan ayrıldığından yazılarına bir müddet ara vermek zorunda kaldığını tahmin edebiliyorsunuzdur. Bir an önce görevini bitirip sapaşağlam dönmelerini bekliyoruz. Ancak o gelene kadar da yapılacak bir sürü işimiz var.

Bu ay kapak konumuz Dev Multiplayer Online Oyunlar'dı. Binlerce hatta on binlerce oyuncunun aynı anda bağlanabildiği, son derece geniş evrenlerde geçen bu oyunların geleceğin oyunları olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Ülkemizde henüz çok yaygınlaşmasa da, Asheron's Call, Ultima Online, 10six, Mankind gibi dev multiplayer oyunlar dünyanın diğer ülkelerinde yaşayan oyun severler tarafından çoktan eskitilmeye başladılar bile. İncelemelerimizde ise bu tür oyunların şu andaki ve gelecekteki durumları konusunda sizlere biraz fikir vermeye çalıştık.



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Everquest'i internette sipariş verirken firmanın kredi kartımızdan iki kere para çekmesi nedeniyle İngiltere'ye açmak zorunda kaldığımız telefonların ücretlerini de göz önüne alırsak, açıkçası bu iş bize biraz pahallıya patladı. Tam fatura ödemelerimizin yoğunlaştığı bir dönemde başımıza gelen bu komik olaydan bir kısa komedi filmi senaryosu çıkarılabilir ki sormayın. Tabii Mankind'i alabilmek için Fransızlar'la harf harf, heceleye heceleye anlaşmaya çalışmamızı hiç anlatmıyorum bile. Hatta çok kısa süre önceye kadar Amerika dışına satılması yasak olan Asheron's Call'ı Türkiye'de oynayan ilk insanlar olabilmek için verdiğimiz mücadeleyi roman haline getirmeyi düşündüğümüzden de bahsetmiyoruz.

Ayrıca, bu ay Hilekar sayfalarının yanında yeni uygulamamız Level Clup ile ilgili iki sayfaya karşılacağınızı da söylemek istiyorum. Pek çok arkadaşımızın oyun veya bilgisayar malzemesi alırken fiyatların yüksekliğinden veya iyi bir hizmet alamamaktan yakındığını biliyoruz. Umarım Level Clup, hem fiyat hem de hizmet kalitesi olarak sizlere memnun eder.

Sayfaları karışırken iki yeni arkadaşımızın da bizlerle yazmaya başladığına şahit olacaksınız. Sohbetine ve yorumlarına doyum olmayan sevgili Kemal'in ilk yazısına İlk Bakış bölümünde ve kurbağa kesmekten geri kalan zamanlarında oyun inceleyen müstakbel doktorumuz Batu gibi bir doktor adayı olan sevgili Onur'un yazısına da incelemeler bölümünde göz atabilirsiniz.

Burada bahsetmekten pek hoşlanmadığımız bir konu olsa da, geçen ay 20.845 kişinin LEVEL satın aldığını ve okuduğunu söylemek ve sizlere teşekkür etmek istiyoruz. Yabancı dilden birebir çevrilerek üretilen kopya dergileri değil de onlarca sanatçının her ay sıfırdan, bin bir emekle üreterek oluşturduğu LEVEL'i destekleyen okurumuz sayesinde oyun dergileri arasında bir kalite standardı oturacağını umuyoruz.

Hepimiz için, çökmeyen bilgisayarlarda, çakışmayan adreslerle, hızlı, zevkli ve tatmin edici oyunlar diliyoruz. LEVEL'a tekrar hoşgeldiniz.

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhan@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuh@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gbarker@level.com.tr

Özan Simitçiler ozans@level.com.tr

Özan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İnceşagır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Çenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü	Gönül Morgül
Reklam Koordinatörü	Şebnem Karabıyık
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun Nurhan Bağcı

Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçili, Ayfer Karaaioğlu, Ayten Akçüre, Ebru Dineç Nebi Danacı

Dağıtım Müdürü	Mehmet Çil, Cem Çenker
Dağıtım Departmanı	(212) 238-7343
Abone Servisi Faks:	abone@chip.com.tr
Abone E-Mail:	Turgay Tekatan
Üretim Koordinatörü	

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Besta Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhan Sungurtekin
Bank Ayrımı - Film Çıkış	Asir Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı	Asir Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BIRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtman
Ankara Büro	Meneviç Sokak 26/4 Yükarı Ayrancı ANKARA Tel: (312) 467-0350 Faks: (312) 480-5958 E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Tokyo Game Show

Geçtiğimiz ay gerçekleşen Tokyo Game Show birçok yeni haberin açıklanması için de iyi bir vesile oldu. Gerçi her zamanki gibi bu haberler genellikle butun detaylardan arındırılmış, kuru birkaç sözden ibaretti ama artık hepimiz bu tip açık olmayan açıklamalardan hangisinin ne anlama gelebileceğini bildiğimiz için çok da sorun değil.

Tokyo Game Show'un yıldızı hala çiçeği burnunda olan ve çok ilgi gören PlayStation 2'ydi. Şovda PS2'de çıkacak olan bazı oyunların tanıtımları yapıldı. Bunlardan en çok ilgi görenler Software'in Armored Core 2'si ve Squaresoft'un Gekikuukan Pro Baseball'u oldu. Dev robotların savaşını konu alan Armored Core'un hepinizin de anladığı gibi

ikinci oyunu olan AC2'nin grafiklerinin çok başarılı olduğuna karar verildi. Biz Tokyo'da değildik ve bu konudaki fikir alış-verişine de katılmadık haliyle. Şovda oyunun iki level'lık oynanabilir bir demosu ve multiplayer modu gösterildi. Gekikuukan Pro Baseball ise topladığı kalabalıkla PS2'nin hala en merak uyandırıcı projelerinden biri olduğunu kanıtladı. Yapım aşamasındaki oyunun en parlak yanı akıcı animasyonlarıydı. PS2'nin spor oyunlarına düşkün kullanıcıları için umut verici. Squaresoft'tan asıl beklenen şeyse daha sonra geldi. Final Fantasy IX'un videoları gösterildi ancak bunlar insanları daha fazla meraklandırmaktan başka işe yaramadı. Square bir açıklama yaparak oyunun eski versiyonlarda olduğu gibi yine fantastik mekanlarda geçeceğini ve bu kez oyunun ağırlığının daha çok taktik combat üzerinde olacağını bildirdi. Bu arada uzun seremonileriyle bir sürü FF severini bezdiren büyü sekansları artık daha kısa olacak, derin bir nefes alabilirsiniz. Oyunun PlayStation versiyonu Japonya'da 19 Haziran'da piyasaya çıkıyor.



Britanya Lordu Topraklarını Terk Etti

Oyun dünyasında Britanya Kralı olarak anılan ve tüm zamanların en çok ilgi çeken online oyunu Ultima Online'ı yaratan adam Richard Garriot, Origin Systems'dan ayrıldı. Bu UO sevenler için pek iyi bir haber sayılmaz. Özellikle de Garriot ayrıldıktan hemen sonra çıkan söylentiler gerçek olsaydı bu haber bazılarının yasa girmesine neden

olabilirdi. Çünkü dedikodular Ultima Online 2'nin asla tamamlanmayacağını, Origin'in elindeki projeleri iptal ettiğini söylüyordu. Neyse ki kısa süre sonra beklenen açıklama geldi; Garriot "başka işlerle ilgilenmek için" ayrılmıştı, Origin'te arasında herhangi bir sürtüşme yoktu ve Kral'ın yokluğu Ultima serisi için hazırlanan projelerin iptali ya da ertelenmesi anlamına gelmiyordu. Sadece henüz duyurusu yapılmamış bazı oyunların iptal edildiği ancak UO2 ve UOLive'in yapımına devam edileceği bildirildi.

Yuvayı terk eden Garriot'ın bundan sonra ne yapacağı şimdilik belli değil ama ne yapmaya çalıştığıyla ilgili olarak bir şeyler biliyoruz. Garriot bir İtalyan web sitesine konuştu ve Microsoft'un Xbox'ı için herhangi bir oyun hazırlamayı düşünmeyeceğini çünkü bu yeni konsol sistemiyle ilgili kaygıları olduğunu söyledi. UO2'nin tamamlandığı zaman



Ultima sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacak iyi bir oyun olacağını ve hayranlarını yeterince memnun edeceğini de söyleyen Garriot ayrıca Origin'in yakında çıkaracağı ve hakkında pek de bir şey bilinmeyen "X" in de geçen yıl yayınlanan Ultima: Ascension'la hayal kırıklığına uğrayan oyuncular için yeni bir umut olabileceğini müjdeledi.

Bizden Duymuş Olmayın

■ Aranızda hala şansa inananlar varsa onlar için ilginç olabilecek bir haber. Hele de hem şansa inaniyor hem de PlayStation sahibi olmak istiyorsanız daha da iyi. Hele hele hem şansa inaniyor, hem PlayStation sahibi olmak istiyor hem de Yedigün içiyorsanız söyleyecek söz bulamıyorum. Olay şu ki; içtiğiniz her 2 adet Yedigün'ün kapağını ya da metal açma halkasını Yedigün PlayStation Promosyonu P.K.155 1. Levent 80622 İstanbul adresine gönderdiğiniz takdirde 2000 adet PlayStation'la birlikte hediye edilen Crash Team Racing oyununun CD'lerinden bir tane sahibi olma şansını yakalamış olacaksınız. Bunun dışında gözü yükseklerde olanlar için 20 adet Sony televizyon ve yanında PlayStation kazanma ihtimali de var. Konuyla ilgili başka ayrıntılar da bilmek isterseniz (örneğin Crash Team Racing turnuvasının programını) www.yedigun.com.tr adresini ziyaret edebilirsiniz. Son olarak kampanyanın 30 Hazirana kadar süreceğini belirtelim.



■ Red Storm sebepsiz bir şekilde yapım aşamasındaki iki oyununun ismini değiştirmeye karar verdiğini açıkladı. 2000 sonbaharında çıkması planlanan U.F.S. Vanguard isimli uzay savaş oyununun yeni hali 2000 Space Game of the Year olacakmış. Bunun dışında, daha önceden adı Freedom: First Resistance olarak belirlenen aksiyon-adventure oyununun adı 2000 Action/Adventure Game of the Year olarak değiştirilmiş. Aslında Red Storm'un yaptığı bu değişikliğe gösterdiği sebep de son derece ilginç. Hem satıcıların hem de müşterilerin oyunların neye benzediğini daha kolay anlamalarını istediklerini ve bunun en yolunun ismin içinden geçtiğini söylüyor Red Storm'dan Richard Philip Wnuk. Tüm oyun yapımcılarının aynı yöntemi benimsediğini bir düşünsenize. Hele de hepsinin Yılın Oyunu'nu

Devamı 15. sayfada



Kinesoft'tan 2 Yeni Oyun

Electronic Arts ve MicroProse gibi büyük şirketler için çalışmış bir grup çalışan ve yetenekli adamdan kurulu olan Kinesoft ekibi üzerinde çalışmakta olduğu iki yeni PC oyununun tanıtımını yaptı. Bu oyunlardan biri fantastik bir evrende geçen ve imparatorluk kurma üzerine kurulu bir oyun olan Magelords. Diğer oyun ise Crimson Order isimli ve gelecekte geçen ekip tabanlı bir savaş oyunu. Her iki oyun da 2000'in ikinci yarısında çıkacak.

Magelords'un öyküsü atakarınlık kuşağında geçiyor. Oyunda insanlar büyük surlara ve büyük gücüne ulaşabilmek için mücadele edecekler. Oyuncular kendilerine imparatorluklar kurup ordular ve kumandanlar üre-



tacaklar. Göreviniz, bu ordularla, ölüme hükmeden ve cehennemden gelen kötü güce karşı mücadele etmek.

Crimson Order ise sizi milattan sonra 2583 yılında başlayan bir bilim kurgu macerasının içine sür-

rüklüyor. Buradaki görevinizse insanlığı kontrolü altına alan Tan'Kahr adındaki istilacı bir yaratık ırkına karşı kurulmuş olan galaksiler arası bir direniş grubunun liderliğini yapmak. Oyunda yaratıkların kötü oyunlarını durdurabilmek için zorlu görevler atacak ve büyük mücadelelere girmek zorunda kalacaksınız. Alt etmeniz gereken düşmanlar sadece yaratıklar da değil, bir de onlarla işbirliği içinde olan hain insanlarla baş etmek zorundasınız. Oyunun gelişmiş arayüzü ve kullanışlı kameraları sayesinde asiler ordunuzu rahatça yönetebileceksiniz. Crimson Order'ın derin hikayesi, göz alıcı üç boyutlu grafikleri ve özel efektlerinin yanı sıra düşman ve müttefiklerin güçlü yapay zekası ve şid-



detli çarpışma sekansları son derece etkileyici görünüyor. Ayrıca dev bir çevrede, birbirinden farklı çok sayıda mekanda geçen hikayesiyle de sürükleyici bir oyun bu. Crimson Order'ın multiplayer seçeneği de olacak ve oyunla ilgili daha ayrıntılı bilgi bu ay yapılacak olan E3 fuarında meraklılara sunulacak.

Startopia

Oyun dünyasının yaratıcı ekiplerinden Mucky Foot bu kez de türler arası bir oyunla ortalığı sallamaya hazırlanıyor. İsmi daha önceden geçici olarak Space Station olarak duyurulan ve en başından beri ilginç bir oyun olacağı belli olan Startopia'yla ilgili yeni açıklamalar geldi.

Yayıncılığını Eidos Interactive'in yapacağı oyun bir çeşit diploması, para kazanma ve hayatta kalma mücadelesi üzerine kurulu. Hikayeye göre galakside çıkan büyük bir savaş bütün gezegenlerin yok olmasına neden olmuş ve ortada uzayda asılı duran dev uzay istasyonlarından başka bir şey kalmamıştır. Bu istasyonların tek istediği binilerinin gelip kendilerine sahip çıkması ve düzeni yeniden sağlamasıdır. İşte siz bu noktada hikâyeye dahil olacak ve aç gözlü ve para düşkünü



kimliğinizle söz konusu kelepirci uzay istasyonlarından sağlayabileceğiniz kadar çıkar sağlamaya çalışacaksınız. Tabii bunun için önce onları ele geçirmeli ve yeniden

yaşanabilir yerler haline getirmelisiniz. Bu arada karşınıza çıkacak olan canlılarla ilişkinizi ne üstüne kuracağınıza da karar vermek durumundasınız. Yorgun gezginler,

meraklı kaşifler, uzay işçileri... tüm bunlara karşı geliştirmeniz gereken stratejileriniz olacak. Ayrıca iletişime geçtiğiniz diğer ırkların da sizden talepleri ve size verebilecekleri var. Bunları da iyice tartıp kime nasıl muamele edeceğinizi belirleyecek ve tüm evrene kaçın kurası olduğunuzu göstereceksiniz. Bu oyunda barış, kardeşlik, bilimsel gelişmişlik filan gibi temalar yok. Post-modern zamanların "kurtlar sofrası"nda başköşeyi kapmak amacıyla sizden üstün olanlara saygıda kusur etmeyecek, gücünüzün yettiklerini de ezebildiğinizce ezeceksiniz. Oyundan aldığımız görüntüler çok temiz görünmeyebilir ama unutmayın Startopia hala yapım aşamasında ve bittiğinde bundan çok daha iyi görüneceği kesin. Eidos E3'te oyunla ilgili daha ayrıntılı bilgiler vermeye hazırlanıyor. Bizim de gözümüz, kulağımız orada olacak.

Might & Magic Online

Tüm zamanların ister istemez en çok oynanan RPG'lerinden biri olan Might & Magic serisine yeni bir oyun daha geliyor. Ama bu öyle rutin bir seri devamı değil, Legends of Might & Magic isimli oyun M&M evreninde geçen ilk online RPG olacak.

3DO'nun yaptığı açıklamaya göre Legends'da insanlar aralarından seçim yapabilecekleri altı

ayrı sınıf içinde kendi karakterlerini yaratabilecek, kendine has özellikleri olan dört dünyada ve zaman içinde yolculuğa çıkacak, tarihin akışını değiştirecek. Aralarından seçim yapabileceğiniz karakter sınıfları yine önceki gibi; Warrior, Crusader, Cleric, Archer, Druid ve Sorceress. Online oyun aynı ekip içinde her biri kendi karakterini kontrol etmek üzere altı kişinin birden oynayabilmesini sağlayacak.

Legends ayrıca deathmatch tarzındaki bir modda 16 kişiye kadar destek veriyor. Might & Magic'de deathmatch'in neye benzeyeceği konusunda ciddi şüpheleriniz olabilir ama yine de şu an için bekle ve gör taktiği uygulamaktan başka

şansımız yok.

Legends'da oyuncular M&M evreninin dünyaları arasında ve zamanda yolculuğa imkan veren Gate of Anduran isimli makinenin peşinde, alıştığımız M&M stili bir maceraya girecekler. Oyuncular Gate of Anduran'a giden yolda büyüdü dört artifact'i aramak ve ele geçirmekle yükümlüler.

Oynanışta ve hikayede çok ciddi değişikliklere gidilmeden online bir Might & Magic yaratma fikri yapımcıları RPG'den çok aksiyona yoğunlaşan ve hem serinin hem de online aksiyon oyunlarının sevenlerini ortak bir noktada buluşturma amacına yöneltmiş.

Karakter gelişimleri yine yetenek ve level tabanlı olacak. Oyuncular karşılıklı çıkan düşmanları öldürdükçe ve aldıkları görevleri tamamladıkça deneyim kazanacaklar. Kazandıkları her le-



vel'da aldıkları puanı karakterlerinin yetenekleri arasında dağıtarak belli konularda üstün yeteneklere sahip olmaya çalışacaklar. Ancak bu kez karşımıza çıkacak olan yapının alıştığımız Might & Magic oyunlarına göre en büyük farkı bir konuda ustalık kazanmak için artık o konunun hocalarını bulmaya çalışmayacaksınız. Bunun yerine karakterler yetenekleri geliştikçe kendiliklerinden bu aşamaları atlatacaklar. Oyuna ilgili daha ayrıntılı detaylar için E3'ü beklemek durumundayız.



Aranan Lara Bulundu

Biliyorsunuz, Lara Croft her ay bir şekilde bu sayfalarda arz-ı endam etmek için bir sebep yaratıyor. Bu ay da durumda değişiklik yok, bir kez daha gündemimizde dünyanın en meşhur sanal kahramanı Lara Croft'la ilgili bir haber var. Gördüğümüzün meyvelerini daha iyi toplamak için bir süre önce yarıncısı tarafından filminin de çekilmesine karar verilen Tomb Raider oyununun kahramanı Lara'yı filmde kimin oynayacağı çok tartışılmıştı. Bir sürü isim geldi geçti ama Lara'nın da tıpkı Sinderella'nın kristal ayakkabı öyküsünde olduğu gibi gerçek Lara'dan başka hiç kimsese olmayan bir "giysisi" vardı ve filmin yapımcıları ellerinde bu özel giyeceklerle dünyanın her yerindeki kızlar arasında gerçek Lara'yı aradılar. İşte şimdi, uzun ve zahmetli araştırmalardan sonra nihayet onu buldular. Eidos'un



açıkladığına göre filmde Lara Croft'u Angelina Jolie canlandıracak. Gerçi uzaktan bakıldığında Angelina'nın "giysi testi"ni geçebilmiş olması biraz zor görünüyor ve insanın aklına silikon şüphesi giriyor ama herhalde yapımcılar ne yaptıkları

anın farkındadırlar. Film Paramount Pictures tarafından çekilecek ve ilk çekimler bu yaz Londra'da yakınlarındaki Pinewood Studios'da başlayacak.

Filmin yönetmenliğini The General's Daughter ve Con Air gibi akılda kalan bazı filmlere de imza atmış olan Simon West üstleniyor. Angelina Jolie bir süredir ülkemizde de gösterimde olan The Bone Collector filminde Denzel Washington'la birlikte başrolü oynuyordu. Yaklaşık 50 milyon dolarlık bir bütçeye sahip olan Tomb Raider filminde Lara'yı kimin oynayacağı başından beri çok önemliydi. Çünkü eğer bu ilk film başarılı olursa Paramount tıpkı Indiana Jones'da olduğu gibi filmin devam bölümlerini de çekmek isteyecek ve mümkün olduğunca aynı başrol oyuncusunu kullanmaya çalışacak. The Bone Collector filmiyle Oscar'a aday gös-



terilen Angelina Jones ve filmi yapan Paramount Pictures şimdilik memnun görünüyor, umarız film tamamlandığında ve beyazperdeye çıktığında aynı memnuniyet Lara hayranı arkadaşlarımıza da yansır.

Shiney'den Sacrifice

Interplay geçtiğimiz günlerde yakında yayınlayacağı Sacrifice isimli oyunun tanıtımını yaptı. Yapımcılığı Shiney Entertainment tarafından üstlenilen oyun 3D real-time stratejinin yanı sıra ağırlıklı olarak aksiyon ve karakter geliştirme öğelerine de yer veriyor. Varolan beş tanrıdan birinin kanatları altına giren ve onu doyurmaya çalışan gücün bir parçası olan oyuncular dev bir arazide büyük online savaşlara girecekler. Büyü yapacaklar, koca koca yaratıklarla omuz omuza mücadele edecekler, yağmur çamur demeden dolaşip tecrübe edinecekler, yani acayip eğlenecekler...

Oyunda sayısız büyü ve silahın yanı sıra savaşabileceğiniz bir ton karakter de olacak. Sacrifice'i ilginç yapan özelliklerinden biri de doğa koşullarının büyü yoluyla kontrol altına alınabilmesi. Oyunda ateş yağmurları yağdır-

maktan yıkıcı sar-sıntılar yaratmaya kadar savaşların gidişatını etkileyecek atraksiyonlara girebileceksiniz. Öte yandan ancak düşmanların ruhlarını ele geçirme ve kurban etme işini gerçekleştirebilirsiniz asıl amacınızı gerçekleştirmiş olacaksınız.

Sacrifice aynı zamanda şimdiye dek PC için yaratılan en kolay level editörlerinden birini kullanıyor, bu sayede oyuncular hem online hem de tek kişilik oyunlar için kendi savaş alanlarını yaratabilecekler. Oyuncular isterlerse sisi ya da önterindeki



başka engelleri kaldırarak millerce ötesini görebilecekler. Sacrifice de bütün hit adayı oyunlar gibi bu ay Los Angeles'da yapıla-

cak olan E3'de tanıtılacak. Oyunun çıkış tarihi ise 2000 sonları olarak belirlenmiş durumda.

Gothic Tamamlandı

Piranha Bytes üzerinde çalıştığı Gothic isimli aksiyon adventure oyununu tamamladığını açıkladı. Oyunu ilginç yapan şey bir hapisanede geçmesi ve hepsi de birbirinden azılı suçlulardan ve hapisanede ki diğer yaşayanlardan oluşan birbirinden farklı özelliklere sahip 250 NPC'lik bir karakter yığını sunması. Oyundaki bu karakterler sürekli olarak birbirleriyle etkileşim halinde olacak ve son derece ilginç sosyal ilişkilerin orta-

sında birbirlerine karşı çeteleşen bu insanlarla birlikte siz de oyununuzu oynamaya çalışacaksınız.

NPC'ler yeteneklerine göre kendi aralarında gruplara ayrılmış durumda. Bunlar arasında hırsızlar, büyücüler, savaşçılar gibi kollar var. Bu kollar da karakterlerin kendi özelliklerine bağlı olarak yine alt kollara ayrılıyor. Kontrolünüz altındaki karakterin grup içindeki konumunu sürekli gözlemeli ve diğerlerinden biriy-le etkileşime geçmeden önce

bunun sonuçlarının ne olabileceğini düşünmelisiniz.

Çünkü girdiğiniz her türlü sosyal iliş-tişim potansiyel olarak karakterinizin başına gelecek bir felaketin ilk kıvılcımını yakabilir.

Projenin mimarı



Alex Bruggemann oyunu açıklarken "Çoğu oyunda düzgün ve güzel ancak içinde canlıların olmadığı bir 3D dünya vardır. Biz kompleks ve canlı bir dünya yaratabildiğimiz için son derece memnunuz. Gothic 3D aksiyon RPG'lere yeni bir boyut getiriyor."

Bilgisayar kontrolündeki 250 karakter sizin yönettiğiniz karak-

terden bağımsız olarak gündelik hayatlarını sürdürüyor, yani aslında hapisanede ki olaylar sizi merkez olarak geliştirmiyor. Ancak isteyerek ya da istemeden "ev arkadaşlarınızdan" birini rahatsız ederseniz başınızı belaya sokmuş sayılırsınız. Gothic ilk olarak E3'de gösterilecek ve bu yaz piyasada olacak.



Elder Scrolls'a Dönüş

Uzerinden uzun zaman geçti ve artık tekrar Elder Scrolls evrenine gidip neler değiştiğine bakmanın zamanı geldi. Evet, geçtiğimiz ay Bethesda Softworks yeni bir Elder Scrolls oyununun, Elder Scrolls 3: Morrowind'in duyurusunu yaptı. Bu efsanevi RPG serisinin bundan önceki oyunu Daggerfall'du ve tam dört yıl önce çıkmıştı. Yeni oyunun ilk görüntüleri kesinlikle umut verici,

hatta çok da temkinli olmaya gerek yok, büyüleyici!

Morrowind belli bir sonu olmayan ve size istediğiniz herhangi bir karakter olarak oynama fırsatı veren tek kişilik bir oyun. Oyunda vereceğiniz her türlü karar ve diğer karakterlerle olan ilişkilerinizin biçimi gidişatı etkileyecek. Bir oyunu bırakıp bir başkasına başladığınızda öncekine ne kadar sadık kalmaya çalışırsanız çalışın her defasında az ya da çok farklı bir maceraya sürüklenecesiniz, hayatın rastlantısallığı Elder Scrolls evreninde de geçerli bir kural. Güçlü bir kahraman olup yüreğinizin peşinden maceralara sürüklenmek mi istersiniz yoksa şehrin serserilerinden biri olup hırsızlık yapmayı mı? İki birbirin-



den çok farklı deneyimler vaat eden bu seçenekleri ve tabii ki başkalarını aynı anda tek bir oyunun içinde kullanma şansı heyecan verici. Her birinin sonunda sizi neyin beklediğini bilmediğiniz farklı yolculuklara çıkacak ve kendi destanınızı yazacaksınız.

Oyunun ancak 2001 sonuna doğru yetişeceğini ve grafik kalitesi açısından çok gelişmiş özellikler sunacağını düşünürsek bugün bir Voodoo 3 sahibi olanlar için bile durum pek iç açıcı değil, Muhtemelen bu oyunu oynamak için o sıralarda piyasada olan gelişmiş 3D hızlandırıcı kartlardan birine sahip olmanız gerekecek. Her neyse, şimdilik bunları düşünmek için erken çünkü önümüzde uzun bir bekleme süresi var ama oyunun tüm bu meraklı bekleyişi hak edeceğini şimdiden kestirmek mümkün.

Multiplatform, Multiplayer

Artık birden fazla platformda oynanabilen multiplayer oyunlarımız da olacak. Bunların ilkinin geçtiğimiz günlerde Terminal Reality ve Gathering of Developers ikilisi açıkladı. Terminal Reality tarafından geliştirilen ve Gathering tarafından yayınlanacak olan 4x4 Evolution, multiplayer bir off-road yarış oyunu. Oyun PC, Mac ve Dreamcast için hazırlanıyor. Terminal Reality başkanı Mark

Randel 4x4 Evolution'in online oynanabildiği ve aynı anda 3 platforma hitap edebildiği için çok özel bir oyun olduğunu söylüyor. "Bu online teknoloji 4x4 Evolution'in Sega Dreamcast, Mac ya da PC versiyonuna sahip oyuncularını birbirine bağlıyor. Böylece oyuncular hangi platformda olursa olsun birbirlerine karşı yarışma imkanı buluyorlar."

Oyun arcade tarzında bir yarış oyunu olacak. Oyuncular 16

farklı etapta ve en ince detaylarına kadar çalışılmış ortamlarda yarışacaklar. Başlangıç olarak standart bir ciple başlayacağınız oyunda yarışları kazandıkça pa-

ra ödülü alacak ve bu şekilde aracınızı güçlendirip yenileyebileceksiniz. 4x4 Evolution'in Dreamcast versiyonu online 4 oyuncuya destek verirken PC ve Macintosh versiyonları Internet ya da LAN bağlantısı üzerinden en fazla 8 kişilik multiplayer oynama şansı veriyor. Oyun GameSpy'in tüm platformlardan aynı anda multiplayer bir oyuna katılma imkanı veren teknolojisini kullanıyor. Yıllardır sürüp giden "PC oyuncuları mı daha yetenekli yoksa konsol oyuncuları mı?" sorusuna cevap bulmak, daha doğrusu bu çekişmeye son noktayı koymak için çok iyi bir fırsat. En azından bundan böyle "biz sizi döviz" gibi düzensiz laflar yerine "nasıl dağıttık sizi 4x4'de" gibi daha bilimsel yaklaşımlarla iştirip kıkırsacağız. Oyunun bu yaz çıkması bekleniyor.



Bizden Duymuş Olmayın

yaptıklarını iddia ettiklerini hatırlayacak olursak içinden çıkmaz bir kaos yaşayacağımızı görmek zor değil. Böyle bir kafa karışıklığı yaratma eyleminin altında yatabilecek tek şeyse açıklamanın 1 Nisan günü yapılmış olması. Red Storm'un ciddi olduğuna inanmak istemiyoruz, bu olsa olsa 1 Nisan şakasıdır.

■ Half-Life'in yaratıcısı Valve, son zamanlarda bütün dünyada fırtınalar estiren Half-Life modu Counter-Strike'i destekleme kararı verdi. CS ekibi Valve arasında yapılan anlaşmaya göre yakın bir zamanda satışa çıkarılacak olan 2 milyon Half-Life kopyasıyla birlikte kullanıcılara modun 1.0 versiyonu da bedava upgrade olarak sunulacak. Şimdiden beta sürümleriyle bile büyük ilgi gören Counter-Strike modu oyunculara terörist ya da terörist karşıtı bir ekibin üyesi olarak operasyonlara katılma şansı veriyor. Ekiplerin kendine özgü silahları ve yetenekleri olması, modun çok sayıda harita ve kurtarma operasyonlarından suikasta çok çeşitli ve birbirinden farklı görevler sunması ve tabii Half-Life gibi son derece ilgi gören bir oyunun üstüne kurulmuş olması oyuncuların tüm dikkatini Counter-Strike üzerine yoğunlaştırmasına neden oluyor.

■ İlk çıktığı zamanlarda büyük sükses yapan ama artık unutulmaya başlanan Independence War oyunu yeni bir çıkış yapmaya hazırlanıyor, tabii ki bir devam oyunuyla. Yeni oyunun adı Independence War 2: The Edge of Chaos olacak ve bu kez PC dışında Sega Dreamcast'te de oynanabilecek. İlk oyunda olduğu gibi The Edge of the Chaos'da da oyun, uzay simülasyonu temelinde, aksiyon ve adventure öğeleri de içeren geniş ve karmaşık bir yapı üzerine kurulu. Serinin yeni oyununda 16 ayrı yıldız sistemine erişebileceğiniz yeni bir evrende maceraya atılacaksınız. Bunun dışında korsanlık ya da ticaret yoluyla ele geçirebileceğiniz gemiler ve silahlar, basit bir arayüz, geminizin teknik özelliklerini kontrol ve tamir edebileceğiniz bir panel, birbirinden farklı özelliklere sahip uzay gemileri, online deathmatch ve ekip tabanlı görevler olacak. Particle Systems tarafından geliştirilen Independence War 2'nin hem PC hem de Dreamcast versiyonları önümüzdeki kışa doğru çıkmış olacak.

Star Trek

STAR TREK KLİNGON ACADEMY

Star Trek tayfası tekrar karşımızda #786

Bir zamanlar bir firma, cesur bir deneme ile devasa uzay gemileri ile ünlü bir televizyon dizisinden sıkı bir uzay savaşı simülasyonu yaptı. İlk oyun her ne kadar beklenen çıkışı yapamasa da devamında gelen peşpeşe oyunlar gibi şimdi aynı prensiple bir yenisi deniyor:

Sex ve Star Trek her zaman satar!

Star Trek Evrenine sığdıranlar hayret verici. Strateji oyunları, ekonomi simülasyonları, macera, 3D Shooter, ışın kılıcı "meslektaşlarının" sunamayacağı simülasyonlar ve dahası.

Klingon Academy, dev uzay gemilerini konu alan uzay savaşı simülasyonlarından beklenmeyecek şekilde oyunda gemilerin küçük avcı uçakları kadar kıvrak olması sayesinde fanatikleri bile şaşırtıyor. Tv dizisindeki alışlagelmiş ağır hareketlerin bu gemilerde olmadığını hemen söyleyelim.

Yakında Interplay tarafından çıkacak Star Trek: Klingon Academy de atası sayılan Starfleet



Academy'nin yolundan gidiyor. Ayrıca bu oyunda av değil avcı olunuyor. Klingon donanmasının kaba kaptanı olarak oyuncu sadece insanlara, Romulan'lara ve üç başka uzay milletine saldırabiliyor.

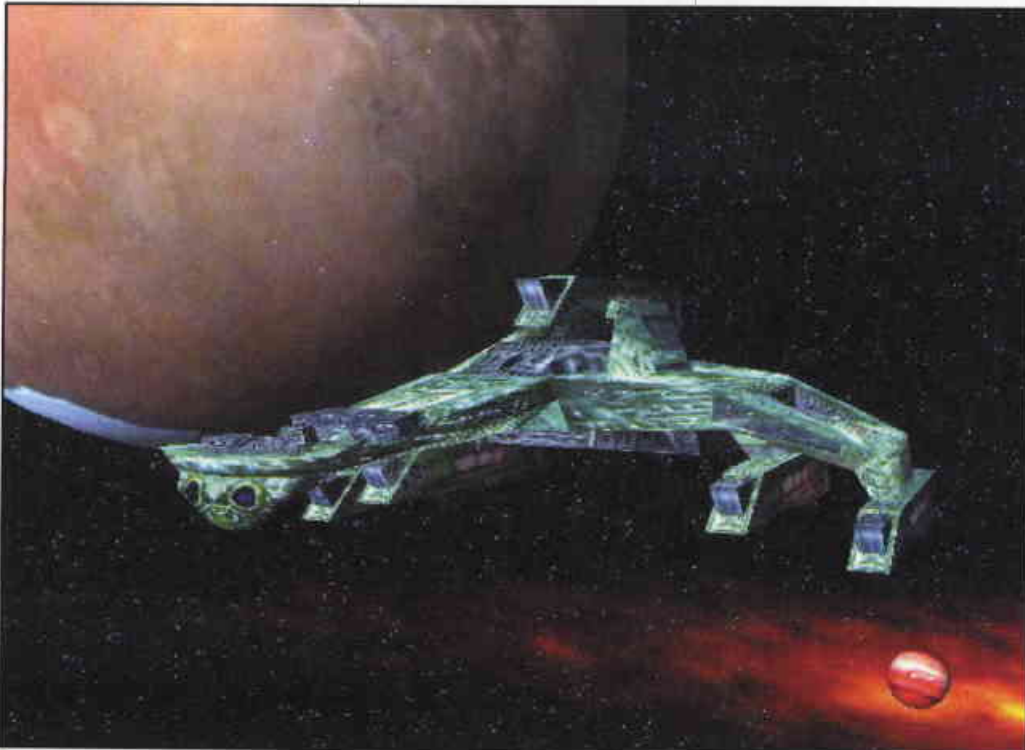
Zaten oyun da konusunu Star Trek 6 dan alıyor.

Daha önceki oyunlarda olduğu gibi avdan önce bir kaç antrenman bölümü geçiliyor. Böylece ünlü General Chang'ın sıkı

gözetimi altında uzayda savaşma sanatının inceliklerini öğrenmek mümkün. Kimbilir belki gerçek hayatta da bir gün işinize yarar. Aralardaki geçişler de oyunun içindeki başarılı grafik motoru tarafından canlandırılıyor.

Sisler, gaz gezegenleri ve kara delikler üzerine

Tipki gerçeğinde olduğu gibi oyunda da sonsuz ve sınırsız evrende dolaşıp düşman uçaklarının peşine düşmeniz mümkün. Diziyi bilenler böyle uçuşlarda her iki gezegenden birinin arkasında bir Uzay yaratıkları kavmine rastlanacağını bilir. Zaten uçuş esnasında Gaz bulutları ve kara deliklerle de sıkça karşılaşacaksınız. Bu geçişlerde geminin alıcıları ve kalkanlar olumsuz etkileniyor, geminin istikameti, dengesi bozuluyor ve mürettebat çalkalanıyor! Ayrıca biraz alıştırma ile dezavantajdan taktik avantajlar kazanmak mümkün. Bazı silah sistemleri bir yıldızın koronasına girdiğinizde çalışmıyor, kalkan delindiğinde ısımlar anında tüm mürettebatı öldürüyor ve gezegen halkalarından geçerken büyük gemiler küçük





avcı gemilerinden daha çabuk hasar görüyor.

Oyuncunun otuz yakın düşman gemisi, taşıyıcı ve uzay istasyonuna karşı strateji geliştirmeden önce kendi filosu ile güvenli bir şekilde ilerlemeyi öğrenmek zorunda olduğunu anlıyoruz ki, Klingon Academy'nin de amacının başarılı kaptanlar yaratmak olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Oyunda kullanabileceğiniz 9 çeşit uzay gemisi ve ziyaret edeceğiniz çeşitli uzay istasyonları bulunuyor.

Bunların dışında 25 görevi içeren tek kişilik oyun modülü de yer alacak. Görevler arasında fark edilebilir değişik öğeler koyarak tek düzeliğe karşı çıkmaya çalışmış oyunu hazırlayan güzel amcalarımız.

Scotty daha çok enerjiye ihtiyacım var!

Diziye benzemesi açısından Klingon gemisine komuta eden kaptan, yani oyuncunun gaz pedalını köklemeden daha fazla işler yapmak zorunda olduğu düşünülüyor. Geminin içindeki yak-

laşık sekiz istasyona komuta edilmek zorunda. Bu komuta işi STARFLEET ACADEMY'de olduğundan daha konforlu halledilebiliyor çok şükür ki. Ekranın altında yer alan menüden istasyonlara numaralarından yola çıkarak doğrudan komutlar vermek mümkün olacak. Oyunun aksiyon temposunu bozmamak için yine de enerji dağılımı otomatik olarak yapılıyor.

Örneğin "cenk" esnasında Enerji makroları standart çalıştırılıyor ki silahlar, kalkanlar ve itiş motorları için yeterli güç kalsın. Sistemden çıkış emri verildiğinde de silahlar pasif edilip, kamuflaj ortadan kalkıp WARP için yüklemeler yapılıyor. Son aşama dizile çelişir şekilde kolay çalışıyor ve WARP'a hemen ulaşabiliyor.

Enerjinin büyük kısmı 20'ye yaklaşan silah sisteminin işlevleri için harcıyor. Bunlardan bazılarını bildiğimiz Phaser, Disruptor ve Photon Torpidosu. Devamında yeni geliştirilmiş imha sistemleri yer alıyor. Klingon vahşetini canlı yaşayabilmeniz için herşey düşünülmüş gibi görünüyor.

Silahlar geminin ön tarafında

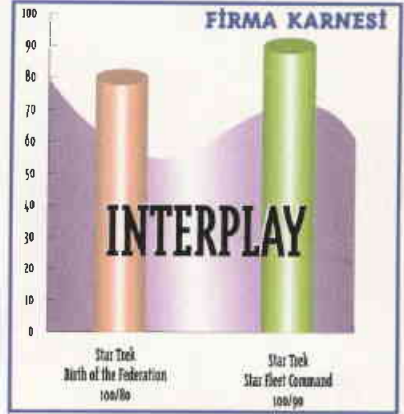
bulunuyor ve joystickle ateşleniyor. Aynı zamanda savunma sistemleri de kendiliğinden görevlerini yerine getiriyorlar.

Silah subayı konsoluna bağlanıp, dümenci hedef menziline girerken avcılık yapmanın keyfini yaşayabilirsiniz. Onca aksiyona rağmen konvansiyonel olmayan yollardan da savaşmak mümkün. Yakalama ışını ile avlanan gemiyi tutmak gibi...

Hasar raporu!

Bu bölümdeki sahneler performanslı grafik motorları tarafından canlandırılıyor.

Hasarların inanılmaz görüntülerini en ince detayına kadar hasarın



Aksiyon oyunu tutkunları için vazgeçilmez bir oyun olup olmayacağı final versiyonunda belli olacak. Şimdilik sistem menülerinin çokluğu oyunu anlamayı



boyutunu gösterebiliyor. Duman izleri, yanıp sönen ışıklar savaşın sessiz tanıklığını yapıyor. Gemiler bu sefer olağan üstü iyi tasarlanmış, silah efektleri fanatikleri bile mutlu edecek cinsten.

Oyun yinede en az 200 mhz, 32 MB Ram ve 3d hızlandırıcı kart ile tatminkar oynanıyor. Çoklu oyun ortamları için de uygun bir oyun. İstenirse karşılıklı yada birlikte savaşmak mümkün.

zorlaştırıyor. İyi bir gemi kaptanı olmak istiyorsanız yinede "Kaptan köprüye gelin" çağırısını istemek heyecan verici olabilir.

Kemal Bitirim

Star Trek Klingon Academy

Yapımı : Interplay

Çıkış : Mayıs 2000

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII 400, 64 MB Ram, 3D kart

İlk İzlenim: İyi

Bize Göre: Star Trek oyunları enfasyonu Lara Croft'u bile geçti ama yine de şikayet etmemek lazım. Yapımcılar her oyunu da farklı ve oynanabilir kılmak için bir hayli uğraşılıyor görünüyorlar. Klingon Academy'de de, Star Trek evreninin en onurlu savaşçıları, Klingonlar'ı yönetmek hatta Enterprise ile çarpışmak ve onu yenmek şansına kavuşacağı gibi görünüyor. Ayrıca oyunun göze son derece güzel görüldüğünü de unutmamak lazım.



GROUND CONTROL

Real-time stratejide denenebilecek her şey denendi ve bu iş bitti diyenlerdenseniz bir daha düşünün.

Real-time strateji oyunlarında yaşanan aşırı enfasyon ve hızlı gelişme bu konuda hepimizin giderek daha seçici olmasına neden oldu, hiçbir şeyi beğenmez olduk. Ortalama bir adventure'a kimse itiraz etmezken Tiberian Sun gibi real-time stratejinin köşe taşlarından biri olan Command & Conquer serisinin devam oyununu yerden yere vurabiliyoruz. Eh, bunun başka sebepleri de var tabii ama beklentilerimizin yükseldiğini de inkar etmemeliyiz. İşte bu yüzden ne zaman yeni bir real-time strateji söz konusu olsa, önce soru işaretlerimizi koyuyoruz cebimize, oyunu kurcalamaya ondan sonra başlıyoruz.

Ground Control ilk bakişına da aynen bu şekilde hazırlandığını söylemeliyim. Artık bir real-time stratejiyi diğerinden daha üstün yapan şeyin daha fazla ırk mı, daha çeşitli silahlar mı, daha güçlü düşmanlar mı, daha üstün ve çeşitli teknolojiler mi, daha sürükleyici bir hikaye mi, yoksa ne... olduğuna karar vermek güç olduğu için kriterler bütününe bakarak karar vermek gerekiyordu ki bu da soru işaretlerinden uzun süre kurtulamayacağım anlamına geliyordu.

Oyunun yapımını üstlenen (hatta bu onların ilk oyunu) Massive Entertainment'in çıkış nokta-



si, çarpışmalar üstüne kurulu stratejideki eksikliği fark etmeleri ve kumanda ve kontrol stratejisini bu kadar öne çıkarılmasından sıkılmaları olmuş. Massive Entertainment'in başkanı Martin Wallfisz Dune 2, Warcraft II, Command & Conquer gibi oyunları hatırlatıyor ve "Bu oyunlar gerçekten de çok eğlenceli ama stratejilerini ne üreteceğinize ve ne zaman üreteceğinize karar verirken ne kadar akıllı davrandığınız ve bir de topladığınız kaynaklar üzerine kuruyorlar. Bizim Ground Control'le yapmak istediğimiz şey ise yine bu derinlikte bir oynanışa sağlayabilmek ama stratejiyi savaş alanındaki birimlerinizi yönetirken kullandığınız taktik üzerine kurmak." diyor.

Yanlış anlaşılmasın, Wallfisz

kaynak yönetimi ve birim üretiminin başarıya giden yolda öncelikli amaç olduğu oyunları küçümsemiyor. Ancak Ground

Control'un merkezinde aksiyon var. Bu oyunda bir savaş başladığı zaman oyuncuların ilk yapması gereken şey alışık olduğumuzun aksine hemen bir komuta merkezi sonra da kışla, sığınak gibi şeyler kurmak değil. Çünkü oyunda zaten korumanız ya da saldırmamız gereken binalar var. Böyle bir durumda birlikleriniz meydana çıktığında yapmaları gereken tek şey savaşmak, başka şeylerle kafanızı karıştırmak değil. Bunun oynanışa ne katacağını ya da ne çeşit bir eksiklik yaratacağını şimdiden kestirmek çok

kolay değil ancak özellikle çarpışmalar üzerine kurulu bu oyunun real-time stratejiye ilginç bir yaklaşım olduğunu kabul etmek gerekiyor. Oyunun konusu gelecekte, tam olarak söylemek gerekirse 2419 yılında geçiyor. Tabii hikayenin temelinde yine bütün kaynakları aç gözlü insanlar tarafından tüketilmiş zavallı ve kurak bir dünya var. Hayatta kalmayı başaramamış insanlar ikiye bölünmüş durumda; bir tarafta Crayn Corp. adıyla bilinen acımasız bir birlik, bir tarafta kör inançlara saplanmış ve Order of New Dawn adı altında toplanmış bir grup insan. Dünya artık tüketilmiş ve yeni bir gezegen keşfedil-



miştir ve tahmin edebileceğiniz üzere söz konusu iki grup arasında bu gezegeni ele geçirmek üzerine bir yarış başlar. Ground Control'de de çoğu strateji oyununda olduğu gibi bir göreve başlarken önce bir briefing ekranıyla karşılaşıyorsunuz, burada size hem olayın ait yapısı hem de yapmanız gerekenler anlatılıyor. Görevi kabul ettikten sonra birliklerinizin mevzilerini belirleyebileceğiniz bir ekrana geçeceksiniz. Oyuncuların her biri dört filo taşıyabilen üç gemi arasına seçim yapması ge-





rekiyor. Filolar içinde bildiğimiz askeri güçlerin hemen hepsine rastlamak mümkün; piyadeler, tanklar, hafif ve ağır silahlar... Oyun ilerledikçe birimleriniz arasına yenileri eklenecek. Oyun gerçekten sıkı bir aksiyon stratejisi dışında hiçbir şey istemeyenlere karşı son derece merhametli olduğu için bu ekranlardaki seçimleri bilgisayarın kendisine bırakmanız da mümkün. Ve sonra... sonra oyun başlıyor. Oyunla birlikte Ground Control'un en iddialı olduğu ikinci başlık da hemen kendini gösteriyor; üstün ve göz alıcı grafikler. Gerçi artık çoğu oyuncuya üzerinde ne kadar çalışılırsa çalışılınsın 3D görüntüler de çarpıcı gelmez oldu, ah siz tüketim yaratıkları! Ancak bu oyunda sadece derin bir üç boyut yaratma girişimi dışında çok ince güzellikler de var. Yavaşça sürüklenen bulutların zemindeki her şeyin gölgesini nasıl biçimlendirdiğini, karda ilerleyen tankların geride bıraktığı izleri, güneşin yüzeydeki bütün yansımaları-

nı görmek heyecan verici. Ground Control'un grafik olarak kendini gösteren bir oyun olduğunu söylemeye yeter de artar özellikleri bunlar. Oyun son teknoloji harikası 3D kartların bütün avantajlarını kullanıyor. Ancak hala bir 3D kart edinmediyseniz ve nedense edinmeye de niyetiniz yoksa dert etmeyin diyeceğim ama böyle bir şey nasıl dert edilmez ondan da emin değilim. Her neyse, o sizin sorunuz, benim diyeceğimse şu ki Ground Control software desteği de veriyor.

Oyunun müthiş grafik şovunu izledikten sonra sıra kontrolleri test etmeye geliyor. Kameranın üç boyutlu uzaydaki hareket serbestisi gerçekten başarılı. Kameranın yönünü değiştirmek için ekran üzerinde hareket etmeniz gerekiyor. Kamerayı mouse yardımıyla yukarı aşağı kaydırabiliyorsunuz, yön tuşlarıyla ise iste-

diğiniz yönde hareket ettirmeniz sağlanıyor. Yani hem her yönde ve her açıda görüntü elde etmeniz mümkün hem de bu hiç karışık bir iş değil. Birliklerinizi sıraya sokmak ve onları savaşa hazırlamak için yapmanız gereken her şeyi mouse'la halledabiliyorsunuz. İlk defa böyle bir işe soyunanlar için bile bütün bunlara alışmak yeni doğan bir bebeğin ağlamayı öğrenmesi gibi bir şey. Eh, birazcık abarttık ama bunun



çıktıktan sonra isteyenlerin web sitesinden bedava download yapmasını sağlayarak çözebile-



kimseye zararı olmadığını bilmek güzel. Sonuçta oyunla ilgili söylenebilecekler şimdilik bunlar ama tamamını gördüğümüzde eminiz çok daha fazlası da olacak. Söylenebilecek o çok fazla şeyin içinde artların eksilerden daha fazla olacağına dair güçlü bir umut ışığı vaat eden bir oyun Ground Control. Yani başta sözünü ettiğim soru işaretleri yerini birkaç ünleme bırakmış durumda, bununı hayır mı şer mi olduğuna ise oyun çıktıktan sonra karar vereceğim.

Ground Control'un tek kişilik versiyonu her biri 15'er görev içeren iki senaryodan ibaret. Oyunun ayrıca LAN ve Internet desteği de olacak ve aynı anda sekiz oyuncunun katılması sağlanabilecek. Oyun için yapılması kararlaştırılan bir şey de görev editörü ancak bunun çıkış tarihi olan bahar sonu (yaz başı da denilebilir) yetişmesi pek mümkün görünmüyor. Massive Entertainment'in başkanı bu sorunu oyun

ceklerini söylüyor. Bu arada oyunun Sierra tarafından yayınlanacağına da hatırlatalım.

Serpil Ulutürk

Star Trek Klingon Academy

Firma: Massive Entertainment

Çıkış Tarihi: 2000 Yaz Başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

P200 ve 3D hızlandırıcı

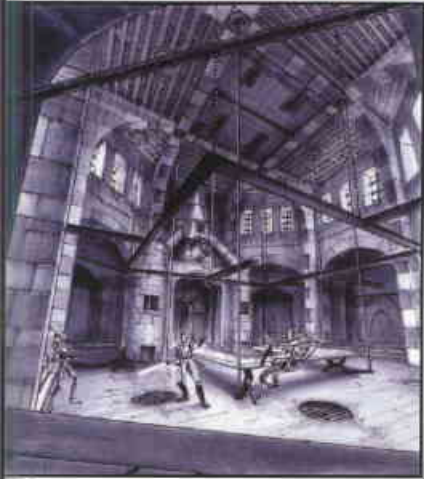
İlk İzlenim: Vaatkar

Bize Göre: Real-time stratejilerdeki komuta ağırlığından ve kaynak toplayıp birim üretmekten sıkıldığınız temiz hava almak için bu oyunla doğrudan savaş alanına çıkabilir ve kendinizi iyi bir liderden çok iyi bir asker olarak kanıtlayabilirsiniz. Ground Control'un bir alternatif olarak ortaya çıkmasının yanı sıra bir oyunda olması gereken diğer ayrıntılara da önem vermesi göz yaşartıcı.

İLK İZLENİM

OBI VAN

Jedi Knight efsanesi devam mı ediyor?



Jedi Knight-Dark Forces'da da kontrol ettiğimiz Obi-Wan Kenobi bu sefer gençlik haliyle tekrar karşımızda. Oyunu, Jedi Knight serisinin geleneğini zombayarak yine first-person ve third-person shooter türünde yapan Lucas Arts, serinin fanatik olarak nitelendirilebileceğimiz oyuncularına öncesinden çok daha fazla şey vad ediyor.



wer'ini geliştiriyor. Force power'ı, düşmanlarınıza ve objelere uzaktan dokunmanızı sağlayan force push ve daha yüksek ve uzaklara erişmenizi sağlayan force jump'tan oluşturuyor.

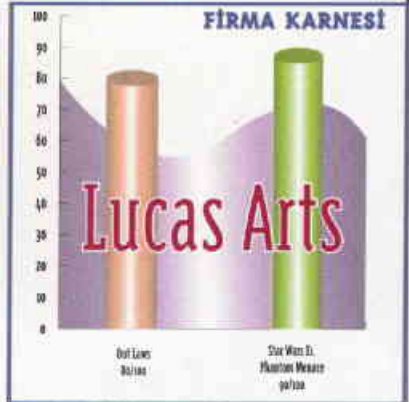
Obi-Wan, oyun boyunca Star Wars evreninin birçok farklı yerini ziyaret ediyor. Görevlerin geç-



tiği levelar oldukça büyük tasarlanmış. Bu levelar Kraliçe Amidala'nın gezegeni Naboo'da, Tatooin'e çöllerinde, katedral şehir Coruscant'da ve Gunganların sualtı şehrinde geçiyor.

Daha İlk Ayımda...

Yeni ve oldukça gelişmiş bir 3D motor kullanacak olan Obi-Wan şüphesiz Jedi Knight serisinin önceki oyunlarından çok daha kaliteli grafiklere sahip olacak. Grafik motoru motion-capture tekniklerini kullanarak Jedi'nin patentli hareketlerini ve lightsaber vuruşlarını bize oldukça etkileyici şekilde sunacak. Zaten bu motorun da en önemli avantajı özel ve komplike hareketleri oyuncuya kusursuz iletebilecek olması. Bunun için hareketler kare kare önce çizilip daha sonra dijital ortama geçirilmiş ve birleştirilmiş. Bazı sahneleri Kenobi'nin gözünden bazılarını ise 3. şahıs gözünden göreceğimiz oyun grafikleriyle bütün hardcore oyuncuların tekrar büyüleyeceğe benziyor.



Başlık Atamayana Katıldım.

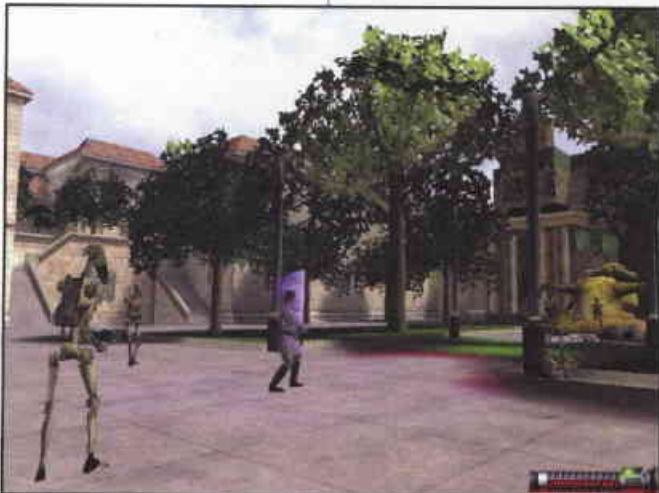
Sağlam bir konuya sahip olmasının dışında Obi-Wan eski oyunlar gibi yine multiplayer desteğiyle oyuncuları mest edecek. Bir çok multiplayer modunu barındıracak oyunun filmde hatırladığımız çok çeşitli multiplayer karakterleri içereceği de gelen haberler arasında. Bunların arasında çok konuşan Jar Jar'dan, Qui-Gon'dan, Gungan'dan ve Kaptan Panaka'dan bahsediliyor.

En iyisi hakkındaki bütün bilgilerin şimdilik bu kadar olduğu Episode 1: Obi-Wan'ı oturup şimdiden beklemeye başlamak.

Onur.

Obi Van	
Firma: Massive Entertainment	İLK İZLENİM
Çıkış Tarihi: 2000 Yaz Başı	
Tahmini Sistem İhtiyaçları: P200 ve 3D hızlandırıcı	
İlk İzlenim: Vaatkar	
<p>Bize Göre: Beklenmesi gereken ve muhtemelen oynanması gerekecek bir oyun olacak. Star Wars evreninde geçen her oyun gibi özellikle serinin hayranlarının kapışacağına sandığımız oyun aynı zamanda bu oyun türünden hoşlanan veya hoşlanmayan herkesin beğenisini kazanacak gibi görünüyor. Lucas amcamızın yaratıcılığına olan saygımızla başımızı eğip sesimizi kısıyor ve beklemeye devam ediyoruz.</p>	

Ülkemizde sadece fanatikleri tarafından tercih edilen fakat başta Amerika olmak üzere bütün dünyada FPS oyuncularının el üstünde tuttuğu bir oyundu Jedi Knight-Dark Forces. Düşünsenize, elinde zbonk zbonk diye sesler çıkaran lightsaber'inizle karşınıza gelen droidleri haklamaktan zevkli ne olabilirdi ki? Bunun tadına varanların özellikle de efsanevi Star Wars serisinin müptelalarının oyundan hiçbir zaman vazgeçemeyeceğini çok iyi bilen Lucas seriyeye yeni bir oyunu ekleyeceğinin müjdesini veriyor. Uzunca bir süre önce Lucas Arts, Jedi Knight serisinin devamı niteliğindeki Episode 1: Obi-Wan'ı zaten duyurmuştu. Oyun hakkında elimdeki bilgiler çoğaldıkça daha geniş bir şekilde oyunu inceleyeceğiz.





SIKILMADINIZ MI? ZEKA ÖZÜRLÜ BİR BİLGİSAYARIN KARŞISINA GEÇİP ONA ÖZRETİLMİŞ SCRIPTLERDEN FAZLASINI YAPAMAYAN BİLGİSAYAR KONTROLLÜ RAKİPLERİNİZİ YENMEKTEN SIKILMADINIZ MI? KARŞINIZDA ETLİ, CANLI İNSANLAR OLMASINI, OYUNUN ARASINDA SİZE MESAJ GÖNDEREBİLMELERİNİ, BÜTÜN KURALLARI SİZİN BELİRLEMENİZİ İSTEMEZ MİSİNİZ? YETMEDİ Mİ BU EZİYET? BİTMEYECEK Mİ BU ÇİLE? MECBUR MUYUZ SINGLE PLAYER'A?

DEV MULTIPLAYER ONLINE OYUNLAR

MANIKIND™
ONLINE STRATEGY

DEV MULTIPLAYER ONLINE OYUNLAR

Bilgisayar oyunlarının nereye gittiklerini hiç düşündünüz mü?

Yani, aldığınız veya almadığınız oyun cd'lerinin ne yapıldıklarını bilip bilmediğinizi sormuyoruz. Bilgisayar oyunlarının gelecekteki durumları hakkında bilgi sahibi misiniz? Ya da bilgi sahibi miyiz?

Daha üç-dört sene öncesine kadar bilgisayar oyunlarının geleceği konusunda söyleyebileceğimiz en futuristik yorumun, yakın gelecekte pek çok oyunun Windows üzerinden oynanacağı olduğunu hatırlıyorum. Dos altında çalışan oyunlarımızı terk etmek istemiyor, Windows'un canavar sistem ihtiyaçları karşısında oyunlarımızın performansından ödün vermek hoşumuza gitmiyordu. Ancak bir yerlerde hatalı bir şeyler varsa eninde sonunda düzeleceği gerçeği oyun dünyasında da kendisini gösterdi ve oyunlar daha etkin çalışacakları ortama Windows'a taşındılar. Bugün kimsenin eski MS-Dos üzerinde kurulup çalışan, ses kartlarından ekran çözünürlüklerine kadar her ayarın el ile yapıldığı bir oyun hakkında iyi şeyler söylemeyeceğini tahmin edebilirsiniz. Üç dört sene öncesinin oyunları yavaşlatan, performanslarını düşüren kimsenin beğenmediği Windows sisteminin bugün oyunlar için vazgeçilmez bir işletim sistemi haline geldiğini kimse inkar edemez.

Ancak elbette ki, oyun dünyasının yeni bir eşikte olduğu anlaşılmaktadır. Dos oyunlarından windows oyunlarına geçişte yaşadığı gibi standart karmaşasının ve geçiş dönemi kaosunun yaşandığı bu dönemde ise artık singleplayer oyunlardan multiplayer oyunlara geçilişimizi görüyoruz.



Bizim İçin Küçük Ama Oyuncular İçin Büyük Bir İnceleme

Multiplayer dediğimizde akıllarına starcraft veya benzeri çok kısıtlı multiplayer kapasiteli oyunlardaki 8-10 kişilik multiplayer deneyimleri gelen arkadaşlarımız şöyle bir dursunlar. Konumuzu tekrar hatırlatmak istiyorum. Dev Multiplayer oyunlar. Yüzlerce, binlerce insanın aynı anda oynadığı Dev online oyunlardan bahsediyoruz burada: Mankind, Asheron's Call, Everquest, Ultima Online, 10six,

Alligiance gibi oyunlar bunlar. Oyun dünyasının geleceği hakkında bilgi veren ve mevcut koşullarda ufak tefek problemlerine rağmen oyananması çok zevkli olan ve binlerce insan tarafından internet üzerinden oynanan oyunlar.

Ayrıca bu aşamada belirtilmesi gereken bir nokta da belki de internet üzerinden oyun oynayan insanların artık sınırları kaldırmış olmalarıdır. Aslında genel olarak internet kullanan bireylerin, Jhon Lenon'un Imagine'de bahsettiği

sınırsız dünyaya bir hayli yaklaştıklarını söyleyebiliriz ama internet üzerinde oyun oynayanların bu "sınırları kaldırma" durumunu aşip başka ülkelerdeki insanlarla ittifak kurarak, ortak düşmanlarına karşı savaşmalarını söylemek de yanlış olmayacaktır. Neyse biz işin sosyolojik mucizelerini bir yana bırakıp oyunları tanıtmaya geçelim. Dev bir multiplayer online oyun ile yaşayabileceğiniz sosyal deneyimleri düşünmek size kalsın.

Cem Şancı

Mankind

Geliştirici: Vibes Yayımcı: CRYO Server: Mankind.net Kredi kartı : Evet Aylık Ücret: 10 \$

insanoğlunun denizleri keşfetmesinden beri süre gelen bir açlığı vardır. Evinin olduğu karadan çıkıp, uzaklara, bilinmeyenlere yelken açmayı ve yeni uygarlıklar, zenginlikler bulmayı hayal etmektedir. Yemek, içmek, üremek kadar doğal ve karşı konulamaz bir duygudur bu belki de insanoğlu için.

Mankind işte belki bu açlığını zı sonuna kadar giderecek bir oyun çünkü sadece online oynanması için yaratılmış mankind evreninde keşfedilmeyi ve fethedilmeyi bekleyen 900 milyon gezegen var. Her gezegenin ayrı özellikleri var ve hiçbir gezegen bir diğerinin aynısı değil. Aslında Mankind'i anlatacağım bu yazıya Mankind'in özelliklerinden bahsederek değil, Mankind'in ne olduğunu anlatarak başlamalıyım belki.

Mankind, Fransız Cryo firması tarafından yayınlanan ve ülkemizde satılmadığı için ancak internetle ulaşabileceğimiz, sadece internet üzerinden oynanmak üzere tasarlanmış bir RTS.

Ancak, Oyuna sadece RTS demek, bir kurt köpeğine sadece köpek demek gibi olur. Mankind, Master of Orion ile Civilization'un karışımından meydana gelmiş bir Real Time Strategy gibi görünüyor. Civilization'un bahis konusu olduğu her yerde dile getirmekten dilimde tüy bitliği üzere, Civ'in en büyük eksiği olan, oyunun bir gezegenle sınırlı kalması ve uzaya açılmayı, başka gezegenleri kolonize etmeye olanak vermemişi (gerçi günümüz PC'lerinin hafıza standartlarında değil ikinci gezegeni, normal bir gezegeni bile zor kaldırıyor Civ.) devamlı yakındığım konuydu. İşte belki de bu yüzden Mankind'i duyduğumda ele geçirmek için Fransızlarla oyunu alabilmek için saatlerce cebelleşmek zorunda kaldım. Mankind tam anlamıyla, insanoğlunun evrendeki genişleme yarışını konu alıyor ve rakip olarak da karşınıza gerçek insanlar çıkartıyor. Ama işin güzel yanı rakipleriniz insan olduğu gibi, dostlarınız ve müttefikleriniz de insanlardan oluşuyor.



Mankind Evreni

Birbirine düşman iki ayrı imparatorluğun bulunduğu evrende, karşı tarafın oyuncuları ile düşman kendi tarafınızdaki oyuncularla ise müttefik olarak oyuna başlıyorsunuz ama aynı gerçek hayatta olduğu gibi ne yapacağınıza hangi tarafta oynayacağınıza yine siz karar verirsiniz. Sağolsun oyun içi mail ve universal radyo frekans sistemi. Daha önceden frekans konusunda anlaştı-

ğınız bir arakadaşınızla bu radyo frekansları sayesinde konuşabilirsiniz. Elbette yanlışlıkla sizden başka 589 67 frekansını dinleyen başkaları da varsa gizli planlarınızdan haberdar olacaktır ama bunun ne kadar küçük bir olasılık olduğunu ayrıca sizi duyabilseler bile 900 milyon gezegenlik evrende sizi nerede bulabileceğini siz gelip düşünün.

Uzun uğraşlardan sonra orijinal Mankind siparişinize kavuşabildiyeniz kısa birkaç downloaddan sonra oyun sizden bir kredi kartı numarası istiyor ve bu kredi kartından ilk ay haric olmak üzere her ay belli bir oranda abonelik ücreti kesiyor. Genelde bütün Dev Multiplayer Online oyunlarda kullanılan uygulama bu. Bu abonelik ücreti karşılığında ise size bir şifre ve bir kullanıcı adı veriyor ki, oyunun herhangi bir aşamasında ben bu oynamaşımı beğenmedim, yeniden başlamak istemiyorum gibi bir seçeneğe sahip değilsiniz. Yani aynı gerçek yaşamdaki gibi hatalarınızla ve günahlarınızla yaşamak zorundasınız.

Zevk olsun diye gidip bir müttefikinize saldırdığınız da o kişiyi gerçek hayatta bulup beynini yıkatmadıkça bunu asla unutmaya caktır. Dolayısı ile Mankind evreninde gerçek hayatta olduğu gibi son derece dikkatli ve elinizdekiler için endişeli olmak zorundasınız ki bu belki de oyuna heyecan katan en büyük etken.





toplam bina ve birim çeşidi sayısı da bir hayli yüksek tutulmuş ve her ay yeni dizayn edilen birimler ve

Araştırma-Geliştirme-Ticaret

Mankind'deki RTS'nin arkasında çok gelişmiş kompleks bir oyun var. Sahip olabileceğiniz birimlerin binaların sayıları binlerle ifade edilebildiği için bu kalabalık içinde kaybolmanızı önlemek ve aradığınız bir binayı veya aracı kolayca bulup bulunduğu yere gidebilmek için bir çeşit file browser ve bir goto tuşu eklenmiş oyunun arabirimine. Elbette bu kadar çok bina ve birime sahip olabilmemiz mümkünken



ya binalar araştırma laboratuvarlarınıza download

edilmek üzere oyunun sitesine yerleştiriliyor. Bu aşamada laboratuvarların ve araştırmaların önemi ortaya çıkıyor çünkü oyunda kağıdı hızı ile ilerlemek dışında bir şeyler yapmak istiyorsanız devamlı araştırma yaprak yeni birimlere ve yeni binalara ulaşmak zorundasınız.

Oyunda para kazanmanızın en güzel yolu bir koloni kurmak ve burada maden üreterek, ürettiğiniz madeni satmaktan geçiyor ama elbette bunun için yeni madenler kurmak maden kurabilmek için doğru bir yüzey bulmak ve buradaki maden konsantrasyonu hakkında emin olmanız gerekiyor. Madenlerinizi bir kere inşa etmeye başladınız mı bu seferde onların işletilmesi için elektrik, materyalin taşınması için transportlar ve elbette siz oyundan çıktığınızda yaşamaya devam eden mankind evreninde yalnız kalacak üssünüzü korumak üzere savunma sistemleri kurmanız gerekmektedir.

Evet, bu arada yanlış duymadınız. Mankind evreninde siz oyundan çıkıp yatağınıza gitseniz bile oyun CRYO'nun serverlarında çalışmaya devam ediyor ve sizin birimleriniz de otomatik olarak savunma moduna geçiyorlar. Hatta oyun çıkmadan önce yapılan duyurular da, siz online değilken üssünüze saldırı yapıldığında cep telefonunuza mesaj geçileceği anlatılıyordu. Gerçi bunca online oyunu oynama çabası içinde Mankind'de evrenin hakimi olmaya yetecek kadar ilerleyemediğimiz

den mi yoksa böyle bir özellik olmadığından mı bilmiyorum ama oyunun hiçbir yerinde bu tür bir cep telefonu çağrısından bahsedilmediğini düşünerek oyunun son aşamasında bu projeden vazgeçtiğimi kabul ettim.

Neyse, bu yazıyı çok şatafatlı, çok gösterişli veya heyecan uyandırıcı yazmak istemedim çünkü Mankind dışından çok sade ama özünde çok kompleks bir oyun ve grafiklerinin mükemmelliğinden, seslerin inanılmazlığından bahsedemeyeceğimi itiraf etmeliyim. Ama iki gün önce kaderlerine bıraktığınız üssünüze geri döndüğünüzde her şeyin tıkır tıkır işlemeye devam ettiğini, müttefik uçakların çevrede dola-



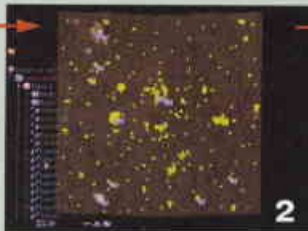
9

şıp hem sizin hem kendi üsserinin güvenliğini sağladığını gördükçe yaşayan bir şeylerin içinde olduğunu anlıyorsunuz. Oynamaya geçecek birkaç online oyundan birisi olarak karşımızda Mankind duruyor. Aslında mutlaka oynanması ve Online oyunların boyutlarının nerelere ulaşabileceğinin anlaşılması gerekiyor.

Zoom olayımız ürperti verici



1



2



3



4



8



7



6



5

Everquest

Geliştirici: Turbine Yayımcı: Microsoft

Server: Microsoft Zone

Aylık Ücret: 9.95\$

Kredi kartı: Evet



Everquest hakkında inceleme ve tespitlerde bulunmak için Norrath'a giderken oldukça heyecanlıydım. Çünkü beni bekleyen ne olduğu konusunda kesin bir fikrim yoktu. Ama Norrath'a ilk girişim oldukça ilginç oldu. Bir ranger olarak başladığım yaşamımın ilk birkaç saati girişini oldukça kolay bulduğum ancak çıkışını bulmak için saatlerce uğraştığım bir mağarada geçti. Norrath'ın bu denli karanlık bir yer olduğunu söylemiş olsalar her halde gitmeden önce daha dikkatli olurdu. Elbette Norrath daima bu denli karanlık değil. Orada da güneş doğuyor her sabah. Ancak şehirler ya dar sokaklarla ya da yüksek ağaçlarla öylesine sıkıştırılmış ki nefes almak biraz zor Norrath'da. Hele evlerin içi, dehlizler ve mağaralar öylesine karanlık ki burnunuzun ucunu görmeniz bile çok zor. Eğer bir kapalı mekanı ezberlemiyorsanız yönünüzü şaşırmanız çok kolay.

Norrath'ın doğası

Kısacası biraz kasvetli bir yer bu dünya. Ama buna rağmen içinde yaşam barındırıyor. Sürekli olarak hareket eden canlılar, ortalık da koştururan kahramanlar görmek mümkün. Ama bu pek çok kez abartılı geldi bana. Bir şehrin dışına çıkar çıkmaz yanınızdan önce dev bir örümcek geçiyor, ardından bir orc komutanı, bir iki yılan ve fare atlatıp, 4-5 metre boyundaki bir ayıya çarpmamak için zor frenliyorsunuz. Üstelik tüm bu yaratıklar siz onlara bulaşmaz veya dokunacak kadar yakınına gitmezseniz size bulaşmıyor. Yani yaratıkların görüş menzili diye bir şey pek yok. Ancak bir kere size saldırdılar mı onları durdurmanın tek yolu öldürmek. Yani bir çömez yanlışlıkla bir ayının ayağına

basarsa tabanları yağlaması hiç bir şey ifade etmiyor. Ve ortalıkta bu kadar çok yaratık varken bu tip kazalar yapmak çok doğal.

Norrath'ın tümünü gezme fırsatım olmadı. Ama üç adadan oluştuğunu öğrendim. Bunlardan en büyüğü Antonica kıtası. Daha sonra ortanca Faydwer ve en küçük Odus geliyor. Bu üç adada oldukça belirgin alanlara ayrılmışlar. Adaları dev lekeler şeklinde ormanlar, çöller ve dağlar kaplamış. Her ne kadar alanlar belirgin olsada şehirlerin bir çoğu tam olarak bir irka ait değil ve genelde bir iki irk bir arada yaşıyor. Zaten ırkların ilişkileri oldukça sıkı. Bir birlerinin şehirlerine rahatça girip çıkabiliyorlar. Sanırım bu şehirlerin dışındaki her yerin tehlike dolu olmasından kaynaklanıyor.



Norrath'ın yapısı

Ancak bir şehirden diğerine gitmek pek de kolay değil. Norrath inanılmaz büyüklükte ve en küçük kıta Odus'un bir ucundan diğerine gitmek bile uzun saatler alıyor. Aslında tüm Norrath 70'den fazla bölgeye bölünmüş. Birinden diğerine geçerken pek de kısa olmayan ve oyunun sürekliliğini oldukça bozan bir yüklem oluyor. Ancak bu dev harita tika basa doldurulmuş. Yani nadiyen uzun süre boyunca aynı tip arazide gidiyorsunuz. İlerledikçe küçük ormanlıklara girip çıkıyorsunuz, yolunuzu yüksek yarılar kesebiliyor. Sürekli küçük kamplara ve ya tek başına kalmış evlere rastlayabiliyorsunuz. Burada tek rahatsız edici olan yeterince uzağı görememeniz. Nesnelere siz onlara

yaklaştıkça beliriyor. Yani sisin içinden bir anda beliriveriyorlar. Bu can sıkıcı. Çünkü önünüzde uzun bir ovanın uzandığını biliyorsunuz ancak sadece 100 metrelik bir kısmını görebiliyorsunuz. Oyunda size bir pusula vermeyi de akıl edemedikleri için yolunuzu bulmak için küçük öğeleri çok iyi hatırlamanız gerekiyor.

EverQuest'te yaşam sadece ortalıkta başıboş dolaşan yaratıkları avlamaktan ibaret değil. Eğer isterseniz önceden hazırlanmış görevleri kabul ederek daha planlı maceralara çıkabilirsiniz. Ancak bunlar sınırlı sayıda ve genelde sıkıcı. Neyseki oyun içindeki GM'ler size spontan görevler verebiliyor. Ancak size görev verecek bir GM'le rastlamak her zaman mümkün değil.

Oyun içindeki sosyal ilişkiler çok parlak değil. Oyun genelde kalabalık bir ortamda geçiyor ve ortalık da başka kahramanlar görmek pek zor değil. Ama Guild kurmak ve birlikte avlanmak dışında çok bir sosyal ilişki yok.

Everquest'le ilgili genel izlenimlerime gelince. Norrath'da

geçirdiğim ilk günler bana oldukça çekici gelmişti. Ancak Asheron's Call'un dünyası Dereth'i gördükten sonra her şey yavaş yavaş sıkıcı ve iç karartıcı gözüktü bana. Haritaların karanlığı, renklerin solukluğu, aynı ırktan herkesin aynı kıyafetlerle dolaşmasının getirdiği tek düzelik. Sanırım en çok canımı sıkan Norrath'da Tolkien ekolünden olan tüm FRP romanlarındaki masalımsı havanın yaratılmaya çalışılmış olması. Şu an ki grafik ve internet olanaklarıyla dev surlar ve yüksek kulelerden oluşan eşsiz elf şehirleri yaratmanın mümkün olmadığı açık. Bu yüzden Norrath'da ki şehirlere bakarken hayal edilenin çok gerisinde şekilsiz şehirlerin oluştuğunu görebiliyorsunuz.



Ultima Online

Efsanevi Ultima serisi de online olmayı seçmişti.

Geliştirici: Origin

Dağıtım: Electronic Arts

Server: Ultimaonline.com

Kredi Kartı: Evet

O rigin bir numaralı markası Ultima için, 1990'lu yıllar boyunca üstün görünüşlü 8 oyun çıkardı. Her biri bir diğerinden daha ünlü olan bu oyunların sonunda Origin Ultima serisine online bir oyun ekleyerek, Ultima serisinin hayranlarına sonsuz bir Ultima oynama seçeneği sunmak istedi. Ancak UO'daki sorunlar hem orijini hem de oyuncuları canlarından bezdirdi. Yine de Ultima On-

caretilerle barış içinde geçen bir yaşam sürmenize de olanak veren oyunda abartmıyorum savaşarak yaşamayı seçen oyuncular kılıç, kalkan, ok, mok üreterek ve bunları satan bir tür mağaza açarak da paranızı ve ününüzü yürütebilirsiniz. Uzak diyarlardan sizin silahlarınızın ününü duyan savaşçılar köye gelip sizden silah satın almak isteyebilirler. Hatta yeterince sıcak ilişkiler kurabilirseniz, oyundaki diğer karakterlerden biri ile evlenebilir ve hatta...

neyse devam etmeyelim. Oyunu oynamak için kredi kartıyla serverda bir hesap açtırmanız ve her ay 10 \$



line, Onile oyunlar hakkında bilgi edinmek isteyen biri için incelenmesi gereken ilk kaynak olacaktır belki de.

Ultima Online'de kusbakısı bir açıyla yönettiğiniz karakterinizi Ultima evreninde, meşhur Britannia'da ve onun üstündeki şehirlerde dolaştırıp maceradan maceraya atılıyorsunuz. Oyunun ilgi çekici yanı oynamak için savaşmak zorunda olmayaşınız. Kendinize küçük bir yaşam kurup, bir ev bir dükkan satın alıp, ufak tefek üretim yaparak veya ti-

ze almanız gerekiyor. Elbette diğer oyunlarda olduğu gibi bir kutu oyun ile sadece bir oyuncu oynayabiliyor. Yani evde iki kardeşseniz ve ikinizde değişik zamanlarda Ultima Online oynamak istiyorsanız ya iki paket oyun alacaksınız ya da aynı karakteri dönüşümlü olarak oynamak zorunda kalacaksınız. Malesef bu sorun sadece Ultima Online'a ait değil diğer tüm Dev Multiplayer Online oyunlarda karşılaştığımız bir problem. Hatta elimizde hazır bulunan Ultima Online oyunu ile bir inceleme



yapmak istediğimizde oyunun Sinan'ın adına kayıtlı olduğunu öğrendik. Elbette Sinan askerde ve acemi birliğinde olduğu ve sıfresini de eminiz çoktan unuttuğu için kendisine ulaşamadığımız gibi hiçbir şekilde hesabını sildirtip yeni bir hesap da açtırmadık ve Ultima Online bu ay oynayabilmek en çok efor sarfettiğimiz oyun ödülünü almaya hak kazandı.

Ülkemizde satılan Ultima Online The Second Age için, Ultima Online'in geliştirilmiş hali denebilir. Origin, Ultima Online'a oyunculardan gelen tepkileri göze alarak yeni bir ek yapmış ve bu eski oyunla birlikte The Se-

cond Age olarak piyasaya sürmüştü. Second Age'da keşfedilecek daha büyük toprakları savaşarak daha fazla canavar ve bulunacak daha fazla hazine bulunuyordu. Ama Ultima Online oynayan biri için dikkate değer ilk "bu nasıl iş?" tepkisi, oyuncunun kutudan çıkan haritayla oyundaki gerçek haritayı uyuşturmamasından kaynaklanacaktır çünkü kutudan çıkan haritada olmayan pek çok şehir kurulmuş durumda şu anda Ultima evreninde. Elbette bu şehirleri kuranlar yine oyuncular. Para kazanan, kendisine ev, iş yeri yapmak isteyen oyuncuların kurdukları şehirlerin oyunun orijinal şehirlerini çoktan geride bıraktıklarını göreceksiniz.



Asheron's Call

Geliştirici: Turbine

Yayımcı: Microsoft

Server: Microsoft Zone

Aylık Ücret: 9.95\$

■ Eski çağlarda, Dereth isimli bu dev adada Empyrean olarak anılan çok güçlü bir ırk yaşardı. Bütün adaya yayılan Empyrean'lar Dereth'in tek sahibiydi. Adanın dört bir yanında muazzam eserler yaratmış, şehirler kurmuşlardı. Bugün bunlardan sadece şehirden şehire açılan portallar ve ölüleri diğer dünyadan geri getirme yeteneğine sahip olan Lifestone'lar kaldı. Diğer herşey ya yok oldu ya da harabeye dönüştü. Tüm bunların sebebi büyük Empyrean büyücüsü Asheron'un yaptığı bir hatadır. Asheron yanlışlıkla başka bir dünyaya açılan bir portal yarattı ve bu portaldan Olthoi isminde korkunç yaratıklar geldi. Asheron, Empyreanları kurtarmak için dev bir portal açtı. Dünyalar arasındaki bir boyuta açılan bu portal Empyrean'ların kaçmasını sağladı ve sadece Asheron Dereth'i kurtarmanın bir yolunu bulmak için geride kaldı. Ancak bu dev portalın gücü yeni dünyalara açılan başka portal'ların doğmasına yol açtı. Ve yeni yaratıklar Dereth'e dolmaya başladı.

Bu portallardan biri de bız insanların yaşadığı İspar'a açıldı. Asheron İspar'dan gelen insanların Dereth'in kurtuluşu için bir ışık olduğunu gördü ve İspar'a daha fazla portal açmak için mücadele verdi. Ancak Dereth'e gelen insanlar Olthoi'lerin kölesi haline geldiler.

İnsanlar uzun süre Olthoi'lerin

esiri olarak yaşadılar. Ama sonunda Elysa Strathelar ve Thorsten Cragstone'un başını çektiği bir grup isyancı mücadele yolunu seçti. Asheron'un büyüsünün yol gösterdiği grup Olthoi'lerin kraliçesini öldürerek insanları tekrar özgürlüklerine kavuşturdu. Ancak bu Thorsten Cragstone'un yaşamına mal oldu.

Özgürlüğün ardından insanlar Dereth'e yayılıp şehirler kurdular ve şehirlerinin çevresini kötü yaratıklardan temizlediler. Özgürlükten bu yana tam on sene geçti. Elysa kayıplara karıştı ve Asheron'un nerede olduğunu kimse bilmiyor. Bu yüzden Dereth'i koruyacak yeni kahramanlara ihtiyacımız var."

Dereth'in tarihini sorduğumda yaşlı adam bana bu hikayeyi anlatmıştı. Dereth'de yaşayanların dünyalarına dair bildikleri bütün tarih de bundan ibaret. Elbette Elysa'nın başlattığı isyandan bu yana gelişen yüzlerce kahramanlık hikayesi var. Ancak bunlar tarih olamayacak kadar taze.

Dereth'de Sosyal Yaşam

Norrath'da ki uzun seyahatimin ardından Dereth ilk başta bana çok farklı geldi. Ancak buraya alışmam çok daha kolay oldu. Bunun bir sebebi oraya geldiğimde beni bekleyen dostların olmasıydı. Beni Dereth'e getiren portaldan ilk çıktığım anda beni üç güçlü şövalye karşıladı. Ve yolculuğumun uzun bir bölü-



münde sevgili dostum Drakenux yanımdaydı. Aslına bakarsanız daha ilk günden Drakenux benim patronluğumu da üstlendi. Şimdi içinizden bazıları "Bu nasıl dostluk? Dost dostun hizmetine girer mi?" diyebilir. Ancak Asheron's Call'da işler böyle yürüyor. Hem de çok iyi bir biçimde.

Asheron's Call'un en önemli yanı sosyal yapılanması. Bu iki şekilde olabiliyor. Bunlardan biri Fellowship. Bu kısa süreli ve belli bir amaç için kurulan bir birlik. Mesela bir dungeon'i temizleyip içerdeki hazineyi ele geçirmek için. Aynı Fellowship altındakiler bir birlerinin health ve staminalarını görebildiklerinden bir birlerini daha rahat kollayabiliyorlar ve iletişim kurmaları daha kolay. Ama en önemlisi grubun kazandığı tüm experience'in üyelere level'ları ile doğru orantılı olarak paylaşılması. Bu oldukça adil bir sistem.

Allegiance

Ancak Dereth'de geçerli olan asil sistem Allegiance. Türkçesi "sadakat" anlamına geliyor ancak biz buna patronluk sistemi de diyebiliriz. Bu sürekli ve oldukça güçlü bir bağ. Sistem temelde en tepedeki bir kişiye bağlanıyor. Bu en tepedeki insanın altında hizmetkarları var. Ve bu hizmetkarlarda kendi hizmetkarlarına sahip. Yani bir ağaç yapılanması söz konusu. Daha somut anlatalım.

Ben Dereth'e ilk geldiğimde Drakenux beni hizmetine kabul etti. Ancak o da Heroin'in hizmetkarı. Böylece Heroin otomatik olarak benim efendim oluyor. Peki bunun yararı ne? Drakenux patronum olarak beni kollamaktan ve eğitimimden sorumlu. Mesela bana yolları öğretip bilmediğim büyülerin sırlarını veriyor. Ayrıca beni ekipman ve para olarak destekliyor. Dereth'e ilk giren birinin kolayca kaybolması veya kendine iyi silahlar bulması vakit alabiliyor. Bu sistem sayesinde bu ilk günleriniz oldukça kolay geçiyor. Bunun patrona faydası ise ekstra experience. Benim kazandığının experience'in bir miktarı kadar bir kısım Drakenux'a yazılıyor. Ama dikkat edin bu ekstra bir experience. Yani benimkinden azalmıyor.

Böylece hiyerarşinin en altındaki üyeler üzerlerindeki her basamağa experience kazandırıyor. Bu experience'in miktarı hizmetkarın loyalty, patronun leadership yetenekleri ile doğru orantılı. Bu arada birisi sizin patronunuz diye sürekli olarak onunla dolaşmak zorunda değilsiniz. Sadece istediğiniz zamanlar buluşuyorsunuz.

Bunun yarattığı sonuç oldukça çarpıcı. Sonuçta dev aileler, yani allegiance'lar kuruluyor. Bu sistemin başka bir özelliği kişilerin statüsünü belirlemesi. Altındaki hizmetkarların sayısına ve onların hizmetkarlarına göre





sosyal statünüz belirleniyor. Bu statüler High King/Queen'e kadar yükselebiliyor.

Yaşanılabilir bir dünya

Değdiğim gibi bu başarılı sistem sayesinde ilk günlerin çok kolay geçti. Ama bu kolaylığın tek sebebi patronluk sistemi değil, Asheron's Call oldukça kullanıcı dostu bir oyun.

Menüler ve oynanış alışmanız sadece bir iki dakika alıyor. Ekranın sağ tarafındaki menüler sayesinde envanterden, karakter özelliklerine kadar her şeyi yönetebiliyorsunuz. Bu menü paneli istendiği zaman kapanıp görüş açınızı genişletebiliyor.

Menüler kadar çevre ile etkileşimde çok kolay. Hemen her şey

çift tıklamanız sizi amaçınıza ulaştırıyor. Zaten çevrenin kendisi, yani bütün olarak yapısı oyuncuyu rahatlatarak şekilde düşünülmüş. Everquest'in dar, karanlık, puslu can sıkıcı atmosferine karşın Asheron's Call geniş, ferah aydınlık mekanlara sahip. Zaten Dereth'e ilk adım atığınızda bu sizi çarpıyor. Eğer sizi bekleyen ırk yarı savaşçılar yoksa muhtemelen ilk göreceğiniz şey ufka kadar uzanan çok geniş harika bir manzara. Norrath'ın dar mekanlarından sonra böylesine geniş bir alan gerçekten iç açıcı. Bunu sağlayan özellikle uzak mekanlarında render edilebilmesini sağlayan oyun motoru. Ayrıca Dereth, Norrath gibi uzun yüklemeler ile bir biri arasında geçiş yapılabilen bölümlerden oluşmuyor. Eğer arada bir yükleme oluyorsa da bunu kesinlikle hissetmiyorsunuz. Bunun nasıl bir sistemle çözü-

düğünü açıkçası bilmiyorum. Üstelik Dereth, Norrath'dan daha büyük bir alana sahip. Halka şeklindeki kıtanın çevresinde tam bir tur atmak muhtemelen aylarınızı alacaktır. Buna karşın bir yükleme ile karşılaşmıyorsunuz.

Buradaki tek eksik Dereth'de arazi üzerinde belirgin öğelerin oldukça az olması. Bu uçsuz bucaksız arazi hep tepelikler ve seyrek ağaçlardan oluşuyor. Karşınıza yoğun ağaç kümeleri, dik yarıklar, kamp ve evler çıkmıyor. Yolunuzu kaybetmemek için ya yol ve nehir gibi uzayıp



giden elemanlardan çok uzaklaşmamalısınız ya da harita ve pusulanızı çok iyi kullanmalısınız. Ayrıca oyunda çok net bir meridyen-paralel sistemi var ve fan sitelerinden harita üzerinde ki her önemli noktanın koordinatlarını bulabilirsiniz. Özellikle portallar çok büyük önem taşıyor. Çünkü portal kullanmadan bir şehirden diğerine koşarak gitmek genelde saatler alıyor.

Dereth'in insanları

Dereth'in insanları görünüş olarak Norrath'dan çok farklılar. Daha çok birbirine ipe bağlanmış bloklardan oluşmuş gibi gözüküyorlar. Açıkçası Everquest'te karakterlerin daha detaylı ve özel olduğunu söyleyebilirim. Ama Asheron's Call'da görünümün çeşitliliği muazzam. Kendi yüzünüzün, saç ve ten renginizin, giydiğiniz giysilerin tip ve

renginin her biri için yüzlerce seçeneğe sahipsiniz. Bunlar birbirinden farklı silahlarla da birleşince Dereth'de birbirinin kopması iki insan bulmak neredeyse imkansız. Böylece kimseyi başkasıyla karıştırıp yanlışlıkla peşine takılmıyorsunuz.

Asheron's Call'da hoşuma giden bir özellik de ölümün çok ucuz olmaması. Diğer pek çok oyundaki gibi ölmek üzerinizdeki ekipmanın bir kısmının kaybolmasına yol açıyor. Ancak bunun yanında her öldüğünüzde yaşam enerjinizin bir kısmını kaybediyorsunuz. Yüzde üzerinden eksilen yaşam enerjisi aynı oranda tüm temel özellik ve yeteneklerinizden eksiliyor. Bu kayıp yaşam enerjisini geri kazanmanın tek yolu experience kazanmak. Belli değerlerde experience kazandıkça bu yaşam

enerjisi cezası parça parça kalkıyor ve sonunda eski halinize geliyorsunuz. Olayın caydınıcı yani her öldüğünüzde biraz daha fazla yaşam enerjinizin gitmesi ve kaybolan yaşam enerjinizin her %1'lik kısmı için daha fazla experience'a ihtiyaç duymanız. Yani birkaç kere ölürseniz bu sizin için sorun olmuyor ama ölmeyi alış-

kanlık haline getirenlerin başı bayağı bir ağrıyor.

Aslında Asheron's Call hakkında söyleyecek çok söz var ancak yerimiz hepsine yetmez. Şunu bilmemiz yeterli: Bana göre şu an var olan üç on-line RPG içinde en başarılısı Asheron's Call. Oyun bugüne dek sadece Amerika sınırları içinde oynanabiliyordu. Ancak bu ay içinde İngiltere'de de dağıtımına başlandı ve yakında ülkemizde de gelecek. Dereth kıtasına Türkiye sınırları içinden giden ilk kişi ben olduğum için beni önceden bekleyen diğer ülkelerdeki Level editörleri dışında çok fazla dostum olamadı. Ama içinde oyunu alan ve oynamak isteyenler olursa beni Frostfell server'ında Urizen veya Gesualdo isimleriyle bulabilirsiniz. Eğer gelerseniz sizde ilk günden bir dost bulabilirsiniz.

Irklar



Aluvians

Batı uygarlığından esinlenilmiş bu ırk daha çok sovalyeliliği hatırlatıyor. Dereth'in kuzeyinde yaşayan Aluvian'lar çeliğin gücüne daha fazla inanıyorlar.



Gharu'ndim

Gharu'ndim ırkı yazılanlardan görünümüne kadar Araplara benziyor. Dereth'in iç kesimindeki büyük çölde yaşıyorlar ve büyü konusunda ustalar.



Sho

Uzak doğu esintili bu uygarlık tamamen çekirgeçlilerden oluşuyor. Dereth'in güneyinde yaşayan Sho bir silah ve büyüden çok bileklerinin gücüne ve dövüş takaklerine güveniyorlar.

Halo işbirliği hiç bu kadar önemli olmamıştı...

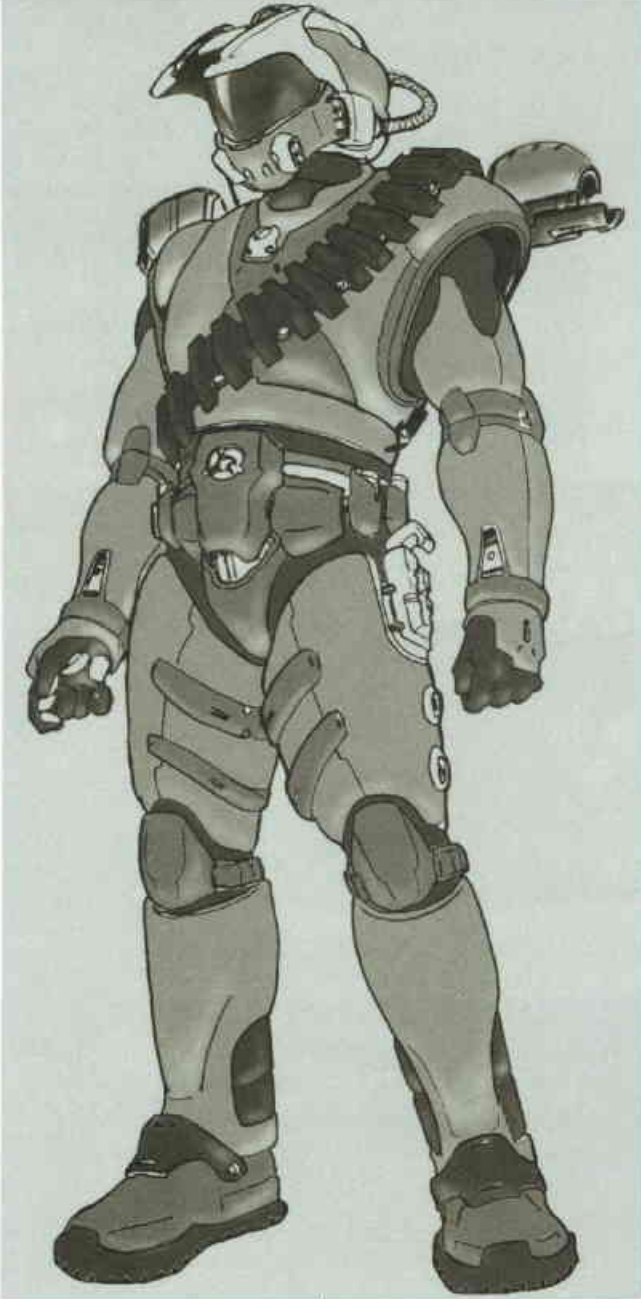
Geliştirici: Bungie

Dağıtım:

Server:

Kredi Kartı:

-Arabayı sarsma, nişan alamıyorum III
-Sabret, şu tepeden sonra düzleşecek çıkıcaz I
-İkiniz, dikkatli olun, tam üzerimizdeley



derece gelişmiş, ancak kafaları görgü, nezaket ve her türlü benzeri diplomatik ilişkiye basmaktan uzak; günaydın demekten, hatta kaptan köşkünde yaşlılara ve hamile bayanlara yer vermekten bile aciz bir ırkla karşılaşınca dek. Bu nahış karşılaşmanın hemen ardından Halo keşfediliyor. Keşfedilen sadece Halo değil, aynı zamanda gezegenin ilk sahiplerine ait gizli teknolojiler. Bunun üzerine gezegen için Covenantlar ve insanlar arasında mücadele kaçınılmaz oluyor. İnsanlar daha çok küçük gruplar halinde Covenantlara vur-kaç şeklinde gerilla taktikleri uygularken hem olabildiğince zarar vermeye, hem de üstün Covenant silah ve araçlarından istifade etmeye çalışıyorlar.

Toz kaldırmadan ilerleyelim

Halo'da ilk bakışta dikkati çeken, diğer multiplayer ağırlıklı oyunlarda a) makineyi yormamak için b) önemsizmediği için c) işlenmediği için d) becerilemediği için yer verilmeyen detayların üzerine titrenmiş olması. Öyle ki, cipi-nizle ilerlerken ya da koşarken etrafa toz toprak sıçratmanızdan, sıçrayan çamurun aracın kaportasına yapışmasına, gökyüzündeki ışık oyunlarından, silahların namlu uçlarındaki ateşe kadar her şey incelikle planlanmış. Bu gerçekçi görünümün sırrı da üst

üste birkaç texture tabakasının kullanılmış olması. Örneğin bir texture yalnızca toz için, bir diğeri ışık yansımaları için kullanılmış. Bu şekilde ayrı görevler yapan texture'ların hazırlanması ile de ortaya her türlü ayrıntıyı yansıtabilecek bir grafik motoru çıkmış.

Grafiklerle bu denli uğraşılması sadece görsel zenginlik için değil, ışın aynı zamanda işlevsel yönü de var. Örnek vermek gerekirse silahınızın üzerindeki sayaçtan kaç merminizin kaldığını okuyabiliyorsunuz.

Gerçekçilik kendisini yalnızca grafiklerde değil, araç dinamiklerinde de belli ediyor. Cipin ani bir freninde içindikilerin eylemsizlik kuvvetinin etkisiyle nasıl öne fırladığını görebiliyorsunuz. Ayrıca Halo'nun motoru, her bir vücut parçasına uygulanan kuvveti ve etkisini ayrı ayrı hesaplıyor. Ateş ederken silahların geri tepmesinin kol ve omuz üzerindeki etkisi belirgin bir şekilde fark ediliyor.

Biz ayrı dünyaların insanıyız

Oyunda Covenant'lar ve insanlar arasında belirgin farklar bulunuyor. Covenantların tek özelliği terbiye özurlu olmaları değil, aynı zamanda da sınık gibi boyları var. Şöyle yaklaşık iki buçuk metrelik bir ırk. Ama kullandıkları alet edevat bizimkilerden bir adım önde. İnsanlar hala

Yukandaki diyaloglar size çok uzak görünmesin. Bungie'nin halen üzerinde çalıştığı "Halo" makinelerimize girdiğinde, multiplayer oyunlara bakışınız çok değişecek. "On-line olarak oynandığında tat verebilmesi için oyunların grafik kalitesini belli bir seviyede tutma-

lı, abartmamalı." imajını silmek için Halo gümbür gümbür geliyor.

Halo, adını oyunun üzerinde geçtiği dünyadan alıyor. Gelecekte insanlar kendi çaplarında bir imparatorluk kuruyor ve mutlu mesut yaşamaya başlıyorlar. Ta ki Covenant adlı teknolojileri son



mermili silahları kullanırken, onlar enerji dalgaları üreten lazer-trak cihazları tercih ediyorlar. Araç konusunda da durum aynı : Biz babadan kalma cipler kullanalım, onlarsa kanatlı ya da hava yastıklı uçan araçlardan inmesinler. Ancak sakın kıskanmayın, Halo'da hala orman kanunları geçerli : Uzaylı döv, oyuncağını al ! Uzaylı döverken merminizin tükenmesi halinde iş göğüs göğse çarpışmaya kalacaktır. Ama dedik ya adamlar üstün, insanların bıçaklarına karşılık Starcraft'taki Protoss warp blade'lerine benzeyen ışın bıçakları kullanıyorlar. Silahların namlularındaki ve geri tepmelerindeki gerçekçilikten bahsetmiştik. Aynı şekilde boş mermi kovanlarının namludan dışarı fırlaması ve su altında gerçek fizik kurallarının geçerli olması da dikkatimizi çekenler arasında.

Bu ekip işi

Halo'nun en büyük özelliği oyuncular arası müthiş bir koordinasyon gerektirmesi. Genellikle üç kişiden oluşan timlerde bir oyuncu şoför rolünü üstlenecek ve aracın zor arazi koşullarında hızla ilerlemesinden, düşman atışlarından kaçıştan ve rakibin takibinden sorumlu olacak. Bir diğer oyuncu aracın arkasına monte

edilmiş olan 50 milimetrelük makinelinin kontrolünü ele alıp uçaklar ya da tanklar gibi büyük hedefleri vurmaya çalışacak. Üçüncü oyuncu ise kendi tüfeğiyle şoförün yanına oturacak ve daha küçük hedefleri ekarte edecek. Burada önemli olan üç oyuncunun da birbirleriyle son derece uyumlu olması. Aracı sallamadan, ama açık hedef durumuna gelecek şekilde de dümdüz sürmeden ilerleyen bir şoförün aynı zor şartlarda attığını vuran bir nişancıdan hiç aşağı kalır sorumluluğu yok. Oyun sırasında araçtan aşağı inmeniz, rakiplerinizi esir almanız, silah ve araçlarına el koymanız mümkün. Yalnızca hız, el çabukluğu ve harekete dayanan görevlerle yetinmeyeceksiniz. Düşman cephaneliğine gizlice girip, sessiz ve derinden hareket etmek gibi dikkati ön plana çıkartan bölümler de karşınıza çıkacak.

Halo'da (henüz kesinleşme de) yüksek ihtimalle Tomb Raider benzeri bir 3rd person perspektifi kullanılacak. Bakış açısını fare ile ayarlayacak, hareketleri ise klavye yardımıyla gerçekleştireceksiniz.

Oyun dediğin beraber oynanır canım

Halo, single-player olarak da oynanabilecek. Ancak single pla-

yer oyun yapısı hakkında kesin olarak tasarlanmamış pek çok nokta var. Bungie, geleneksel olarak önce multi, sonra single player'ı tasarlıyor. Önce birden çok oyuncuyla işler nasıl yürüyor görelim, sonra single player campaign'leri ve yapay zekayı ona göre ayarlıyoruz, diyor yapımcılar. Helal olsun adamlar! Tabii ya, insan karşısında işlerini en iyi şekilde yapan değil, insana en benzer şekilde yapan bot'lar görmek ister. Unreal Tournament de mükemmel olmayan, insan gibi hata yapabilen gerçekçi bot'larıyla başarıyı yakalamamış mıydı ? Ayrıca tek kişilik oyunda öykü akışı mümkün olduğunca tekdüzelikten uzak tutulmaya çalışılıyor. Seçim sizin olacak : İster düşmana bodoslama girersiniz, isterseniz önce bir hangarı ele geçirir, daha güçlü bir araç çalıp, geç ama daha az güç bir saldırı yaparsınız. Bense her şeye rağmen bu oyunu tek kişi oynamaktansa hiç oynamamayı yeğleyenlerdenim. Takım ruhunun bu denli üst düzeyde olduğu bir oyunda yanımda dostlarımı isterim, mikroçipleri değil !

Daha çok iş var çook

Halo hakkındaki en önemli endişemiz "Acaba bu kalite bizim

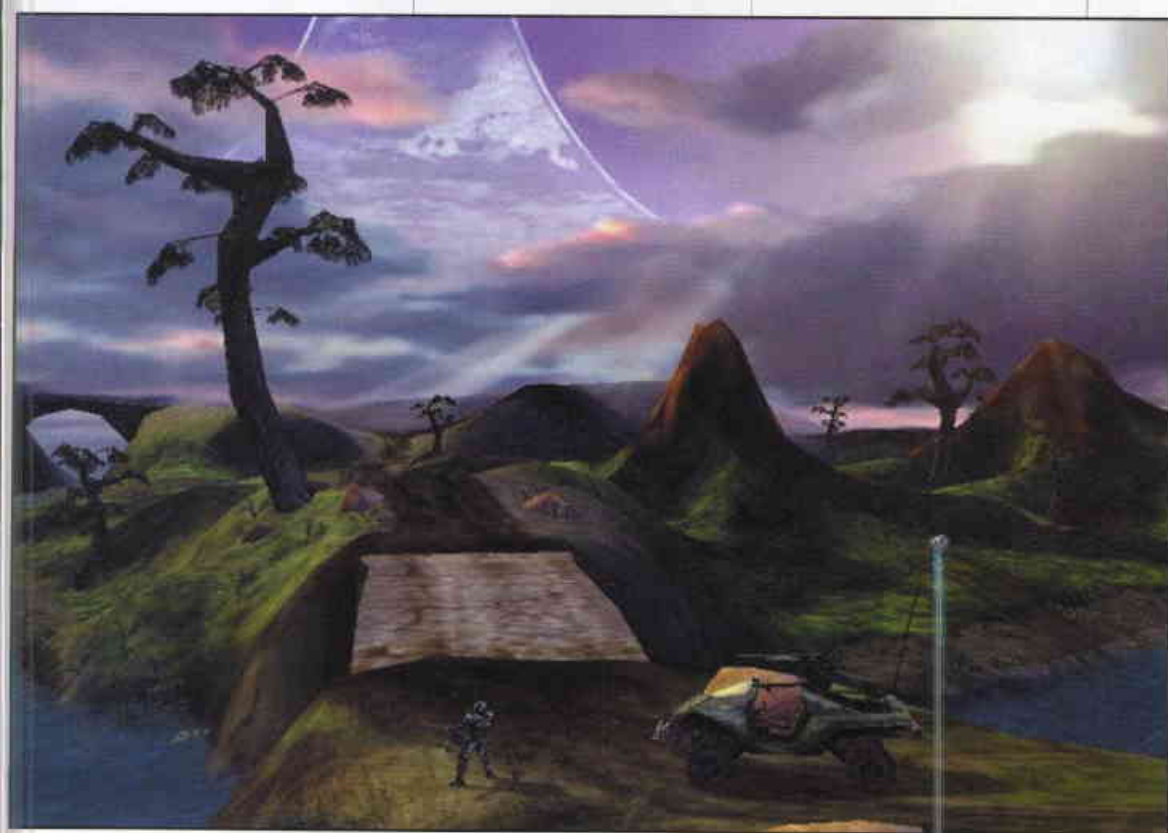
makinelerimize fazla mı gelir ?" düşüncesi. Test için Pentium III-450, 128 MB RAM ve TNT-2-Ultra kullanılmış. Sonuç iyi ancak minimum ya da standart konfigürasyonun ne olacağı konusunda Bungie'dekilerin bile kesin bir fikri yok. Gerçi oyun içinde pek çok grafik özelliği ayarlanabilir olacak ve bu sayede düşük performanslı makinelere de şans tanınacak ama böylesi kısıtlamaların da oyuncuyu soğutacağı muhakkak.

Çıkış tarihi olarak şu anda söylenen 2000 Kasım ayı. Gördüğümüz kadarıyla yapımcılar şu anda en büyük iki hedeflerine, gerçekçiliğe ve yüksek grafik kalitesine ulaşmışlar. Ama daha tamamlanması gereken pek çok çalışma var. Bunların başında da görev dizaynı ve yapay zekanın tasarımı geliyor. Yani Halo'nun 2000 sonuna yetişeceği biraz şüpheli.

Bir de genel bakış yapalım

Halo'nun en büyük avantajı gelişmiş grafik motoru (ki multiplayer oyunlarda bir devrim gözüyle bakılıyor) ve her oyuncuya ayrı iş düşen oyun yapısı. Bu konuda Halo ile boy ölçüşebilecek ilk aday Team Fortress 2

gibi görülüyor (Hatırlarsanız onun için de "multiplayer'da devrim" tanımını kullanmıştık). Ancak Halo'yu TF2 karşısında öne geçiren yalnızca grafik motoru değil. TF2, Doom-Quake-Half Life sülalesinin hayranlarına alışık oldukları ve bekledikleri bir oyun sunacak. Halo ise araç kullanma, esir alma, ele geçirme gibi seçenekleriyle pek çok alanda farklı ve yenilikçi bir giriş yapıyor. Eğer Valve'nin yaptığı gibi oyuncular arası sesli iletişimi de sağlarsa Halo hem third person action, hem de first person shooter türünün pek çok üyesini alaşağı edeceğe benzer. Bekle, sabret, bekle, bekle, bek...



Allegiance

Microsoft dudak uçuklattırıyor.

Geliştirici: Microsoft

Yayımcı: Microsoft

Server: MS Zone

Kredi Kartı gerekiyor mu: Evet

Microsoft'un oyun konusunda çok yol kattığını artık herkes biliyor. Birkaç sene öncesine kadar kimselerin oynamadığı garip oyunlar üreten firma son birkaç senedir oyun severlerin değerini anlamış görünüyor ki, Age of Empires Close combat serisi gibi harika oyunlar ortaya çıkardılar. Ancak son iki oyunları var ki bizleri kendilerine hayran bıraktılar, itiraf etmeliyiz. Bunlardan biri Asheron's Call -ki birazdan Tuğбек olayla ilgili açıklamayı yapacak- diğeri ise Allegiance.. Bu iki oyunun aslında pek benzer yanları yok. Tek ortak yanları multiplayer oyunlar olmaları. Ama açıkcası, böyle multiplayer deneyimler daha önce ne gördük duyduk. Buyrun incelemeye

Allegiance'i anlatmak için belki hikayesinden bahsetmek lazım gelir önce. İnsanoğlu uzaya açıldıktan sonra etraftaki asterooidleri maden çıkarmak için kullanır. Dünyanın yörüngesinde pek çok şirket maden aramak için istasyonlar kurmuştur. Ancak manyağın biri bir asterooidin yörüngesini dünyaya çevirmey başarır ve koca asterooid gidip dünyaya çarpar. Patlama okadar büyüktür ki, evrende sağ kalan tek insanlar dünyanın dışında maden arayan zavallı madencilerdir. Ancak artık sağ kalan insanlar arasında da bir çekişme başlar. Çünkü uzayda kaynaklar kısıtlı hayatta kalmak ise zordur.

İşte geri planında bu hikayenin olduğu oyunumuz ilk bakışta bir uzay simülasyonu gibi görünüyor. Oysa, oyun uzay simülasyonu ve RTS karışımı çok zevkli bir online Multiplayer oyun. Nasıl oluyor ki? Diyenlerinizi duyar gibiyim ama çok güzel olduğunu da söylemeliyim.

MS Gaming Zone üzerinden kredi kartınız ile açacağınız bir hesap sayesinde girebildiğiniz oyunda her ay kredi kartınızdan belli bir miktar çekiliyor bunun karşılığında ise MS'un serverlarında sak-

lı tutulan bir oyuncu profiliniz oluyor ve bu profili geliştirmek veya yerin dibine batırmak tamamen sizin elinizde.

Kumandanlar ve Pilotlar.

Oyun aslında detaylı detaylı anlatılmaya kalkıldığında bir hayli karışık gibi görünebilir. Bunu olabildiğince basit yapalım ve detayları öğrenmek isteyenleri oyunun offline tranier görevleri ile başbaşa bırakalım. Ama bunun dışında oyun hakkında, uzun saatler uçuşu olan ve hatırı sayılı sa-

Online Psikolojisi

Online oyunlarda oyuncuyu en fazla etkileyen faktörün bir takımın parçası olma veya gerçek insanlara karşı çarpışma duygusu olduğu açıktır. Allegiance bu iki etkiyi de oyuncu üzerinde yeterince iyi yaratabiliyor.

Oyunun mükemmel yakın bir sesli iletişim komut sistemi var ki sadece iki tuşa basarak, zor durumda olduğunuzu ve yardım istediğinizi veya düşmanın bulunduğunuz sektörde bombardıman uçakları bulundurduğunu diğer

uçanın sizi tuzaktan çekip çıkartmasının ardından söz konusu kahraman pilotun bir Leeds taraftarı olduğunu öğrenebiliyorsunuz. Yani lafi çok uzatıyorum siz bu GS-Leeds örneğini alın devletler, milletler bazında inceleyin mesela. Ne görüyorsunuz? Bilgisayarını başından kalktıktan sonra düşman saydığı insanlara biraz daha sempati duyan bir insan, dah başı bir dünya değil mi? Ustelik online oyunlarda görülen güzel bir yaklaşım da oyundaki düşmanlarınızın bile gerçek hayatta

dostlarınız olabilmesi. Yani

online oyunlarda düşman olduğunuz biriyle gerçek hayatta karşılaştığınızda dost oluyorsunuz. Hatta Allegiance'in oyun lobilerinde bu duruma daha açık şahit olabilirsiniz. Allegiance da karşı taraflarda çarpışan yaklaşık kırk-elli oyuncunun oyun bittikten sonra oyun lobisinde yaptıkları sohbetlere, iki dakika önce birbirleri ile sanal düşman olan insanların oyun biter bitmez centilmence birbirlerini tebrik etmelerine, dünyanın ayrı uçlarından bağlanan belki de ülkeleri birbirleri ile soğuk savaş halinde olan insanların sanal dünyadaki



yıda leşi bulunan bir pilottan görüş almak isterseniz söyleyebileceğim yorum RTS'nin ve Aksiyonun mükemmel karışımı olacaktır.

Her haritada iki veya daha fazla takım kapışırken her takımın başında bir kumandan bulunuyor. Kumandan, diğer pilotlar gibi gemisine atlayıp savaşlara bire bir katılabilme şansına sahipken aynı zamanda da üretilecek yapıları ve araştırılacak teknolojileri belirleyerek takımının kaderine yön veriyor. Ayrıca taktik haritadan izleyebildiği kadanyla birimlerine saldırın, savunma, kurtarma, devriye gibi görevler de vererek oyundaki taktik bütünlüğü sağlamaya çalışıyor. Pilotların iyi savaşması kadar Kumandanın da doğru kararlar vermesi oyunun kaderini derinden etkiliyor.

arkadaşlarınıza iletebiliyorsunuz. Bu komutların sayısı ve fonksiyonunu yeterince çok ve hepsi de işe yarıyor. Dolayısı ile Allegiance'in Multiplayer oyunlardaki oyuncular-arası-iletişim-problemi'nin yarısını çözdüğünü görüyoruz. Diğer yarsının da sesle, mikrofonla iletişim sağlandığında çözüleceğine inanıyoruz.

Psikolojiden bahsetmişken dev online oyunların savunduğum sosyolojik etkisi üzerinde durmadan da geçemeyeceğim. Tek tek bireylerin oyunlarda gerçek insanlarla etkileşimden haz aldıklarından bahsetmiştik. Ama bir de bunun şu etkisi var ki, bir Galatasaraylı olarak düşman gemilerinin arasında kalmış son duanızı ediyorken hzır gibi yetişen bir dost

dostça kapışmalarına dikkat etmelisiniz. Bilim kurgu filmlerde gördüğümüz, internetin gelişmesi ile sık sık adını duyduğumuz, insanların bir bilgisayar yardımı ile dünyayı dolaşmalarına birbirleri ile etkileşmelerine olanak veren sanal dünya kavramının online oyunlar sayesinde çok hızlı bir şekilde geliştiğini gözlemleyebilirsiniz. Artık, Asheron's Call'da macera arayan karakterinizle oyunun dev dünyasında dolaşırken goblinler tarafından sıkıştırılmış bir bayan oyuncuyu kurtaran kahramanların hikayesini hatta belki de bu insanların gerçek hayatta tanışıp, dost olup ilişkilerini ilerletmelerine bile tanık olabileceğiz. Gelişmeleri takip edin arkadaşlar. Bunun gerisinde kalmayalım.

10 Six Güneş Sistemine Yeni Bir Gezegen Girdi.

Geliştirici: Segasoft Server: Heat.net Kredi Kartı: Evet

Günün birinde güneş sistemine yabancı, küçük, gezgin bir gezegen, bir asteroid veya daha doğru tanımlamayla bir planetoid girer. Dünyanın yörüngesindeki özel şirketlere ait laboratuvarlar ve diğer uzay istasyonlarının ilgisi hemencecek bu küçük gezegenimsi kütlese çevrilir çünkü bu planetoid'in Transium adı verilen çok değerli bir maden ve enerji kaynağı içerdiği anlaşılır. Dört uluslar arası made şirketi bu olu-

söyleyebiliriz. Oynamak için Heat.Net üzerinden abone olmayı gerektiren oyun, 60 MB'lık küçük bir download ile gelyor ve setup dosyasını çalıştırdığınızda Heat.Net'e bağlanıp kredi kartı ve abonelik bilgilerinizi aldıktan sonra ilk bir hafta ücretsiz oynamanıza izin veriyor.

Oyunun 24 saat devam ediyor olmasından dolayı en çok ihtiyacımız olacak otomatik savunma sistemleri ve siz yokken ussunuzu kollayaca birkaç müttefik. Oyunda Mutual Defense Network adı verilen sosyal oluşumlar var ki bunlardan birine üye olabilirsiniz, siz oyunda olmadığınız süre içinde üssünüze bir saldırı gerçekleşirse topluluğun o



şunun üzerinde maden arama izni alır ve dünyadan toplanan gönüllülerle birlikte maden aramaya gidilir. Ancak şanssızlığa bakınız ki dört şirketin toplam bir milyon çalışanı bu zenginlik yarışında ayrı ayrı birbirlerine düşman olduğu gibi bu bir milyon fazla akıllının başına bir de yaratık belası çıkar.

Yukarıdaki hikayeden yola çıkarak 10Six'in, dünyanın ilk 1.000.000 oyuncu kapasiteli multiplayer oyunu olduğunu

anda aktif olan üyeleri hemen uyarılıyor ve müttefikleriniz ellerinden geldiğince sizin üssü korumaya çalışıyorlar. Ayrıca bu network içinde ne kadar başarılı olursanız rütbeniz de o kadar çabuk artıyor ve rütbeniz arttıkça network içindeki yetkiniz de artıyor.

Diğer seçeneklerin yanında 10Six'in zayıf kaldığını görüyoruz. Oyunun bir hafta bedava oynanabildiğini hatırlatalım ve elbette seçimi size bırakalım.



Venice Ekonomik simülasyonlarda bilgisayarınızı yenip durmaktan sıkılmadınız mı?

Geliştirici: Cryo Dağıtım: Cryo Kredi Kartı: Evet

Son olarak bahsetmek istediğimiz multiplayer online oyun ise, bir ticaret oyunu. 3D olarak yaratılmış 16. Yüzyıl Venedik'inde canlandırılmış oyunun tüccar karakteri ile serbestçe dolaşabiliyorsunuz ve diğer tüccarlarla etkileşime geçerek mal alıp satarak kar etmek ve ününüzü yürütmek peşinde koşuyorsunuz.

Oyun Cryo'nun Scol isimli, 3D motorunu kullanıyor. Bu motor sayesinde internet üzerinde onli-



ile yükleme derdinden kurtuluyorsunuz.

Venice, 3D ortamda chat yapılmasını sağlayan Cryo-polis'in kullandığı Scol motoru ile oluşturulmuş, ilginç, sade, mütevazı bir oyun ancak devamlı seçimler, referandumlar yapıyor ve oyuncuların verdiği oylara göre oyunun çehresi değişebiliyor. Sık sık mail kutunuza "merhaba Venedik vatandaşı, şu konudaki oyun nedir?" diye bir mail gelebiliyor ardından ise "merhaba Venedik vatandaşı. Son oy-



ne gezilebilecek kadar hafif ama görünümü unreal'i aratmayacak kadar güzel 3D ortamlar yaratılabiliyor. Sistemin tek eksiği, bina içlerine girip çıkmak için küçük yüklemeler yapması. Ancak bu sistem sayesinde evinizde olmadığınızda bile, Venice'nin web sayfasından sadece adınızı ve şifrenizi girerek başka bir bilgisayarla oyuna kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Zaten



oyunda önemli olan, doğru insanlarla doğru ticari ilişkileri kurmak olduğu içi ve bu oyunda insanlar binaların içine girmek yerine çoğunlukla açık alanlarda dolaşmayı seçtikleri için siz de bir müddet sonra bazı zorunlu ihtiyaçlar dışında binalara girmek gereği duymuyorsunuz. Dolayısı

lamaya göre bundan sonra oyunda şöyle şöyle değişikliklerle karşılaşabilirsin veya yeni bilmem ne görevlisi şu şahıs vs..." gibi sonuçlarla karşılaşuyorsunuz. İlginç, dinamik, yaşayan bir dünya yaratmış Cryo. Tebrik ediyor ve yaratıcılıklarının karşısında saygıyla eğiliyorum.



İNCELEMAYA
BAŞLIYORUZ...

44 Soldier of Fortune

Üçkağıdın ve hinliğin bininin bir para olduğu harika bir RPG. Özellikle Online oyuncularını zevkten çıldırtacak olan NOX Diablo'nun tahtını alabilecek mi?



46 Might & Magic VIII

Macera devam ediyor. Sıkıldığını düşünenler olduğu kadar oyunu oynayıp sonuna kadar gidenler de var.



50 Messiah

Meleklerin iş görme yöntemlerine alternatif bir bakış. Bazılarınız sevmeyecek, bazılarınız gülecek.



52 NFS 5

Porsche kullanma şansını bize veren oyun. Tarihsel akışında tüm Porsche modelleri emrinizde.



54 Majesty

RTS'ye yeni bir boyut. Son yılların en kapitalist oyunu. Majesty'de parası kadar konuşan bir kralı canlandırıyoruz.



56 Superbike 2000

Motorsiklet yarışlarının heyecanını sonuna kadar yaşatan gerçekçi bir simülasyon.



58 Devil Inside

Televizyon Showlarının ne kadar ileri gidebileceğine iyi bir örnek. Perill bir eve canlı yayında polis baskını.



62 Tzar

Rus çarının düşmanlarından kaçış hikayesi. Değişik bir RTS.



66 F1 Formula 2000

F1 Yarışlarının Electronic Arts yorumuyla bilgisayarlarımızdaki yansıması.



76 Thief II

Hırsızlığı sanat gibi işleyen kahramanımızın ikinci macerası. Gölgeler sizi bekliyor.

74 Championship Manager 99/00 • 75 Football World Manager 2000 • 72 Invictus •
64 C&C Firestorm • 71 Force Commander • 50 Messiah • 60 Crazy Beetle Cup
• 73 Wings of Destiny

BASLIYORUZ

Yine acımasızca eleştirdik. Yumduk gözümüzü açtık ağızımızı, ne bulduysak söyledik. Yine de itiraf etmek gerekirse bu ay oynadığımız oyunların pek çoğundan bir hayli memnun kaldık. Hatta kısa kısa bölümünde bile hafif hoşlandığımız oyunlar bulunduğunu itiraf etmeliyiz belki de. Üstelik bu kadar

dengeli oyun dağılımının olduğu başka bir aya da rast gelmemiştik. Strateji, simülasyon, yarış, adventure, RPG, FPS... hepsinden biraz var bu ay. Umarım hem okurken eğlenirsiniz hem de incelemeler işinize yarar ve hoşlanacağınız oyunları seçmenize yardımcı olur.



80 Die Hard Trilogy

82 Resident Evil Survivor

84 Syphon Filter

86 Theme Park World

88 Fear Effect

TOP 10

PC

Age of Empires 2	42
Championship 2000	30
TZAR	18
Fifa 2000	14
NBA Live 2000	13
Sims	11
SWAT 3	10
Grand Theft Auto 2	8
Tiberian Sun	8
Quake 3	6

Playstation

Clock Tower	25
Gran Turismo 2	14
Resident Evil 3	12
Medal of Honor	11
Medieval	9
Rally Cross 2	5
Tarzan	4
Castlevania	4
Final Fantasy 8	2
Driver	1



SOLDIER OF FORTUNE

Kafa dağıtmak için ideal bir oyun...

Yapım: Raven Software

Dağıtım: Actvvision

Tür: FPS

Web: www.ravensoft.com

Raven ilginç bir firma ves-selam! Adamlar oyun motoru geliştireceğiz diye kasmıyorlar pek, doğrudan ID Software tarafından geliştirilenleri alıp cilalıyor, sonra da bunlarla bir güzel oyunlar yapıyorlar. Bence çok akıllıca... Sonuçta oyunun grafik güzelliği önemli olabilir ama, bir oyun sadece grafiklerden ibaret değildir. Öyle olsa, gider grafikerin Mac'inde Quark Express ile oynardım. Ama Raven her zaman için vasatın çok üstünde atmosfere ve oynanabilirliğe sahip oyunlar yapmayı beceriyor, hele de FPS türü söz konusu olduğunda. Heretic ya da Hexen serilerini oynamış olanlarınız ne demek istediğimi anlamıştır, bunlar ya Doom ya da Quake motoruyla yapılmış oyunlardı ama, hepsi birer klasik oldular. Şimdi de önümüzde yine Raven yapımı bir oyun var, Soldier of Fortune. Ve eminim ki bu oyun özellikle "bazı" açılardan tam bir klasik olacaktır. Bu "bazı" açılara gelmeden önce oyun motoruna bir göz atalım. Raven artık eskidiği düşünülen Quake 2 motorunu almış, üzerinde biraz çalıştıktan sonra GHOUL adını verdikleri kendi grafik motorlarıyla birleştirmiş. Sonuç gerçekten çok ilginç. Grafik kalitesinin yüksek olması dışında, animasyonlar ve çizimler gerçekten mükemmel. Bunun haricinde oyun motoru özellikle atışları ve etkilerini hesaplamakta etkileyici bir performans gösteriyor. Mesela, bir düşmanın elindeki silahı ya da kafasındaki miğferi uçurmak mümkün, ama tabii bu kadarla kalmıyor.

Gerçek dünya, gerçek asker...

"Soldier of Fortune" tam olarak paralı asker anlamına geliyor, ancak burada aklınıza lejyonierler ya da kadrolu askerler gelmemeli. Başta Amerika olmak üzere dünyanın pek çok ülkesinde ordudan emekli olan ya da başka sebeplerle ayrılan tecrübeli askerler "yeteneklerini" uluslararası pazara sunarlar. Bazıları sadece ya-



sal hükümetler için çalışır, bazıları ise aldıkları çekin üzerinde kimin imzası olduğunu umursamaz. Bu oyun için Raven yapımcıları farklı bir yol izlemeye karar vermişler ve işte bu "uzmanlardan" biriyle danışmanlık yapması için anlaşmışlar. Oyunda canlan-



dırdığımız "John Mullins" gerçek bir "uzman" ve hem oyuna danışmanlık ediyor hem de ana karakter olarak rol alıyor. Adamımız fakir bir çiftçinin oğlu, okuyacak

ya da iş kuracak imkanlara sahip olmadığından genç yaşta Amerikan ordusuna katılmış. Orduda özellikle ilkyardım ve komando taktikleri üzerine eğitim aldıktan sonra, Vietnam savaşına gönderilmiş. Vietnam elemanın bildiği hemen herşeyi öğrendiği savaş olmuş, burada özel kuvvetlere dahil olmuş ve tam üç dönem görev yapmış, başarılarından dolayı bir sürü üstün hizmet madalyası aldığı gibi, Viet-Cong yönetimi tarafından da kafasına büyük bir ödül konmuş. Bu adamın hayatının cehennemde geçtiğini söylemek yanlış olmaz ama, kurtulmayı da başarmış ve kırkiki yaşında övgülerle dolu bir sicille ordudan emekli olmuş. Bundan sonra ise, en iyi bildiği işi yapmaya devam



etmiş. Genellikle dünya devletlerinin legal güç kullanmaya çekindiği "hassas" olayların çözüme kavuşmasında önemli roller oynamış. Üçüncü Dünya Ülkeleri tabir edilen bölgelere çok fazla yolculuk ettiğini söylemek yetektir sanırım. İşte S.O.F. için böyle "profesyonel" bir adamdan yardım alan Raven, sonuçta oldukça gerçekçi bir oyun üretmeyi başarmış.

Güçlü bir sistem gerekli...

Soldier of Fortune, çalışmak için oldukça güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. Tabii grafik, ses ve zorluk gibi unsurları incele-tayına dek ayarlama imkanınız var ama, herşeyi sonuna kadar kapatırsanız o zaman da bu



oyundan zevk almanız güçleşir. Öncelikle işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, ayrıca oyun NT 4.0 üzerinde de çalışabiliyor ancak, Service Pack 5 güncellemesinin yapılmış olması şart. Windows 2000'e gelince, maalesef bu sistemden kullanıcıları oyunu çalıştırmakta oldukça zorlanabilirler, bunun sebebi ise pek çok yaygın ekran kartının Windows 2000 sürücülerinde sorunlar bulunması. Eğer 2000 kullanıyorsanız ve oyunu çalıştıramıyorsanız o zaman ekran kartınızın orijinal sürücülerinin en yeni versiyonlarını kurmayı denemelisiniz, tabii DirectX 7.0 sürücülerinin de kurulu olması şart.

Gereken minimum donanım ise şöyle; en az Pentium sınıfı 233 MHz işlemci, 64 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, sabit disk üzerinde 700 MB civarında boş alan, OpenGL destekleyen yüksek kapasiteli bir grafik kartı, ses



kartı, mouse. Eğer oyunu tüm grafik detaylar açıkken düzgün bir biçimde oynamak istiyorsanız o zaman bu listedekileri ikiye çarpmanızda fayda var, çünkü oyunun bazı kısımlarında ortam gerçekten çok kalabalıklaşıyor ve güçlü bilgisayarlar bile zorlanabiliyor. Burada özellikle grafik kartı büyük önem taşıyor, yeni nesil güçlü kartlardan birini kullanmıyorsanız oyunu çalıştırmamız bile mümkün olmayabilir. Bunun haricinde oyun LAN ve Internet karşılaşmalarını da destekliyor, tabii yüksek hızlı bir bağlantınız yoksa bunu denemek zaman kaybı olabilir.

Kurşun yağmuru...

S.O.F. alışılmışın biraz dışında bir FPS, öncelikle çatışmalar çok şiddetli geçebiliyor ve silahlar gerçek hayattakine benzer güçte tasarlanmış. Zırhınız ve sağlığınızın tam dolu olsa bile yakın mesafeden bir pompalıya hedef olmak ya da üzerinize ateş açan bir grubun ortasına atlamak sonunuz olabiliyor. Tabii bu durum zorluk seviyesi artırdığında daha da kötüleşiyor, üstelik silah ve envanter kapasiteniz de buna

uygun olarak azalıyor. Düşman yapay zekasına gelince, burada bazı zayıflıklar söz konusu, karşılaşılan tiplerin hareketleri ve çıkış



noktaları önceden belirli, bu yüzden Unreal tarzı "öğren-ara-avla" cinsi bir yapay zeka mevcut değil. Ancak "kötü" adamların da silahları boşalıyor, yaralanınca ya da silahları düşünce etkisiz hale geliyorlar. Öte yandan oyunda sadece onlar yok, etraftaki sivilleri, polisleri ya da müttefik askerleri

nini vurmamaya dikkat etmelisiniz. Silahların farklı hedefler üzerindeki etkileri ve menzilleri de iyi ayarlanmış, mesela zırhlı bir adama uzaktan pompalıyla saldırmak herfi gıdıklamaya bile yetmiyor. Ama koluna ya da kafasına bir kurşun yemesi bambaşka bir etki yaratabiliyor. Hazır konu açılmışken, bu oyun bugüne dek gördüklerimin arasında en kanlı ve vahşi olanı: Tıpkı gerçek bir çatışma gibi kurşunlar uçuşuyor, kollar bacaklar kopuyor, kafalar patlıyor, yaralılar inliyor, alev alanlar haykırıyor haykırıyor bir hâl oluyor. Aslında oyundan "kan ve vahşeti" kaldırmak, hatta buna bir şifre koymak da mümkün ama, yine de çok küçüklerin pek oynamamasında fayda var gibi-

me geliyor. Ama tabii benim bu sözlerim tam tersi etki yapacak ve çoğunuz koşu koşu oyunu almaya gidecek, tabii daha almadıysanız, onun da farkındayım hanı. Belki de televizyonların ve gazetelerin bile ağzına kadar kanla dolu olduğu böyle bir çağda, bu oyunun biraz şiddet içerdiğini söylemek de anlamsız.

Sessiz ve derinden...

Oyunun bir başka ilginç yanı da özellikle bazı görevlerde sessizliğin çok önem taşıması, genellikle varlığını zamanından önce belli etmeniz için çok zorlaştırabiliyor. Ayrıca uzun süren ve çok gürültü çıkaran çatışmalar bölgeye daha fazla düşmanın akin etmesine sebep oluyor. (Ne kadar gürültü ettiğinizi ekranın



alt kısmındaki "gürültü dedektörü" gösteriyor.) Oyunda sesler çok detaylı ve önemli, özellikle çatışmaların yoğun olduğu zamanlarda arka plan gürültüsü tam bir savaş atmosferi yaşıyor. Ayrıca eğer istenirse müzikler duroma uygun olarak dinamik bir biçimde değişebiliyor ancak, bence o kadar gürültü arasında müziği kapatmak daha sağlıklı bir karar olur. Oyunun grafikleri gerçekten de oldukça güzel ve detaylı, ara sahneler de oyun içi grafikler kullanılarak yapılmış. Belki çok yoğun bir senaryo yok ama özenle yapılmış ara sahneler ve oyunun genel akışı, insanın ilgisini yüksek tutmayı başarıyor. Sonuç olarak S.O.F. iyi bir oyun; hatta bence türünün en iyilerinden biri! En azından bir oyunda olsun. 44 Magnum tabancasının gerçek gücünde oyuna yansıtıldığını görmek de beni ayrıca mutlu etti.

Mad Dog

Grafikler

Gerçekten çok iyi, özellikle karakter animasyonları ve silah efektleri kusursuz denebilir. Seviyeler biraz daha detaylı tasarlanabilir.

Ses ve Müzik

Ses efektleri çok gerçekçi yapılmış. Arka plan sesleri ise atmosferi doğrudan etkiliyor. Müzik iyi, en büyük özelliği dinamik olması.

Oynanabilirlik

Siz ne kadar isterseniz o kadar zor olablen bir oyun bu... ve zorlaştıkça zevki de o denli artıyor.

Atmosfer

Gerçekçi mekanlar ve düşmanlar, ayrıca iyi tasarlanmış ara sahneler insanı bağıyor, özellikle de uzaylılardan bıktıysanız.

LEVEL Notu

94

Alışılmışın dışında bir oyun. Normalden daha gerçekçi ve bir o kadar da şiddet içeriyor. Yapay zeka dışında pek zayıf bir yanı yok.

Minimumu: P-233, 64 MB RAM, 700 MB HDD,

3D Grafik kartı

Önerilen: P/2-500, 128 MB RAM, 900 MB HDD,

3D Grafik kartı

Grafik: OpenGL

Multiplay: WON, Net

Extra: DirectSound 3D

Alternatif

Half Life

Sayı/Puan

Özellik: 99 / 10/10

LEVEL KARNESİ

MIGHT AND MAGIC VIII

Might and Magic fanatiklerine yeni karakterler, büyüler ve yaratıklar...

Yapım: New World Computing

Dağıtım: 3DO

Tür: Fantasy Role PlayIng

Web: www.3do.com

Bazı oyunlar vardır, size garip bir zevk verirler, oynamadan rahat edemezsiniz. Gece uyumadan önce karakter(ler)inizi ve sizi bekleyen maceraları düşünürsünüz. Yolda kağıtlara aldığınız notları inceler ve karakter(ler)inize bir yol çizersiniz. İşte Might and Magic serisi



de birçok oyuncunun, oyundaki karakterlerle bütünleşebilmesini başarıyor. Elbette oyun Diablo veya Baldur's Gate gibi oyunların gölgesinde kalabiliyor, ancak yine de bu oyun size bambaşka heyecanlar yaşatabiliyor; Dark Elf'ler, Dwarf'lar, Dragon'lar, Minotaur'lar, Cyclop'lar ve diğer birçok fantastik yaratıkla sadece bu oyunda birebir karşılaşabiliyorsunuz. Kimi zaman Dwarf'ların yer altı şehrinde geziniyor, kimi zaman Elf'lerin ormanlarında dolaşılıyor ve Yüzüklerin Efendisi gibi fantastik kitaplardaki ortamı en iyi bu oyunda yaşayabiliyorsunuz. Might and Magic serisi sadece bu özelliğiyle bile oldukça çekici.

Serinin 8. bölümü olan Day of the Destroyer'da da Jadame ülkesini kötü güçlerin elinden kurtarmaya çalışıyorsunuz. Serinin



önceki bölümleri olan 6 ve 7'nin aksine MMB'de oyuna sadece bir karakterle başlıyorsunuz. Bu karakteriniz ana karakteriniz oluyor ve oyunda rastladığınız NPC'leri eğer ikna edebilirsiniz kendi partinize katabiliyorsunuz. Yanınıza en fazla 4 karakter katabiliyorsunuz, ve bu karakterleri istediğiniz zaman da partinizden

çıkartabiliyor ve tekrar alabiliyorsunuz, bu konuda bir sınırlama yok, sadece ana karakterinizi çıkarıyorsunuz. Bu yüzden oyuna başladığınız ana karakterin seçimi oldukça önemli.

Dark Elf'lerin cazibesi

Biliyorum, Dark Elf karakterler herkesin ilgisini çekecek ve bu karakterle oyuna başlamaktan kendinizi alamayacaksınız. Ancak oyunun daha başlarında Cauri Blackthorne adlı en güçlü Dark Elf karakterini (Level 50) kurtarıp (Murmurwoods haritasında taşınmış bir şekilde kurtarılmayı bekliyor) partinize katabiliyorsunuz. Cauri'yi kurtardığınızda ana karakterinizin Level 15 civarında olabileceği düşünülürse ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Cauri öğrenebileceği yeteneklerin hemen hemen tüm-





münde en üst seviyede (Grandmaster veya Master), bu yüzden oyunun başlarında size inanılmaz derecede faydalı olacak. Cauri gibi bir karakter varken oyuna Dark Elf karakterle başlamak bu açıdan pek de mantıklı değil. Benim tavsiyem oyuna Knight veya büyü olayına önem veriyorsanız Necromancer karakterle başlamak. İdeal parti Dark Elf, Necromancer, Cleric, Knight ve Dragon'dan oluşan bir parti gibi görünüyor. Bu arada yeri gelmişken karakter sınıflarından da biraz bahsedelim.

Karakter sınıfları

Cleric: Body, Mind ve Spirit büyülerinin yanı sıra Light Magic'de de Grandmaster olabilen bu karakter sınıfının her partide bulunması gerekiyor. İyileştirme,

korunma ve güçlendirme büyülerine özellikle oyunun sonlarında çok ihtiyacınız olacak. Silahlardan sadece Mace'de Master olabilen Cleric, zırh olarak Chain (Expert) giyebiliyor ve Shield'da da Master seviyesine ulaşabiliyor. Cleric'inize bunların dışında Learning ve Meditation yeteneklerini kazandırmayı ve Personality puanını mümkün olduğunca yükseltmeyi unutmayın.

Dark Elf: MM8 ile ilk defa karşımıza çıkan bu karakter sınıfı serinin eski bölümlerindeki Archer sınıfının yerini alıyor. Hem büyü hem de savaşma özelliklerine sahip Dark Elf'ler ayrıca Dark Elf Ability adında özel bir yeteneğe sahipler. Bu özel yeteneklerde dört tane büyü bulunuyor. Bunlardan Glamour Merchant puanını yükseltirken Traveler's Bo-

on Torchlight, Wizard Eye ve Fether Fall büyülerini aynı anda yapıyor, Blind düşmanlarınızı belli bir süre için kör edip hiçbir şey yapamamalarını sağlıyor ve



Darkfire Bolt da Dark ve Fire karşımı bir büyü ve oldukça yüksek hasarlar verebiliyor. Dark Elf'ler çok zengin bir yetenek yelpazesine sahipler, Merchant, Disarm Trap, Bow ve Chain yeteneklerinde Grandmaster olabiliyorlar. Özellikle Disarm Trap çok önemli. Ayrıca Elemental büyüleri olan Fire, Air, Water ve Earth büyü sınıflarında ise Master seviyesine kadar ulaşabiliyorlar. Silah olarak Bow'un yanında Sword ve Dagger (ikisinde de Master olabiliyor ve iki silah birden kullanabiliyor) veya Spear verin. Ayrıca kalkan (Expert) da kullanabiliyor, ancak iki silahın aynı anda vereceği hasarı tercih edin. Bu kadar geniş bir yetenek

yelpazesine sahip olan Dark Elf doğal olarak Personality dışında tüm statlarda yüksek olmalı, özellikle Speed, Accuracy ve Might'da, büyüye önem verecekseniz Intellect puanlarını da artırmalısınız.

Dragon: MM8 ile nihayet partimize bir Dragon da katabiliyoruz ki, oyunun en çekici özelliklerinden biri de bu. Dragon silah veya zırh taşıyamamasına rağmen oldukça güçlü. Aynı zamanda Perception ve Identify Item gibi iki çok önemli yetenekte de sadece Dragon Grandmaster (GM) seviyesine (Minotaur da GM Perception öğrenebiliyor) kadar ulaşabiliyor. Learning'de de GM olabilen Dragon'a ayrıca Master seviyesi Meditation ve Body Building ile Expert Regeneration özelliklerini kazandırın. Bu özellikleri verdikten sonra Level atladıkça kazandığınız puanları Dragon'un sadece Dragon Ability yeteneğini artırmakta kullanın. Dragon'un özel yetenekleri, kastedilen yaratıkların korkup büyüünün etkisi sürdükçe paniğe kapılıp kaçmalarını sağlayan Fear, tüm partinin uçmasını sağlayan Flight (Fly büyüü ile aynı), Dragon Breath'in gelişmiş bir versiyonu olan Flame Blast ve dragonun kanatlarını çıkararak düşmanlarını geri puskürtüp sonra da Flame Blast kastetmesini sağlayan (partinizin de bundan hasar almaması için) Wing Buffet'den oluşuyor.

Knight: Knight'sız Might and Magic olmaz. Her ne kadar bire bir dövüşte Dragon'un gölgesinde kalsa da, Knight yine en güçlü zırh ve silah özelliklerine sahip. Sword ve Spear'de GM olabilen Knight, bu seviyelerde aynı anda iki silah birden kullanabilirken GM Plate giyebiliyor ve GM Shield da kullanabiliyor. Bir elde Sword diğerinde Spear kullanmak daha mantıklı görünüyor, zira bu iki silahta da GM seviyesinde Skill puanınız kadar Armor Class'ınızı (AC) artırıyor (en az 20). GM seviyesindeki Shield skill'i ise AC'nizi en az 20 artırıyor. Ama yaratıklara daha fazla hasar vermek daha önemli tabii. Knight ayrıca Axe ve Mace silahlarında da Master olabiliyor, ama Sword ve Spear varken bunlara gerek yok tabii. Knight'ınıza kazandırmamız gereken diğer yetenekler ise GM seviyesi Repair Item ve Armsmaster, Master sevi-





yesi Bodybuilding ve normal Learning. Özellikle Armsmaster yeteneğini mümkün olduğunca arttırmaya çalışın, çok işe yarıyor.

Minotaur: MM7'de başımızı oldukça ağrıtan Minotaur'ları MM8'de artık partimize katabiliyoruz. Her ne kadar Knight kadar iyi bir savaşçı olmasa da yine de bir deneyin. Minotaur silahlardan sadece Axe'da GM seviyesine yükseliyor. Staff, Spear ve Mace'de ise Master olabiliyor. Zırhlardan Chain ve Plate'de Master olabilen Minotaur kalkan kullanamıyor. Bu yüzden bir elde tek elli bir balta ve diğerinde de Spear kullanın. Minotaur aynı zamanda büyü yapabiliyor, ancak Spirit, Mind ve Body büyülerini sadece Expert seviyesinde kullanabiliyor, kısaca bir işe yaramıyorlar. Disarm Trap, Body Building ve Armsmaster Master seviyesine çıkabilen Minotaur Perception'da ise GM olabiliyor. Tüm bunlar dikkate alındığında kesinlikle tercih edilmemesi gereken bir karakter sınıfı.

Necromancer: Daha önceki MM serilerindeki Sorcerer'ın yerini MM8'e Necromancer alıyor. Tek farkı Dark Magic büyülerini sadece Necromancer'ın yapabilmesi. Oyundaki en güçlü büyülerini yapabilen Necromancer özellikle fiziksel hasarlara karşı dayanıklı yaratılarda en büyük kurtarıcıdır. Fire, Air, Water, Earth ve Dark Magic'de GM olabilen Necromancer silah olarak

Master seviyesi Staff kullanabiliyor ve zırh olarak da sadece Expert seviye Leather giyebiliyor. Necromancer'ınıza öğretmeniz gereken diğer yetenekler ise GM seviyesi Learning, Meditation ve Alchemy. Alchemy yeteneği ile en güçlü iksirler olan Black Potion'lar yapabilirsiniz, bu iksirler Might, Endurance gibi özelliklerinizi 50 puan birden arttırabiliyor. Necromancer'ın özellikle Intellect puanlarını arttırmaya çalışın. Oyunun ilerki aşamalarında kazandığınız Skill puanlarını Dark Magic için kullanın.

Troll: Yine MM7'de kapıştığımız Troll'leri bu defa partimize de katabiliyoruz, ancak Minotaur gibi pek de kullanışlı olmayan ve üstün özellikleri olmayan bir karakter sınıfı. Staff ve Mace silahlarında GM. Sword ve Axe'da ise Master seviyesine çıkabilen (Master Sword'u tercih edip iki Sword birden kullanın) Troll, GM Leather ve Expert Chain giyebiliyor (Leather tercih edin). Troll'ün diğer kazanabileceği özellikler ise GM seviyesi Bodybuilding ve Regeneration ile Master seviyesi Repair Item ve Armsmaster. Knight'tan daha yüksek Hit Point'e sahip olabilen Troll, ne var ki Knight kadar iyi bir savaşçı değil, silah ve zırh konusunda Knight'ın çok gerisinde kalıyor, bu yüzden mutlaka Knight tercih edin.

Vampire: MM8'in yeni karakter sınıflarından biri, hem büyü

yeteneklerine sahip hem de iyi silah kullanabiliyor. Spirit, Mind ve Body büyülerinde Master seviyesine kadar yükselebilen Vampire, silah olarak da Grandmaster Dagger, Master Sword, Expert Axe ve Mace kullanabiliyor. Zırh olarak Master Leather ve Expert Chain giyebilen ve Master Shield kullanabilen Vampire'ler ayrıca Vampire Ability denen özel yeteneklere sahipler. Bu özelliklerden Lifedrain, kastedilen karakterden hit point çalıp kendi karakterinize katıyor, Levitate büyü tehlikeli yerlerden partinizin hasar almadan geçmesini sağlıyor, Charm büyüsu etraftaki yaratıkları zararsız hale getirirken, Mistform ise vampirinizin fiziksel hasar almamasını ve verememesini sağlıyor. Vampirinize kazandırabileceğiniz diğer özellikler ise GM Identify Monster ve Master Alchemy ile Regeneration. Her ne kadar değişik ve faydalı gibi görünen özelliklere sahip olsa da, partinizde bir vampirin olması lüksüne sahip olmayın.

İdeal parti ve tavsiyeler

İşte karakterler böyle, ideal parti olan Cleric, Dark Elf, Dragon, Knight ve Necromancer'ı çeşitli nedenlerle bozmanız gerekebilir. Mesela lineer görevlerden birinde Overdune adlı bir Troll'ü partinize alıp Alvar'daki Merchant'la konuşurmanız gerekiyor. Bu görevi yerine getirdikten sonra hemen bu karakteri partinizden çıkarabilir ve daha önce çıkardığınız karakteri geri alabilirsiniz. Ayrıca 50. Level karakterleri de partinize katma şansını yakalarsanız bunu sakın kaçırmayın. Mesela 50. Level bir vampir olan Artorius Veritas'ı bazı görevler için yanınıza katabilirsiniz (özellikle tuzaklarla dolu olan yerlerde Levitate büyüsu çok işe yarıyor, bu büyüsu kastedip vampiri hemen partinizden çıkarabilirsiniz de).

Biraz da oyunun geçtiği yerlerden bahsedelim. Jadame haritası 9 bölgeye ayrılmış durumda, bunlara Dagger Wound Island, Ravenshore, Alvar, Murmurwoods, Garrote Gorge, Ravage Roaming, Shadowspire, Ironsand Desert ve Regna. Ayrıca bu haritalara dağılmış portalardan Plane of Air, Earth, Fire ve Water'a ulaşabiliyorsunuz. Bölge ve dungeon sayısı serinin önceki bölümleri olan MM6 ve MM7'ye göre oldukça az, MM6'da mesela 15 bölge vardı ve herbirinde birçok dungeon vardı. MM7, MM6'ya göre oldukça kısaydı, MM8 ise MM7'den bile çok daha kısa MM6'da kolayca Level 100 ve üzerine çıkabilirken MM7'de Level 60-70 civarında oyunu bitire-





biliyordunuz. MM8'in bu kısıltığı yüzünden kazanabileceğiniz experience puanları da çok daha düşük oluyor. Oyundaki Level 50 karakterler bu durumu biraz dengeliyor gibi, ancak oyunun başlarında partinize katacağınız Level 50 bir karakter (Cauri Blackthorne gibi) oyunun çok kolaylaşmasına neden oluyor. O yüzden bu karakterleri ana karakteriniz en az Level 30 olduktan sonra partinize katın. Ayrıca Dragon karakterler de diğer yaratıklar karşısında çok güçlü kalıyor, oyunun başında Garrote Gorge'da partinize katabileceğiniz Ithilgore, Level 30 (Brimstone) veya Level 50 (Duroth the Eternal) bir dragonu partinize katana kadar sizi fazlasıyla idare edecektir. Oyunun başında par-

tinizdeki tüm elemanlara mutlaka Bow skill'ini kazandırın. Bu sayede düşmanlarınızı yanınıza bile yaklaşmadan kolayca avlayabilirsiniz, vur-geri kaç taktiği en önemli taktiğiniz olacak. Ayrıca derenin karşı kıyısına geçip (köprüden veya Water walk büyüsü ile olabilir) veya denizden veya havadan düşmanlarınızı oklamak da gayet hoş olabiliyor. Oyunun başlarında mutlaka öğrenip en üst seviyeye getirmeniz gereken diğer yetenekler ise Air ve Water buyuleri (Town Portal, Fly ve Invisibility için) ile Disarm Traps, Perception, Merchant, Identify Item ve Repair. Oyunu bitirmek için mutlaka tamamlamanız gereken görevlerin yanı sıra karakterleriniz için promosyon görevleri ve istemediğiniz

kadar çok yan görev var. Bu görevlerin çoğu ise maalesef yine A'daki B eşyasını C'ye götür şeklinde. Obelisk ve Arcomage Quest'i de yine var. Arcomage oyununa yeni kartlar eklenmiş, ancak 6-7 oyundan sonra sıkıcı olabiliyor.

Arabirim geliştirmeleri

Oyunun arabiriminde de bazı geliştirmeler var, herşeyden önce görülebilir alan genişletilmiş, yandaki bar kaldırılmış, sağ üstteki kuru kafa simgesi ile büyülerinizi atabiliyorsunuz. En soldaki karakter simgesi ise o an partinizdeki aktif büyüleri gösteriyor. Ayrıca haritalarda köydeki evlerin isimleri de yazıyor, her noktaya kendi özel notunuzu ekleyebilirsiniz. Ayrıca her skill'in

ustaları diğer ustaların neredede olduklarını söylüyor, mesela Expert Bow hocası, Master ve Grandmaster hocaların isimlerini ve neredede olduklarını söylüyor. Ayrıca çoğu simgeye sağ tuşa tıklayıp ek bilgi alabiliyorsunuz. Kısaca oyun oldukça kolaylaştırılmış. Müzikler de opera tarzından ziyade daha çok gotik ve karanlık, özellikle girdiğiniz zindanlarda iyi bir atmosfer yakalamanızı sağlıyor.

Might and Magic atmosferi

MM8'in yeni karakterleri,

Alternatif

Might & Magic 7

Sayı/Puan

Mayıs 98 3/5

buyuleri, silahları ve yaratıkları benim gibi sıkı Might and Magic fanatiklerini fazlasıyla tatmin edecek düzeyde. En azından Diablo 2 veya yeni Lith-tech Engine kullanacak ve bizi nihayet bu kabak tadı vermeye başlayan grafiklerden kurtaracak Might and Magic 9 çıkana kadar sizi idare edecektir. MM9'da umarız artık oynadığımız karakterleri dışarıdan görebiliriz, bu zira bir FRP oyununda çok önemli, MM serisinin en önemli eksiklerinden biri bu, karakterlerinizle tam olarak bütünleşemiyorsunuz. Oyuna 65 puan verdim, ama bu demek değil ki MM8 kötü bir oyun. Benim için en azından Nox'tan daha iyi bir oyun (değil Diablo 2'ye, birincisine bile rakip olamayacak Nox'a 86 veren arkadaşların yüzünü Diablo 2 çıkınca görmek istiyorum). Solitaire de mesela 100 üzerinden en fazla 10 puan alabilir, ama yine de dünyanın en çok oynanan oyunlarından biridir. Bir oyunun sağlam bir karakteri ve karizması olmalı, tıpkı gerçek bir insan gibi. Might and Magic serisi de işte böyle.

Blackbird

Grafikler

Grafikler ve animasyonlar artık hiçbir şekilde tatmin edemiyor ve dört sene öncesini hatırlatıyor.

Ses ve Müzik

Sesler fena sayılmaz, yaratıklar fazla gürlü çıkmıyorlar, müzikler 30'dan beklenildiği üzere oldukça atmosferik.

Oynanabilirlik

Yaratıklar pek de zorlu değil, bir süre sonra anlamsız bir şekilde sağa sola koştuğunuzu hissediyorsunuz.

Atmosfer

Oyun iyi ama 3DD artık daha sürükleyici hikayeler bulmak ve karakter atkileşimleri yaratmak zorunda.

LEVEL Notu

65

Might and Magic serisinin yeni karakterleri, büyüleri ve yaratıkları sunan son bölümü sadece serinin fanatiklerine hitap ediyor, diğer için de oyun oldukça kısa.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 1X CD, 375 MB sabitdisk alanı

Önerilen: Pentium 200, 64 MB RAM, 8X CD, 375 MB sabitdisk alanı

Grafik: Software - Hardware Direct 3D - 640 x 480 çözünürlük

Multiplay: Yok

Ekstra: 3D ses, IAX ve A3D



MESSIAH

Dünyayı kurtaracak olan mesih bu oyundaki gibi bir şey mi? Öyle olmaması için birkaç sebep var.

Yapım: Shiny Entertainment

Dağıtım: Interplay

Tür: Aksiyon

Web: www.interplay.com

Bazı oyunlar gerçekten çok iyidir, oynamayı bitirip yazmaya başladığınızda hiç tereddütsüz övmeye başlarsınız. Bazı oyunlar da gerçekten başansız olur, onları yazmak da ayrı bir keyiftir. Hiç rahatsızlık duymadan oyunun saçmalığına eşdeğer saçmalıkta yorumlar yapabilirsiniz. Messiah'in en kötü yanı bazı açılardan kendini aşmış bazı açılardansa bütünüyle beceriksiz görünmesi; tabii bu yorum sadece bu oyun hakkında yazı yazması gerekenleri ilgilendiriyor. Oyunu oynayacak olanları ilgilendiren bir şey söylemek gerekirse, ki gerekir, ismi kadar iddialı olmasa da Messiah'in vaadettiği birçok şey var. Ne yazık ki bunların başında buğ'ları geliyor.

Gerçekten de bu oyunun en önemli sorunlarından biri buğ'ları. Hani bazen kendinize bir oyunu oynamak için 1 saat filan zaman verirsiniz ama sonra bilgisayarın başından kalkamadığınız için bu süre bilinmeyen bir tanhe kadar uzar. İşte Messiah'in böyle bir sorunu yok, ortalama olarak yarım saatlik aralıklarla bir böcek ortaya çıkıp oyunu kilitliyor ve böylece gündelik hayatınıza dönem fırsatı veriyor.

Gencim, güzelim...

Oyunun çok da ilginç olmayan bir hikayesi var, 2000'li yıllarla birlikte kaosa sürüklenen bir dünya, kendini her şeyin tek hakımı ilan eden bir şeytan ve ona hizmet eden yoz insanlara karşılık Tanrı tarafından işleri düzeltmek için gönderilmiş bir melek; Bob. Çok kısa bir süre önce Omikron'da gördüğümüz beden değiştiren ruh fikri burada da karşımıza çıkıyor. Zaten melek Bob'un kendi fiziksel şartlarıyla böyle ciddi bir savaşa soyunması mümkün olamazdı. Çünkü adamımız kendi bedenindeyken sevimli bir ördek yavrusunu andırıyor ve küçücük kanatlarıyla uçabildiği saniyeler dışında yapabildiği fazla bir şey yok. O yüzden her fırsatta gizli silahını kullanacak, yani beden değiştireceksiniz. Beden değiştirmenin bir faydası da o bedende kaldığı-



nız süre içinde kendi saldırı gücünüzü tekrar kazanma şansınız olması. Kullandığınız bedeninizin sağlığını vitamin hâbi yutar gibi kendinize aktarıyorsunuz. Messiah'taki beden değiştirme işlemi Omikron'dakinden oldukça farklı. Burada bir düşmanla savaş halindeyken bile gidip onun bedenine girrebiliyorsunuz. Böylece işiniz bitti-

ğinde eski halinize dönüp düşmanı yok etme şansınız olabiliyor. Sonuç olarak karşınıza çıkan herkes olma şansınız var ve Bob olarak size bahsedilen en önemli yeteneğiniz bu.

Yetenekli de sayılırım...

Oyun piyasaya çıkmadan önce yapılan reklamları bunun bir sho-

oter olacağı izlenimi veriyordu ama Messiah'a türler arası bir oyun demek de mümkün. İçinde aksiyon, adventure, ve platform oyunlarının özelliklerini taşıyor. Oyun içinde heyecan verici silahlı çarpışmalar da var ama genellikle yapmak durumunda kalacağınız şey bir kapıyı açmak için gerekli olan düğmeyi aramak ya da platformlar arasında zıplayarak ilerlemek olacak. Oyun lineer olara geliyor, yani yapacağınız şeylerin sırası önceden belirlenmiş durumda ama bir level içinde araştırabileceğiniz çok sayıda mekan olması ve bunların kendi içinde zaten mantıksal bir sıralamayı takip etmesi tekdüzeliği ortadan kaldırıyor. Ama bilirsiniz, bir oyunu tekdüze yapan tek şey olayların sıralı gittiğini bilmek değildir. Bir noktadan sonra kendinize bakıp şuradan da zıplayayım, şu adamı da haklayayım, şu bulmacayı da çözeyim demekten sıkıldığınızı farkedeceğiniz an çok da uzakta değil. Messiah, bölümler ilerledikçe gelişip, zorlaşan ve daha karmaşık bir hale gelen bir oyun değil.





Oyunun sonlarına geldiğinizde bile hala ilk bölümde yaptığınız şeyleri tekrarlamaktan sıkılmayız kaçınılmaz olacak. Ama sıkı bir bulmaca meraklıysanız ve platform oyunlarını seviyorsanız çok da sorun değil, zira Messiah sizin gibi birinin daha keyfini kaçırmaya başlamadan biten, oldukça kısa bir oyun.

Messiah'ın kontrollerini çözmek ve oyuna hakim olabilmek için bir süre olup olup dirmeyi göze almanız gerekecek. Çünkü oldukça karmaşık kontrollere sahip olmasına rağmen bu oyunun bir eğitim bölümü yok. Bu yüzden başlangıçta biraz dikkat ve sabır gerekiyor. İş öğrendikten sonrasında gayet keyifli, tabii buğları saymazsak. Oynanışa en hissedilir tadı katan şey düşmanlarınızın yapay zekası. Hiç beklemediğiniz anlarda karşınıza çıkmanız sizi şaşırtıp şaşırtmaz kalabilirsiniz. Bu tabii ki hala onların sizinle yarışabilecek zekada olduğunu göstermiyor, sadece bir yapay zeka için başarılı...

LEVEL'da da yazıyorum

Görsel açıdan bakıldığında bu oyun oldukça iddialı. Özellikle de sağda solda göreceğiniz panolar üzerinde oynayan videolarla karşılaştığınızda etkileneceksiniz. Oyunu geliştiren ekip Shiny Entertainment son birkaç yıldır ortaklık yoklu ama en azından teknolojik

açıdan gayet zinde oldukları ortada. Karşınıza çıkacak olan mekanlar için de titizlikle çalışıldığı belli. Tümü de içinde ince ayrıntılar saklayan, dikkatli bakıldığında görünenden çok daha fazlasına sahip olduğu anlaşılan şaşırtıcı mekanlar. Mekanlar için kullanılan



dokular ve ilginç tasarımlar da dikkat çekici. Tasarım açısından bakıldığında aynı ilginç ve etkileyici yaklaşımı karakterlerde de görüyoruz. Ne yazık ki bu işin de bulunuyla kusursuz olarak kotarıldığını söyleyemeyeceğiz. Çünkü Shiny mekanlarda kullandığı teknolojiyi ve özeni karakterlerde kullanmamış. Oyunda karşınıza çıkan herhangi birini dikkatle inceleyecek olursanız bedenle hareketlerin uyumsuzluğunu ve ortaya çıkan bulanıklığı farkedebilirsiniz. Karakterler içinde doğal olarak dikkatinizi en fazla Bob cezbedecek. Bu küçük, şirin melekçik

sağa sola koşturup, atlayıp hoplarken insanda bir çeşit Elmayra sendromu yaratıyor. Yani, "sen ne tatlı bir şeysin" deyip sarılırken hırpalayabileceğiniz kadar sevimli bir tip. Uçmaya başladığında, daha doğrusu onu aslında hiçbir yere götürmeyen kanatlarını çirpmeye başladığında ise işi gücü bırakıp şefkat göstermek geliyor insanın içinden.

Elimden de her iş gelir

Sesler ve müzik için söylenebilecek çok fazla şey yok. Çünkü oyunun bir parçası olarak kullanılmaktan uzaklar. Ya da ben oynarken diğer ayrıntılarla çok daha fazla ilgili olduğum için bir şeyleri kaçırdım ama iyi ses ve müziklerin buna izin vermemesi gerekirdi,

tıpkı kötü olanlar gibi. Efektler ve seslendirmeler aslında oldukça eğlenceli ve yerli yerinde ama dediğim gibi tek sorun pek algılanmamaları. Müzik oyunun genelinde kendini hissettirmese de çarpışmalarda kullanılan baskın gitar sesi sizi gaza getirmekten çok hoparlörlerin sesini kısmaya yöneltilir. Ya da belki bir an önce bu müzikten kurtulmak için oradaki herkesi hemen öldürmeyi deneyebilirsiniz.

Oyunun sonlarına doğru kendinizi amaçsız ve niçin olduğunu bilmediği işler yapmakla yükümlü bir kukla gibi hissetmeye başlayabilirsiniz. Çünkü bir yerden sonra olaylar arasındaki bağlar zayıflamaya başlıyor ve sonunda da iyice kopuyor. Bu durumda devam edebilmenin tek yolu soru sormamak. Sadece hikaye kurgusunun çok da sağlam olmadığını bilmekle yetinmenizi, boşu boşuna kafanızı karıştırmamanızı öneririm.

Koca adaylarına duyurulur

Sonuç olarak, Shiny Entertainment'in Messiah'ı içinde bir miktar eğlence, bir miktar sıkıntı, bir miktar eksiklik ve bir miktar da heyecan taşıyan bir oyun. Kötü bir oyun değil, hatta belki uzun zamandır hiçbir oyunun son sahnesini göremediğinden yakınanlar için iyi bir fırsat. Ama kendinize şöyle ayaklarınızı yerden keserek bir oyun arıyorsanız tercih etmenizi öneremeyeceğim bir şey değil. Gerçi oyunu oynamaya ilk başladığınızda içinize umut tohumları serpiyor, bağımlısı olabileceğinizi düşünüyor ama bu duygu kısa sürede yerini başka şeylere bırakıyor. Aslında sonunda şeytanla kapıştığınız bölüme biraz daha renk katılsa, büyük patronu alt etmek o kadar da sıradan ve basit bir şey olarak sunulmasa bilgisayarın başından kalkarken kendinizi daha güçlü hissedebileceksiniz ama her şey öyle kolay olup bitiyor ki, ortada sahiplenebileceğiniz bir başarı bile göremiyorsunuz. Belki Shiny şimdikinden daha iyi dönmüş bir mesih daha göndermeli bize, Çünkü bu oyundaki potansiyelin böylesine hızla tüketilmesi insanın içine sınıyor.

Serpil Ulutürk



Alternatif

Shadow Man

Sayırcıvan

Eylül 99'da'm

Grafikler

Görsel olarak neredeyse eksiksiz. Sorun oyundaki karakterlerin bugünün teknolojisi yanında çok yavaş kalması.

Ses ve Müzik

Algılanabilirlikten sürece sesler eğlenceli, müzik bazen can sıkacak kadar rutin. Hoparlörleri kapatabilirsiniz.

Oynanabilirlik

Kontrolleri alışmak biraz vakitimiz olacaktır ama bu aşamayı atlattıktan sonra sorunsuz, hatta gayet başarılı.

Atmosfer

Kalbini zorlamak istemeyenler için ideal bir oyun. Gayet sessiz sakin oynanabilen bir oyun.

LEVEL Notu

62

Üzerinde daha çok çalışılsa birçok yenilik vaat edilecek bir oyun olacaktır. Bu barıyla sonuç kalıyor.

Minimum: Pentium 233, 64MB Bellek, 250MB Harddisk Alanı, 4X CD-Rom

Önerilen: PentiumIII 350, 64MB Bellek,

250MB Harddisk Alanı, 4X CD-Rom

3D Destegi: Direct3D

Multiplay: Yok

PSX Versiyonu: Yok

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

MAYIS 2000

LEVEL

51



NEED FOR SPEED 2000

Porsche fanatiklerinin rüyası gerçek oluyor

Yapım: Electronic Arts

Dağıtım: Aral İthalat

Tür: Action – Yarış Oyunu

Web: www.needforspeed.com

İlk defa bir PC yarış oyununda sadece dünyaca ünlü Alman markası Porsche'un spor arabalarıyla tozu dumana katabiliyorsunuz.

"Bir erkek hayatı boyunca bir ev yapmalı, bir erkek çocuk ve bir de ağaç yetiştirmelidir" der Uzakdoğulu bir bilge. Modern dünyada ise örnek bir erkek en azından bir villa satın almalı, bir süper modelle evlenmeli ve Porsche kullanmalıdır. Ne var ki villa ve Porsche için çoğunlukla paranız yetmez, eviniz ve arabanız olmayınca da güzel bir hatunun sizinle ne işi olabilir ki? (Bunları ben yazınca kadın düşmanı oluyorum-Cem) Electronic Arts en azından araba konusunda size sanal da olsa yardımcı oluyor. Need for Speed: Porsche (serinin beşinci bölümü) 80'in üzerindeki Porsche modelyle hız ve tur atma tutkunuzu din-direcek.

Köklere Dönüş

"Tur atmak" aslında yanlış bir deyim. Zira çoğu NFS bağımlısının serinin ikinci bölümünden itibaren hasretini çektiği mükemmel bir doğa ve manzaraya sahip uzun yollar nihayet NFS 5 ile geri dönüyor. Artık A ve B noktaları arasında daire şeklinde turlayıp durmak ve iki dakika aralıklarla aynı yerlerden geçmek yok. Özgür bir şekilde açık yollarda gazlıyorsunuz, oyuna çok güzel bir atmosfer katıyor bu. Oyunun tasarımcıları toplam 14 adet Avrupa'da geçen parkurda, sürücüle-



rin konsantrasyonunu asıl pistin dışına çekmek için bayağı bir uğramışlar. Çağlayanlar, uykuya yatmış balıkçı köyleri, harika dizayn edilmiş orman patikaları ve kasvetli endüstriyel yapılar çok ayrıntılı bir şekilde oyuna aktarılmış ve geçtiğiniz yollardan sıkılmamamızı sağlıyorlar. Oldukça geliştirilmiş kaplamalar ve harika renk ve ışık efektleriyle birlikte Need for Speed bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en etkileyici grafiklere sahip.

50 Yıllık Porsche Tarihi

Oyunun akışında büyük bir değişiklik yok. Dördüncü bölümde olduğu gibi hızlarına göre ayrılmış otomobil sınıflarıyla yarışmak yerine, "Evolution" modunda kendinize bir kariyer yapabiliyor ve Porsche'un efsanevi modellerini kullanma şansını bulabiliyorsunuz. Kariyerinize başladığınız sırada ve-

riten ana para ancak, Porsche'un ilk eseri olan 1950'nin 356 modelini satın almanıza yetiyor. Kazandığınız ilk yarışla birlikte paralar akmaya başlıyor, bu parayı tamiratlarda, aracın modifikasyonunda ve hızlandırılmasında kullan-



biliyorsunuz. Electronic Arts burada bir muhasebeci titizliğinde davranmış. Komple upgrade kitleri monte etmek yerine toplam 700 tek parçadan istediğinizi takabiliyorsunuz, daha iyi bir hava filtresi, spor aksesuarları ve aracınızı hafifleten ek parçalar gibi. Ancak bu ek parça olayı bir süre sonra işkenceye dönüşebiliyor, her bir parçayı özel olarak satın almanız gerektiği gibi, aynı zamanda bir de monte etmeniz gerekiyor. Bu arada ilk satın aldığınız Porsche'ları satmadan önce iyi düşünün derim; 1950'de 10.000 dolara aldığınız bir 356'ya, 70'lerde 150.000 dolar veren çıkabiliyor. Para kazanmak için tumuvallara tekrar tekrar katılabiliyorsunuz.

Sürmeyi Bilmek Lazım

Bu angarya ve finansal masraf mutlaka etkisini gösteriyor, çoğu

model seri versiyonda neredeyse sürülemez bir halde ve kağıdı araba gibi gidiyor. Bu yüzden hızınızı artıracak parçaları satın alıp monte etmeniz gerekiyor. Yine de turnuvalarda başansız oluyorsanız hatayı kendinizde aramanız gerekir. Böyle bir durumda hemen pes etmeyip test pilotu olarak kariyerinize yeniden başlayın. Böylece küçük alıştırmalarla (slalom sürüş gibi) Porsche'ları güvenli bir şekilde kullanmayı öğrenebilirsiniz, eski Porsche'lara hakim olmak biraz zor, arkayı her an kaydırabilirsiniz. Test pilotu olarak işiniz gittikçe gerçek görevlere dönüşüyor ve ileride mesela yeni bir Porsche modelini kaportayı çizmeden mümkün olduğunca hızlı bir şekilde sürmeniz isteniyor. Burada bildiğimiz bir Need for Speed özelliği de saklı: Polis arabaları sokaklara bariyerler kuruyorlar ve

karşı yöndeki yoğun trafik akışı size ecel terleri doktorebiliyor. Ancak gerçek bir kovalamaca modu oyunda mevcut değil.

Porsche Modelleri

Porsche 2000'de Porsche'un ilk spor modeli olan 356'dan yepyeni 2000 911 Turbo'ya

(veya 993) kadar hemen hemen tüm Porsche modelleri mevcut. Ancak bunlardan pek azı oyunun başında kullanıma sunuluyor. "Evolution" modunda yeni ve daha gelişmiş modelleri satın almanız (ve unlock etmeniz) gerekiyor. Porsche 2000'in fizik modellemesi de önden çekişli ve arkadan çekişli arabalara göre farklılık gösteriyor ve bu da doğal olarak çok gerçekçi bir sürüş hissi sağlıyor.

Ancak motoru arkada olan Porsche'ların hepsi (70'lerin 914'ü de dahil) oldukça benzer sürüş karakteristiklerine sahipler. Bu eki modellerden hiçbirini yarışlarda başınızı belaya sokacak kadar yüksek beygir gücüne sahip değiller, süspansiyon ve lastik teknolojisi de zaten sınırdan. 73 model efsane Porsche modeli 911 Carrera RS'yi kullanırken biraz dik-





kattı olmanızda fayda var, özellikle virajlarda zaptetmek biraz zor olabiliyor.

Ondan motorlu Porsche'ların en iyi handling'e sahip modeller olduğu söylenir, oyunda da bu gerçek oldukça iyi simüle edilmiş, motoru önde ve arkadan çekişli 944 ve 928 modelleri ağırlığı çok iyi bir şekilde dengeliyor ve mükemmel bir balansı ayarı sağlıyor, bu yüzden sürüşleri oldukça kolay. Boxter da 944'e yakın, zira teknik olarak motoru ortada, arka aksın önünde.

Araba yarışları oyunlarından pek hoşlanmayan biri olarak bu oyunu oturup saatlerce oynadığım düşünülürse (ah Cem gösteririm

yollarımızdaki hız tutkumu ancak bu oyunla giderebildim. Yarış parkurları çok değişken ve sizi asla sıkırmıyor, grafikler en üst düzeyde. Ayrıca rakipler daha agresif ve arabaların hasar modeli geliştirilmiş. Ancak sadece Porsche otomobillerle kısıtlı kalmak pek de hoş değil, şahsen bu yollarda bir Ferrari veya Lamborghini de kullanılmak isterdim.

Gerçeğin peşinde...

Hasar modellemesi görsel olarak göze hoş gelse de gerçekte pek de realistik değil, aldığınız büyük hasarlar bile hızınızı pek de düşürmüyor. Motoru arkada olan ve ağırlığın yüzde 65'inin arka te-

kokpiti mevcut, ayrıca arabanın içindeki şoför sağa sola bakıp vitesi değiştirmek için elini hareket ettiriyor, onun dışında elini veya ayağını camdan çıkarmıyor, camdan dışarı tükürmüyor veya herhangi bir şey atmıyor, bu yüzden Türk şoförler için biraz sönük ve gerçekçi olmayan bir tip olarak kalıyor. Oyunda yolun kenarında bekleyen ve gördüğü ilk üstü açık arabaya balıklama atlamaya hazır hatunların olmaması da bir eksiklik. İnsan en azından yanında "Hayatım çok iyisin, daha hızlı, daha hızlı" diyerek size moral ve gaz verecek bir sevgili bekliyor (ah nerde o eski Outrun'lar...)

Sahip olduğunuz arabaların görünüşünü ek parçalar satın alıp monte ederek veya envai çeşit renge boyayıp süsleyerek değiştirebiliyorsunuz, bu konuda hayal gücünüze pek de bir sınır koyul-



mamiş

Oyunun seslerine de diyecek bir şey yok, klımadan vites değiştirme sesine, motor gürültüsüne ve çevreden gelen seslere kadar her türlü ayrıntı oyuna yansıtılmış. Bu arada şunu da belirtmeden geçemeyeceğim, Porsche'un motor sesi, Ferrari motorunun çıkaracağı sesler kadar etkileyici değil.

Bazı parkurların bazı bilgisayarları zorlayacak kadar ayrıntılı çizildiğini unutmayın, özellikle de ormanlık yollarda frame rate düşebiliyor ve yarışınızı kabusa dönüştürebiliyor, o yüzden "paralı" yarışlarda ekran çözünürlüğünü ve grafik detayları düşürmeniz iyi bir çözüm olabilir.

Oyunun multiplayer modunu test etme şansını maalesef bulamadım, sevgili Level editörleri ve YİM'i CEM benimle yarışacak cesareti kendilerinde bulamadılar. İnternet üzerinden başka yarış severlerle yarışmak mümkün, ancak bu yazıyı yazdığım sırada mümkün değildi. Doğrudan İnternet bağlantılarıyla da karşılıklı yarışmak olası, ancak pinginizin 100-200 MS arasında olması gerekiyor, aksi halde rakibinizin bir oraya bir buraya ışınlandığını gör-



ben sana, var mı öyle "Abi Sinan gitti, dergiyi ancak sen kurtarırsın, yaziver şunu da" demek) (Bu sayıda M&M 8 açıklaması göremezseniz sevgili okuyucu bilin ki tüm suç, bütün gün Porche süren bu adama aittir... Cem) oyunun başarısı ortada demektir. Belki de yeni bir araba almamla aynı döneme denk geldiği için araba kaynayan

kerleğe bindiği bir arabayı kullanırken, bir virajda dönerken aynı anda yavaşlamak için frene bastığınızda spin atmanın ne demek olduğunu çok iyi göreceksiniz.

Oyunun görsel gerçekliğine diyecek yok! Her bir Porsche modeli en ince ayrıntısına kadar gerçekçi bir şekilde modellenmiş, her arabanın kendine özgü bir 3D

Alternatif

Interstate 82

Sayı/Puan

Ocak 2000, 8/10

mek moralinizi bozabiliyor

Son olarak da oyuna verdiğim puan üzerine bir şeyler söylemek



istiyorum. Yılların oyuncusu olarak benim notum kıttır, bir oyunun 90'in üzerinde alabilmesi için en az bir Diablo, Starcraft, Master of Magic, X-COM kadar derin ve bağımlılık yaratabiliyor olması gerekir. Bir noktadan başka bir noktaya en hızlı şekilde ulaşmak bir süre sonra anlamsız geliyor ve benim yaptığım gibi üstü açık Porsche'unuzla en sağ şeritten saatte 60-80 km hızla ortamın tadını çıkara çıkara gitmeye başlıyorsunuz. Arada bir arkadan kornaya basanları da yolun dışına, hatta becerebilirseniz uçurumdan aşağıya itiverin. Yolunuz açık, gözünüz yukarda olsun (Blackbird geçebilir).

Blackbird

Grafikler

Grafik detaylar en üst seviyede, bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en iyi grafiklere sahip.

Ses ve Müzik

Her türlü efekt gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtılmış, ne var ki motor gürültüsü ve müzikler bir süre sonra rahatsız edici olabiliyor.

Oynanabilirlik

Sola, sağa, hızlan ve yavaşla, hepsi bu kadar; oynanabilirlik en üst düzeyde, bir derinliği kaydırmıyorduk...

Atmosfer

Need for Speed ile gerçekçi ve alılabildiğine hız tutkusunu, pişman olmadan gaz basabilmenin keyfini yaşayacaksınız...

LEVEL Notu

87

Tartışmaz NFS sensusini ve tüm yarış oyunlarının her açılan en iyisi. Grafikler, ses ve oynanabilirlik mükemmel, oyun modları daha çeşitli ve heyecan verici olabiliyor.

Minimum: Pentium 200 MMX, 32 MB Bellek,

4X CD, 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium II 400, 64 MB RAM, 8X CD,

3D ekran kartı (32 MB)

Grafik: Hardware 3D - Maksimum 600 x 1000

çözünürlük

Multiplay: İnternet ve AG üzerinden 8 kişi

Ekrana: 3D ses, Racing Wheel desteği

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

MAVS 7000

LEVEL

53



MAJESTY: The Fantasy Kingdom Sim

Level tarafından gelmiş geçmiş en kapitalist oyun ödülünü hak eden eser.

Yapım: Cyberlore Studios

Dağıtım: Microprose

Tür: RTS

Web: www.microprose.com

Oyun dünyası yine bir değişim sürecine girdi. Yaklaşık 4-5 yıl önce başlayan bir furya ile RTS, FPS gibi bugün çok iyi bildiğimiz oyun türlerinin standartları belirlenmişti. Yine iki-üç sene önceki bir 3D furyası ile de Tomb Rider tarzı aksiyon oyunları katıldı aramıza. Ancak elbette ilerleyen zaman içinde oyun türlerinin birleşmeye başladığına da tanık olduk. Hatta bu oyun ile ilgili olmasa da örnek vermek açısından değinmek gerekirse, 3D RTS'lerin oynanış zorluğundan herkesin şikayetçi olduğunu hatırlarsınız... Neyse, dedğimiz gibi, zaman içinde oyun türleri içine oluşan bu karışırma, şansımız var ki, bazı zamanlarda güzel aranjmanlar da çıkartabiliyor karşımıza.

Oyun türlerinin karışmalarını şöyle bir düşünelim. Ya da bunu yapabilmek için önce kabaca hangi oyun türlerinin mevcut olduğunu bir sayalım. RTS, FPS, 3D Aksiyon (ayrı zamanda 3rd Person ...), Sıra Tabanlı Strateji, Simülasyon, FRP, RPG, Adventure vs... Şimdi de bu türlerin hangilerinin birbirleri ile karışması durumunda güzel bir oyun ortaya çıkabileceğini düşünelim (ki bunu zaten bizden önce yapmış olduklarından piyasada bir sürü örneğini bulabiliriz) FPS-Adventure (aklıma oyun ismi gelmedi ama şimdi var biliyorum), 3D-RTS (son zamanlardaki RTS'lerden her hangi birini...), Simülasyon-RTS (Battle Zone



vaya Heavy Gear serileri mesele...), FPS-FRP, FPS-RPG (Daggerfall, M&MB, Ultima Ascension vs...), 3D-Adventure (Gabriel Knight, Phantom Menace vs...)

Hayat bir bilimcedir

Son aylarda ortaya çıkan oyunlardan, firmaların yeni bir tür denemeye başladığına tanık oluyoruz. RTS-RPG, RTS FPS karışımı olan bu oyunlara aslında kısaca RPS (Role Playing Strateji) deniliyor. Hemen tahmin edebileceğiniz gibi, RTS'lerin kaynak yönetimi ve RPG'lerin karakter yönetimi-

nin birleştirildiği bu oyunlarla RTS'lerin içine düştüğü "kaynak toplama asker üretme bayıra mevlası kayıra" açmazından çıkabileceği umut ediliyor. Ve samimi bir iti-



rafta bulunayım, ben de öyle olacağına inanıyorum ki elimize geçen türün ilk örnekleri de bu savımızı destekler gibi görünüyor.

Orijinali Intertoy tarafından ülkemize getirilen, Microprose'un Majesty'si de RPS'ler için fena sayılmayacak bir başlangıç yapıyor gibi görünüyor.

Majesty her şeyden önce oynanış tarzı ile dikkat çeken bir oyun. Belki önce biraz konusundan bahsetmem lazım. Genç bir Kral olarak yönetmeye başladığınız ülkenizin değişik bölgelerinde bin bir türlü bela ortaya çıkıyor. Ve göreviniz icabı halkınızı mutlu etmek için söz konusu bölgeye (yani göreve) el atıp vaziyeti berke-mal duruma getirmeye çalışıyor-

sunuz.

Ancak şimdi deminki paragrafın başında giriş yaptığımız konuya geri dönelim, oyunun oynanışı alıştığımız RTS'lerden farklı. Aslında çok farklı. Alışılmış RTS'lerde bir göreve başladığınızda binalar kurar, kaynak toplar ve deliler gibi askeri birim üretirsiniz. Sonra ürettiğiniz birimleri gruplar halinde veya tek tek seçip, "sen oraya git, sen buraya git, sen şurada dur gelene geçene göz kulak ol, sen de git şu düşman ana üssüne bir ates aç bakalım ne kadar güçleri varmış, değerli bir şeyin de varsa burada bırak, dönünce alırsın keh keh keh" şeklinde emirler verirsiniz. Ve daha da kötüsü her emri eksiksiz yerine getiren robot elemanlarınız bu dediğinizi hemen yapardı.

Oysa Majesty'de, bir göreve başladığınızda kalenin etrafındaki halkınıza saldırın bin bir çeşit şeytani yaratığı veya düşman uslerini yok etmek için kullanacağınız yöntem yukarıda bahsettiğimiz klasik RTS anlayışından son derece farklı. Bir kral olarak, yapılı masını istediğiniz iş için bir fiyat belirleyip bir ödül koyuyorsunuz ve etraftaki askerleriniz, kahramanlarınız bu ödülü alabilmek



için sağa sola koşuşturup duruyorlar. Haritada bir bölgeyi keşfetmek istediğinizde oraya gidip çift tıklayarak bir "explore" bayrağı dikip, sağda çıkan menüden o iş için ne kadar ödül koyacağınızı belirliyorsunuz. Kısa süre sonra o ödülü almak isteyen kahramanlarınızın oraya doğru bir yarışa başladığını görüyorsunuz ki, onlar yarışırken harita da açılmış oluyor. Veya sağda solda dolaşp elemanlarınıza saldıran bir düşmanın üstüne çift tıklayıp bir ödül belirliyorsunuz ve kısa bir süre sonra krallığınızdaki bütün ödül avcısı savaşçılar bu zavallının peşine düşüyorlar. Spotta da dediğimiz gibi, bu oyun herhalde bugüne kadar yapılmış en kapitalist oyun. Çünkü, parası neyse veriyorum, bana derhal bu işi yapın şeklinde eğlenceli bir mantığı var. Hatta, bir işi daha önce yaptırmak istediğinizde, ödülünü artırmanız gerektiğini de görüyorsunuz. Diyorum ya kapitalizmin kuralları sonuna kadar işliyor bu oyunda.

Aşk, kocaman bir yalandır

Elbette oyunun bir de kaynak yönetimi kısmı var ki, bu sistemi sevdiğimi de söylemeliyim. Gerçek bir krallıkta olduğu gibi, siz onu üretmekle bunu üretmekle, şunu toplamakla falan uğraşmıyorsunuz, halkınız sizin için gerekli üretimi yapıyor ve para kazanıyor. Size düşen sadece vergi toplamak ki, vergi tahsilatlarınız devamlı dolaşp kapı kapı krallık alacaklarını tahsil ediyorlar. Dolayısıyla bu oyundaki kaynağınız insanlar ve onlar da siz başarılı bir yönetim sergileyip koruyabildiğiniz sürece çoğalmaya devam ediyorlar.

Oyundaki binalar üç farklı ka-



tegoriye ayrılmış durumda: Utility, guild (esnaf ve sanatkarlar odası) ve temple. Utility türündeki binalarda genellikle bir şeyler üretilmekte ve bu ürünler oyundaki kahramanlar tarafından satın alınarak kullanılmaktadır. Mesela Blacksmith'de yeni silahlar araştırıp geliştirebilirsiniz ve üretime geçtiğinizde artık kahramanlarınız kazandıkları paralarla gidip yeni silahlar alabilirler kendilerine.

Guild ve temple sınıfındaki binalar ise kahramanların yetiştiği özel binalar. Warriors, Wizards, Rangers gibi tipleri ancak bu binalardan elde edebilirsiniz. Kahramanlarınız oyuna ilk girdiklerinde birinci level, deneyimsiz bir savaşçı olmalarına rağmen eğer hayatta kalmayı başarabilirlerse başardıkları her görevle biraz da-

ha deneyim kazanıp sınıf atlıyorlar ve etraftaki düşmanların kabuslarına girebiliyorlar. Ancak ne yazık ki, kahramanların veya etraftaki herhangi bir birimin üzerinde direkt kontrolünüz yok. Ya da ne yazık ki demek yerine, iyi ki demek daha doğru olur. Çünkü sonunda, RTS'lerde karşılaştığımız, siz söylemeden hiçbir şey yapamayan sıkıcı birimlerden kurtulmuş oluyoruz böylece.

Para Herşeydir

Oyun ne yazık ki sadece 800x600x16 bit modunda çalışabiliyor. Ama buna rağmen grafikleri son derece güzel ve canlı. Oyunun arabirimi ise son derece kolay ve kullanışlı. İnsanı sıkı, boğan, karmaşaya yol açan RTS'lerin yarattığı RTS fobisinden kurtulmanızı sağlayacak kadar kullanışlı hem de Dolayısıyla oynanış da zevkli ve sürükleyici.

Açılış introsuna özen göstermediği dikkat çekse de, oyun içindeki müzikler ve ses efektleri, görsel materyal, renkli haritalar, renkli ekranlar oyunun çekiciliğini artırıyor.

RTS severlere almalarını tavsiye edeceğim bu oyun sayesinde FRP-RPG hayranlarının da

sayısının artacağını umarım. Gerçi fanatik FRP'çileri tatmin etmeyecek düzeyde olsa da oyundaki FRP-RPG tadının sürükleyiciliği ve bir oyun için olması gerekli en önemli faktörü, yani eğlenceyi de koruklediği çok açık.

İyi eğlenceler

Cem Şancı



Grafikler	Renkli ve göz alıcı. Detaylı ve güzel. Oyunun grafik bakımından artı puan aldığını kabul edebiliriz.
Ses ve Müzik	Oyun sırasında çalınan müzik sürükleyici. Sesler de fena değil. Canavarlar tarafından yenilen köylüler hanki çığlık atıyorlar.
Oynanabilirlik	Majesty'nin oyun sistemi tamamen dinamikliğin mükemmel olması temelini dayandırır.
Atmosfer	Kontrolde tamamen sahip olmamak biraz sıkıcı olsa da koşuşturan halkınızı ödüllere yönetmeye çalışmak, yeterince orijinal bir fikir.
LEVEL Notu	86
	Oyun orijinal bir fikir üzerine kurulmuş ve RPG tadında bir RTS yaratmayı başarmış görünüyor. Karakterlerle biraz daha etileştirmenizi sağlasaydı iyi olurmuş.
	Minimum: P166 MHz, 32 Mb Ram, 250 Mb HD, 4x CD Rom, 2 Mb Direct X, Video Kart, sound Kart.
	Önerilen: P233 MHz, 32 Mb ram, 250 Mb HD, 16x CD ROM, 2Mb Video, Sound Kart.
	Multiplayer: Var.
	Ekstra: Yok.

Alternatif
Magic & Mayhem
Sayı/Puan: Mart 99 7/10



SUPERBIKE 2000

Kaskınızı takmadan motorsiklete binmenin tek yolu...

Yapım: EA Sports

Dağıtım: Aral İthalat

Tür: Motosiklet Yarışı

Web: www.easports.com

Merhaba pek sevgili ve sayın Level halkı. Bugünkü konuşmamıza hız ülkesinin en büyük temsilcilerinden biriyle başlıyoruz. Kendisi uzun uğraşlar sonucunda diğerleri arasından sığınmayı başarmış, güzelliğinin ünü dört bir aleme yayılmış şirin mi şirin, seksi mi seksi, taş gibi bir oyundur. "Ekspresyonistlere göre hız denemelerinin epileptik açıdan incelenmesi" adlı son kitabında da belirttiği üzere iki teker üzerindeki hız hissi insanda bir takım vahşi içgüdüleri ortaya çıkartmakla kalmayıp bir grup insancağızı da hız manyağına çevirmiştir. Ve bayanlar baylar karşınızda bu konudaki uzmanlığı göz kamaştırıcı ünlü Superbike2000:

"ihtiyacınız olan kudret

Bilmem farkında mısınız, ama yarış oyunları konusunda epey berektli aylar içerisindeyiz. Her ay istisnasız en az bir ya da iki yarış oyunu bilgisayarları ziyaret ediyor. Ve yine dikkat ettiniz mi, ama çok sağlam eski araba yarışlarının devamı haricinde (Need for Speed, Test Drive vs.) firmalar yeni bir araba yarış serisi yaratma riskine girmek istemiyorlar ve



yor. Oyunda göreceğiniz her öğe legal ve gerçeğinin tıpkısının aynısı. '99 şampiyonasında olan 13 pistin hepsi, 6 büyük motosiklet üreticisinin bebekleri (Aprilia, Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki, Yamaha) teknoloji harikası ve 20 dünyaca ünlü sürücü (şu ana kadar üç kere şampiyon olmuş Carl Fogarty dahil!) seçebileceğiniz arasında sizi bekliyor.

Oyuna girdiğinizde üç tip yarış imkânınız olacak: Quick Race, Single Race ve Championship. Quick Race'de sürücü ve motorlar sizin için seçilir, diğerlerinde ise kendi ayarlarınızı yaptıktan sonra oyuna geçersiniz. Ancak yarışa sonuncu sırada başlamak istemiyorsanız önce qu-

farklı arayışlara giriyorlar. Böylece ortaya ya şöpar araba yarışları (Beetle Crazy Cup) ya da motosiklet yarışları çıkıyor. Bunlar arasından ise bazıları var ki, grafikleri dudak uçuklatıyor, ayrıntı seviyesi çene düşürüyor, atmosferi kimi zaman göz dolduruyor! İşte

bu "bazı oyunlar"ın piyasadaki son temsilcisini okuyorsunuz şu an. EA Sports yine yaptı yapacağını ve bilgisayarınızın üç basamaklı işlemci hızınızı katlayıp dağıtacak deliler gibi bir motor oyunu hazırladı.

Superbike2000 çok fazla başarılı olamamış EA Sports'un bir önceki yarış oyunu Superbike World Championship'in geliştirilmiş, düzeltilmiş, daha bi cici bici olmuş halidir. Bir önceki vesiyonuna göre SB2000'de daha ayrıntılı istatistikler, bisikletler, sürücüler, takımlar, 99 yılının pistleri, yeni internet oyun sistemi, split-screen oynama seçeneği, yarışlardan hemen önce pisti ayrıntılı gösterme ve yeni bir yarış yorumcusu var. Oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi Superbike World Championship lisansına sahip olması. Bu da hiç bir pistin, motosikletin veya yarışçının hayali olmadığı anlamına geli-

alify mod'da oynayıp pisti en kısa sürede bitirmeye çalışmalısınız. Diğer sürücülerin ne kadar zamanda bitirdiği gözönüne alınarak kaçınıcı olacağınız belirlenir. Ama yok, daha ilk oynayıta başari olamam, ben en iyisi paşa paşa en arkaya geçeyim derseviz, pisti tanımanız için de bir free practice seçeneği olacaktır. Hoş tabii tüm bu yarış olaylarına geçmeden ayarlayabileceğiniz bir dolu seçeneğiniz var, ki bunlar oyunu büyük ölçüde değiştiriyorlar. Bunların başında tüm yarış oyunlarında olan tur sayısı, araç sayısı, CPU'nun sürüş yeteneği, otomatik vites seçeneği ve hava koşulları (güneşli, bulutlu ve yağmurlu) var. Gelelim çoğu oyunda olmayan ve oyunun zorluk seviyesini üçbin kat kolaylaştırıp zorlaştırabileceğiniz opsiyonlara : üç level hızlandırıcı yardımcısı, üç level frenliyci yardımcısı, ekstra frenleme gücü, oto-



matik frenleme seçeneği ve otomatik sürücü kontrolü yardımcı. Bunların hepsinin açık olmasıyla hepsinin kapalı olması arasında dağlar gibi fark var. ve hepsi açıkken neredeyse hiç düşmüyorken, hepsi kapalıyken de, yani en gerçekçi modda, yerden pek kalkmıyorsunuz. (mesela frenleyici yardımcısı uzakta viraj gördüğü anda motoru yavaşlatırken, otomatik sürücü kontrolü yardımcısını kapatırsanız adamınızın ağırlığının dengesini ayarlamamız gerekecek!). Öte yandan tüm yardımcılarının açık olması demek, yarışta iyi bir derece yapacağınız anlamına gelmiyor. Bilakis bazı yarışları onları kapamadan iyi bir dereceyle bitiremeyeceksiniz bile.

Bu ayarlamaların yanında, motor tutkunları ve bu konuda bilgili insanlar için çok daha teknik ayarlamalar da var. Direksiyonun geometrisi, süspansiyonlar, vitesler ve lastik ayarları bunlardan bir kaç. Unutulmaması gereken nokta şu ki, bu ayarların pıstten pıstte değişeceği ve doğru bir şekilde kullanılırsa en azından sürücülük yeteneği kadar önemli olduğu. Ama her bayağıdın harcı da değil hani, bunlardan kendine özgülü bir araç yapabilmek.

Oyunumuz ayar seçenekleri bunla da bitmiyor. Şimdi oyunun bir bilgisayar oyunu mu yoksa iki boyutlu düzlemde gerçek bir yarış mı olacağına karar vereceksiniz. Yani diğer bir deyişle full çarpışma, motorun ve diğer parçaların zarar görmesi, yanlış başlangıç kuralı ve diskalifi-

ye olma seçenekleriyle oynayacaksınız.

motorunuzdan pompalanan benzinde mevcuttur"

Tüm içgiciklyıcı ayarların kapıldığı bir modda oyun çok daha basit kavranabilen bir arcade'e dönüşürken, gerçek oyuncular ve motor sesiyle yatıp, egsoz sesiyle uyanan manyaklar için de tam bir simülasyon canavarı olacaktır. Ama inanın bana, böyle bir modda oynamak, hele ki bilgisayarın sürüş yeteneğini de arttırdıysanız çok ama çok zor. Sakın gaza gelip benim yaptığım gibi oyuna hepsi açık bir şekilde



sorabilirsiniz. Anlatıyorum çünkü, her düşüştü aynı sahneyi defalarca görmek çok can sıkıcı. Özellikle

madığı kadar etkileyici. Neredeyse bambaşka oyunlar oynadığını hissettiren oyun içi ayarları ve aynı makineden iki kişinin oynamasını sağlayan split-screen özellikleri çok çok iyi. Ama bazı yerlerde kontrolün zorlaşması ve bazı hareketlere alışmanız zaman alabiliyor. Sesler de biraz hayalkırıklığına uğratır gibi ama onun haricinde profesyonel bir motor yarışında (bakın yarış diyorum, çünkü motorsikletle yapılan artistik hareketler de var, ve bir motor oyununda aklınıza gelecek her şeye olmalı) bekleyeceğimiz her şey var. Makinesi kuvvetli olanları ve motor yarış tutkunlarını gerçek bir şölen bekliyor.

Gökhan & Batu



başlamayın!

Sürüş yardımcılarını kapalı oluncaya düşmeniz kaçınılmaz olacaktır. Attığınız taklanın boyutuna ve çarpışmanın şiddetine göre aracınız uçup gidecek uzaklara bir yer konacaktır. Tabii sürücünüz de hemen kalkıp otomatik olarak motora koşacak onu kaldırıp tekrar üzerine binecektir. Şimdi niye bunu anlatıyorum diye

le motorunuz çok uzağa fırlarsa, adaminiz araca koşurana kadar size iki kere tur bindiriyorlar! Hoş, tabii bu sırada diğer araçlar size ve motorunuza da çarpabilirler tabii ki, o zaman işler iyice karışık zincirleme kazalar falan oluyor. Aslında bunlar geçekçilik katmış ve bir yere kadar güzel olmuş, ama bir saatten sonra da bayabiliyor. Öte yandan aracınız bu düşmeler sonucunda zarar alsada ne motor sesinde ne de görünüşünde her hangi bir değişiklik olmuyor, anlayacağınız çok dengesiz bir gerçekçilik sistemi (aslında ayrıntı belki bunlar, ama ayrıntılar değil midir hepimizin derinlerden istediği, güzelliğin ilk sırrı, şeytanın saklandığı!)

Superbike2000 genel olarak süper bir oyun. Grafiklerinin muhteşemliği ve detay seviyesi, hiç bir motosiklet oyununda ol-

Alternatif

GP 500

Sayı/Puan

Aralık 99 8/10

Grafikler

Makinenz kaldığı süre ve tüm detay seviyeleri açarsanız olabileceğinin en iyisi, harikulade, heyecan verici, etkileyici.

Ses ve Müzik

Müzikler bir motor oyununda ne kadar önemliyse, müzik üzerinde de o kadar uğraşmışlar. Ses efektleri ise fena değil.

Oynanabilirlik

O kadar çok çeşitli zorluk seviyelerini ayarlayabiliyorsunuz ki, bir çömez de profesyonel de tad alabilir.

Atmosfer

Atmosfer açıkçası olağanüstü değil. Süperbike tutkunları için hazırlanmış bir gerçekçilik harikası.

LEVEL Notu

89

Bir süperbikeçi kesinlikle almalı, bir motor oyuncusu almalı, bir yarışçı almalı iyi olur. Bir oyuncu ise diğer sayfalara bakın.

Minimum: Pentium 233, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 12 hızlı CDROM, 8 Mb 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium II-400, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 hızlı CDROM, 32 Mb ultra

TNT2

Multiplayer: internet/splitscreen

Grafik Destegi: hardware

LEVEL KARNESİ

DEVIL INSIDE

Böyle bir tv şovu daha önce görmediniz.

Yapım, Dağıtım: Cryo

Tür: Aksiyon/Adventure

Bilgi için: www.cryo-interactive.com

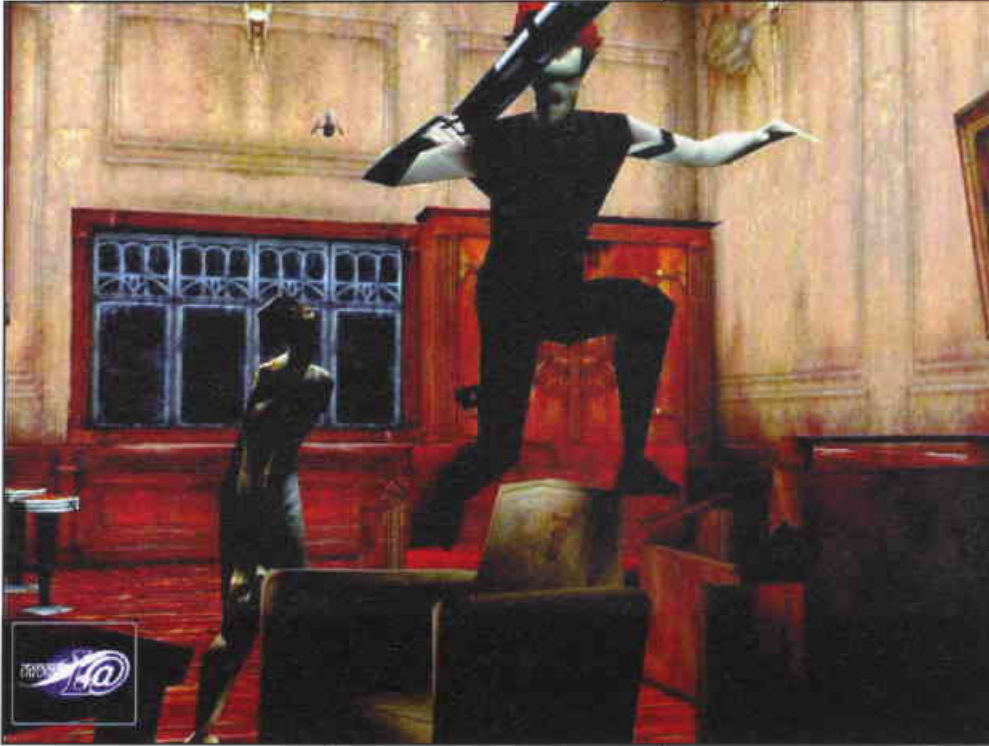
Heyl Dert etme, sadece gereksiz bir ağırlıktan kurtuldun! Bu cümleyi birkaç saniye önce kafasını magnumla patlattığı bir zombiye söyleyen soğukkanlı, gözüpek, sıkı kalçalı ama havuç kafalı bir kahramanın başrolünde olduğu, Resident Evil tarzı 3d Aksiyon türünde bir oyundan bahsetmek istiyorum biraz. (Dikkat yöneltilim lütfen.)

Dave Ackland, bahsini ettiğimiz havuç kafalı adam, bir zamanlar sıkı bir polistir. Ancak memurluk ile para kazanmanın zor olduğunu anlar ve polislikten ist-

gelme karizmatik bakışları ve havuç kafası ile aynen şu lakırdıları eder, "Canlı yayında polis baskını, gerilim, kan, korku ve... Rating!" Bu sırada korumalar kapıya gelmiştir ancak Tv patronu şişman adam elinin bir işareti ile korumaları durdurur, "Bu beyefendi yeni starımız. Ona yeni odasını gösterin..."

DAVEEEEE! BİR İMZAAA VERİR MİSİN?

Dedik ya, Dave Ackland, gazetecilikle istigal etmeye karar vermiş bir polistir. Artık incelediği olayları lokal yayını yapan ve pa-



kek karakteri başka bir erkekle opuşturmeye çalışmış ve anladığım kadarı ile başarılı da olmuş. Yani bizim bin yıl düşünsek, iki bin yıl The Sims oynasak aklımıza gelmeyecek bir fantezi yapmış çocuk ve oyundaki karakterini Gay yapmış (homoseksüel yani...). Bu olayı gören yazar da gazeteden yazıp çizmiş duyduğumuza göre... Vay elendim nasıl böyle bir oyun yapılmış vs... Neyse, o çocuğun içinde bu dürtülerin zaten var olduğu gibi yorumlarımızı hemen pas geçip Devil Inside'a dönüyorum ve diyorum ki: Aman! Arkadaşlar aranızda oyunu örnek alıp, akşamları kadın kılığında sokağa çıkmaya özenen varsa ya yapmasın ya da yaparsa oyunda gördüm diyip zaten zor gelişen ülkemdeki oyun piyasasını zan altında bırakmasın oldu mu? Bakın açık açık söylüyorum, bu oyundaki Dave'in kadın bir şeytana dönüşmesi aslında simgesel bir tasvirdir. Ve insanların içindeki şeytanını, daha çok kadınların davranışlarıyla benzerlik gösterdiğini anlatmaya çalışan bir benzetmedir.

fa ederek Kalforniyadaki bir kabolu TV ile anlaşır. Evet, zannediyorsunuz ki, o TV kanalının kapısında koruma olacak mı? Hayır. Adamımız (havuç kafalı olan) TV kanalının sahibinin odasına girer (çaatt) (randevusuz içeri girme efekti...) ve aynen şunları der: "Manyak rating yapacak bir program var. İlgilenir misiniz?". Tv kanalının sahibi de aynen şu cevabı verir, "korumaları çağırdım, buraya gelmelerine sadece 20 saniye var. Ne söluceksen çabuk söyle." Adamımız da doğuştan

zarlama üzerinde özelleşmiş bir TV kanalı için yapmaktadır. Gözünüzün önüne getirin. Dave'in bir baskını canlı olarak ekranlara gelmektedir. Her taraf kan ve silah sesi ile doludur ve bu sırada araya bir reklam girer. "**MUCİ-ZEVİİ ROKELBIIIRRT İLE BEŞ DİİL, DÖÖRT DİİL, ÜÇ DİİL, TAM BİR AYDA 20 KİLO VEREBİLİRSİNİZ. ŞİMDİ SADECE 29.99 DOLAR VE ÜSTELİK YANINDA ÜÇ PAKET ÖZEL C VİTAMİNİ TOZU İLE BİRLİKTE..**"

Ancak Dave sıradan bir insan değildir. Bu havuç kafalı, karizmatik bakışlı adam aynı zamanda sıra dışı ve doğa üstü bir güç de sahiptir. Adamımız (havuç kafalı olan) istediği zaman kadın olabilmektedir. O şirin, havuç kafalı kahramanımız şeytan ruhlu ve şeytani özellikleri olan Deva'ya dönüşmektedir. Şimdi bir saniye burada duralım. Son günlerde büyük gazetelerimizde bir tartışma ortaya çıktı. Bir köşe yazarımızın oğlu mu, torunu mu ne, Sims oynarken, yönettiği er-



Sanatsal bir olaydır. Aklimızı şeyimizle çalıştırmayalım lütfen. On-yargılarımızla...

NEREDE KALMIŞTIK?

Hikayemize geri dönelim hızlıca. Adamımız havuç kafalı Dave

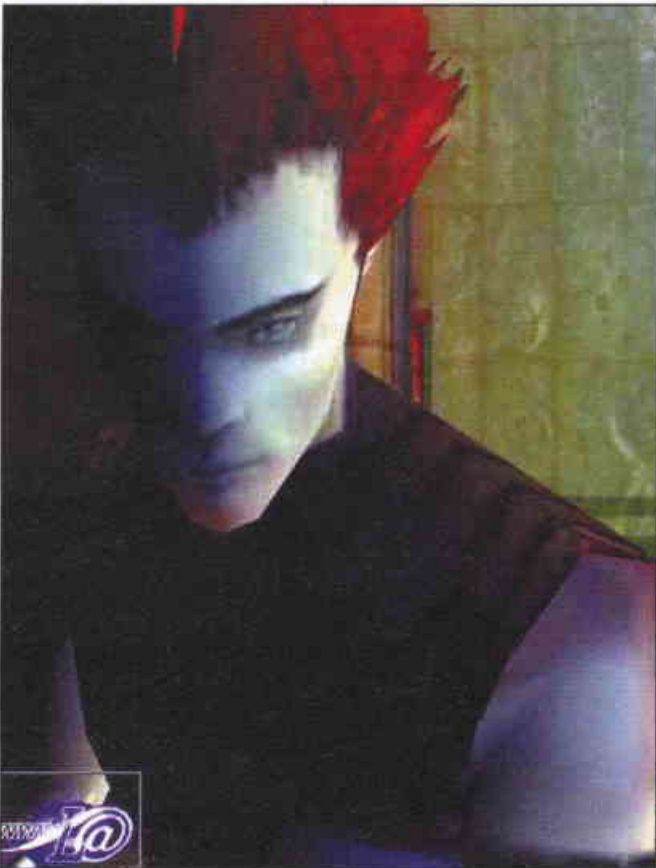


bir gece bir ihbar alır ve akıl almaz cinayetlerin işlendiği söylenen bir eve baskın düzenler ama ev öyle bir evdir ki, evi yaptırırlar günün birinde maddi sıkıntıya düşersek evi korku filmleri için set olarak kiralarız yolumuzu buluruz diye yaptırmışlardır sanki. Görünce siz de bana hak vere-

ceksiniz. Zaten ev de tipine yaraşır biçimde azına kadar zombilerle doludur ve havuç kafalı adamımız Dave ile onun ikinci kişiliği şeytani Deva, bu evin sırrını çözebilmek için bin bir çeşit zombiyle savaşmak zorunda kalacak-

tir. Tabii madalyonun diğer yüzü de tüm bu olan bitenin peşinizdeki bir kameraman tarafından anında ekran karşısındaki sevgili seyircilere ulaştırılıyor olmasıdır.

Tv şovunu yöneten Jack T Ripper'in oyun boyunca o kameraya geçin, şu açıdan görüntü istiyorum, şunu kaçırmayın gibi



sözler sarf ettiğini arada da sizi gaza getirmek ve seyircileri coşturmak için şov yaptığını göreceksiniz. Bir zombiyi kafasından tek vuruşla yere yıktığınızda seyircilerin istenik çığlıklarını duyacaksınız, zombinin geberişinin yavaş çekim ekrana yansımaları seyredeceksiniz. Bir tuzağa düşüğünüzde yine seyircilerin korku dolu çığlıklarını ve Jack'in tempo-yu arttıran yorumlarını duyacaksınız, kameramanların tuzakla ilgili çekitkenleri ve ekrana yansıyan görüntüleri seyredeceksiniz.

Alone in The Dark serisinin yaratıcısı Hubert Chardeau (Hubirrr Şadööö) tarafından dizayn edilen oyunda Alone in The Dark serisinden de, Resident Evil serisinden de bir şeyler bulacaksınız. Oyunda karşılaşabileceğiniz elli ayrı çeşit yaratık var ve bunların herbirinin ayrı bir saldırı taktiği var. Neyseki oyuna başlarken kullandığınız Magnum'a ilerleyen aşamalarda 6 yeni silah ve 8 pisışik güç de eklenecek.

Oyunun ilginç ve güzel yanının bir Tv şovu havasında yaşanıyor olmasından kaynaklandığını yazmıştık. Elbette hareketlerinizi ekrana yansıtılabilmek için devamlı peşinizde koşan bir de kameraman olacak. Doğrusu, bu kameramanların bütün işinin gücünü sadece çekim yapmak olduğunu düşünüyorsunuz çünkü bazan zombiler sizi bırakıp onlara da saldırabiliyorlar ama kameramanların bir adım bile geri gitmediğini görünce kar-

şlarında saygıyla eğilmeyi düşünebiliyorsunuz. Çatışmalarında sadece kendinizi değil, kameramanınızı da korumayı unutmayınız.

Etraf karanlık ve tehlikelerle dolu. Havuç kafalı kahramanımız ise canlı yayında zombi avlıyor. Aslında diğer oyunlardan daha fazla saçma değil ama daha oynanır olduğu kesin. Ufak tefek hatalarını görmezden gelmeyi başarabilirseniz kendinizi atmosfere kapırtmanız çok kolay olacaktır.

Cem Şancı

Grafikler

Ağaç ve çalıklardaki bastan savmalık göze hemen çarpıyor. Karakterlerin de çok detaylı olduğu söylenemez.

Ses ve Müzik

Havuç kafalının sesi biraz daha etkileyici olabilirdi. Müzik ve diğer sesler ise atmosferi tamamlayacak kadar iyi.

Oynanabilirlik

Böyle bir oyunda atlama olmaması iyi gibi görünse de oyunu bir platform oyunu olmasını belki de buna borçluyuz.

Atmosfer

Son derece atmosferik; insanı içine çeken bir oyun. Bir adım sonra neyle karşılaşacağınızı merak ediyorsunuz.

LEVEL Notu

70

Ratingi yüksek bir oyun olduğu kesin. Ufak tefek hataları olsa da oynamaya değer.

Minimum: PII 350 32 MB Ram, 3D Kart

Önerilen: PIII 500, 64 MB Ram, 3D Kart

3D Desteği: Var

Multiplayer: Var

Extra: 3D Sound

Alternatif

Guardian of Darkness

Sayı/Puan

Ağustos 99 7/10

LEVEL KARNESİ



BEETLE CRAZY CUP

Tüm zamanların en vahşi, çılgın ve eğlenceli oyununa hoşgeldiniz.

Yapım: Xpiral

Dağıtım: Infogames

Tür: vosvos yarışı

Web: www.xpiral.com

6 0'lı yıllarda, hatırlarım, (hatırlar, emin olun...-CEM) "Savaşma Seviş" sloganları dört bir yanda yankılanırken, hippiler başlarında çiçekten taçlarıyla birbirlerini boyarlarken kenarda köşede saklanmış küçük ufak mini minnacık dostlar, vosvoslar, tüm renkleri ve eğlenceleriyle ortamı şenlendiriyorlardı. O zamanların kaplumbağası 68'lerin ekolüydü ve eminim hiç bir hippie 32 yıl sonra o ana kadar gördüğü tüm vosvoslardan daha çok aracı monitör karşısında hiç ayak basmadığı yerlerde çılgınca-sına sürebileceğini değil hayal etmek, aklının ucundan bile geçiremezdi...

halk arabası, halkın arabası

Oyunun yapımcısı Xpiral denen vosvos manyağı bir grup profesyonel bilgisayar oyunu programlayıcılarıdır. 2 yıl gibi bir sürede yapabileceğinin en iyisini yapmışlar ve gerçek bir beetle çılgınlığı hazırlamışlar. Çılgınlık diliyorum, çünkü diğer tüm yarışlardan farklı bir oyundan bahsediyorum şu an. Niye mi, çünkü bu oyunun inanılmaz çekici iki özelliği var. Birincisi oyunun bir ruhu olması. Renklerden, müziğe, seslerden menülere, arabalara, demolara kadar hepsi inanılmaz bir uyum içinde ve oyun gerçekten sanki yaşıyor. İkincisi de oyunun şopar bir ruhu olması! Oyun, 68 kuşağının eğlenceli ve çılgın ha-



vasından iyicene nasibini almış. Böylece tam anlamıyla eğlenceli bir oyun oynuyorsunuz, hatta oyun sizi alıp yutuyor, derinliklerinde bir yerinde kaybediyor bile diyebilirim!

Tarih boyunca beetle'in bin türlü versiyonuyla bin türlü yarışlar yapılmıştır. Motorları hergün sokakta gördüklerinizden epey farklı ama kıyafetleri aynı boccük kıyafetinde sevimli ama bir o kadar da güçlü beetle'lerdir bunlar. İşte bu oyunda da 5 farklı kategoride 40'dan fazla pistte (4 tane de bonus) ve 50'den fazla birbirinden kral kaplumbağayla yarışacaksınız. İşte oyunun en zevkli yanlarından bir tanesi: farklı kategoriler (Speed, Cross, Buggy, Monster ve Jump). Bunlardan Speed bildiğimiz normal yarış oyunu. Aslında Cross ve

Buggy'nin de Speed'ten bir farkı yok, ama hepsinde ortam ve yarışacağınız arabalar değişiyor. Ya-

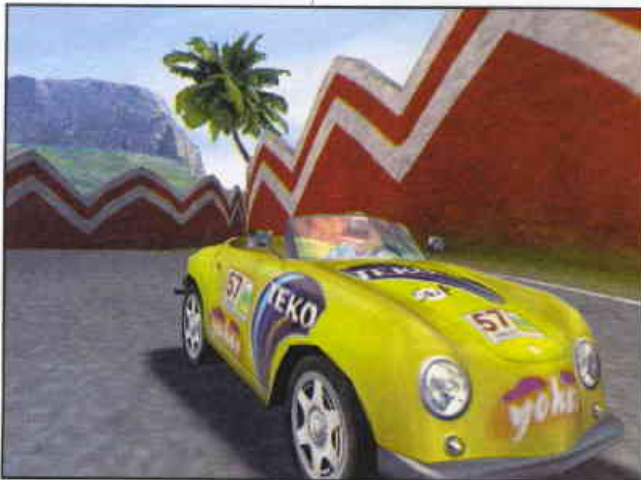
yor. Yani hem hız, hem kontrol isteyen, pek de kolay olmayan bir bölüm bu. Kategorilerin en ilginç olan Jump da ise adından anlaşıldığı üzere aya ulaşmaya çalışan kelaynakları canlandırmaya çalışıyorsunuz. Aracınızın arkasına taktığınız özel Nitro Booster'larla (hani ayınlardan Geleceğe Dönüş 3'te de vardı, trence yerleştirmişti Dr. Brown, hatırladınız mı?) hız alıp rampadan en uzaklara sıçramaya çalışıyorsunuz, ve bence çok zevkli bir bölüm.

Oyuna başladığınızda karşınıza şirin bir demodan sonra şirin bir menü gelecektir. Buradan yarışabileceğiniz uç tur mod var. Quick Race hepinizin bildiği gibi tıkla-oyna şeklinde oyuncuyu her



ni Speed'teki yollar düz asfalt ve çok fazla dönemeçli değil; Cross'takiler ise tamamen toprak, engibelli ve çok keskin virajlı (arazi yarışı anlayacağınız); Buggy'de ise deniz kenarının yanında, dört tekerlekli kuvet vari arabalarla yarışıyorsunuz. Monster ise bu üçünden daha farklı. Bu moda oynarken herhangi bir arabayı geçmek yerine size verilen belli bir sürede bir sürü engelle donatılmış bir pisti bitirmeniz lazım. İşin acıklı tarafı bu engellere her çarptığınızda sürenizden düşülü-

ayardan kurtaran bir seçenek (hoş zati oyunda pek bir ayar da yok ama). Championship'te üç ayrı şampiyonada mücadele ediyorsunuz. Her şampiyona da kendi içinde Speed, Cross ve Buggy'den oluşan bölümler içeriyor ve birinci şampiyonayı bitir-





meden (bitirmekten kastım, toplamda birinci olmak) ikincisine geçemiyorsunuz. Beetle Challenge ise oyunun en zevkli modu. Burada tüm kategorilerde en iyi olmaya çalışıp dünya beetle şampiyonasına girmeye çalışıyorsunuz. Bunun için çok basit bir para sistemi getirmişler. Yarışlardan kazandığınız parayla (ki tekrar ediyorum bu oyunda başarılı olmak ya da kazanmak sadece birinci olmak demek; ikinciyi sonuncunun pratikte pek bir farkı yok anlayacağınızı) yeni arabalar

neden iki kişinin oynanabilmesi. Öte yandan benzerlerinden çok daha kolay bir yapıya sahip olması daha ilk oynayışınızda ilk turu bitirmeden oyuna tamamen ısınmanızı sağlıyor. Bu arada unutmanızı gereken bazı noktalar da var. Mesela bu oyunda yoldan çıkma sizi diğer tüm yarış oyunlarından daha fazla etkiliyor. Eğer aracınızı biraz yoldan çıkartırsanız fren yapmışçasına



alıp satabiliyorsunuz. Her modda ne kadar yükselirseniz para kazanmanızın yanında o kadar yeni arabalar da ortaya çıkar. Eğer 5 modun hepsinde de master seviyesine gelirseniz, artık ben böceğimle bütünleştim onusuz bir yaşam levelsiz bir ay geçirmeye benzer diyecek kadar ileri gittiyseniz o zaman WBC'ye yani World Beetle Cup'a katılmaya hak kazanıyorsunuz.

herkes onu kullanmalı

Oyunun önemli artlarından bir tanesi split screen aynı makine



unutmamanız gereken bazı noktalar da var. Mesela bu oyunda yoldan çıkma sizi diğer tüm yarış oyunlarından daha fazla etkiliyor. Eğer aracınızı biraz yoldan çıkartırsanız fren yapmışçasına

yavaşlıyor, buna dikkat edin. Son olarak bu oyunu her eğlence severde, ki bu dergiyi okuduğuna göre farklı biri olmanıza imkan yok, gönül rahatlığıyla tavsiye ederim. Çok eğlenceli ve renkli havası çok kısa sürede sizi kendine çekecek, ve tüm hayatınıza yetecek kadar dört tekerlekli kaplumbağaları sürmenizi sağlayacaktır!..

Gökhan & Batu

Beetle'in hikayesi 1934 yılında başlar.

O zamanlar Almanya'nın ekonomisi tarihinin geçmişteki ve gelecekteki en kötü dönemini yaşıyordu (bir yumurta için milyon mark ödemeniz gerekiyordu desem). Alman devleti işsizliği engellemek için yol sistemini geliştirmeye karar verdi. İşe de herkesin alabileceği ucuz bir araba üretmeye karar vererek başladı. Ve böylece 1934 yılında Stuttgart'taki dizayn bürosunda Ferdinand Porsche (Ama bu amcanın diğer modelleri aradaki dengeyi sağladı galiba. Porsche ile Vosvos arasındaki dengeyi dikkat eden oldu mu hiç?-CEM) çok kısa sürede gerçekleştirmek üzere şöyle bir görev üstlendi: 86 sterlinden daha ucuza alınabilecek bir araba dizayn etmek!

1938 yılında Avrupa'nın 150.000/yıl'lık en büyük üretim kapasiteli ilk vosvos fabrikası faaliyete geçti ve 1939 yılında dünyanın ilk vosvosu KdF-Wagen adıyla (Kraft durch Freude- Wagen : "eğlenceden doğan güç" arabası!!) dünyaya geldi. 1955 yılında bir milyonuncu beetle üretildiğinde Type2(Transporter) modeli dizayn edileli 5 yıl olmuştu. 6 yıl içinde Type3 modeli, 15 yıl içinde, 1970'te ise şu ana kadar dizayn edilen en güzel arabalardan sayılan "Karmann Ghia" üretilecekti. Gittikçe büyüyen ve yaygınlaşan Volkswagen'in şirin modelleri bir çok ülkede farklı ve günümüze kadar klasikleşmiş isimlerle anılmaya başladı (İngilizce konuşulan ülkelerde Beetle, almanlarda Kaefer, fransızlarda ise Cox).

1973'te dünyanın en popüler arabası olmayı başardığında ise 16.5 milyon tane dört tekerlekli böcek dünyaya sokaklarında geziyordu. Bu sayı aynı anda o ana kadar üretim rekorunu elinde bulunduran Ford Model T'nin egale edilmesi anlamına geliyor. 1991 yılında yüzyılın arabası seçilen Beetle 1992'de ise 21 milyon üretimle yeni bir rekora daha imza attı. Volkswagen'in bu konudaki son harikası da 1994'te Detroit Motor Show'da dünyaya tanıttığı, ülkemize geçen sene gelen (ve fiyatı dudak uçuklatan), Beetle kılığında ama son teknolojiyle donatılmış olan New Beetle'di. Ne diyim gelecek yüzyıl da kaplumbağalarla dolu olacak sanırım...

Alternatif

Boss Rally

Sayı/Puan:

Eylül 99 5/10

Grafikler

Makineleri kullandığı sürece yüksek çözünürlüklerde eğlenceli ve güzel grafikli bir oyun. Detay seviyesi ve arabalar da iyi, pistler de detaylı.

Ses ve Müzik

Etkiler normal. Müzikler ise tamamen 60'lı yılların müziklerinden ve uzun bir süre sıklıkla dinlenebiliyor.

Oynanabilirlik

Zorluk seviyesi aynı yok ve bu çok güzel. Oyun kendi içinde en kolaydan en zora gidiyor.

Atmosfer

Bu oyun 60'lı yıllarla araba yarışlarını en muhteşem şekilde birleştiriyor. Çok çabuk kendine bağlıyor.

LEVEL Notu

87

Ciddi karmasık ve fazla gerçekçi olduğu için sizi sıkı tutan yarış oyunlarından bir tanesiyse gerçektense koyu harflerle Beetle Crazy Cup yazıyorum.

Minimum: Pentium II 300, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 8 hızlı CDROM, 2 Mb ekran kartı.

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 hızlı CDROM, 16 Mb 3D ekran kartı.

Multiplayer: split-screen/network

Grafik Desteği: hardware/software

LEVEL KARNESİ



TZAR The Burden Of the Crow

Warcraft'tan sonra pek çok oyun fantastiyle RTS'yi birleştirmeye çalıştı ama...

Yapım: Haemimont

Dağıtım: Talonsoft

Tür: Real Time Strateji

Web: www.haemimont.com

Çalışmanın ve üretmenin hayatımızın amacı olduğunu düşünmeye başladığımdan beri, gelecek hakkında da sorular sormaya başladım. "Nereye kadar" ve "Neden"lerle dolu bu sorularım varoluşçulağa kadar da girmeye başladılar. Bazen herşeyi bırakıp kaçmak istesem de, kaçmanın da insanı bir yerden sonra sıkacağıni biliyor olmam beni olduğum yerde kalıp kaderimle savaşmaya zorladı. Ve bazen de hiç beklemediğim oyunlar hayatta bulamadığım cevapları bana verdiklerinde şaşırıp kalırım ama aslında çok da yadigar olacak bir şey değildir bu çünkü oyunlar da birer sanat eseridir ve onları yapanlar da insanlardır. Dolayısı ile aradığınız bir sorunun cevabını bir oyunun içinde bulmakla bir kitabın içinde bulmak arasında çok da fark yoktur.

Bunları düşünmeme neden olan Tzar ise Warcraft gibi fantezi dünyası ile Real Time Stratejiyi birleştiren ilginç bir yapım.

Sana Büyü Sanatının İnceliklerini Öğreticem Kekirge

Half Life'i benzer oyunların arasından çekip çıkartan konuyu sunuş tarzının benzerini uygulayan Tzar'da bir yandan RTS bir yandan hafif RPG olaylarına girerken içine girdiğiniz oyunun konusunu da yine oyunun motoru ile hazırlanmış ve oyunun belirli noktalarında kontrolü sizden alarak araya giren küçük animasyonlarla öğreniyorsunuz. Bu uygulamanın her zaman hayranı olmuşumdur. Zaten sırf daha oyunun başında düşmanların köyünüzü basmasıyla gelişen olayların devamını merak ettiğim için oynadığımı söylersem ilk bölümü, belki oyunun sürükleyiciliği hakkında biraz fikir verebilmiş olurum. Elbette pek çoğunuzun kışe bulacağı, olen babasının ve dedesinin intikamını almak için bir ustanın yanında mana arayan genç bir liderin öyküsü yine pek çoğunuza sürükleyici gelmeyebilir ancak oyunun diğer RTS'leri kopya etmeyişi bile övgüye değer bir özelliği olarak karşı-



mıza çıkıyor. Hakkını da yemeyelim.

Oyuna başladığınızda kendi halinde sağda solda dolaşip köyün işleri ile uğraşan mütevazı kahramanımıza, "koş hemen amcanı gör, seni arıyor acele" diyorlar ve ilk görevinize böylece dalıveriyorsunuz ama işin güzel yanı tüm bunlar olurken oyun durmuyor, ara ekranlar gelmiyor, siz oyuna devam ederken görevleriniz gelip size bildiriliyor. Bu şekil-

de 25 görev geçiyorsunuz ve işin güzel yanı sanki bir adventure veya RPG oynarmışçasına oyunda kesilmeler veya görevden görev geçerken yaşanan kopukluklarla karşılaşmıyorsunuz.

Araştırma-Geliştirme-Kaynak yönetimi

Bir RTS'nin başarılı olabilmesi için oyunda araştırmanın da önemli rol oynadığını kabul etmek lazım. Starcraft oynarken

eminim farketmişsinizdir. Doğru araştırmaları yapmadığınızda istediğiniz birimleri üretemediğiniz gibi, üretilmediğiniz birliklerin daha güçlü veya dayanıklı olabilmesi için de yine araştırma yapmanız gerekiyordu. Tzar'da da buna benzer bir araştırma sistemi ile yeni birimlere, yeni buyulere, yeni binalara ulaşabiliyorsunuz.

Kaynak yönetimi konusunda ise RTS'ler için devrim sayılabilecek bir yenilikle karşılaştığımızı söylemek yanlış olmaz. Kaynak yönetimi konusunda Age of Empires'i hatırlatan oyunda yiyecek, taş, altın ve odun topluyorsunuz ve ihtiyaçlarınızı karşılıyorsunuz ama işin güzel yanı artık onlarca işçinin hangi işle ilgilendiğini kontrol etmek için ekranın burucundan diğerine koşup durmuyorsunuz. Artık bir işi bitirip boş kalan köylüleriniz fena şekilde pışmanlık ve suçluluk duyguları ile kıvranıyorlar ve etraflarında buldukları en iyi işe dalıveriyorlar. Bu lafın kısası, Tzar'da işi olmadığı için bekleyen işsiz güçsüz işçilerle karşılaşmayacaksınız demektir. Bu sistemin benzeri AoE II'de de vardı ancak, o oyunda sadece boş duran işçileri görebiliyordunuz ve uygun işlere atıyordunuz. Yani yine bir savaşın ortasında, koye geri dönüp adamlarınıza "sen onu yap sen şunu yap, sen de boş boş oturma şu işle ilgilen had-e-eel!" demek zorunda kalıyordunuz. Kısacası, Tzar, tembellik yaparak başanınızı baltalayan "alırım maaşımı yatanım aşşşaaa" mantığındaki RTS işçiliği psikolojisine son noktayı koymuş görünüyor.

Bu arada araştırma geliştirme de geri dönelim ve diyelim ki aman dikkat. Çünkü oyunun özünü araştırma geliştirme oluşturuyor. Eğer yeterince önem verirsiniz bu olaya, savaşın en kritik noktasında bir Dragon Summon edebilirsiniz saflarınıza ve dağıtırınız düşmanı çil yavruları gibi. Tabii, dragona gelen kadar, iskelet savaşçılar, hayaletler, normal askerler gibi bin bir çeşit üniteyi de kontrolünüz altına alabilirsiniz. Ama dediğim gibi, araştırmaya biraz dikkat lütfen.





Nasıl Oynayacaksınız Dii mi?

Elbette iyi bir oyunun iyi bir oyun olabilmesi için yeter değil ama gerek olan şartlardan biri oynanabilirliktir. Ne kadar güzel görünürse görünsün ne kadar



güzel duyulursa duyulsun, ne kadar güzel kokarsa koksun (bu kısmı oyunların geleceği ile ilgili... Ama kısa süre içinde alış veriş merkezlerine, ekranında reklamının yapılacağı ürünün kokusunu yayan özel bilgisayarlar yerleştireceği haberleri gelmeye başladı bile...) bir oyunu oyun yapan el-



bette ki oynanabilirliğidir. Yani, oynamadığımız bir oyunu kim ne yapar ki? Tzar'ın ise bu konuda başarılı bir yapım olduğunu göreceksiniz çünkü hemen hemen her şeyi fare'nizin bir iki tıklaması ile yapabildiğinize şahit olacaksınız. Büyük bir oyun olmasına rağmen, oyun hakkında bilmek isteyeceğiniz her şeyi yine oyun içinde yine fare'niz yardımıyla kolayca bulabiliyorsunuz. Birimlerin durumları, maliyetleri, zırhları, ne işe yaradıkları,



saldırı güçleri, onları, bunları, şunları. İşte ne varsa gerekli gereksiz, hepsine bir tıkla ulaşmanız mümkün. Ne mutlu kullanıcı kolaylığını icat edenlere.

Yılanlardan Acaip Tırsarım

Oyunun bir güzel yanı da yaşayan bir dünyanın içinde geçiyor olması. Etrafta vahşi hayvanlar, yılanlar böcekler falandı filandı bile mevcut. Donuk bir haritanın üzerine birkaç bina inşa ettikten sonra askerler üretip saldırıya geçiyorsanız, kayıra mantığının da bu oyunda sök-

meyeceğini göreceksiniz. Hava şartlarının bile etkilediği oyun ve savaş düzeninde stratejinizi tüm dış etmenleri göz önünde bulundurarak geliştirmek durumunda olacaksınız.

Elbette stratejiden bahsetmiyken, en iyi taktiğin, savaştığınız yeri en iyi görebildiğiniz durumlarda geliştirilebileceğini de hatırlatmak isterim. Gelişmiş ülkelerin casus uydulara, askeri gözlemlerle milyarlarca dolar yatırımının sebebi elbette ki komşu ülkelerin devlet başkanlarının yatak odalarındaki intemeleri dinlemek olmadığını kabul edersiniz. Haritayı iyi tanımanın, düşmanı olabildiğince izlemenin önemli olduğu tüm RTS'lerde olduğu gibi Tzar da da haritayı açmak önem taşıyor. Ama bunu yapabilmek için, bütün işinizi gücünüzü bırakıp bir atının peşinden "şimdi oraya git şimdi buraya git, şimdi sağa dön, şimdi sola dön." Diyerek dolaymanıza gerek yok çünkü sağ olsun geliştiriciler oyuna Explore diye bir seçenek eklemişler. Bir ünitenize Explore dediğinizde paşa paşa haritada bilinmeyen her yere gidip görüp



lerinizin dayanıklılıklarına dayanıklılık ekleyebileceksiniz.

Şimdi bu iki sayfalık laf kalabalığının kısaca ne anlama geldiğini söyleyeyim. Oyun güzel, alın oynayın. Kaçırmayın.

Cem Şancı

Grafikler

Grafikler 2 boyutlu ama seçilebilir, detaylı ve güzel. Doğa olaylarının da grafiksel olarak sunumu son derece güzel.

Ses ve Müzik

Sesler iyi, konuşmalar anlaşılır. Müzik mükemmel olmasa da oyuna atmosfer katıyor.

Oynanabilirlik

RTS'lerin en sorunlu yanları oynanabilirlikleri olur, kalabalık bir savaş sırasında biriminizin kontrolünü kaybedersiniz.

Atmosfer

Görüntülerin oyun içindeki animasyonlarla anlatılması ve yeni bir gövne alırken oyundan kopmamak atmosferi canlı tutuyor.

LEVEL Notu

80

Son zamanlarda gelen karma Real Time Stratejilerin en iyisi. Efektler, grafikler, sesler, oynanabilirlik yetli yerride. Ama konu çok var!

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

Grafik: Software - Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

Multiplay: İnternet ve Ağ üzerinden 4 kişi

Ekstra: Yok

Alternatif

Seven Kingdoms II

300/200

Artışım 99 8/10

LEVEL KARNESİ

COMMAND & CONQUER : Tiberian Sun Firestorm

Beklenen oyunun beklenmeyen görev paketi

Yapım: Westwood

Tür: RTS

Web: www.westwood.com

Tiberian Sun, Westwood'un insanları bir kaç yıl süründürdükten sonra büyük iddialarla piyasaya sürdüğü biricik sevgili oyunu. Ama bir şeyler ters gitmiş olmalıydı ki, bu kadar büyük vaatlere ve reklama rağmen oyun piyasaya çıktıktan sonra bile, Internet café'lerde hala Starcraft oynanıyordu! Basit ara birimi, güzel grafikleri, sağlam müzikleri ve oyunun uzun bir geçmişe sahip olması bile istenebilir verememişti, yeterli patlamayı yapmamıştı. Hal böyleyken biraz daha fazlasını yapmaları gerektiğini farkedenden sevgili Westwood, daha oyunu piyasaya yeni çıkarmışken ilk expansion'ı Firestorm'u duyurdu. Ve şimdi fırtına gibi PC'lerimizde Firestorm esecek ama sanırım bir kez daha kısa ve etkisiz bir fırtına olacak bu...

Tiberian Helvası

Oyunumuz Tiberian Sun, bıraktığımız yerden devam ediyor. Kane'in ölmesinden sonra Brotherhood of NOD bölünmüş ve GDI karşısında epey zor bir duruma düşmüştür. Kane'in ikinci Tiberium savaşı sırasında çok önemli bir rol oynayan süper bilgisayar CABAL kapanmış ve NOD güç manyağı generaller arasında paylaşılmak üzere kederine bırakılmıştır. Bu sırada Kane'in Kahire'deki gizli tapınağı GDI bilim adamları tarafından çok sıkı bir incelemeyi almıştır; çünkü belki de NOD'lardan çok daha önemli bir düşmanı durduracak bilgiler bu tapındaki bir artifact'e bağlıdır. Gittikçe daha



tehlisli bir hale gelen bu düşman ise Tiberium'un ta kendisidir.

Tiberium dünyaya ilk kez bir meteordan düşmüştü ve kısa sürede verdiği inanılmaz enerjiyle çok değerli olmuştu. Üstelik dünyaya sadece bir meteorluk rezerve mahkum değildi, çünkü bu garip madde hızla yayılıyordu ve kim ne kadar çok kontrol ederse dünya üzerinde o kadar söz sahibi oluyordu. Ancak gülün dikenli bu sefer epey sertti; kısa bir sürede olabildiğince çok genişleyen Tiberium artık canlı olan herşeye zarar verir hale gelmişti. Tiberium'la bir süre temasta bulunan insanlar mutasyon geçirmeye ve garip yaratıklara dönüşmeye başlıyordu. Bunu farkedenden GDI en kısa sürede bu bereketli zehri durdurmanın yollarını aramaya

başladı. Bu yol da Kane'in gizli üssündeki Tacitus adlı uzaydan gelen ve Tiberium'un kökenini ve mantığını açıklamayı sağlayabilecek bir artifact'ten geçiyordu.

Oyuna tam olarak buradan başlıyorsunuz. 9'u GDI, 9'u NOD olmak üzere tam 18 görev boyunca amacınız GDI'sanız; önce bu artifact'i bulmak, daha sonra da Kane'in zamanın birinde kurduğu süperbilgisayarla, CABAL'la uğraşmak. Ama eğer NOD'sanız; önce hiç bir şeyden habersiz CABAL'ı çalıştıracak, sonra bir bilgisayarın başkaldırmasını izleyecek ve kendi yarattığınız bir makineye karşı savaşacaksınız. Ve her ne olursanız olun aynı finalle oyunu bitireceksiniz. (Bu arada final dedim de, dünyadaki tüm RTS'lerde olmasını istediğim, ama daha hiç göremediğim bir "bölüm sonu canavarı" nihayet Firestorm'da var. Bu dev robota karşı size vereceğimiz yegane taktik, hava saldırısı; çünkü karadan yenme gibi bir şansınız pek yok.) Eğer GDI iseniz son istasyonu ele geçirmeden hemen önce 12 tane Orca Bomber yaptığınızdan emin olun, sonra da harita açılır açılmaz yolların ve endişelenmeyin havaya en ufak bir lazer bile sıkamıyor. Ote yarıdan direk üssünüze gelmek isteyeceğinizden karadan bir kaç yem sunarak helikopterlerinizin gidip tekrar bombala-

rını almasına sağlayacak zamanı kazanın.

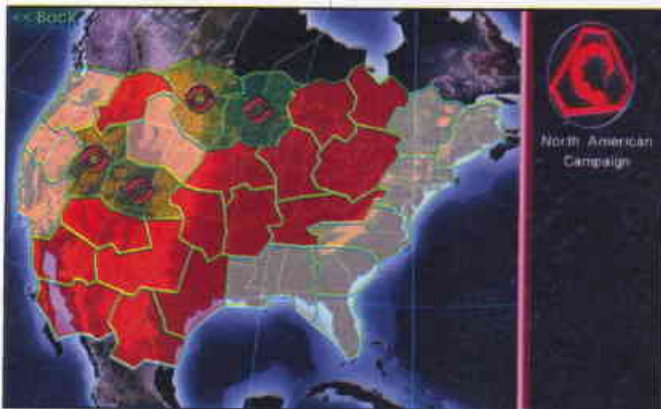
Tiberian Pırasası

Oyunda herkesin merak ettiği ve belki de oyunu almanızı sağlayacak tek şey olan yeni birliklere gelince... buyurun yakından inceleyelim biraz:

GDI birlikleri:

- **Mobile EMP Cannon:** Hani Tiberian Sun'da elektromanyetik sabit bir cannon vardı da, patlatığınız yerdeki mekanik uniteler donup kalırlardı, bir süre ne hareket edebilirler ne de ateş edebilirlerdi ya, işte o cannon'un hareketli portatif hali bu mobile EMP. Oluşturduğu elektromanyetik alanın yarıçapı daha küçük ama hareket etmesi sayesinde bu silahı sadece savunma amacıyla değil de, saldırı niyetine de kullanabilirsiniz. Bir süre sonra, kendi kendini de şarj edecektir.

- **Juggernaut:** İşte GDI'nin yeni süper uzak menzilli kara saldırı silahı. Titan'a çok benzer bir yapıya var ve hareket halindeyken ateşleyemiyorsunuz. İsteddiğiniz yere getirdiğinizde üzerine basarak yere yerleşip namlularını gökyüzüne yöneltmesini sağlayabiliyorsunuz. Böylece epey uzağa artilery misali ateş edebilirsiniz. Zayıf noktaları: Yavaş, dayanıksız ve atış gücü yetersiz. Kısacası tek





avantajı menzili (bence en iyi tarafı, gözünüzden kaçan düşmanlar olduğunda, uzaklardayken bile onlara ateş edip, ateş sesi sayesinde sizi uyarması, bu yüzden üstünüze bir iki tane koyun).

▪ **Mobile War Factory:** Çok pahalı ve çok yavaş. Ama böylece istediğiniz yerde bir fabrikanız olabilir ve düşman üssüne yakın bir yerlerde hızlıca küçük ordular kurup saldırabilirsiniz... (Ama çok gereksiz! Çünkü oyunun ana stratejisi düşmanın ilk saldırılarını karşılayabilecek bir savunma kurup, sonra da biraz kuvvetlenip, zorlanmadan yok etmek. Hiç böyle ekstra taktiklere gerek yok. Rakip üssüne yakın bir yerde ordu kurmak, daha çok multiplayer oyunlarda geçerli bir taktik.)

▪ **Limpet Drone:** Oyunun en ilginç dizayn edilmiş birliklerinden bir tanesi. Bu küçük nesneyi istediğiniz zaman yer altına görünmez bir şekilde gömbeyebilirsiniz. Üzerinden bir düşman birliği geçtiğinde ise ona yapışıyor. Böylece hem o birliği super yavaşlatıyor, hem de o birliği ve onun gördüğü her şeyi görmeni sağlıyor. Bir tür ayaklı radarınız oluyor yani, (fog of war özelliği için geçerli). Bu asalaktan kurtul-

manın tek yolu ise, repair bay'den geçiyor.

NOD birlikleri:

▪ **Fist of Nod:** Mobile War Factory'nin Nod'lardaki versiyonu. Eğer bir de stealth generator'le kullanırsanız, yapabileceğiniz şeyleri varın siz düşünün artık (daha çok multiplayer'da tabii!)

▪ **Limpet Drone:** Yukarıdakinin tıpkısının aynısının benzerinin bire bir kopyası.

▪ **Mobile Stealth Generator:** Hareket eden bir görünmez alan yaratıcısı. Mantıklı ve dikkatli kullanıldığında çok etkili olabilir. Unutmamanız gereken konu, aletin hareket ederken etkili olmaması ve çalışması için gücünün tam olması gerektiği.

▪ **Reaper:** Nod'ların en ilginç yeni birliği. Diğer bir deyişle örümcek bacakları üzerine, Tiberium yüzünden mutasyon geçirmiş ve bir savaş makinesine dönüşürülmüş insan bedeni. Attığı özel ağ sayesinde belli bir alandaki tüm insanları bir süre etkisiz hale getiriyor. Cluster missileri sayesinde de her türlü zırhlı kara ve hava aracının korkulu rüyası olabiliyor.

Hoş, tüm bunların yanında bu

yeni birlikler (en azından GDI'da) hiç bir hayati rol oynamıyor. Hala Orca Bomberları yapınca oyun bitiyor ve hala distributor'ler en iyi kara silahı. Yeni birlikler o kadar da üstün özellikler taşıyor

müzikler, efektler, demolar hepsi aynı (demolar farklı tabii, stil aynı). Kısacası aynı hamam aynı tas. Eğer RTS'lerle aranız yoksa almanıza da hiç gerek yok. Ama Tiberian Sun oynadıysanız ve sevdiy-



kısacası, ama yine de kullanması zevkli. Bunların dışında bir de yeni Tiberian yarattığı var. Dev bir uçan deniz anası. Zehirli Tiberian gazları puskurtmesi dışında yapışarak da her türlü kara birliğine fazlasıyla zarar verebiliyor, en kısa yoldan temizlemeye bakın. Yeni birliklerin yanında bir de GDI'nın geliştirilmiş bazı birlikleri var. Bunlardan Jump Jet Infantry'nin yeni radar ışınları sayesinde, hem daha uzağı görebiliyor hem görünmez birlikleri farkedebiliyor hem de daha hızlı hareket edebiliyor. Deployable Sensor Array, görünmez birliklerin yanında Limpet Drone'ları da görmenizi sağlıyor. Son olarak ise EMP Pulse Cannon'un gücü artırılmış ve elektromanyetik ışınlarının Limpet Drone'ları paltatması sağlanmış.

Tiberian Karpuzu

Tüm bunların dışında multiplayer'da epey ilginç olan yeni bir seçenek var: World of Domination. Bu modda oyunu oynarken, dünyanın neresinde oynadığınız ve hangi tarafla oynadığınız kaydediliyor. Bir ülkede oynanan tüm oyunlarda hangi tarafı seçen oyuncular daha çok kazandıysa o bölge o tarafın oluyor. (Aslında epey başarılı düşünülmüş bir sistem)

Daha başka da oyunda pek büyük bir değişiklik yok; grafikler,

seniz, alacaksınız gibi geliyor bize. Alacaksınız çünkü oyuna bir C&C camiası olarak bakıldığında güzel ve oynanabilir; ben sadece getirdiği yenilikleri fazla bulmadım. Aslında esas değişiklik serinin diğer oyununda, Tiberian Twilight'da (yeni 3D grafik motoru ve daha çok birlik geliştirmeye yönelik oyun sistemi), olacakmış. Hadi hayırlısı, ne diyelim....

Gökhan & Batu



Alternatif
Star Craft Brood Wars
Sırt/Puan: Mart 99 9/10

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Tiberian Sun'la aynı. Bir RTS için çok iyi. Ama küçük piksellerle uğraşmak bir müddet sonra gözü yoruyor.
Ses ve Müzik	Tiberian Sun'la aynı. Normalin üstü, ama inanılmaz da değil. Electronic Arts müzik konusunda her zaman titizdir.
Oynanabilirlik	Arabirim çok kolay, zorluk seviyesi de usta RTS'çilere çok basit gelecektir. Herşey rağmen oyun kendini oynattırıyor.
Atmosfer	Güzel, ama yapay zekanın kısırlıkla daha iyi olması lazım. Videolarla desteklenen hikaye atmosferin en önemli parçası.
LEVEL Notu	78
Serinin hi'leri arasına girmeyecek, ama Tiberian Sun hayranlarını bir süre oyalatır. Bir Add on paketine göre iyi bir çalışma.	
Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM	
Önerilen: Pentium II-300, 64 MB bellek, 200 MB sabit disk, 24 hızlı CDROM	
Multiplayer: 1-8 player, Network, Internet	
Grafik Desteği: > 64 ekran kartı	



F1 2000

Formula 1 Oyunlarına yeni kan. Bu sefer kayda değer bir oyun var elimizde...

Yapım: www.easports.com

Dağıtım: www.aral.com.tr

Bilgi için: www.easportsf1.com

Formula 1 2000 sezonunun başlaması ile beraber bu türdeki oyunlar da birer birer raflardaki yerlerini almaya başladılar bile. Sezonun dördüncü yarışı İngiltere Silverstone Grand Prix'inin gerçekleşeceği şu günlerde neredeyse Formula yarışlarından sıkılacak duruma gelmişken Electronic Arts birden düşüncülerimi ve ilgimi başka bir yöne kaydirdi. Geçtiğimiz iki ayda neredeyse bilgisayar karşısındaki yaşantımın çok büyük bir kısmını oluşturulan F1-99 ve daha sonrasında da Grand Prix World (ki bu oyun gerçekten çok hoşuma gitti) artık sıkılmaya başlamışlardı ki üzerinde F1 2000 ve EA Sports logolarının bulunduğu bir kutu bir anda yarışlara yeniden içi gülen gözlerle bakmamı sağladı.

Adından da anlaşılacağı gibi Formula 1 2000 sezonunu baz alan oyun Official olması nedeniyle de 2000 sezonunu tüm yenilikleri ve tüm isimler ile beraber sunuyor. Yani oyunda Jaguar, BMW Williams F1, BAR Honda gibi Formula 1'e bu sene katılan yeni takım ve motorları, takımların sponsorları (ki içki ve sigara markaları siliş görünüyorlar), logoları ve tabii ki takımlardaki en son değişiklikleri bulabilirsiniz. Bu sayede oyuncuya gerçek Formula 1 sezonuna paralel olarak oynayabilme imkanı sunuluyor. 98 Dünya Kupası başladığında bir televizyon kanalı günü maçları

oyunmadan önce yine EA Sports'un bir oyunu olan Road To The World Cup oynayarak maçları simüle etmeye çalışıyor ve daha sonra da "İşte Zidane sağdan kale içine gelen ortaya kafa vurarak Fransa'nın ilk golünü atacak şekilde" yorumlarda bulunuyorlardı. Bakarsanız bir TV kanalı da "İşte Schumacher Start/Finish düzluğünde Hakkı'nı bu şekilde geçecek" şeklinde yorumlar da bulunabilirler. Ne de olsa oyun sunduğu kamera açıları sayesinde istenen en iyi görüntüyü verebiliyor ve hatta kendi yorumlarını koymaya gerek duymazlarsa televizyon sunucusu Jim Rosenthal'ın yarış öncesi ve sonrası sunumlarını kullana-



toplam 23 kamera kullanılmış ki bu sayede yarışın hiçbir anını ka-

den yapılandırılmış ve tek tek modellenmişler. Her parkurun kendine ait özellikler göz önünde bulundurularak bunların görünüm haricinde oynanışa da etki etmesi sağlanmış. Aslında gerçek hayatta bir çok yarışta helikopter görüntüsü kullanılmasına rağmen ilk defa bir yarış oyununda tepenizde uçan bir helikopter görebileceksiniz. Ayrıca görünüm ayarlarının oldukça detaylı ve çeşitli olması sayesinde kuvvetli bir sisteminiz veya ekran kartınız olmasa dahi oyunu daha hızlı oynatabilecek şekilde düzenleyebilirsiniz. Buradaki ayarların tümü aktif veya maksimum derecede olduğu zaman özellikle çok sayıda arabanın aynı anda görüntülenmesi gerektiği durumlarda oyunun oldukça yavaşladığını söyleyebilirim. Zaten F1 2000 PC versiyonu sorumlu James Hawkins bir röportajında normalde P200'de bile çalışabilen oyunu maksimum da hızlı oynayabilmek için AMD Athlon 750 veya dengi bir işlemcinin gerekli olduğunu özellikle vurguluyor. Bunu da belirtmeden edemeyeceğim ama oyunu maksimum grafik özellikleri ile oynamak kesinlikle çok zevkli. Zaten söz konusu yavaşlama sadece yarışın başlangıç anında gerçekleşiyor. Daha sonra genelde ikili mücadeleler meydana geldiği için oyun normal temposunda devam edebiliyor. Bunun haricinde zaten eğer bu yavaşlık de-



bilirler. Oyunda kokpit, araç dışı görünüm ve kendinizin ayarladıktan sonra saklayabileceğiniz

çirmandan en güzel görüntüyü elde etmek mümkün.

Formula 1 aslında teknoloji savaşlarıdır!

Oyuna başladığınız zaman dikkatinizi çekecek ilk şey özellikle neredeyse mükemmeler görünen parkurlar ve araçlar sayesinde performanslı olduğunun ve sizi belki de gereğinden fazla memnun edeceğinin ilk sinyallerini veren Engine olacaktır. Oyunda kullanılan gerçek zamanlı gölgeler, dinamik kayma izleri, çakıl, duman ve toz efektleri ile de oyunun daha gerçekçi bir hava kazanması sağlanmış. 2000 sezonunda kullanılan tüm parkurlar fotorealistik olarak yeni-





vam edecek olursa klavyedeki üst sayı dizisini kullanarak yarış esnasında tek tuşa basarak (ağaçlar, köprüler, panolar gibi) çeşitli nesnelere ekrandan kaldırılmasını sağlayabilirsiniz.

Milyonlarca Dolarlık Araçlar Yarışıyor

Oyundaki arabalar orijinal yarış araçlarına bağlı kalınarak görünüm, pilotun kaskı, özel logoları ve işaretleri ile her biri için 1200 poligon (takıma modele bağlı olarak) kullanılarak tasarlanmışlar. Özellikle yavaşlama, hızlanma ve dönüşler gibi arabanın ivmesinin değiştiği durumlarda eğer kokpit içi görünüm kullanılıyorsa bu değişimin şoför ve araba üzerindeki etkisi en iyi şekilde gözlenebiliyor. Yapılan işe mükemmel sonucu kazandıran detaylardır. İşte bu araç modelleri ne kadar itinalı yapılmış olsalar da aşırı ısınan fren diskleri, sürütünme sonucunda ortaya çıkan kıvılcıklar ve tabii ki arabada meydana gelen gerçek hasarlar sayesinde yarışlar çok daha heyecanlı hale getirilmiş. Yarışlara rastgele araç ayarları kullanarak

girmek olmaz. Oyun çok geniş ve sonucu etki edebilecek ayar seçenekleri sunuyor. Bu sayede gerçek bir F1 pilotu gibi parkurlarda yapacağınız test sürüşleri sonrasında aracınızın ayarlarını kendi sürüş stiliniz ve parkura göre maksimum performans elde edebilecek şekilde düzenleyebilirsiniz. Bunu için ister yarış mühendisinizden yardım alabilir ister deneme yanılma yöntemini kullanarak maksimum sonuca ulaşabilirsiniz. Son olarak basit bir yol daha mevcut: Eğer İnternet bağlantınız varsa küçük bir araştırma sonrasında elde edebileceğiniz her parkura özel ayarları da kullanabilirsiniz. Bu ayarlar konusundaki tavsiyem minimum kanat ayalarını yüklemeniz, yarışacağı tur sayısına bağlı olarak az ya da çok benzin kullanmanız ve özellikle yedinci vites aralığını düşük tutmanız yönünde olacaktır.

Oyunun yapay zekası ve zorluk derecesi EA Sports'un kalitesini bir kez daha gözler önüne seriyor. Pilotlar düz bir çizgi üzerinde belirli sınırlar çerçevesinde hareket etmek yerine karşılaştıkları

nesneye göre düşünüyor ve tepki gösteriyorlar. Mesela 185 mil hızla bir bariyere yaklaşırken ilk olarak onu geçebilmek için uygun hızı düşüyorlar ve daha sonra hareketi gerçekleştiriyorlar. Tabii ki sizden bağımsız olarak meydana gelen kazalar da oyuna heyecan katan bir başka unsur. Mesela Monaco'da yarışırken bir anda ortalık karışabiliyor veya normal yolunuzda giderken sağa sola parketmiş (17) araçlar ve ya ortalığa dağılmış on kanat, lastik ve buna benzer aksesuarlar ise karşılaşmanız mümkün. Ne kadar çok rakip elenirse şansınız o kadar yükselecektir. Burada karşımıza çıkan bir diğer nokta da sürücü özellikleri olacaktır. James Hawkins bu konuda şunları söylüyor "Sürücü modellemesi gerçekten çok zor. Ge-

tarafından yönetilen araçların sayısı (Test Day), başlama pozisyonunu (Quick Race) ve yarış uzunluğu, formasyon turu (Quick Race, Grand Prix ve Championship) gibi özel ayarları da kullanarak yarış istediğiniz zorluk derecesine getirebilirsiniz. Bunun haricinde yarışırken size yardımcı olacak direksiyon yardımı, kayma önleyici, fren noktası yardımı gibi toplam 10 sibirbazı F tuşlarını kullanarak yarış esnasında açıp kapatabilirsiniz. Tabii ki oyunun kaderini belirleyecek olan bilgisayar tarafından yönetilen sürücülerin zeka gücünü % 70 ile 120 arasında değiştirebilir ve kendinize en uygun rakipleri yaratabilirsiniz. Tabii ki EA'nın kalitesini konuşturduğu bir diğer nokta da oyunda uygulanan fizik kuralları. Özellikle spin atarken veya meydana gelen ka-



lekte bu konu üzerinde daha derin çalışmalarımız olacaktır. Ama mesela bir sürücünü normalde dönüşlere daha erken girmesinden onun Jean Alesi olduğunu fark edebilirsiniz." Pilotların yarış içerisinde gösterecekleri başarı ise direkt olarak agresiflikleri ile bağlantılı. Single Player yarışlarda rakipleriniz Yapay Zekası bir performans dağılımına göre belirlenecektir. Bu da sürücünün yarış içerisinde dönüşlerdeki hakimiyeti, hızı ve geçme çabalarını etkileyecektir.

Bunun haricinde oyunun zorluk derecesi için bir diğer etken de Test Day, Quick Race, Grand Prix ve Championship yarışlarında uygulanacak olan kurallardır. Mesela bayrak kurallarının aktif olması, araçların eşit olması, lastik aşınımı, mekanik arızalar, yakıt kullanımı derecelendirmesi gibi ortak ayarlar haricinde bilgisayar

zalarda kullanılan fizik motorunun ne kadar iyi olduğunu görebilir ve eğer Force Feedback direksiyonunuz varsa hissedebilirsiniz de...

Oyunda kullanılan ses efektlerinin çok kaliteli olmasına rağmen beni rahatsız eden tek şey özellikle garajdayken Audio modunda devamlı olarak geçen araçların seslerinin çalınması oldu. Tabii ki müzikler konusunda da EA her zaman yaptığı gibi çok iyi bir Soundtrack ortaya çıkarmış.

Sıra geldi arabaya kullanmaya...

Oyuna başlarken kendi sürücü profilinizi oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz profile ait tüm istatistikler (parkurlara göre en iyi sıralama ve yarış zamanları) tutulacak ve daha sonra istenirse bu bilgilere ana menü üzerindeki





Alternatif

Official Formula 1 Racing

Sıra/Puan

Ekim 99 3/10

şimdiden uzun bir serinin başlangıcını müjdelemiş durumda. Sonuç olarak F1 2000 her pikselin de her notasında buram buram Electronic Arts kokan bir oyun. Firma diğer spor ve yarış oyunlarından kazanmış olduğu tecrübeyi ve bilgiyi F1 2000'de bir araya getirmiş. Bunun sonucunda ise oynanmaya doyulmayacak bir yarış oyunu ortaya çıkmış. Özellikle yarış oyunu fanlarının kesinlikle kaçırmaması gerektiğini düşündüğüm bu oyun Formula 1 takipçisi olup da henüz bilgisayarda yarış oyunları ile karşılaşmamış olanlar için de ilk adım niteliğini taşıyor. Ayrıca kutulu olarak satılan oyunun Türkçe kullanım klavuzu ile stan-

oyuncu profilleri simgesi üzerinden görüntülenebilir. Seçtiğiniz araca alışmak ve tabii ki en ayarları yapabilmek için ilk olarak Test Day yarış modunu kullanabilirsiniz. Eğer direkt olarak yarışmak istiyorsanız Quick Race ve Grand Prix modlarını kullanabilirsiniz. Tabii ki şöhre olarak da şampiyona modunda yarışarak kendi sezo-

nunuzu oluşturabilir veya Formula 1 2000 sezonunu simüle edebilirsiniz. Championship modunda F1 2000 sezonu yarış takvimi baz alınmıştır. Yarış hafta sonu deneme sürüşleri, sıralama turları, ısınma turları ve yarış olmak üzere toplam dört adımdan oluşuyor. Bu hafta sonundan maksimum performans elde edebilmek için özellikle deneme sürüşlerinden maksimum derecede faydalanmaya çalışın. Bu sayede hem kendi arabanızı tanıyıp gerekli gördüğünüz ayarları yapabilir hem de rakip takımların başarılarını göz önünde bulundurarak kendinize bir yarış stratejisi belirleyebilirsiniz.

Her zaman bilgisayara karşı oynayacak değilsiniz ya. F1 2000'i isterseniz Internet üzerinden isterseniz kendi aığınız içerisinden oynayabilirsiniz. Oyun sunduğu 22 kişilik Multiplayer fonksiyonunu kullanarak gerçek yarış heyecanını tadabilirsiniz. Multiplayer yarış modunun da kendine haz kuraları mevcut. Mesela hız telafisi (Speed Compensation) seçeneğini aktif hale getirerek yarış liderinin oldukça gerisinde olan yarışmacıların performanslarının artırılmasını sağlayabilir veya veri oranını (Data Rate) düşürerek yarışın çok daha hızlı olmasını sağlayabilirsiniz. Tabii bir de bilgisayar tarafından

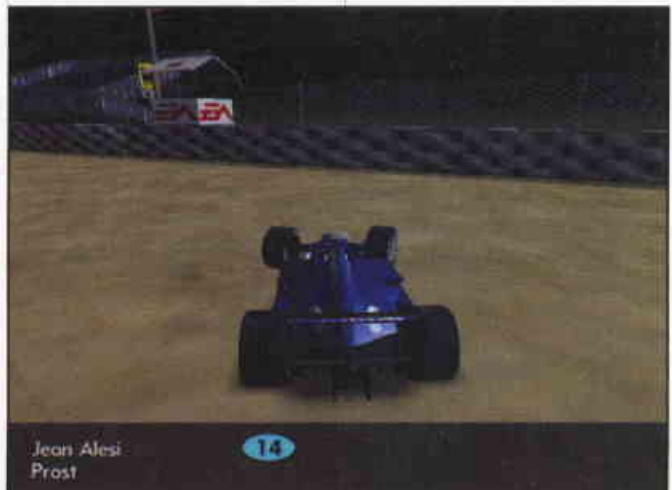


yönetilecek olan araçların sayısının belirlenmesi gerekmektedir.

Official Formula 1 lisansını 2003 yılına kadar alan EA Sports

dart oyun ayarları haricinde tüm mekanik ayarlar hakkında da bilgi edinebilirsiniz.

Phantom



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Özellikle maksimum ayarlar kullanıldığında elde edilen görüntüye söylenebilecek bir şey yok. Keskinlikte daha hızlı bir sistem...

Ses ve Müzik

Etkiler ve müzik EA kalitesini yansıtmak, rastgele kullanılan geçiş sesleri rahatsız edici olabiliyor.

Oynanabilirlik

Nevedeyse tamamen size bağlı olan AI seviyesi ve kolay ulaşılabılır şifrebazlar ile istenilen dereceye ulaşılabılır.

Atmosfer

Fizik ve grafik motoru, ses ve Force Feedback direksiyon ile birleştiğinde heyecandan kalbimiz yerinden çıkabilir.

90 LEVEL Notu

Şu ana kadar oynadığım en iyi Formula yarış oyunu. F1 sadece meraklıları değil herkese tavsiye ediyorum.

Minimum: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, 3D Kart.

Önerilen: Pentium II 450, 128 MB, 3D Kart.

3D Desteği: 3D

Multiplayer: 22 Kişi

PSX Versiyonu: Var

FORCE COMMANDER

Yıldız savaşları... Efsane... Strateji... Oyun... Beklenti... Merak... Kavuşma... Ve.....

Yapım: Lucas Arts

Dağıtım: Lucas Arts

Tür: RTS

Web: www.lucasarts.com

Uzunca bir süredir beklenen oyundu Force Commander. Ne de olsa hem "Star wars", hem de real-time strateji adını taşımak, pek çok oyuna nasip olmaz. Ancak Force Commander'ı masaya yattığımızda bu şansın pek de iyi kullanılmadığına üzülerek tanık olduk.



Oyunun en önemli özelliklerinden biri, diğer RTS'lere göre çok detaylı 3D grafiklere sahip olmasıydı. Ancak bu sistemin büyük bir çelişkiyi de beraberinde getireceği yapımcıların aklına gelmemiş gibi. Bir kere kamerayı kullanmak zaten çok zor. Oyunu adam akıllı oynayabilecek bir açı bulana dek göbeğiniz çatlıyor. Hadi yakından iyi bir açı yakaladınız. Bu sefer de tüm birimleri rahatlıkla kontrol edebilmek için kamerayı olabildiğince geriye zoomlamamız gerekiyor. O zaman da oyunun grafiklerinin bir espri kalıyor, çünkü o kadar uzaktan diğer RTS'lerden farklı bir görünüm ortaya çıkmıyor. Zaten oyun ekranının utanmasa yarısını kaplayacak olan durum çubuğu özensiz tasarımıyla gözü rahatsız ediyor. Tüm bu görsel eksikliğin üzerine bir de araç animasyonları ekleniyor. Araçlar oldukları yerde durup kendi etraflarında dö-

nerek yön değiştiriyorlar. Kıymetli hava taşıtlarında bu durum tuhaf olmasa da, bir AT-AT'nin hazırola geçip kayarak dönmesi pek de gerçekçi değil.

Küçük Adamlardan Korkun

Kuvvetler arası dengeyi iyi oturtulmuş olması oynanabilirlik açısından olumlu. İmparatorluğun ağır ve güçlü araçlarına karşın asiler gelişmiş kalkanlara ve şarj sistemlerine sahipler. Ancak oyun içinde kullanılan command point sisteminin değiştirilmesi gerekli. Çünkü siz rakibin birimlerini imha ettikçe daha çok command point kazanıyorsunuz. Savaştan canlı çıkan birimler de daha güçlü hale geliyorlar. Böylelikle kazanımla kaybeden arasındaki uçurum gitgide açılıyor ve kaybeden için oyunu çevirme şansı bir nok-



tadan sonra iyice düşüyor. Ayrıca oyunda piyade birliklerine verilen önem çok fazla. Bir grup asi, lay lay lom diye gelip sizin binalarınızı, savunma hattınızı, hatta AT-AT'lerinizi kontrol altına alıp size karşı kullanabiliyorlar. Bunu önlemek için siz de kendi piyadelerinizi binalarınızın içine yerleştirebilirsiniz, ancak bu işlem barındırabileceğiniz maksimum birim sayısına çok çabuk ulaşmanıza neden oluyor. Üstelik bina içindeki savaşlar otomatik olarak gerçekleşiyor ve genellikle



asiler imparatorluk askerlerini leblebi gibi yiyor. Araçları bir yere götürürken yollarını bulamamaları, hızlarının çok düşük olması ve oyunun hız ayarının olmaması diğer sorunlar arasında.

Vader Geliyor, Haydi Eller Havaya

Ses efektleri aslına uygun ve memnun edici düzeyde. Ancak oyun müzikleri konusunda pek çok Yıldız Savaşları hayranı pek de iyi duygular beslemiyorlar. Nedeni ise klasik temaların remikslenerek birer disko parçasına dönüştürülmüş olması. Herhalde pek az kişi "Imperial March"i "dup tis du dup tis" diye dinlemekten hoşlanacak-

tır. Yapımcılar müziklere hiç dokunmasalar belki "Yenilik yok!" diye eleştirir alırlardı, ama "Güzelim müziği katletmişler!" diyenler de çıkmazdı. Yenilik bir risk işidir, ancak müzikleri hazırlarken Yıldız Savaşları tutkunlarının böyle konularda çok tutucu olduklarını unutmuş olmalılar.

İnsanların beklentileri ne denli büyükse, düş kırıklıkları da o denli büyük oluyor. Star Wars adına yapılan her oyunun bir şa-

heser olmadığı bir gerçek. Ama "Force Commander", kendisini uzun süredir bekleyenleri bir hayli şaşırttı ve RTS sevenleri tekrar eski meşgaleleriyle baş başa bıraktı. Görünen o ki, Starcraft'in tahtına oturacak oyunun iyi bir isimden çok daha fazlasına ihtiyacı olacak!

Batu & Gökhan

Grafikler

3 boyutlu birimler, ayarlanabilen kamera açılan... Düşünce güzel, ancak pratikte işe yaramıyor.

Ses ve Müzik

Özel efektleri iyi hazırlanmış, ancak John Williams'ın orijinal müziğini remiksleyince hayranlar ayaklanıyor.

Oynanabilirlik

Araçların yolu bulamaması, uygun kamera açısını yakalamanın zorluğu nedeniyle iyi not alamıyor.

Atmosfer

Eski dostları yeniden görmek, seslerini duymak, belki kimilerininin havaya sokabilir.

LEVEL Notu

65

Bu sefer eksikler çok fazla, belki aynı hatalar tekrarlanmadan, başarılı bir ara-birim desteğiyle Force Commander 2 kendisini affettirebilir.

Minimum : Pentium 366, 64 MB bellek, 454 MB sabit disk alanı, 4 hızlı CD-ROM, 8 MB ekran kartı.

Önerilen : Pentium II 350, 128 MB RAM, 565 MB sabit disk alanı, 4 hızlı CD-ROM, 16 MB ekran kartı.

Grafik desteği : Direct 3D

Multiplayer : LAN, Modem ya da Internet üzerinden, maksimum 4 kişi.

Ekstra : Yok

Alternatif

Force 2i

Sayı/Puan

Kasım 99 7/10

LEVEL KARNESİ

INVICTUS: In the Shadow of Olympus

Hepsi bu muydu?!

Üretici: Quicksilver Software

Yayıncı: Interplay

Tür: RTS/RPG

Web: www.interplay.com



Sık sık rastlanan bir olaya tekrar şahit oluyoruz. Hani bir oyunu uzun süre beklersiniz. Reklamı iyi yapılmıştır. Oyunun içeriği ve oynanışı size ağızınızı sulandıracak şekilde sunulur. Sonunda oyun elinize geçer. Ama oyunu kurduğunuzda tam bir hayal kırıklığına uğrarsınız. Hiç birşey beklediğiniz gibi değildir. Ve oyun geldiği gibi tozlu raflara, diğer oyunlar arasında geri döner.

Invictus, piyasaya çıkmadan önce kulağa hoş geliyordu: Kahramanlar, yaratıklar, karakterler, Yunan ve Roma Mitolojisi'nin tanrılarını kullanan gerçek zamanlı ve bazı yerlerde RPG unsurlarını barındıran bir strateji oyunu. Fakat...

Yine mi aynı terane?

Oyun konusunu mitolojiden alıyor. Konu başta etkileyici gibi geliyor. Yani tanrıların (bu oyunda Poseidon ve Athena) epik çatışması hoş bir konu. Fakat konu yenilikten çok uzak işlenmiş. Kahramanlar orda burda saldıran adamları doğrayıp experience alıyorlar. Böylece güçleri giderek artıyor ve bölümler geçiliyor. Bölümlerin genelde bir bazen iki amacı var. Amaç genelde sıkıcı bir şekilde bölümdaki belli sayıdaki adamı bulup yoketmek.

Saldırı ve savunma gerçek zamanlı geçiyor ve çok yenilik barındırmıyorlar. Kahraman ve diğer savaşçılarla birlikte 20 ünite-lik partiyi kontrol edebiliyorsunuz. Kahramanlar partinin birer üyeleri. Her kahramanın mitolojide bir tarihi ve oyunda bir özelliği var. Bunlar iyi izcilik, büyüçlük, güç gibi özellikler. Oyunun RPG'ye kaçan tarafı burada kendini gösteriyor. Her ünitenin sağlığı, vuruş gücü gibi kabiliyetleri önceden belli ve giderek artabiliyor. Kahramanlar 20 diğer savaşçılar 5. seviyeye kadar tir-

manabiliyor. Savaşçılar saldırı savunma ve sağlık/hız kategorilerinde seviye atlıyorlar.

Büyüler de çok yaratıcı değil. Büyüleri kullanabilmek için mana yerine "god point" denen bir kavram kullanılmış. Büyüler için bundan gerektiği kadar ödemek gerekiyor. Büyüler dengesi tasarlanmış. Bir büyüü gerçek zamanlı bir savaş ortamında yapmak faciaya sebep olabiliyor. Çünkü büyülerin çoğu bütün savaş alanını içine alan bir etkiye sahip. Ayrıca bu sırada belli bir mesafe ve zamana ihtiyaç yok ki bu da dengeyi altüst ediyor. Haritanın bir köşesinden sağlam bir ünite ile diğer uçta savaşan birini puanlarınız el verdiği ölçüde iyileştirebilirsiniz.

Oyunun diğer bir parçası ise



konuyla alakalı, belli bir özelliği beraberinde getiren veya kullanıldığında belli şeyleri sağlayan eşyalar. Fakat eşyaların bu türe benzer diğer oyunlardakilerden tek farkı isimleri. Çünkü bunlar klasik, sağlık sağlayan, hızı, saldırıyı arttıran iksir ve eşyalardan ileri gidemiyor.

Alternatif

Revenant

Sayı/Puan

Aralık 99 7/10

Tozlu rafların tozunu kaldırmayın

Teknolojik açıdan oyun daha çok eski bir oyunu hatırlatıyor. 640x480 çözünürlükteki grafikleri zamanın diğer 3D hızlandırıcı gerektiren oyunlarına yaklaşıyor bile. Fakat yine de oyun sanki 3D motor kullanıyormuşçasına haritayı çevirmeye yaklaşıp uzaklaşmaya olanak tanıyor. Yapay zekasının oldukça düşük tasarlanmış olması oynanabilirlikten çok şey alıp götürüyor. Örneğin savaş sırasında düşman ünitelerinden birini öldürünce üniteler diğer düşmana geçmek yerine öylece ortada bakıp duruyorlar.

Oyunu tek kurtaran şeylerin sesler olduğunu söylemek isterdim fakat müzik atmosfere uygun olsa da sesler alakasız kalıyor. Şöyle ki; mitolojik çağda bir savaşçı "Haydi Rock'n Roll yapalım!" diye bağırıyor.

Oynanabilirlik açısından hiçbir şeye sahip olmayan Invictus, yenilik getirmediği gibi eskiyi bile taklit edememiş. Oyun sanki çok acele çıkmış gibi birçok şey eksik kalmış. Muhtemelen bu Warcraft III ile yaratılmaya çalışılan "Rote Playing Strategy" türünün daha oturmamasından kaynaklanıyor.

Onur



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Rakiplerle karşılaşacak kadar iyi değil. Çıktığı zamana yakışmayan bir teknoloji. Daha iyi olmalıydı.

Ses ve Müzik

Müzik atmosferi uygun. Sesler idare etsin de kurtarmıyor. Kulağı fırılamağ deyi mi sanki bu oyun için söylenmiş.

Oynanabilirlik

Ters giden birşeyler çok olunca insanın canını oynamak istemez ki. Kontroller zor, oynanış sıkıcı.

Atmosfer

Konu etkileyici fakat ne yazık ki yukarıdakiler olmadan bir işe yaramıyor. Interplay'den bunu beklemezdik.

40

LEVEL Notu

Kimsesiz bir yerden uzak durun. Çok daha iyi örnekler duruyor piyasada. Neden bunu oynamadım ki? (Oyun oynatma mafyası henüz icad olmadı)

Minimum: P266, 64 MB RAM, 100 MB HD, 8

Hızlı CD Rom, 2 MB Ekran Kartı

Önerilen: P350, 64 MB RAM, 100 MB HD, 8

Hızlı CD Rom, 2 MB Ekran Kartı

Multiplay: İPK, TCP/IP veya Modem, 4 Kişi

Çatlık desteği: Yok :-)

WINGS OF DESTINY

Derin yağda kızarmış tavuk kanadı...

Yapım: Psygnosis

Dağıtım: Psygnosis

Tür: Uçuş Sim/Arcade

Web: www.psygnosis.com



- Alooo? Naaber, naapiyosun hoca?
- Noolsun yaw, şimdi Sinan aradı kışladan, onunla konuşuyodum.
- Vay, nasılmış eleman?
- E nasıl olsun? Adam senelerce masabaşı işlerle uğraşmaktan hamlanmış tabii, biraz zorlanmış yeniden spor yapmaya başlayınca.
- Açılır yaw zamanla, hangimiz formdayız ki zaten?
- Valla o herhalde spora alışır ama bak üzerinde bıraktığı lanet aynen devam ediyö...
- Nasıl yani? Aaaa, bi uçuş oyunu daha mı geldi? Ahahahahaha...
- Yaaa...Hem de dandik bi uçuş oyunu...



- E sen bu oyunu beklemiyo muydun, gelsin de oyniyim diye?
- Uffff, ne bilim ben Psygnosis'in gene suyunu çıkaracağını, herifler ne zamandır geliştiriyolar bu oyunu hesapta...
- Uhuhuhuuu, sanırım bolca kahveye ihtiyacın olacak...Gıdıp yapayım mı?
- İyî olur, yanına da şöyle sağlam bi kalas getir, arada bir kafama vururum, zihnim felan açılır...



Spiel mit mir...

- Oooo, Rammstein dinliyon bakıyom? Sen pek sevmezdin techno tuhno grupları?
- Bunlar techno mu hoca, bi baksana heriflerin kullandığı gitar rifflerine, tabii arada synth abariyo ama iyi yedirmişler araya şimdi, haklarını yememek lazım...
- Neyse, aha kah-

ven...Senin tarifine uygun olarak yaptım...
- Yani içine at nalı atınca dibe batmıyo, yüzeyde kalıyo di mi?
- Aynen...
- Güzeellll...Şlurps...Oh beee...
- Çalıştırsana şu oyunu bi göreyim neymiş...
- Aha al çalıştıryom...
- Eeee, açılış sahnesi nerde?
- Koymayı unutmuşlar herhalde O kadarla kalsa iyi, al bak seçenekler menüsünü açayım. Gördün mü? Sadece grafik ve ses ayarı var. Ne joystick ayarı, ne klavye tuşları ayarı ortada yok...
- Ohooo, bunlar iyice suyunu çıkarmaya başladılar, tuşları nasıl ayarlayacam?
- Korkarım ayarlayamayacaksınız...Oyun içinde ara bul, işin ne?

- E adamlar bunu resmen konsol mantığıyla yapmışlar, herhalde joystick sonradan akıllarına geldi...
- Sanırım...Force feedback desteği felan yok zaten...Hatta joystick algılaması bile sorunlu, bazen sapıyo...

Asche zu asche...

- Sen kahveni içerken ben bıkaç görev uçayım bari...
- Uç bakalım, görelim nereye kadar uçacaksın...Heh heh heh...
- Eeee, hangi tarafta savaşacağı mı nasıl seçecem? Çıka çıka iki tane çizgi roman dergisi kapağı çıktı karşıma...
- E işte biri İngiliz, diğeri Alman tarafında oynamanı sağlıyo...Eğitim görevi felan yok, ya hemen konuya dalıyon ya da multiplayer oyuna giriyon...Yanış anlama hal Multiplayer dediysem hepî topu dört oyuncuyu destekliyo...
- Uh, herifler direk konsol oyunu yapmışlar...
- Sen hele grafikleri bi gör...Bak TNT2 kartta 800*600 ve de 32 bit seçeneği devrede şu an, sonuçlara dikkat et...

- Aha, bu ne yaw? Ara sahne diye dandik bi çizgi roman çıktı...Seslendirme de uçmuş gitmiş zaten, herifler ordek yavrusu gibi konuşuyo...
- Yaw hesapta bu oyun dışarıda çok tutulan bi çizgi romandan yola çıkılarak yapılmış...Tabii şu ekrandaki çizimlerle o kitaplar nasıl beğeniliyor orasını bilemem...
- Du bakalım, bi de uçalım ne olacak...
- Uç uç...Uç ta gör uç boyutlu olarak...Nihahahahaaa...

Alter mann...

- Hmmm, grafikler fena diil gibi ama, kokpit felan piksel piksel görünüyö biraz...



- Olm daha pisttesin, sen hele bi yerden kesil, hele bi düşmanla karşılaş...
- Ho? Ne dandik kontroller yaw bunlar?
- Yaaa, uçağa hakim olmak hesapta çok kolay çünkü bu esasen bir Arcade...yersen yani...
- Nasıl yaaa? Kalkar kalkmaz niye perdovitese girdi bu meret uçak? Yaw...Toparlayamıyom...Aha çakıldım...
- Puhahahahaaa...Nasıl uçuş dinamikleri? Süper di mi?
- Yaw yalnız çakılmadan önce onumden kara bir leke geçti, grafikler biraz bozuk galiba...
- O kara leke düşürden gereken Alman uçaklarından biriydi güzelim...Nedense uçakların dibine girene dek kaplamaları felan çizmiyor oyunun motoru...
- Konsol oyunu bu konsol...
- Evet, konsol...
- Zemin fena diil ama sanki...
- Ya yeryüzü şekilleri felan nispeten iyi sayılır da, atışlar, patlamalar felan direk eski Arcade oyun-



lardan arak...

- Zaten oyuna da pek ısınamadım...
- E atmosfer sıfır yani...Ben bu oyunu özellikle konusu olacak, atmosferi olacak, kopuk kopuk uçmayacaksın dedikleri için bekliyordum...Baksana, kim nerede, naapiyo, senin yerin neresi, hiç belli diil...
- Çok iki arada bi derede bi oyun olmuş yaw...Sonuçta kimseye yaranamaz gibime geliyo...
- Bana yaranamadı zaten...Neyse, kapat şunu da biz gene Soldier of Fortune oynayalım...Bak sıfır mesafeden shotgun kullanınca ne oluyö göstermiş miydin?...

Mad Dog

Grafikler

Herhangi bir modern uçuş simülasyonu ile karşılaştırılınca vasat sayılır. Konsol için yapılarak PC için port edilmiş gibi görünüyör.

Ses ve Müzik

Ses efektleri çok vasaat. Üstelik kesik ve uyumsuz. Seslendirme neredeyse komik deneyecek kadar zayıf, müzik ise zaten yok gibi.

Oynanabilirlik

Kontrolleri ayarlamak imkansız, ayrıca uçuş modellemesi basit bir Arcade için fazla kangik.

Atmosfer

Aslında oyunda bir konu var gibi görünüyör, ancak genelde atmosfer son derece zayıf, hatta oldukça sıkıcı.

LEVEL Notu

80

Psygnosis gerçekten de ipin ucunu iyice kaçırmış. Bençe artık PC oyunları yapmaktan vazgeçip sırf konsola yönelmeler kendi açılarından hayli hayırlı olacak.

Minimum: 200MMX 52 mb Ram 3D kart

Önerilen: Pentium 64 M8 Ram 3D kart

Grafik desteği: Glide ve Direct3D

Multiplay: 4 kişi

Extra: Yok

Alternatif

WWII Fighters

Sayı/Puan

Nisan 99 8/10

LEVEL KARNESİ



CHAMPIONSHIP MANAGER Season 99/00

Favori menajerlik serimiz kendisini tazeliyor

Yapım: Sports Interactive

Dağıtım: Activision

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Menajerlik

Web: www.eidosinteractive.co.uk



Uzun zamandır yeni bir Futbol menajerlik oyunu görmüyoruz. Çok eski bir tür olmasına ve pek çok hayranı bulunmasına karşın bu türde devam eden sadece birkaç oyun serisi kaldı. Ben bunu her Championship Manager'a bağlamışım. CM serisi en başından beri hem oyun kalitesi ve derinliği, hem de satışlar olarak o kadar başarılı oldu ki rakiplerinin piyasadaki varlığı hep hezimetle sonuçlandı.

Bugüne kadar CM ile yarışabilecek düzeydeki tek oyun FA Premier League Manager oldu.

CM'nin başarısının ardında yatan nedenlerden biri oyunun sürekliliği ve güncelliğini yitirmemesi. Oyundaki roster dediğimiz takım kadrolarının listesi kolayca düzenlenebiliyor ve bu düzenlenmiş roster'lar kolayca paylaşılabilir. İnternet'teki CM fan sitelerinden böyle düzenlenmiş dosyaları çekerek CM'nizi sürekli olarak güncel tutabilirsiniz. Ancak oyuncularca hazırlanan bu roster'lar bir anlamda şaibeli olduğundan Eidos her sene yeni bir add-on paketi hazırlamayı ihmal etmiyor. Seasons 99/00 tek başına oynanabilir. Yani CM 3 sahibi olmayanlar da Seasons 99/00'u olarak oynayabilirler.

Yenilikler?

Seasons 99/00'da CM 3'de bulunan 35.000'den fazla oyuncu ve teknik adamın son durumları güncellenirken bir yandan da sayıları arttırılmış. Ancak tam olarak ne kadar artış olduğunu bilemiyoruz çünkü oturup saymaya niyetim yok. Bu yeni oyuncu ve takımlar aslında büyük oranda MSL liginin eklenmesi ile olmuş. Artık bize bir parça yabancı olan bu Amerikan ligi ile tanışabileceğiz. Ama MSL eklenirken UEFA ile arasındaki kural farklılıkları yüzünden bir parça Avrupa liginde adapte edilmiş. Çünkü MSL'de ki bazı kurallar CM 3 motoruna ters düşmüş. Aynı CM 2 için çıkarılan Se-

asons 97/98 gibi Seasons 99/00'da güncellenen kadro ve takımların yanı sıra genel bazı gelişmelere sahip. Oyundaki en önemli gelişmelerden biri kuşkusuz maç yorumları. CM'lerin hepsinde olduğu gibi Seasons 99/00'de de oyunun bütün heyecanı maç yorumlarında yatıyor. Kelime ve cümle hazinesi daha da geliştirilen yorumlar daha da iyi olmuş. Üst üste yanıp sönen yazılar şeklindeki yorumlar yeterince hızlı takip edebilirsiniz bir süre sonra radyodan maç dinleme keyfini veriyor. Seasons 99/00, lig maçlarının şifreli yayınlara dönmesinin ardından tekrar alıştığımız radyo spikerlerinin çoğuna taş çıkıyor. Tabii bunun için bir parça İngilizce şart. Zaten İngilizce'den hiç anlamıyorsanız, en azından futbol terimlerine aşina değilseniz her hangi bir menajerlik oyununu oynamaya şansınız yüksek değil.

Seasons 99/00'daki diğer bir önemli değişiklik transferlerde yapılmış. Aslına bakarsanız bu konuda birden fazla gelişme var. Bunlardan birincisi transferi reddeden oyuncunun bunun sebebinin açıklanması. Yani verdiğiniz parayı mı beğenmedi, yoksa daha uzun bir kontrat mı istiyor görebiliyorsunuz. İkinci gelişme scout'larla ilgili. Scout'lar transfer edilmek istenen bir futbolcuyu sürekli gözlemleyen, maçlarını izleyip onlarla ilgili rapor veren adamlar (bunun için bir Türkçe isim vardı sanki ama...) Artık scout'lannızı belli bir klüp veya oyuncuyu takip-

Alternatif

CMIII

Sayı/Puan

Haziran 99 8/10

le yönlendirebildiğiniz gibi genç yetenek avına da çıkarabiliyorsunuz. Tabii burada en çok işinize yarayacak olan transfer etmeden önce oyuncuların yeterince takip edilmesi. Böylece takımınıza yararlı olup olmayacağı konusunda daha çok fikriniz olacak. Ancak bir oyuncuyu shortlist'inize atıp scout'larınızı peşine saldınız mı bir anda oyuncunun peşinde olduğunuzu dair söylentiler yayılıyor. Bu hem oyuncunun değerini yükseltiyor hem de daha scout'larınızın raporu gelmeden başka bir takım transferi gerçekleştirebiliyor.

Bunların dışında bir çok küçük ayarlama da var elbette ama hepsini hissetmiyorsunuz. Sonuçta Seasons 99/00 sadece güncelleştirilmiş ve geliştirilmiş bir CM 3. Yani karşınızda yepyeni bir oyun yok. Ama Championship Manager serisinin insanı kendine bağımlı eden tüm özelliklerine sahip. Bence bu serinin fanıysanız Seasons 99/00'u kaçırmayın. Zaten gerçek CM fanlarının bunu çoktan yaptığını kuşku yok. Ayrıca CM 3'ü kaçırmış olanlar için de Seasons 99/00 oldukça iyi bir fırsat. Ancak CM 3'ü alıp şöyle bir iki kez oynayıp bir kenara bıraktıysanız Seasons 99/00'e ihtiyacınız yok.

Tugbek Ölek

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Şahane geri plan fotoğrafları, 3D grafiklere sahip tüm menajerlik oyunlarını unutturacak güzellikte.

Ses ve Müzik

Maç sırasında tezahüratlar hoş. Bir süre sonra kulaklarımızda Ercan Taner'in sesini duymaya başlayabilirsiniz.

Oynanabilirlik

Yeni gelişmeler CM 3'ün sağlam yapısını biraz daha geliştirmiş. Transfer sistemi oldukça kullanışlı olmuş.

Atmosfer

Hiç görmediğiniz maçlarda heyecandan yerinizde duramazken hiç görmediğiniz oyuncuların çocuklarınız gibi seveceğiniz.

93

LEVEL Notu

CM eskiden olduğu gibi hala rakipsiz. Ve Seasons 99/00 ile bir parça daha ilerdede.

Minimum: Pentium 133, 16MB RA, 4X CD-ROM, 2MB Ekran kartı, 250MB hard-disk alanı

Önerilen: Pentium 500, 128MB RAM, 4X CD-ROM, 2MB Ekran kartı, 250MB hard-disk alanı

Multiplayer: Aynı makinede veya Network üzerinden 16 kişiye kadar.

Grafik desteği: Software

Extra: Yok



FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

Ubi Soft menajerlik menajerlik oyununun devamı ile hayal kırıklığından fazlasını sunuyor.

Yapım: Caffeine Studios

Dağıtım: Ubi Soft

Türkiye Distribütörü: Odyssey Interactive Tür: Menajerlik

Web: www.ubisoft.com

Bu ay Championship Manager'in hatırına bir menajerlik oyunu incelemeye gönüllü olurken başıma bir ikincisinin çıkacağını düşünmemiştim. Ama Odyssey Interactive bize Ubi Soft'un menajerlik oyunu Football World Manager 2000'in bir kopyasını yollama nezaketini gösterince incelemeyi seve seve üstüme aldım.

Arabaşlık atmayı unuttum

Aslına bakarsanız FWM 2000'i ilk elime aldığımda hakkında bir parça önyargım vardı. Çünkü oyunun bir önceki versiyonu bol cilalı görüntüsünün altında oynanış, derinlik, gerçeğe uygunluk gibi temel konularda rakiplerinin tümünün gerisinde kalan başarısız bir denemeydi. Ancak oyunun karşımıza çıkan ilk ekranı beni gerçekten heyecanlandırdı. Çünkü oynayacağınız ve geri planda yürütülmesini istediğiniz ligleri seçtiğiniz ekran tam anlamıyla bir zenginlik göstergesi idi. Dünyanın dört bir yanından tam 71 ülke seçilmek için karşında duruyordu. Ve üstelik bunlardan biri de Türkiye idi. Hepinizin aynısını yapacağınızı umduğum üzere Türkiye ligini seçtim ve geri plana İngiltere, Almanya ve İtalya liglerini yüklettim. Takım seçme menüsünde heyecan iyice doruğa çıktı. Çünkü takımların arasında Göztepe duruyordu. Her İzmirli'nin yapacağı gibi Göztepe'nin ismini seçip bu efsanevi takımın başına geçtim. (Karşıya-

kallların kendilerini İzmirli saymadığı varsayımını göz önünde tutarak bunu söylüyorum). Ancak sıra Sarı Kırmızılı ekibin kadrosu ile yüzleşmeye gelince rüya tam anlamıyla bir kabusla dönüştü. Göztepe'nin kadrosunda tek bir Türk bile yoktu. Üstelik oyuncuların tümünün isim ve özellikleri uydurmaydı. Aldatılmış bir çocuk hissiyatı ile oyunu kapatıp yeni bir tane başlattım. Bu sefer son yıllarda gittikçe gözümünden düşse de halen taraftarı olduğumu iddia ettiğim Fenerbahçe'yi seçtim. Evet bu sefer özellikleri yanlış ve kadrosu bir iki hataya sahip de olsa karşında Fenerbahçe vardı. Ve en azından oyun bana Fenerbahçe'nin yıllardır süregelen çizgisini sanal dünyada da olsa tekrar yükseltip takımı kupalara boğma şansı veriyordu. İlk maçımı Beşiktaş ile ayarlayarak takımların iyi dengelenip dengelenmediğini görmek istedim. Doğal şartlarda başa baş bir mücadele bekliyordum. Ama karşımdaki sadece büyük bir hayal kırıklığı, patlayan kocaman bir balonun yarattığı şaşkınlığı. Çünkü Beşiktaş'ta da hiç Türk yoktu. İsimler ve özelliklerin tümü uydurmaydı. Asap bozukluğu içinde tüm takımları taramaya başladım. Maalesef sadece Fenerbahçe ve Galatasaray'ın kadroları Türklere oluşuyordu. Onların da özellikleri gerçekten oldukça uzaktı. Böylece Caffeine Studio'sun nasıl olup da 71 ayrı ligi oluşturduğu ortaya çıkmıştı. İçin-

de Türkiye ligi bulunmamasına karşın Championship Manager'de bile Kayserispor'un da dahil olduğu 7-8 türk takımını çok daha doğru olarak bulabilirsiniz.

Oyunu tekrar başlattım ve menajerlik oyunlarında alışık olduğum üzere Tottenham'ın başına geçtim. Türk ligini bir yana bırakıp tamamen unuttuktan sonra Tottenham ile oyuna daha objektif bakabildim. FWM 2000'i diğerlerinden ayıran en önemli özellik grafiklerin ağırlıklı olması. Yani rengarenk menüler, üzerinde küçük küçük sevimli resimler işlenmiş düğmeler vs. Ancak tüm bu renk karmaşasının gerisinde kullanışlı bir menü yapısının olduğunu söylemek zor. CM'nin menüleri ilk başta bundan çok daha karmaşık gözüküyor. Ancak alıştıktan sonra o menülerle aradığınızı bulmak sadece bir an meselesidir. FWM 2000'de ise aradığınızı bulmak için alt penceleler ve menüler arasında dolanıp durmanız gerekiyor.

Suçluyum

Maçı izlediğiniz 3D ekran ise bana Commodore günlerindeki Football Manager'i hatırlattı. Bu oyunu pek çoğunuz hatırlayacaktır. 2D prematüre görüntülerle anlatılan maçta sadece önemli anları görebiliydiniz ve hep aynı pozisyonlar dönüp dururdu. Yani daha pozisyonun başından sonunu tahmin edebiliydiniz. FWM 2000 içinde aynı şey geçerli. Maç ekranı görsel olarak hoşuma gitmediği gibi oyunun içinde neler olup bittiğine kimin nasıl oynadığına dair size hiçbir ipucu vermiyor. Yani bu görüntülere göre taktik kuramıyorsunuz. Üstelik tüm pozisyonları ezberlemek için birkaç maç yapmanız yeterli.

FWM 2000'nin CM'ye göre tek üstün özelliğinin yüklemeler sürerleri gibi gözüküyor. Ancak oyunun bende yarattığı his bunun sebebinin maçların hesaplamala-



rının daha gelişmiş yapıldığı.

Aslına bakarsanız FWM 2000'in geçen sene çıkan önceki oyundan tek farkı müzikler ve promosyon malzemesi olarak Ron Atkinson'ın yerine Leeds United'in menajeri David O'Leary'nin seçilmiş olması. Oyun kutusunun kapağını da süsleyen O'Leary'yi Galatasaray hezimetinden önceki ilginç demeçlerinden hatırlayacaksınız.

FWM 2000 hakkında söylenebilecek daha çok şey var. Ama daha fazlasını gerçekten merak eden varsa oyunu alıp kendi deneyebilir. Bu oyunu ancak hazır ucuza bulmuşken bizim de bir orijinal oyunumuz olsun diyenlere tavsiye edebilirim.

Tuğbek Ölek



LEVEL KARNESİ	<h3>Grafikler</h3> <p>Gereğinden fazla renkli. Maç grafikleri gereksiz ve estetikten uzak. Futbol Menajerliği olması vasat grafik gerektirmiyor.</p>
	<h3>Ses ve Müzik</h3> <p>İlk oyundaki bangır bangır rock müziğin gitmiş olması iyi. Artık sadece sevimli blip'ler var.</p>
	<h3>Oynanabilirlik</h3> <p>Menüler pek kullanışlı değil. Ama yine de yeni başlayanlara kolaylık sağlayabilir.</p>
	<h3>Atmosfer</h3> <p>Championship Manager'deki atmosferi arayacağınızdan emin olabilirsiniz. Yine de seçim sizin.</p>
	<h2>LEVEL Notu</h2> <p>43</p> <p>FWM 2000 ilk oyundan daha iyi görünmedi bize. 2001 de daha iyisini görmek istiyoruz artık.</p>
	<p>Minimum: Pentium 233MMX, 32MB RAM, 6X CD-ROM, 4MB Ekran kartı</p> <p>Önerilen: Pentiumli 450, 128MB RAM, 8X CD-ROM, 6MB Ekran kartı</p> <p>Multiplayer: Yok.</p> <p>Grafik desteği: DirectX3D</p> <p>Extra: Yok</p>

Alternatif

CM3

Sayı/Puan

Haziran 99 8/10



THIEF II: THE METAL AGE

Sanal Hırsızlık Sanatındaki Son Nokta

Yapım: Looking Glass Studios

Dağıtım: Eidos Interactive

Tür: FPS

Web: www.eidos.com

1 998'de konusunu duyduğumda başarısından şüphe ettiğim bir oyunla karşılaşmışım. Görsel olarak hatta işitsel olarak dönemindeki pek çok oyunu geride bırakan Thief: the Dark Project isimli bu oyunda o zamana kadar benzeri olmayan bir şekilde, bir hırsızı canlandırıyorlardınız. İşin güzel yanı, kanunların karşısında olmak bu oyunda son derece zevkliydi. Ortaçağda geçen oyunda, bir hırsızlık şebekesinin yeni bir üyesi olarak size verilen görevi bitirmeyi, bir lordun kale-



sinden bir zenginin evinden değerli bir parçayı çalıp, ses çıkarmadan bölgeden uzaklaşmanın tadını başka bir oyundan alamıyordunuz.

Kasvetli grafiklerle bezenmiş sisli bir gecede sokak lambalarının titrek ışıklarının yarattığı gölgelerin içinden süzülerek, sarhoş muhafızların arasından geçmek veya ucuna su dolu küçük bir cam kap bağladığınız okunuzu yolunuzu aydınlatan fenerin üzerinde patlatarak, sizin için su ve hava kadar gerekli olan karanlığı tesis ettiğinizde kendinizi gerçekten oyuna kaptırılmış oluyordunuz.

Elbette oyunun sürükleyiciliği sadece bizi esir etmemişti oyuna. Başka oyun eleştirmenleri de Thief'deki büyü atmosferin içine çoktan girmişlerdi ki oyun için

sonunda her başarılı oyundan beklendiği gibi, Thief'in de devam oyununun yapılmasına karar verildi.

Çalmak Kolay Değildir

Thief II: Metal Age adından da anlaşılacağı üzere, oyunun arka planını oluşturan bizim ortaçağımıza benzer paralel bir dünyada, mekanik robotların, dev metal canavarların arasında geçen bir oyun. Elbette, her adımınızı attığınız yerden uzaydan gelmiş robotlar falan çıkmıyor. Bahsini ettiğimiz robotlar, insan yapımı, basit, mekanik araçlar. İlk oyunu oynayanlar, kendilerine Hammers ismini veren ve buharla çalışan makineler kullanarak maden çıkartma, üretim yapma gibi olayları çözmüş bir topluluğun başımıza

tüm dünya basın da övgülerle dolu eleştiriler yayımlandı. Üstelik bu oyun Half Life, Rainbow Six gibi dönemdaş ve çok parlak oyunların arasından sıyrıldı. Ve



nasıl bela olduğunu bilirler. İkinci oyunda da Hammers grubunun mekanik konusunda bir hayli ilerlediğini, aslında tam olarak savundukları değerlerin anlamını yitirdiğini ve bu grubun artık kendilerini Hammers değil Mechanics olarak tanımladığını, robotlar ürettiklerini ve insanlığın başına bela olmaya başladıklarını görüyoruz ki, aslında pek de şerefli olmayan bir mesleği icra eden biri olarak dünyayı kötü sondan kurtarmak gibi şerefli bir göreve soyunuyoruz. Dolayısı ile bu oyundaki adamımıza hırsız demenin hak-sızlık olduğunu düşünüyorum. Hırsız kelimesinin RPG jargonundaki bir yeteneği ifade ettiğini düşünürsek, adamımızın gizlilik ve casusluk konusunda uzmanlaşmış bir tür ortaçağ gizli ajanı olduğunu da düşünebiliriz. Yan aslında bu oyunda, Hidden&Dangerous veya Codename: Eagle oyunlarında yaptığımız şeyin ortaçağa uyarlanmış şeklini yaptığımızı söylemek hiç de yanlış olmaz. Zaten oyunu oynadığınızda da göreceğiniz üzere, oyundaki grafikleri 20. Yüzyıla uyarlasak, demir zırhlı gardiyanlar yerine etrafa otomatik silahlı adamlar yerleştiresek, Adamımızın üzerine kocaman bir kukuleta değil de siyah bir operasyon kıyafeti veya sık bir takım elbise geçiresek, farkedeceksiniz ki bir James Bond oyunu yönetiyorsunuz. Evet, bakın, oyunda da olsa vicdanınızı rahatsız edecek bir kavramı, hırsızlığı ortadan kaldırarak sizi James Bond yapıverdim. İşte yazının gücü denen şey budur. Propaganda denen şey budur. Reklam denen şey budur. Kabul edin, bundan sonra ne kadar Thief oynarsanız oynayın kendinizi gerçek bir hırsız gibi hissedemeyeceksiniz. Sizin artık bir parçanız hep James Bond.

Kolay Değil Demiştik

Thief II, gerçekten de kolay bir oyun değil. Birinci oyunda gölgelerin üzerinden yürüyerek yanı başınızda, elini uzatsa size



dokunacak bir düşmandan saklanabiliyordunuz. Dolayısı ile her yere zorlanmadan girilebiliyor, zorlanmadan çıkabiliyordunuz. Tek yapmanı gereken zamanlamanızı doğru ayarlamak ve nobetçilerin başlarını diğer tarafa çevirdikleri anda bir gölgeden diğerine atlamaktır.

Thief II'de ise yapımcılar oyunu artık biraz zorlaştırmak gerektiğini anlamış gibiler ama bu sefer de işin ucunu kaçırmışlar gibi görünüyor. En kolay seviyede bile uğraşmanız gereken bir sürü fazla akıllı gardiyan, sınırlı ekipman ve sınırlı para kaynakları mevcutken, en zor seviyede oynarken çoğu görevde sizden tüm bu zorluklara ila-

veten bir de kimseyi öldürmemeniz, nazık bir hırsız olmanız isteniyor. Yani, bir gardiyan bile sizi görüp üzerinize gelse oyunu baştan oynamayı göze alma-



lınız çünkü bu hergeleler bir kere gözlerini açtı mı onları bayıltmanız neredeyse imkansız hale geliyor.

Kadınlar Kolay Değildir

Thief II'de yapılan değişiklikler ilk başta göze çok büyük görünmüyor. Ancak oyunun fizik dinamikleri, zorluk seviyeleri, hikayesi, hikayenin işlenişi, rakipleri hatta rakiplerdeki değişiklikler nedeniyle oyunun oynanışında bile radikal değişiklikler olduğunu anlıyoruz. Elbette birinci oyunu oynamamış bir için ikinci oyundaki değişiklikler, ekvartorda yaşayan biri için kuzey kutbundaki gece ve gündüzlerin saatleri kadar anlamlı ve ilgi çekici olabilir ama biliyorum ki Thief II'yi oynayıp bitirdiniz mi kendinizi tutamayıp birinci oyunu da oynayacaksınız.

Oyunun atmosferinin karanlık olması aslında Thief'in ticari başarısı için bir dezavantaj olabilir. Ne de olsa Unreal veya Quake3 gibi bol renkli ve şatafatlı rakiplerinin piyasada dolaştığı bir dönemde bir FPS olarak piyasaya çıkan Thief II'nin görünüm olarak rakiplerinden aşağı kalacağı düşünülse de oyunun konsepti ile grafiklerini bütün olarak düşündüğünüzde aslında olması gerekenin bu olduğunu anlıyorsunuz. Yapımcıların da durumun farkında olduğunu ancak ticari başarı sağlamak oyundan anlayan anlamayan

herkesin grafiklerin gösterişine kapılıp oyunu almaları için sağa sola parlak grafikler koymak yerine gerçekten bir thief deneyimi yaşamak isteyen insanlara doğru atmosferi sunabilmek çabası içinde olduklarını düşünüyorum ve saygı duyuyorum.

Sonuç olarak Thief II mutlaka oynanması gereken oyunlar listesinde bulunmazsa kendinize bilgisayar oyuncusu demenizin abes kaçacağı bir oyun. Laf biraz uzun oldu biliyorum, bunun Türkçe'sini söyleyecek olursak, oyunu mutlaka oynayın. Ufuklarınızın ve oyunlara bakış açinizin değişeceğini, First person oyunların istenildiğinde ne kadar orijinal olabileceğini göreceksiniz. Bu arada thief den bahsetmişken sevgili Sinan'dan da bahsetmek lazım. Çünkü bu oyunun gerçek bir fanatığı olduğu gibi diğer First person Shooter'larda da thief mantığı ile oynamaya başladığını hatırlayıp gülüyoruz. Delta Force'da veya Counter-Strike'da hayvan gibi silahlarla iş bitirmek varken adamımız kasıp arakalardan dolaşır, sessizce rakibine yaklaşır ve boğazına bıçağını batırverirdi. Umarım askerliği kolay geçiyordur ve döndüğünde kaçtığı oyunları oynamak için bol bol vakti olur.

Cem Şancı

Grafikler

Oyunun grafik motoru kasvetli ve sönük. Geceğin ve karanlığın iyi canlandırıldığı oyunda grafiklere atmosferin en büyük yardımcıları.

Ses ve Müzik

Mükemmellik kavramına en yakın şey bu oyunun sesleri olsa gerek. Karanlıklar içinde saklanırken tek klavye sesleri.

Oynanabilirlik

Zür bir oyun ama imkansız değil. Kolay seviyede oynayanlar için oyunu bitirme şansı var. Siki oyuncular için olduğu açık.

Atmosfer

"Ben bir hırsızım" demenize yetecek kadar gerçekçi. Tek korkumuz bu oyunu oynadıkları sonra kaptırıp hırsız olmaya kalkışmanız.

LEVEL Notu

82

Orijinal, ilginç, sürükleyici. Son görevi de bitirmeden rahat etmeyeceğiniz, bitirdikten sonra daha zor seviyede oynamak isteyeceğiniz bir oyun.

Minimum: PII 266 MHz, 16 MB Ram, DirectX

7.0, 3D Accelerator

Önerilen: PII 450 MHz, 64 MB Ram, DirectX

7.0, 3D Accelerator, 16K CD ROM,

Multiplayer: Var

Ekstra: Yok

Alternatif

Thief Gold

Sayı/Puan

Oran 3000 80/100

LEVEL KARNESİ

KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

MAYDAY

Firma: Hayat, Dar Bir Patikada...
Tür: İlerlerken Aniden...

Level Puanı: 35

Şimdi bir bakalım. Bu ay hangi oyunları küme düşme bölgesine sokalım diye düşünmemize gerek kalmadan, oyunlar bizim elimize düşüverdiler. Daha bilgisayarının raflarından görür görmez, Kısa Kısa için mükemmel bir malzeme diyerek aliverdiğimiz Mayday da bu ay küme düşüreceğimiz oyunlardan sadece biri. Kısa keselim. Konuyu anlatım hemen. Büyük bir savaş olmuştur ve

kendi aralarında paylaşan bu güçler sık sık da savaşmaktadırlar ki siz de uç kutuptan birini seçerek, size verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Tam anlamıyla bir RTS olan oyunda yeni veya ilginç pek çok şey var demek isterdim ama zaten böyle bir cümleyi bu sayfada bulamayacağınızı siz de biliyorsunuz. Oyunun tek ve yegane ilginç yanı görev aralarında karşınıza çıkan kontrol merkezi. Buradan

görev öncesi hazırlıklarını yapıp, etraftaki casuslarınızdan bilgi alıp, yeni birimler için teknoloji geliştiriyorsunuz. Ama açık konuşalım, zaten pek de başarılı olmayan bu özellik için bu oyun da alınmaz.

Aranızda hala önüne gelen RTS'ye saldıran, 1995'lerde yaşayan



dünya üç kutba ayrılmıştır. Kuzey kutbu, güney kutbu bi de ekvator kutbu vardır. Ekvator kutbunda altı ay karanlık, altı ay cehennem yazı olur... (ciddi ciddi okuyunuz dii mi...)

Başa dönelim. Dünya üç ayrı kutba ayrılmıştır ve elbette hiçbirini diğerini sevmemektedir. Dünyayı

nostaljik tipler varsa eminim bu oyuna da atlayacaktır. Ancak ben bu aralar moda olduğu üzere gördüğüm her multiplayer online oyuna atlamayı tercih ediyorum. Gerçi bunların modası da kısa süre sonra geçer ama şimdilik eğleniyorum, şikayetim yok. Bi diiciniz var mı?



SPACE INVADERS

Sözler: Karşınıza Çıkıveren...
Beste: Bir İneğin,

Level Puanı: 50

Küçükken, yani sekiz dokuz yaşımdayken sokağımızda bir videocu vardı. Bu videocunun bildiğimiz videoculardan biraz farklıydı. Biliyorsunuz 80'li yıllarda ülkemizde video kasetler kiralanırdı. Aslında yasal olmayan bu işlem o kadar yaygındı ki, videocular kapılarında camlarına kira fiyatlarını falan bile asarlardı. Neyse işte ülkemizin o kaos günlerinde (yani telif hakları açısından yaşanan kaosu kastediyorum...) pek çok film gibi bilgisayar oyunları da kiralanırdı. Gerçi bilgisayar oyunu demek yerine şuna Atari makinelerinin kartuşları diyelim. Normalde satılması ve çoğaltılmaması veya kiralınmaması gereken kasetler gayet rahat kiralanırdı. Ama bazı uyanık bilgisayarıcılar oyunları kiralamak yerine bürolarına iki üç tane atari oyun konsolu koyup, dakikası on lira veya beş lira gibi ücretlerle oyun oynatırdı çocuklara ki şimdilerde bu tür yerlere Atari salonları diyoruz ama benim anlattığım çok farklı bir olaydı. Neyse. O atari salonlarında tanıştığım Atari konsolunu eve de satın aldıktan sonra en çok oynadığım oyun, havada asılı durup gittikçe yere yaklaşan

M harfleri ve onlara yerden ateş eden "-" (çizgi) den oluşan bir oyundu ki biz o zamanlarda bu oyuna Space Invaders diydük. Neyse, işte bu oyunun 3D grafiklerle donatılmış yeni versiyonu PC'ler için çıktı ama ne yalan sö-



ölim benim canım başka şeylerden bahsetmek istiyorum. Arkadaşlar mail atıyorsunuz ama hep 3dfx kartım var, bilmem kaç megabayt ramim var, makinemde şu oyun çalışır mı? Yapmayın rica ederim. Sadece bu kadar olamazdı mı? Sizi sinirlendiren, rahatsız eden, sevindiren, mutlu eden bir şeylerde vardır hayatınızda. Onları da paylaşın bizimle. Valla mektup okumak sıkıcı hale geliyor yoksa. Hadi, yapalım bir operasyon. Güzel mektuplarınızı bekliyoruz.



DESPERADOS

Düzenleme: Gözlerinizin İçine...

Orkestrasyon: Deeeerinn Deeeerinn Baktıktan Sonra...

Level Puanı: 48

El Mariachi isminde bir film seyretmistim zamanında (1995). Toplam dokuz bin dolarlık bütçeyle çevrilmiş bir meksika filmiydi. Yönetmen dokuz bin dolara ek olarak bir de komşusunun kamyoneti ile ineğini de ödünç almıştı. El Mariachi'nin Elinde kemanla, meksikada şehir şehir dolaşan müzisyenlere verilen bir isim olduğunu öğrenmistim o filmde.

Rastgele önüne gelen bir kasabaya giren bir müzisyenin ba-

do çıktı ortaya... Şimdi bunları anlatma nedenime geleceğim. Evet sıkı durum. Benim eskiden en çok sevdiğim oyun kovboy-kizilderilicilikti. Alırdık elimize okları, doğru arsalara.. Hatta bir kez yanlışlıkla arsada savaşırken, kuzuk kuzenimi okla yanagında vurmustum. Ok yanagina saplanıp agzinin içinden çıkmisti. O günü dusundukce sasiririm. Nasil olduda bugüne kadar sapa-saglam gelebildik bilmiyorum cunku cok yaramazdik ve akla



şından geçenlerin anlatıldığı filmde, söz konusu kasabadaki uyuşturucu babasını öldürmek için gelen ve silahlarını gitar kutusunda taşıyan bir kiralık katilin çantası ile mariachinin gitar çantası karışınca ve de üstelik kasabadaki kötü adamlar elinde gitar çantası taşıyan herkeşe saldırmaya başlayınca bir anda müzisyenlikten silahşörlüğe terfi eden mariachi bütün lötün adamları tek tek öldürmüştü. Oldukça klişe bir konu olmasına rağmen film o kadar sürükleyici ve o kadar güzeldi ki sadece istanbul'un entelektüel potansiyeli en yüksek filmlerinin oynatıldığı bir sinemasında gösterilen filme iki yıl sonra Hollywood sahip çıktı ve Antonyoo Bandeerasın başrolünde olduğu, o müziği ile ünlü Despera-



XTOM 3D

Yöneten: M00000 Diyerek Dönüp Gitmesinden...

Seslendiren: Daha Anımlı Dildir!

Level Puanı: 58

işte çok ilginç bir shooter. Üç boyutlu ve

üç farklı uçağı yönetebildiğiniz oyunda devamlı ileri doğru uçup karşınıza çıkan on binlerce düşmanı temizliyorsunuz.

Oyunun oynanışı başlarda zevkli gelse de ilerleyen saatlerde sıkıcı olmaktan kurtulamıyor. Her uçağın ayrı özellikleri olduğu için aynı bölümleri tekrar tekrar uçmak isteyeceğiniz gibi bir düşünceye kapılan gafiller varsa hemen bu yanlışlarından dönüp doğru yola girerler umarım.

Oyunun grafikleri renkli ve hızlı. 3 boyutlu ve eğlenceli ama yine de bir shooter'dan ileri gidemiyor işte. Konuya alaka duyanlar varsa tavsiye edebileceğim oyun hakkında gevezelik yapmayı bırakıp Kısa Kısa'nın gerçek varoluş amacına dönmek istiyorum. Nisan ayı içinde bir hafta tanıştım. Aklınız durur. Güzellik onda, yetenek onda, zeka onda, beceri onda.. Bir yemekler yapıyor ki parmaklarınızı ısırır-sınız. Bardağa bir şarap dolduruşu var ki, şarap olup o bardağa akmak istersiniz. Elbette pek çok insan benzer durumlarda etkileyici-



liklerini konuşuran benzer pek çok kadınla tanışmıştır ama bunun gibisini görmediğiniz iddiaya girebilirim. Ama elbette kötü bir yanı var ki, tahmin ediyorsunuzdur, oyun oynamayı sevmiyor ve oyunlarla ilgilenen erkekleri küçümsüyor. Dolayısı ile, tahmin ettiğiniz gibi, dünyaya gelmiş geçmiş en mükemmel kadına kapıyı göstermek ve bir daha görüş menziline girmemesini söylemek zorunda kaldım. Umarım, oyun firmaları bu fedakarlığımızı kısa sürede mükemmel oyunlar piyasaya çıkartarak ve bizi Kısa Kısa köşesini kapamak zorunda bıraktıracak ödüllendirirler. Yoksa ben kafama vurmaktan beyin kanaması geçirecem o olacak.. Xtom 3d'ni? O da ne? Ha şu oyunu Eee?

CEM ŞANCI





DIE HARD TRILOGY 2

Bu adam hiç huzurlu bir hayat süremeyecek mi ?

YAPIM: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Aksiyon

Bilgi için: www.sony.com

Küçükken cuma geceleri bizim için birer dayanıklılık testi gibiydi. Oyle ki, gece on ikiye kadar uyumadan ayakta kalmayı başarıp "Mavi Ay"ı seyretmek en büyük onur nişanına bedeldi. Cybil Shepherd ve Bruce Willis'i ilk kez Mavi Ay'da tanışmış ve her bölümde birbirleri ile uğraşmalarına, birbirlerini dinlemeden vıdı vıdı etmelerine vurulmuştuk. Dur bakimi isimleri neydi, Megi Heys ve Deyvid (Edissin-Cem)... Haydii, görüyor musunuz unutmuşuz işte (Ben filmlerdeki karakterlerin isimlerini hep hatırlardım, N'oldu bana böyle? Belki yazıyı bitirene kadar aklıma gelir. Olmadı Cem'e sorarım, o bizden daha eski toprak ne de olsa...) Neyse, geçen aylarda Mavi Ay'a başka bir TV kanalında yine rastladım ama eski lezzeti bulamadım. Belki de küçük bir çocuk için çok yorucu bir uğraş olan uykusuzluğun bedeli olduğu için bu kadar tatlıydı Mavi Ay'ı seyretmek. O günlerden bu yana köprülerin altından çok su-

lar aktı. Bruce Abi hala çok şekerdi, kızlar gülümsemesine hala bayılıyorlardı ama saçlar biraz dökülmüş, imaj sertleşmiş ve New York polis departmanının sıkı ama komik polisi John McClane olarak geri dönmüştü. Onü kanlı atleti, kendine özgü kötü esprileri ve berbat bir özel yaşamı vardı.

Gerisi bildik hikaye. Hemen her başarılı sinema ve TV yapımı

si'nin müdürü Kenny Sinclair var. McClane'i Vegas'a, onuruna verilecek partiye davet ediyor. Uzatmayalım, Vegas'taki partide yine McClane'in yanlış zamanda yanlış yerde bulunma huyunun sonucu olarak mahkumlar ayaklanma başlatıyorlar. Adamımız da dapançasıyla ortama giriveriyor.

Az önce söylediklerimin hepsi, siz "Movie Mode"u seçerseniz gerçekleşiyor. Çünkü oyunumuz



rek kendisine yol açıyor.

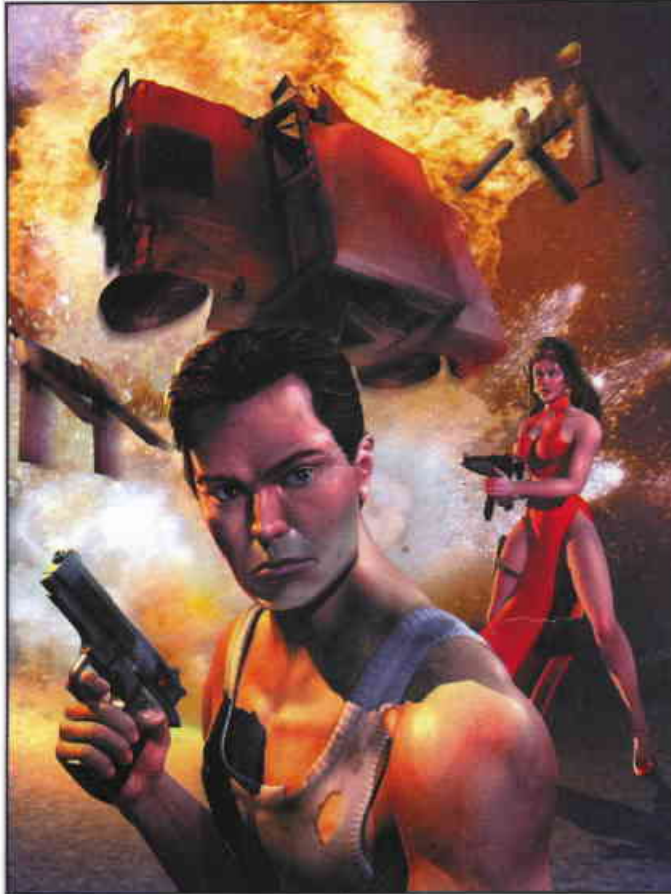
İkinci oyun türü olan "Sharps-hooting" de kendinizi Virtua Cop benzeri bir oyunun içinde buluyorsunuz. Yani sizin müdahale edemediğiniz bir kamera açısından ekrandaki hareket eden her şeye ateş ediyorsunuz.

Son oyun seçeneği ise "Extreme driving". Şimdi de McClane'in altındaki arabayı yöneteceksiniz. Bu kez oldukça tempolu bir oyun şekliyle karşı karşıyasınız ve her saniyeniz değer taşıyor. Çünkü yolda bulduğunuz zaman ekstralarını toplamazsanız hızla akıp tükenen süreye karşı hiç bir şansınız yok.

GİRİŞ

Efendim, demin de söylediğimiz gibi bu üç oyun türünü farklı kombinasyonlarda oynayabilirsiniz. "Movie mode" size sırayla tüm oyun türlerini asil öyküyle paralel bir şekilde oynatıyor. "Arcade Mode" ise ara demolardan yoksun. Üç oyun tipinden birini arcade mode'da seçtiğinizde sadece o tipte oynanan bölümleri oynuyorsunuz. "Practice mode" ise adından anlaşıldığı gibi biraz ısınma yapmanızı sağlıyor. Pratik yapmanızı tavsiye ederim, çünkü pratik için oyunda bulunmayan bölümler dizayn etmişler ve zorluğun düşürülmüş olması dışında oyun içindeki herhangi bir bölüm kadar eğlenceli olabiliyor. Ayrıca oyundaki üç gizli görevi de pratik bölümünü başarıyla bitirerek açılıyorsunuz.

Giriş demolarında biraz bozulmadım dersem yalan olur. Her şeyden önce karakter animasyonları çok cansız. Hatta karakterler ağızlarını açıp kapamıyorlar bile. Yalnızca başlarını öne geri-



gibi isim hakları satın alınarak oyun halinde onumuze getiriliverdi detektif McClane.

PAZARDAN ALDIM BİR TANE, EVE GELDİM ÜÇ TANE

Die Hard Trilogy'ye başlarken kendimizi McClane'in New York'taki dairesinde, pizza kırıntıları ve kola şişeleri arasında kanepeye serilmiş buluyoruz. Çalan telefonun ucunda McClane'in akademiden arkadaşı ve Vegas'daki Grand Mesa Hapishane-

aslında Die Hard Trilogy 1 gibi üç oyundan oluşan bir paket ve siz bu üç farklı oyun türünü ister ayrı ayrı, ister belli bir öykü içinde, sırayla ve ara demolarla desteklenmiş şekilde oynayabiliyorsunuz.

Oyun türlerimizden ilki "third person action-adventure", yani Tomb Raider olayı. Bu seçenekte McClane, ilerleyerek önüne çıkanları saf dışı bırakıyor, bulunduğu güvenlik kartlarını kullanarak, ya da yer yer çeşitli şalterleri indire-



ye sallayıp arkadan gelen sese eşlik ediyorlar. Ses dedim de bir düş kinkliği da seslendirmede yaşadım. Sen oyunun için Die Hard filminin, John McClane'in isim haklarını satın alacaksın, ama demolarda Bruce Willis'i kendi sesinden konuşturamayacaksın. Eee, ne anlamı kaldı ki, ben o hafif kısık, muzip sesi duymadıktan sonra ?(Bu arada Bruce Willis'i rahmetli Alev Sezer ne-redeyse kendisiymiş gibi başarılı seslendirdi. Nur içinde yatsın!) Ayrıca çizimlerde de McClane'in yüzü pek benzememiş. Hadi deminkisi parasal bir mesele olabilir, ama bunun mazereti yok işte. Hele NBA 2000'de oyuncuların yüzlerinin nasıl tıpatıp benzediğini düşünürseniz. Kısaca demoya biraz dikkat!

GELİŞME

Action-adventure bölümü bana geçen ay oynadığım Mission Impossible'i anımsattı. (M) yazısın-



da bahsetmeyi unuttuğum M12 filmine gelince mutlak gidin. Senaryo, oyunculuk nasıl olur bilmem ama John Woo'nun yönettiği bir filmde aksiyon sahnelerine, bu sahnelerin beğenmeyenlere bileti paralarını ödeyecek kadar güveniyorum. Gerek grafik kalitesi, gerek oynanış şekli açısından aynı. Ama M1'deki eşya çeşitliliği ne yazık ki burada yok, çünkü açıkçası adam öldürmekten başka yapacak fazla bir şey de yok! Bunun yerine bilmimum silah ve bomba eklenmiş. Ancak yapay zekanın yerlerde sürünmesi çıldirtici oluyor. Adam menzile giriyor. Biraz size bakıyor. Sonra yer değiştiriyor. Bu arada siz hala vuramıyorsanız ateş

edebiliyor, falan. Demek ki yapay zekayı abartmışlar, adamlar o kadar (yapay) zeki ki, sizi vurmadan önce beş ila yedi kez arasında düşünüyorlar.

Sharpshooting seçeneği fena değil, ancak bu stilde dizayn edilmiş herhangi bir oyundan daha iyi de değil. Bilmem kaç ay önce yazdığımız "Horned Owl", grafik kalitesi açısından bir adım daha ilerideydi. Ama nişan al-vur türünü sevenleri oyalayabilecek yapıda.

Gelelim extreme-driving seçeneğine. Aslında en çok keyif aldığım bölümler bunlar oldu. Arabayı tam gaz kullanmak zorunda kaldığınız için dikkati bir an olsun elden bırakmıyorsunuz. Amacınız genellikle radarınızda görülen araçları toslamak suretiyle patlatmak, ya da yol üzerindeki çeşitli bombaları toplamak oluyor. Yol üzerindeki onarım, nitro ve (en önemlisi) zaman ekstralarını da kaçırmamanız gerekiyor.



hızlı bir sol dönüş yapabiliyor. Ama bir kez alıştıktan sonra arabayı kullanmakta ve çok ani manevralar yapmakta hiç zorlanmayacaksınız.

SONUÇ

Aslında Die Hard adına üçlü bir oyun paketi hazırlamak oldukça başarılı bir fikir. Ancak sorun şu ki, bir tane oyunu tam yaptıktan sonra üç tane oyunu üçte bir yapmışlar gibi bir manzara var ortada. Oyunların her biri tek tek ele alındıklarında benzerlerinden daha üstün değiller. Ancak bölümler arasındaki bağlantılar durumu biraz kurtarıyor. Örneğin ilk bölümde koridorlarda gezinirken aldığınız shotgun'u ve bombaları ikinci bölümde sharpshooting şeklinde oynarken kullanabiliyorsunuz. Oynanışın sürekliliği de oyun için bir artı puan. Size tavsiyem, sıklıkla açıp bir-iki bölüm bitirip kaydetmeniz. Ardından ikinci bir sıklıkta durumunda kaldığınız yer-

den devam etmeniz. Çünkü etmemek lazım, oyun hareket isteyenler için oyalayıcı olabilir. Oyun için yapılmış şarkılar da iyi. Ben yalnızca aradığım Die Hard atmosferini, kafamdaki John McClane'in oyuna yansımaları biraz yavan buldum. Şöyle Die Hard 3'teki temponun, bulmacaların, hareketin benzerinin uygulandığı bir Die Hard 3 trilogi oyunu bekliyorum Fox Interactive'den. Tabii biraz rotuşlanmış grafikler ve (n'oolur) Bruce Willis'in kendi sesiyle!

Batu & Gökhan

Grafikler

Action-adventure ve araba bölümleri kabul, ama sharpshooting bölümünün grafikleri daha iyi olabiliirdi.

Ses ve Müzik

Seslendirme Bruce Willis'siz; ama müzikler iyi. Bruce Willis'in karizmatik sesi de olsaydı fena olmazdı.

Oynanabilirlik

Yerli yerinde, ama ilk bölümlerde bot'lar biraz ağır kalıyorlar. Alıştıktan sonra kolaylaşan standart bir oyun.

Atmosfer

Her ne kadar filmde destek olsa da aynı hava'yı yaratamıyor. Filmin etkisi baş karaktere dayanırken oyun bundan uzak.

LEVEL Notu

64

Filmin hatma oynanabilir. Bir oyun yerine üç oyun edimmiş gibi hissedebilirsiniz.

- ▶ CD Sayısı : 1
- ▶ Oyuncu sayısı : 1
- ▶ Memory blok : 1
- ▶ Analog joystick desteği : var
- ▶ Dual shock desteği : var
- ▶ Link desteği : yok
- ▶ Mouse desteği : var
- ▶ Direksiyon desteği : yok
- ▶ Multi tab desteği : yok
- ▶ Tabanca desteği : var
- ▶ PC versiyonu : var





Resident Evil Gun Survivor

Felaketler adasından kaçış...

Yapım: Capcom

Dağıtım: Capcom

Tür: Gerilim - Shooting

Web: www.capcom.com

Hıste Resident Evil 4; demek isterdim ama hayır, bu oyunu 4 olarak kabul edemiyorum. Resident Evil' i Doom' a çevirmişler. Hem de kötü bir benzeri olmuş. Ama ne olmuş? İnsanlara tabanca destekli RE oynama şansı verilmiş. E biz de neyin kötüsü diyerek hemen incelemeye aldık. Yalnız silahınız Guncon değilse oyun desteklemeyebilir. Uzılmayın, normal pad' le de kolayca oynanıyor. Oyunun motorunun diğer Resident' larla alakası yok. Kısa bir oyun olduğu için save etmeniz de olanağı yok. Anca bitirdiğiniz zaman save edebiliyorsunuz. Oyun bir adada geçiyor. Burada Umbrella ve yaratıkları ile muhatap oluyorsunuz. Oyun hafıza kaybınız ile başladığı için fazla deşifre etmek istemiyorum. Naha çözümü aşağıda. Afiyet şeker olsun, ağzınızda erisin, yağ olsun, bal olsun.

Bu arada bence Capcom bu oyunu Resident Evil severlere bir çerez olarak sunmuş. Bunun başlı başına bir oyun olabilme olasılığı çok az. Daha çok ekstra görev gibi bişi. Haydi gelin şu oyunu iki dakka bitirelim!)

İlerleyip kapıdan girin. Arkanızdaki zombiyi hakladıktan sonra üzerindeki anahtarı alın. Yolun sonundaki kapıdan girin ve zombileri öldürün. Merdivenlerden yukarıya çıkıp arka odadaki 35mm' lik filmi alın. Projektöre kullanın. Aşağıya inin. Hemen



sağınızdaki odaya girin. Sahnenin oradan anahtarı alın. Dışarıya çıkın. Anahtarı kullanıp bu odadan da dışarıya çıkın. İki köpeği dikkatle öldürün. Hala yaşıyorsanız çalan telefonu açın. İğrenç bir meşgul sesi alacaksınız.

dan adımızı da öğrenmiş bulunuyoruz. Ama acaba biz kimi öldürdük? Az sonra...

Düz ilerleyip soldaki ilk kapıdan içeri girin. Müjde, size arkadaş geldi. Abimi öldürün ve sağdaki kapıdan girin. İki asker



Telefonun hemen yanından aşağıya inin. Aşağıda iki yaratık var. Öldürüp bankın üzerindeki anahtarı alın. Diğer taraftan yukarıya çıkın ve çalan telefonu açın. Birisi size "Vincent, sen bir katilsin" deyip kapatacak. Bura-



sizi yumuşatmaya hazır iken bir adam onları öldürüyor ve size de "geber Vincent" diye bağırıp ateş etmeye başlıyor. Masanın üzerindeki anahtarı alın. Dışarıya çıkın ve "Dino Crisis" afişinin yanındaki kapıdan girip askerleri haklayın. Masadan levreyi alın. Merdivenlerden aşağıya inin. Kasino benzeri yerdeki adamları öldürün ve kapıdan içeriye girin. İçeriden silahı alın. Yerdeki deliği görün ve levreyi kulla-

nın. Aşağıya inip sağa doğru ilerleyin. Kapının girişinde pislik bişeyler yazıyor ama siz aldırmanın. Gördüğünüz bütün eşyaları toplayın. Bir cildi aldıktan sonra demo girecek. Resimdeki gibi; yani Vincent olduğuna anlayacağız. Kapıdan bir çocuk girecek ve "lutfen beni öldürmeyin, olaydan habersizim" diyerek kaçacak. Takip edin. Yaratığı öldürün.

Merdivenden çıkıp PARADISE yazan yerden girin. Kısa süren bir atış taliminden sonra soldaki kapıdan girin. Zombilerle ilgilenip diğer kapıdan girin. Duvarında Umbrella yazan odadasınız.

Günlüğü ve masadaki anahtarı alıp geri dönün ve diğer kapıdan girin. İpi alın. Soldaki odaya girin. Hücreye de girin. 15. Dereceden yanık insanları öldürün. Hücrelerdeki zerzevatları toplayıp diğer kapıdan dışarı çıkın. Hemen sağınızdaki odada pompalı tüfek var. En soldan girin. Düz ilerleyip diğer kapıdan da girin. Yaratıkları öldürüp küçük deliğe girin. Merdivenden çıkın. Havalandırma deliğinden inin. Koridor boyunca ilerleyip kapıdan gi-

rin. Şimdi kanalın karşı tarafındasınız. Pislik bir gülüş ve "geber Vincent" lafını duyana kadar devam edin. İlerlediğinizde iki timsah gelecek. Bunlara ateş ederek öldürmekten başka şansınız yok. Daha sonra Umbrella binasının önüne geleceksiniz. İçeriye

girip yaratığı öldürün. Devam edip arka kapıdan çıkın. Sağlam olan asansöre binin ve 13. Kata çıkın. Yaratıkları öldürün. İlk kapı-





dan girin. Demo girecek. Sonra ekranların ortadaki mavi kartı alın. Dışarıya çıkıp bu kez diğer kapıdan girin. Öteki kapıdan devam edin. Bir demo girecek. Annenin sesini duyacaksınız falan. Arka taraftaki kapıdan çıkın. Sağlam olan asansörle 1. Kata inin. Duvardaki cihazı kullanın. Lazerlerden geçtiğinizde tekrar kapa-

ki mavi herb' ü kullanın. İlerleyip eve girin. Sağdaki kapıdan girin ve dolaptaki kızı bulun. Abisinin bir çıkış yolu bulmak için fabrikaya gittiğini öğreniyoruz. Evden çıkın ve açılan bahçe kapısından dışarıya çıkın. Sonundan yukarıya çıkın ve diğer kapıdan da girin. Öcünü. Kolu çevirin ve yaratıkları öldürüp teleferiğe binin.

rin. Sağdaki kapıdan girin. Delikten düşün ve Security Room' a girin. Şalteri açıp asansöre enerji verin. Asansörden aşağıya inin. Tam karşınızdaki kapıdan girin ve paneli açın. Sonra bir önceki odaya geri dönüp diğer kapıdan girin. Koridorun solundaki kapıdan girip öteki kapıdan çıkın ve

Burada save edebilirsiniz. Eğer A notunu almak istiyorsanız oyunu iki saatin altında ve tüm zombileri öldürmüş olarak tamamlamış olmanız gerekir. Bu oyunu Resident Evil olarak bulamazsanız "Biohazard Gun Survivor" olarak da arayabilirsiniz. Eğer yeterince istek gelirse önümüzdeki ay Fear



tın. Otoparka ineceksiniz. Arabanın önündeki silahı alın. Dışarıya çıkın. Demo girecek. Doğru devam edin. Merdivenden çıkın. Zehirlendiysezeniz hemen burada-

Hiçbir yere sapmadan tam karşınızdaki kapılara girerek devam edin. Depremden sonra doğru ilerleyin ve köpekli alanı bulun. Buradaki dev kapıdan içeriye gi-

MO diski bulun. Buradan da çıkıp duvardaki mavi düğmeye basın. Çıkan yaratıkları öldürün ve Umbrella Card Key' i alın. Koridorun sonundaki asansöre binin ve B3' e çıkın. Duvardaki düğmeye basın ve girebildiğiniz kapıdan girin. Yaratıkları ürettikleri yeri bulacaksınız. Burada da çocuğu kurtaracak ve aslında Vincent değil de Arc Thompson isminde bir dedektif olduğumuzu öğreneceğiz. Bir anda o klasik "burası 10 dakika içinde patlayacak" anonsu geliyor. Eh, ne diyelim, alıştık artık. Küçük kapıdan çıkın. Burada Lion S. Kennedy' nin arkadaşı olduğumuzu ve olayın gelişimini hatırlıyoruz. Doğru ilerleyin ve sistem odasındaki panelden gücü açın. Geri dönüp duvardaki panelden Area E' yi açın. İçeri gidip anahtarı alın. Tekrar dışarıya çıkın. Boss' umuz gelecek ve demodaki askeri desecek. Sistem odasına gidin ve karşındaki kapıdan girin. Burada pompalı kullanmanızı tavsiye ederim. Koridorun en sonundaki asansörden B4' e çıkın. Hemen sağ tarafa koşun ve trenin yolunu açın. Daha sonra trene binin. Çocukların yanındaki asansörden 1' e çıkın. Boss bir kez daha sizinle uğraşacak. Bir kere değişeceğini de unutmayın. Yendiğiniz zaman helikopterle kaçacaksınız ve Umbrella havaya uçacak. Ama acaba kurtulabilecek misiniz? Burası süpriiz... Deneyin ve görün.

Effect veya Syphon Filter 2' nin tam çözümünü vereceğim. Bu arada Syphon Filter 2' de takıldınız mı? Tünelden çıktığınız yerde kafanıza mı sıkıyorlar? Geriye donmek yerine öndeki kamyonu bakın, patlayıcılar orada. Tekrar görüşene dek kendinize iyi bakın, Bye&Smile...

MegaEmin

Grafikler

Klasik Resident Evil tarzından uzak ve doom tarzı olduğu için görüş açısı çok sınırlı.

Ses ve Müzik

Sesler idare eder fakat müzikler bir çocuğu bile ürkütemeyecek kadar basit. Vurucu bir efekt yok.

Oynanabilirlik

Görüş açısı sınırlı, otomatik nişan alma kullanışsız. Save olayı olmadığı için oyunu kapatamıyoruz.

Atmosfer

Atmosfer de eh işte, nerde Resident Evil 2? Gun Survivor' un tarzı çok farklı olduğu için bu atmosferini de kötü yönde etkilemiş.

LEVEL Notu

75

Resident Evil fanatikleri ve shooting tarzından hoşlananlar için kaçınılmayacak bir format. Resident Evil macerasını bir de böyle deneyin.

- ▶ CD sayısı: 1
- ▶ Oyuncu sayısı: 1
- ▶ Memory blok: 4 (oyunun sonunda)
- ▶ Analog Joypad desteği: Var
- ▶ Dual Shock desteği: Var
- ▶ Link desteği: Yok
- ▶ Mouse desteği: Yok
- ▶ Direksiyon desteği: Yok
- ▶ Multi tab desteği: Yok
- ▶ Tabanca desteği: Var
- ▶ PC Versiyonu: Yok

LEVEL KARNESİ



SYPHON FILTER 2

Birincisi çok beğenilen casusluk oyununun devamı

Yapım: 989 Studios

Dağıtım: 989 Studios

Tür: Action

Web: www.989-studios.com



Uzaktaki soğuk sis dağılmaya başlarken, "işte tam zamanı" diye düşünüp sniper tüfeğimi göz seviyeme getirdim. Sıfırın altındaki soğukta vücudumun titreme arzusuna karşı savaşmak zorundaydım, dürbün görüşünü iyice yakınlaştırdım ve hiçbirseyden şüphelenmeyen düşman bekçisinin üzerine kilitledim. En ufak bir hata tüm planı mahvedebilir ve benim sonum olabilirdi. Tetiği nefesimi tutarak yavaşça çektim, düşman ses çıkaramadan yere yığıldı. artık karanlıktan da faydalanarak içeri süzülebilirdim. Yavaşça ilerlemeye başladım. Bir anda o düşman çılgınlığını duydum, "Bu Logan, öldürün onul", fark edilmişim. Başımın her yanından kurşunlar vızıldayarak geçiyordu, her bir ses beynimde yankılanırken henüz ölmediğimi düşünüyordum. Belki de bir sa-

niye sonra alhımın ortasına kilitlenmiş bir sniper, tüfeğini ateşleyecekti. Ve korktuğum başıma geldi...

Mükemmel casusluk ve keskin nişancılık oyunu Siphon Filter'in devamına hoşgeldik. İlk oyunun tadı damağında kalanlar için tam bir ilaç niyetine sunulabilecek bir oyun Siphon Filter 2. Bu sefer oyuna özel ajan Gabriel Logan olarak başlıyor, ve oyunda ilerledikçe bazı görevleri bir istihbarat uzmanı olan Xian Ling ile tamamlıyoruz. Konunun odak noktasını yine baş belası virüsümüz Syhon Filter ve bu virüsün terörist bir ülkeye satış planı oluşturuyor. Konudaki ani dönüşler sizi oldukça şaşırtacak, bunların hepsini söyleyip de oyunun zev-

kini kaçırmak istemiyorum ama benden duymuş olmayın. üst düzey hüküme görevlilerinin de dahil olduğu komplolarla bile karşılaşacaksınız. Oyunumuz iki CD'ye yayılmış durumda ve dünyanın birçok bölgesinde geçen 20 levele evsahipliği yapıyor bu iki CD.

Kazakistan'dan dönerken uçağınız düşman ajanları tarafından pek hoş olmayan

olduğu düşüncesinin bir an bile aklınızdan çıkmasına izin veremeyecek. Tereddüt etmek için vaktiniz yok, vereceğiniz anlık karar yaşam ile ölüm arasındaki o ince çizgiyi çekiyor bu oyunda

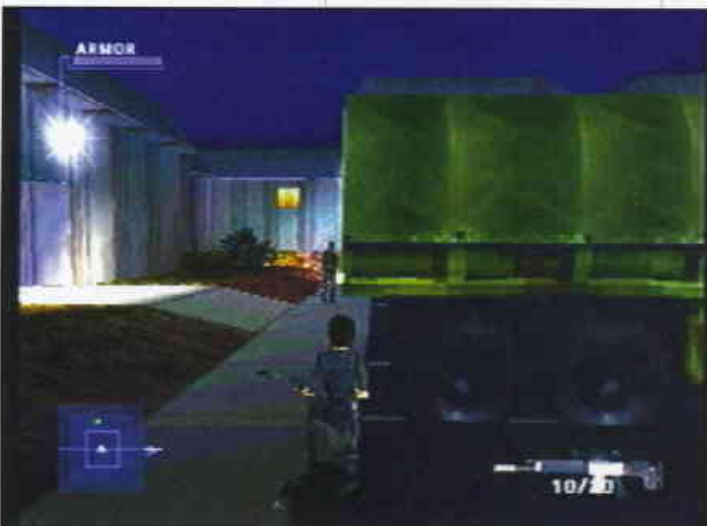
Bu sürükleyici konunun derinlerine daldıkça, aksiyonun içine daha da çekildiğinizi fark edeceksiniz. Hikayenin çoğu, sizi aksiyona yakınlaştırmak için hazırlanmış video klipler ile desteklenmiş durumda. Leveller çok çeşitli, bazı bölümlerde dört bir yanındaki keskin nişancılar ve askerlerle çatışmaya girerken, bazı bölümlerde binalara fark edilmeden girmek ve düşman bölgesine sız-



muamelelere maruz kalıyor ve size bir grup CBDC ajanıyla beraber paraşütle atlayarak kurtuluyorsunuz, yapmanız gereken şey Siphon Filter için panzehir oluşturmanın tek yolu olan Pharcom veri disklerine o ajanlardan önce ulaşmak. İlk olarak yapmanız gereken şey kaza yerini tam olarak tespit etmek. İlerledikçe, levele yeni görevler eklenecek ve en sonunda kendinizi arkadaşlarınızı korumak ve güvenli bir yere kaçmak için düşmanla yüz yüze gelmeniz gereken bir pusuda bulacaksınız. Dört bir yanda uçan mermiler, kafanıza alacağınız tek birinin yeterli

mak için görünmezliğinizden ve sessizliğinizden başka güvenecek bir şeyiniz olmadığını fark edeceksiniz. Genel olarak görevler belli bir sırayı takip ederek tamamlanmak zorunda, her şeyin plana uygun olarak gelişmesi için bu gerekli. Bu plandaki parçalar arasında düşmanı şaşırtmak için spot ışıklarını vurmaktan, bir asma köprünün ıplıklarında sallanmaya, askerlere arkadan yaklaşip sinsice öldürmekten, bombaları etkisiz hale getirmeye kadar birçok değişik aksiyon bulunuyor. Ve bunları yaparken düşünmeniz gereken tek kişi siz değilsiniz, bazı durumlarda siz GI'larınızı, bazı durumlarda ise onlar sizi koruyacaklar.

Yapay zekanın bu kadar iyi





ayarlanmış olması gerçekten sevindirici, böylece meydana gelen olayların gerçekçiliği hakkında

birlikte çalışmayı öğrenmeniz gerekli. Ve takım arkadaşlarınızın sizi delirtecek kadar aptal olmama-



ciddi şüphelere kapılmıyorsunuz. Çünkü genellikle bir oyunun oyun olduğunu hatırlatan en önemli şey yetersiz yapay zekadır. Buradaki yapay zeka hem düşmanlarınızı, hem de sizin Gİ'lerinizi kapsıyor. Oyunda rahat bir şekilde ilerlemeniz için

ları, bu oyun için kesinlikle pozitif bir özellik. Eğer bir düşmana sessizce yaklaşmaya çalışırken fark edilerseniz, karmaşa yaratmak için takım arkadaşlarınız da ateş açacaktır.

Oyundaki bazı ince noktalar, oyunu daha da çekici hale geti-



riyor. Mesela bazı bölümlerde gizlilik o kadar gerekli ki düşman sizin en ufak kılınızı sahi görse leveli tekrarlamanız gerekecek. Gökteki paraşütçüleri vurabileceksiniz, bazen vurduğunuz düşman yanbaşınıza bile düşebiliyor. Aynı şekilde yüksek yerlerdeki düşmanları vurduğunuzda kayalardan yuvarlanmalarını seyredeceksiniz.

Kaldığınız yerden devam etmek noktaları, her bir görevi

tamamladığınızda size sunulacak; kayıt noktalarını ise ilk oyunda olduğu gibi level sonunda bulacaksınız. Görevleri tamamlamanız için yapmanız gereken kesin şeyler yok, düşmanı ister uzaktan avlayabilir, ister yanlarına kadar süzülüp bayıltabilirsiniz, bu tamamen sizin keyfinize ve cephane durumunuza kalmış.

Gabe çok gerçekçi şekilde hareket ediyor, yine de koşu olayını ilk oyunda olduğu gibi pek becerememişler. Gabe yine biraz yumuşakmış havası veriyor dikkat edince. İlk oyunda olduğu gibi yine birçok hareket mevcut, bunlar arasında çıkıntılara asılmak, çömelmek ve yuvarlanmak da var. Bazı görevleri tamamlamanın yolu bu hareketleri kullanmanıza bağlı olacak; bir güvenlik penceresinin altından çömelerek geçip, içerideki görevliyi arkasından yaklaşarak susturmak gibi.

Grafik olarak Syphon Filter 2 yaratmak istediği ortamın hakikî fazlasıyla veriyor. Çalılıklar, ağaçlar, araçlar ve kaya oluşumları, saklanmak için mükemmel stratejik ortamlar oluşturuyorlar. Ufak tefek çarpışma tespit sorunları ve grafik kusurları olsa da bunlar kesinlikle oyun tarzını etkilemiyorlar. Düşmanı vurduğunuzda yere düşen kan damlaları gibi grafiklere yapılan ufak rütuşlar size inanılmaz bir deneyim yaşıyorlar. Öncekine göre daha fazla silah eklenmiş ve bu da daha çok kanasusamış bir

Gabe anlamına geliyor.

Bahsedilmeye değer daha birçok ufak özellikleri var Syphon Filter 2'nin ama özellikle dikkat çekilmesi gereken noktalar mükemmel nişan sistemi ve ses efektleri. Nöbetçilere yaklaştıkça onları daha iyi duyabildiğinizi fark edeceksiniz, onlara uzak durursanız bazı önemli bilgileri kaçırabilirsiniz. Kapalı yerlerdeki patlamalar sizi etkileyecek, ve aynı gerçek hayatta olduğu gibi patlamak yeriyse Gabe arasındaki uzaklık ve engeller kulağınıza ulaşan ses üzerinde çok etkili olacak.

En iyisini sona sakladım: 989 Studios oyuna iki kişilik death match özelliği eklemiş ve bu da özel tasarlanmış arenalarda, bir arkadaşınızla kanlı bir savaş vermek anlamına geliyor. Ana oyunda ilerledikçe daha fazla arena kullanılabilir olacak. Bazı kamera hataları mevcut olsa bile, böyle bir modun oyunda olması resmen bir rüyanın gerçekleşmesi anlamına geliyor. Fazla da uzatmaya gerek yok. İçinizdeki casusu ortaya çıkarmak istiyorsanız, başka bir seçeneği göz önüne getirmeyin. Syphon Filter 2 bunu yeterince karşılayacak.

Eser güven

Grafikler

Playstation'un sınırlarını zorlayan, bol renkli göze hoş görünen grafikleri var. Oynamaya değer.

Ses ve Müzik

Müzikler güzel, silah efektleri ve patlamalar kulak dolduruyor. Oynarken sesi ni kırmayı unutmayın.

Oynanabilirlik

Rahat bir oynanışı var. Syphon Filter 1'i oynayanlar için bir zorluk olacağını sanmıyoruz.

Atmosfer

Oyun insanı içine çekiyor. Kendinizi ajanlığımızın yerine koyuyor, sonuna kadar gitme isteği duyuyorsunuz.

LEVEL Notu

80

Başarılı bir yapım. İkinciden sonra ikincisi de insanı çekiyor.

- ▶ CD Sayısı : 1
- ▶ Oyuncu sayısı : 2
- ▶ Memory blok : 1
- ▶ Analog joystick desteği : var
- ▶ Dual shock desteği : var
- ▶ Link desteği : yok
- ▶ Mouse desteği : var
- ▶ Direksiyon desteği : yok
- ▶ Multi tab desteği : yok
- ▶ Tabanca desteği : yok

LEVEL KARNESİ



THEME PARK WORLD

Lunaparka hoşgeldiniz...

Yapım: Bullfrog

Dağıtım: EA

Tür: Strateji

Web: www.ea.com

Cevrim ustaları Climax yine iş başında, bu sefer klasik PC oyunu Theme Park World'ü PlayStation'a sunuyorlar. Peki bu oyun yakın zamandaki hayal kırıklığı yaratan çevrimlere benziyor mu? Yoksa eğlence araçları yaratma ve mikro yönetim üzerine kurulu bu oyun kendisinden bekleneni verebiliyor mu? Hep birlikte görelim bakalım...

Daadd, I'm really bored

Theme Park, Bullfrog'un 1995 de PC'lerde çıkardığı aynı adlı ünlü oyununa dayanıyor. Küçük çocukları bir oyun parkına çekebilmek ve onların cebindeki her kuruşu alabilme başarısının ölçüldüğü Theme Park okadar güzeldi ki bu güne kadar hala oynandığını biliyoruz. Üstelik Theme parkla aynı başarıyı yakalayacak başka bir lunapark simülasyonu da daha yapılmadı. Ama görünene o ki bu durum değişmek üzere ve üstelik bu sefer PSX sahipleri de Theme Park'dan uzak kalmak zorunda olmayacaklar. Zaten renkli ve hareketli dünyası ile tam bir psx oyunu olan Theme Park'ın Playstation'dan ayrı tutulması tam bir hata olurdu.

Genellikle PC-konsol çevrimlerinin iyi veya kötü olması, klavye ve fare kombinasyonunun gamepad'e nasıl aktarıldığına bağlı



olarak değişiyor. Tartışmaya gerek yok, şimdiye kadar bunu mükemmel biçimde kullanan bir oyun yapılmadı. Playstation'daki gerçek-zamanlı stratejiler her zaman kullanışsız olmuştur, son zamanlardaki Railroad Tycoon bir nebze düzgün olsa bile, klasik ikonlar-menüler-imeçler sistemini konsola taşımaya kalktığınızda her zaman hayal kırıklığı ve çeşitli

sorunlar baş göstermiştir.

İnanmayacaksınız belki ama Theme Park World'de bu sorunlardan hiç birisi yok. Lunaparkınızı yaratmak çok etkili bir kontrol sistemi sayesinde oldukça basitleşmiş – hangi düğmenin ne işe yaradığı bile daima size hatırlatılmak üzere ekranın bir köşesinde duruyor. Uzun, kanışık, dolambaçlı roller-coaster'lar yapmak bile oldukça hızlı ve kolay bir şekilde gerçekleştirilebiliyor.

Parklar çeşitli temalar üzerine kuruluyor, bunlar arasında Aztec, korku, uzay gibi temalar var. Oyuna başladığınızda bunlardan yalnızca bir tanesine erişebilirsiniz ama oyunda ilerleme kaydettikçe bu temaların her biri kendilerine has araçlarla birlikte mevcut duruma geliyorlar. Level içindeki belli hedefleri tutturduğunuzda "altın bilet" kazanıyorsunuz, bunları yeni leveller açmak veya özel araçları ve eşyaları almak için kullanabilirsiniz. Ama ne yazık ki genelde bu hedeflerin ne olduğu belli değil, o yüz-

den çoğunlukla körlemesine oynayacak ve ekranda birdenbire bir altın bilet çıktığında sevineceksiniz.

Dört adet bilet sahibi olduğunuzda Theme Park World'un en mükemmel özelliklerinden birine şahit oluyorsunuz. Bir düğmeye basıyorsunuz ve hooopp birinci şahıs perspektifine geçiyorsunuz. Aynı bir lunaparka gitmiş gibi, acayip eğlenceli. Kafanıza göre takılıyorsunuz parkın içinde... Etrafta dolaşmak, istediğiniz bir araca binmek, sağa sola zarar vermenin o değişik hazzını duymak, hepsi elinizde. Eğer uzun zamandır gerçek hayatta lunaparka gitmediyseniz sizin için oldukça değişik bir tecrübe olacak demektir. Özellikle acayip karmaşık roller-coaster'lar yaratıp, sonra da onlara binmek o kadar zevkli ki. Ama bu kadar ballandırmışken hemen uyarımı da yapayım: birinci şahıs perspektifinde grafikler biraz, nasıl söylesem, Lego oyuncakları gibi





meyeceği adam tanımam, o ayrı.

Bunların hepsi size çok mu karışık geldi. Eee o zaman niye bu yazıyı okuyosunuz ki? Bu komik de olsa bir gerçek-zamanlı stratejimsi bir oyun. Elbette karışık olacak, ne yani kolay olsaydı çok mu zevk alacaktınız.. Eğer diyorsanız ki "yaw oyun karışık ama ben yine de oynamak istiyorum, öğrenmek istiyorum, içimde o azım var", o zaman oyundaki asistan size yardımcı olacaktır, bunu da benden beklemeyin. Şu ekranın köşesinde oturan tip var ya, işte ondan bahsediyorum, size istediğiniz zaman ipuçları verecek, önerilerde bulunacak falan filan. Yararlı bi insan yani. Hoş bir süre sonra en sabırlı olanınıza bile gıcık gelmeye başlayacak ama genç oyuncular (minik desek daha doğru olacaktır) galiba onu sevecekler sanırım.

Son söz: Theme Park World mükemmel bir çevirim. Grafik olarak PC versiyonuna yetişemese bile önemli olan oynanabilirlik diyorsanız alın, oynayın, sevin, biraz çocuk olun.

Eser Güven

oluyorlar. Biraz fazla pikseli falan. Ama yine de o moddayken önemli olan şey grafikler değil, yarattığınız araçları parkınızda dolaşan bir veletin gözünden görebilmek.

Let's have a ride Daddiel!

Başarılı bir park oluşturmanın en önemli öğelerinden birisi elbette ki çalışanların yönetilmesi-

dir. Yeni araçların kendi başlarına ortaya çıkmalarını beklemiyorsunuz herhalde, ya da o ufaklıkların yerlere attıkları çöplerinin kendi kendilerine yok olmalarını. Bu işleri yapacak görevlilere ihtiyacınız var. Bilimadamları yeni araçlar ve çekici öğeler keşfederken, temizlikçiler etrafın göze hoş görünmesini

sağlayacak, mekanik uzmanları ise araçlarınızdan püf püf duman çıkmasını engelleyecekler; tabii onlara adam gibi davrandığınız sürece. Düzenli olarak maaşlarında yapacağınız zamlar, onlara özel kuracağınız çalışan odaları gibi atraksiyonlar çalışanları cidden gaza getiriyor. Hoş maaş artışının gaza getir-



Grafikler

Renkli küçük çitin minimmnacık grafikleri herkesin hoşuna gidecek. Ekrandaki küçük adamlara bayılacaksınız.

Ses ve Müzik

Çok neşeli, eğlenceli, hareketli müziği ve çocuk kahkahaları ile evimizin içine coşku taşıyor.

Oynanabilirlik

Rahat, kolay kullanımlı bir arabimizi var. Oynarken zorluk çıkartacak bir oyun değil.

Atmosfer

Tek kelimeyle hatırla: Küçük çocuklara yeni oyuncaklar yapmanın bu kadar zevkli olacağını düşünür müydünüz?

LEVEL Notu

80

Almanız gereken oyunlar listesinde bir numara olmalı.

- ▶ CD Sayısı : 1
- ▶ Oyuncu sayısı : 1
- ▶ Memory blok : 1
- ▶ Analog Joypad desteği : var
- ▶ Dual shock desteği : yok
- ▶ Link desteği : yok
- ▶ Mouse desteği : yok
- ▶ Direksiyon desteği : yok
- ▶ Multi tab desteği : yok
- ▶ PC versiyonu : var

LEVEL KARNESİ



FEAR EFFECT

Westwood Stüdyolarında bir oyun var ki, kimilerine göre Diablo II'yi bile gölgede bırakacak..

Yapımcı : Eidos

Dağıtım: Eidos

Tür: Action

Web: www.eidos.com

Abi önce sola başca, sonra sırayla tüm düğmelere basıp gamepad'i 180 derece çevircen, var ya acayip bi vuruş yapıyo adam, anında dövüyön rakibi". "Bak bak tek tek dövüyom adamları, kaç kere bitirdim ben bu dövüş oyununu biliyon mu?". Ya artık siz de sıkılmadınız mı şu dövüş oyunları furyasından. Artık Playstation'ınıza takıp şöyle yeni bi deneyim yaşayacağınız bişeyler istemiyom musunuz? Ne, birisi bişey dedi galiba. Yok yok söyle de biz de duyalım bakalım ne geveliyosan. Ne? Fear Effect mi? Ben de tam o oyundan bahsedecektim, benden uzun yaşıycaksın valıla. Ama dur bilmeyenlere de biraz tarif etmemiz gerek oyunu. Blade Runner, The Killer ve Aoen Flux'un sinematik öğelerini düşünün ve üzerine Resident Evil ve Heart of Darkness'in oyun tarzını ekleyin ve tamamen benzersiz bir deneyim hayal edin. İşte o oyun, bu oyun. Ve tahmin edin bakalım bu canavar oyun kaç

rim şu Çin isimlerine, adamlar uğraşıp isim yapmışlar kendilerine) şehrinde ortadan kaybolur. Bu kaçınılma olayının her gün olabilecek basit bir kaçırma olayı olduğu sanılmamalıdır. Kanın bu kız üzerinde garip tesirleri olmaktadır ve babasına da normal bir işadami demek pek mümkün değildir. E ortada bir kaçınılma olayı olduğuna göre paralı askerlerden oluşan takımınızın görevi de kızı bulup, geri getirmektir. Adamlarımızın iyi niyetli, fedakar insanlar olduğu sanılmamalıdır. Bu işin sonunda acayip para kazanacaklardır, yoksa kız pek de umurlarında falan değildir. Tabii bu oyunda da "aa alın kardeş size hemen kızı verelim, boşu boşuna kan dökülmesin" diyecek adamlar yoktur. Kızı zor kullanarak, kimseye acımaya-



"Deke" Decourt. Resident Evil-Code:Veronica da olduğu gibi, bu oyunda da her bir karakteri oyunun belli zamanlarında kontrol etmeniz gerekiyor. Bir karakterle belli bir noktaya geleceksiniz, sonra işi diğer bir karakterle bitireceksiniz. Bu olay oyun boyunca sık sık başınıza gelecek, ama oyunu acayip bir hava katmış. Resmen paralı asker takımı olduğunuzu hissediyorsunuz. Birlik beraberlik ortamı yaratılmış. Zevkli yani

miş. Arkaplanların karanlık, kasvetli, Blade Runnerimsi grafikleriyle tam bir tezat oluşturuyorlar ve bu goze nefis görünüyor. Oyunda bir sürü sinematik ekran var ve işin en hoş tarafı sinematikin bitip de oyunun başladığı yerlerin neredeyse iç içe geçmiş olması. Kendinizi aynı bir filmın içinde hissedip ekran karşısında garip garip hareketler yapmaya başlıyorsunuz.

HO CHI MINH!

Hadi tamam anladık grafikler çok çok iyi, peki oyun tarzı hakkında ne söylemek gerek? Bi düşünelim. Fear Effect kesinlikle çok gergin, kendinizi baskı altında hissedeceğinizi bir macera oyunu. Oyle çok kolay öğrenilebilecek bir oyun olmayabilir bazıları için. Çok zor olmasa da kontrollerde ustalaşınca kadar oyun size eski oyunlardan Dragon's Lair'i hatırlatacak. Mesela ilk CD'nin bir noktasında bir helikopter tarafından vurulmadan kaçtığınız geçmeniz gerekiyor. Burada ne yapacağınızı anlayana kadar, kurşunlarla delik deşik edildiğiniz sinematik ekranı izleyip duracaksınız. Sonra da bir anda farkedeceksiniz ki artık kontroller size hiç de yabancı gelmiyor, işte o noktadan sonra oyun gerçek bir eğlenceye dönüşüyor. Peki kontroller nasıl? Karakterler zıplamak zorunda değil ama koşabiliyor, saklanabiliyor, düşmanlara sinsice yaklaşabiliyor ve kendilerini koruyabiliyorlar. Yani öyle



CD kaplıyor? Sıkı durun, tam tamına 4 CD boyunca anime-tarzı grafikler, benzersiz bir oyun tarzı ve çok sıkı bir hikaye sizi çok farklı bir dünyaya sokacak.

Fear Effect'teki hikaye aynı bir John Woo filmindeki gibi gelişiyor. Kısaca özetleyelim barı: Güçlü bir Çinli işadaminin kızı olan Wee Ming Lam, Shan Xi (bayılı-

rak kurtarmanız gerekmektedir.

FU MANCHU!

Takım dedik ya hani biraz önce, işte o takım üç tane paralı askerden oluşuyor: Buniardan ilki eski bir fahişe olan Hana Tsu-Vechel, ölüm makinası diye adlandırabileceğimiz Royce Glas ve bir patlayıcı uzmanı olan Jakob

Grafiklere gelirsek... Grafikler için açıkçası bir şey söylemek istemiyorum, o kadar mükemmel ki Çevre genellikle önceden render edilmiş grafiklerden oluşuyor, aynı Resident Evil'da olduğu gibi, ama burada etrafın canlı olduğunu düşünmenizi sağlayan arkaplan animasyonları falan

da mevcut. İnsanlar arabaların arasından yürüyor, uçaklar havanın altına falan iniyor, otlayan inekler falan var (şanırim bu sonuncusu yoktu ama olsun etraf gerçekten çok canlı). Karakter çizimleri bu oyunu diğerlerinden bir kalemde ayırıyor zaten. Aynı bir anime çizgilerini izlediğinizi sanıyorsunuz, karakterlerde parlak renkler ve kesin gölgeler kullanılır



her önüne gelene bam güm gi-receğiniz bir oyun değil Fear Effect. Tabii karakterleriniz azılı düş-manlarla iman gücüyle savaşmıyorlar; Bowie bıçağından makine-li tufeye kadar geniş bir silah seçeneği mevcut. İşte size güzel bir özellik daha: Karakterler her iki ellerinde de silah taşıyabiliyorlar ve böylece iki farklı hedefe aynı anda saldırebiliyorlar. (Bu özelliği Capcom da Resident Evil serilerine ekledi, onu da hemen burada hatırlatmış olayım). Fee paralı asker dediğin yetenekli ol-malı tabii biraz, her iki elini de kullanabilmeli, gerekirse başka yollar da bulmalı. Alın size güzel bir özellik daha: Resident Evil oyunlarının aksine, öyle her tara-fa tıklayıp işe yarar birşeyler bul-maya çalışmanıza gerek yok, böyle bir yer bulduğunuzda oyun size bunu bildiriyor. Mesela bir "action" bölgesinin yakınına geldiyse, ekranda "Use" yazısı beliriyor. "Use" düğmesine basınca da ekrandan birşeyler oluyor tabii. Ne olduğunu artık öyle bi bölgeye geldiğinizde göreceksi-niz.

Oyunda oldukça çeşitli rakip-ler var. Askerlerle, gangsterlerle, iblise dönüşmüş fahişelerle ve hayaletlerle kapışacaksınız. Bir

düşmanla karşılaştığınızda dayana-bileceğiniz zarar miktarı, her bir tehlikeli durumda değişen korku seviyenize göre belirleniyor. Diyelim ki yaratığın biri size bir pençe attı ve korkunuz, o anda kalp atışınız hızlanıyor ve gösterge kırmızıya donuyor. Ya da diyelim ki bi sürü düşmanı makineli ile taradınız veya bir bekçinin arkasından sinsiçe yak-laşıp onu diğer tarafa (hoş bu oyunda diğer tarafın neresi oldu-ğunu anlamak da pek kolay de-ğil) postaladınız, bu durumda da adrenalin ödülü alacaksınız ve gösterge normale dönecek. Herşey o andaki durumun üzeriniz-de yarattığı korku etkisiyle ilgili (Oyunun isminin nereden geldi-ğini anlamışsınızdır herhalde). Çoğu yerde odaya girdiğiniz an-dan itibaren karar vermek için saniyenin onda biri kadar zama-nınız olduğunu hissedeceksiniz (Amazing Studios'un Heart of Darkness'ında olduğu gibi), eğer bunu hissedemezseniz zaten ol-muşsunuz demektir, bir dahaki sefere emin olun ki hissedersiniz. Buradaki en kötü şey öldükten sonra geçen uzun yükleme za-manları. Artık ona da alışacaksınız. Bu tip aksiyonlar oyunun büyük bir kısmını kaplıyor ama

oyun içine serpil-miş (ve açıkçası çok iyi tasarlanmış) mantık bulmacaları falan da var. Bazı bulmacalar sizi ol-dukça zorlayabilir, neyseki oyun bo-yunca bir sürü "sa-ve point" ile karşı-laşıyorsunuz. Kay-dedin oyunu, uza-nın yatağa, biraz sakın kafayla düşü-nün bakalım bul-

maları. Öyle çok çabuk pes et-meyin. Zaten oyun pek uzun sürmüyo, öyle sağdan soldan açıklama okuyup da oynamayın yani. Sadece sınırlarınızı test et-mekle kalmayın, biraz da beyni-nizi çalıştırın bakayım. (Sakin ara-nızdan bir akıllı çıkıp da 'ama be-yin de sinir hücrelerinden oluş-muyo zaten, hmm söyler ba-kiym' demesin, çok kötü cevap veririm ona göre). Oyun uzun sürmüyo dedik ama ne kadar uzun sürmediğini söylemedik ga-liba. Walla baba oyuncular oyunu yaklaşık 15 saatte bitirebilirler. Tabii düşününce 15 saat pek kı-sa bir süre gibi gelmiyor, haklısı-nız. Ama oyun o kadar güzel ki değil 15 saat, 50 saat surse bile sonlara yaklaştıkça içinizi bi ezik-lik kaplayacak. Sanki gerçekten bir sona yaklaşıyormuşsunuz, bir daha dönüşü olmayacakmış gibi. İşte tam o anda gözünüzden bir damla. Neyse ne diyoduk, kısaca toparlıyacak olursaki bi önceki cümleyi şöyle diyebilirim açık açık hikaye biraz lineer olduğun-dan oyunu bitirince bir daha oynayacağınızı sanmam. İşte oyun-ın tek eksi puanı bu. Bitti mi bitiyor, yani oyunu bitirdiyse oyunun size sunduğu ve sunabi-leceği herşeyi görmüşsünüz de-mektir. Alternatif

sonlar veya oyun içinde az da olsa sapabileceğiniz de-ğişik yollar yok.

Diyelim ki hala kararsızsınız bu oyun hakkında. Eğer Metal Gear Solid ve Resident Evil'i oynadıysanız kararsız kalmanız için kesinlikle bir

sebepten yok. Fear Effect de aynı bu diğer oyunlar gibi acayip eğlen-celi. Öyle bir hikayeye sahip ki, başına oturduğunuz zaman oyunu bitirmeden kalkmak istemeye-ceksiniz. Tamam hikayenin lineer olduğunu söyledik ama konuda öyle dönüşler oluyor ki, sürekli bi-raz daha oynayıp neler olacağını görmek, bilmek, anlamak, yaşa-mak istiyorsunuz. Hala etkileyemedim mi sizi bu oyunu oynama-k konusunda. Ama sonra piş-man olmayın, iyi düşünün. Bu oyuna laf söyleyenleri bizzat Jakob "Deke" Decourt'un ziyaret et-tiği ve pek de hoş olmayan şeyler yaptığına dair bi rivayet var orta-da. Valla benden duymuş olma-yın. Ben sadece sizin iyiliğiniz için söylüyorum. Yani bu oyunu oynama-k elinize yapışmaz, keyifli keyifli dakikalar geçirmiş olursu-nuz ve Deke riski de ortadan kalkmış olur. Hadi bakalım bırakın biraz şu dövüş oyunlarını, farklı olun, Fear Effect oynayın. Korku seviyenizi daima ust seviyede tutun.

Eser Güven

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Çizgi film kalitesinde ve stilinde. Göze hoş görünen grafikler. Aynı zamanda akıcı ve sürükleyici bir oyun sağlıyor.
Ses ve Müzik	Film seyredir gibi ekrana bakmanıza neden olacak güzel bir müzik ve etki-leyici efektler var.
Oynanabilirlik	Sorunsuz zevkli bir oynanış var. Acemi oyuncuların bile biraz çalışarak zorlan-madan oyunu bitirmeleri mümkün.
Atmosfer	Film havasında etkileyici ve sürükleyici bir atmosferi var. Çizgi film havası oyuna çok şey katıyor.
LEVEL Notu	80
Güzel görünümü, kulaga hoş gelen, oynanışı rahat ideal bir oyun.	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ CD Sayısı : : ▶ Oyuncu sayısı : : ▶ Memory blok : : ▶ Analog joystick desteği : var ▶ Dual shock desteği : var ▶ Link desteği : yok ▶ Mouse desteği : yok ▶ Direksiyon desteği : yok ▶ Multi tab desteği : yok ▶ Tabanca desteği : yok ▶ PC versiyonu : yok 	



TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Yeniden merhabalar hepimize. Ben yokken Lara'ya iyi baktınız mı? Güzel o zaman, yeni bölümlere saldırabiliriz.

Dördüncü&Son Bölüm



Yeniden merhabalar sevgili arkadaşlar. İnanınız ki ben bu oyunun bu denli uzun süreceğini hiç tahmin etmemiştim. Öyle ki ben daha geçen ayki çözümü yazarken, oyunun yeni versiyonu çoktan çıkmıştı: The Lost Artifact! E artık bu bölüm de son olsun dedik. Hadi hepimize geçmişler olsun.

EN SON TRENCHES' DEN GELMİŞ, STREET BAZAAR' A GERİ DÖNÜYORDUK...

Aşağıdaki alana inin. Bu kez doğudaki kapıdan girin. Hol boyu yürüyün ve kapıyı açın. Kuzeye dönün ve bu alanın sonuna kadar yürüyün. Batıya dönüp tekrar kumuzu kurukafa ve kemik işaretinin olduğu yere gidin. Bölüm bitecek ve tekrar trenches'e geri döneceksiniz.

YİNE Mİ TRENCHES?

Babo sıkıldık yow, bi oraya bi buraya; başımız döndü yani. Şimdi bir mayın tarlasındasınız. Mine-Detonator' u kullanarak buradan sağ salım kurtulun. Sonra diğer tarafa yürüyebilirsiniz. Kırmızı düğmeye basın. Böylece tam güneye doğru olan kapı açılacak. Motorunuz orada sizi bekliyor olacak. Motora hoptayın ve açtığınız kapıdan girin. Batıya dönün ve yukarıya doğru devam edin.

TEKRAR THE CITADEL GATE' E

İlerleyin ve Cabbar-EI Abzittin Zigzag' ı bulun(bakınız LEVEL Şubat 2000). Sahneyi seyredin ve ekran karardığında bölümün bitmiş olduğunu bilmenin yoğun coşkusunu ve heyecanı içerisine girin.

CITADEL

Bu bölüme Citadel' in içinde başlayacaksınız. Acıık yürüdükten sonra bir sahne ile karşılaşacaksınız. Kontrolü ele alır almaz güneye dönecek ve diğer odaya gireceksiniz. Siz de güneye yürümeye devam edin ve merdivenleri çıkın. Tekrar güneye dönün ve bu odaya da girin. Odanın



sağ tarafında, yerde bir fener bulacaksınız. Alın ve en yakındaki fener ile yakın. Tekrar merdivenlerden inin ve odaya girin. İpi bulun ve yakın. Ana odaya dönün. Bir yerlerin yok olduğunu farkedebilirsiniz. Buradan aşağıya düşün ve aşağıdaki açıklığa doğru yürümeye devam edin. Büyük bir odaya ulaşana kadar koridorları takip edin. Sahneyi izledikten sonra solunuzdaki kiremite zıplayın. Sonra batıdaki merdivenlerin üstündekine. Buradan aşağıya sarkın ve sağa doğru kayın. Buradan aşağıya düşün ve sağdaki deliğe girin. Diğer taraftan suya düşün ve havuzun diğer tarafına yürüyün ve batıdaki deliğe girin. İçinde durabileceğiniz noktayı bulana kadar ilerleyin. Koşun ve güneydeki yokuşa zıplayın. Yukarı çıkın ve kolu çekin. Arkanızı dönün ve batıya doğru yürüyün. Delikten düşün ve kuzey pasajından aşağıya doğru yürüyün. Böylelikle pusula bulmacasının olduğu odaya geleceksiniz.

Odanın tam ortasında dört sütun göreceksiniz. Ayrıca odada dört de yuvarlak var. Her sütunun bir harfi var(N, S, E, ve W). Her sütunu harfine uyan slota yerleştirin. Yani Batı sütunu batı sütununa gidecek fe-lan(West=Batı, South=Güney, East=batı, North=Kuzey). Bu işi bitirdiğinizde batıdaki kapı açılacak. Holden aşağıya yürüyün ve odaya girin. Suya atlayın ve güneydeki pasaja girin. Sonuna ulaştığınızda oradaki kolu çekin. Tekrar havuzun oraya dönün. Kapının kapalı olduğunu farkedebilirsiniz. Bu kez kuzey pasajına giriniz. Dışarıya çıkın. Şimdi açık pasajdan yürüyün. Pusula odasına ulaştığınızda batı pasajından aşağıya gidin. Holün sonundaki odada bulunan kolu çekin. Pusula bulmacası odasına geri dönün. Havuzlu ana odaya dönün ve batıdaki kenara tırmanın. Bu holün sonuna kadar yürüyün, Buradaki kolu çekin. Tekrar ana odaya dönüp kuzeydeki pasaja girin. İpi çekin. Boş ha-

vuzdan çıkıp diğer odaya girin. Buradaki doğu geçidine girin. Diğer tarafa indiğinizde, lara' ya iki iskeletor saldıracak. Tahtalarla kapalı yere kadar gidin. Onları bekleyin ve son anda zıplayın. Adamlar sağolsun size yolu açacak. Böylelikle diğer bölüme geçme hakkını elinize almış bulunuyorsunuz.

İŞLERİ YOLUNA KOYMANIN ZAMANI GELDİ ARTIK: SPHINX COMPLEX

Batıya doğru koşun. İki dallama ile karşılaşacaksınız. Gebertin ve birisinden düşen anahtar alın. Bu anahtarlarla kuzeydeki kapıyı açın. Bu alana girdikten sonra, doğuda iki tane daha olacak; gebertin. Kolları bulup çekin ki batıdaki kapı açılsın. Kuzeydeki araziden aşağıya kaydığınızda, hoplayıp zıplamanız gereken bir alana geleceksiniz. Kapıyı bulup tekmeleyin. İçerideki rafın olduğu yere gidin ve deliğin önündeki izgaraya ateş edin. Diğerine ulaşmak için deliğe tırmanın. Silahınızı çıkartıp onu da vurun ve bir yenisine daha girin. Küçük kutuyu vurun. Metal bıçağı artık alabilirsiniz. Batıdaki duvarın sağındaki kolu çekin ve kapıyı açın. Kapının arkasında sizi iki eleman bekliyor olacak. Haliyle öldürmeniz kaçınılmaz. Sol tarafa zıplayın ve kendinizi başladığınız yere tekrar görün. Güneydekine girin ve güneybatıya doğru kayın. Güney taraftaki duvara zıplayın. Sonra dönüp batıdaki deliğe zıplayın. Buradan diğer tarafa zıplayın.

TAHTA KULBU ALMAK

Öyle düş duooowru devam edin. İkinci kenarda güney yerine kuzeye dönün. Zıplama bulmacasından devam edin. Diğer tarafta iki kutu olacak. Tahta kulbu ortaya çıkarmak için bunları vurun. Arkanızı dönün ve tekrar diğer tarafa geçin. Sonra sola dönün. Işıklı ışıklı bir mezar taşı göreceksiniz. Yaklaşın korkmayın. Ara sahneyi seyrettikten sonra arkanızı dönün ve yürümeye başlayın. Kazmaya başlayın. Delik super oldu, elinize sağlık arkadaşlar. Şimdi kendi kazdığınız deliğe kendiniz düşmek durumundasınız.; ne yapalım, kader!

THE MASTABAS

Menkaure Pyramid bölümün-

den anahtarı aldıktan sonra bu bölüme dönmeniz gerekiyor. **Hep sağdan giderek guard' s key' i kullanacağınız kapıyı bulun.** İçeriye yürüdüğünüzde bölümün sona erdiğini fark edeceksiniz.

SFENKSİN ALT BÖLÜMÜ

Mağaramsı koridora doğru devam edin. İlk geçitten sonra bir grup yarasayı öldüreceksiniz. Geçitten kuzeye doğru ilerleyin. Şu anda bu bölümün geniş ana holündesiniz. Lara' nın iki tarafında da kafesler olacak. Biraz ötesinde, birisi doğuya birisi batıya olmak üzere iki hol var. Kuzeydeki duvarın önünde mozaik koruyan iki boğa var. Yanlarına giderseniz uyanıp kestenenizi çizer bilmiş olun. Peki nasıl kurtulacaksınız? İşte cevabı: öncelikle ilk boğayı kafese çekin. Sonra acele edin ve kapının yanındaki kolu çekerek onu hapsedin. Diğer boğa için de aynı işlemi uygulayın. Zor ama uğraşmalısınız. Daha sonra batı holündeki iskelet yanından parşömen parçasını alın. Bu sizin, mozaikteki hieroglifleri deşifre etmenizi sağlayacak. Mozaikin altındaki üç taş bir düğme gibi basılabilir. Bunlar soldan sağa I, E ve D tuşları. Bunlara değişik kombinasyonlarda basmanız, birden altıya kadar olan odaları açacak. İlk sefer için, D-E den başka kullandığınız her alternatifte tuzak odası açılacak (oda 6). D-E yapın ve batı holüne dönün. Burada 1., 2. Ve üçüncü kapıları göreceksiniz. Şu anda birinci kapı açık.

Oda 1 (kapı odası) Kod: D-I-E

Yeri: batı holü, kapıdan geçtikten sonraki batı kapısı, geniş bir yarıktan zıplayın ve yarasaları öldürün. Sağa dönün, holden aşağıya inin. Yine zıplayın ve yarasaları öldürün. Burada iki heykel, kuzey duvarında kapalı bir kapı ve dört oyuk var. Her oyukta farklı renkler var. Her renk için o renk bir anahtar gerekli. Her delikte binoculars kullanın. Zoom yapmayı da ihmal etmeyin. Her deliğin arkasında gerekli olan uç harfli kombinasyonlar var. Aha işte ben de aşağıda yazdığım si-

Kapı 2 (kırmızı anahtar odası): D-E-I.

Kapı 3 (yeşil anahtar odası): E-I-D.

Kapı 4 (mavi anahtar odası):



I-E-D. Kapı 5 (menekşe anahtar odası): E-D-I.

Odadan çıkın ve tekrar ana hole dönün. Mozaikte istediğiniz kodu girip o odaya gideceksiniz. Her odayı tamamladığınızda ana hole dönüp diğerinin kodunu yazacak ve ona gireceksiniz. Böylelikle dört anahtarı da almış olacaksınız.

Oda 2 (Stone of Maat odası)

Stone of Maat' ı bulun ve alın. Biraz dolaşmanız gerekebilir.

Oda 3 (Stone of Khepri odası)

Dört deliğin olduğu odayı bulun ve dördüne de basın. Sonra ana odaya dönün ve deliğe girin. Stone of Khepri' yi alın ve delikten çıkın.

Oda 4 (Stone of Re odası)

Buraya girdikten sonra duvarlarda dokuz delik bulacaksınız.

Kuzey duvarı:

Delik 1 - W - böcekler

Delik 2 - Y - böcekler

Delik 3 - H - dışarıya çıkan kapının anahtarı

Doğu duvarı:

Delik 1 - E - böcekler

Delik 2 - G - böcekler

Delik 3 - L - The Stone of Re

Güney duvarı:

Delik 1 - Q - böcekler

Delik 2 - S - böcekler

Delik 3 - A - böcekler

Kuzey duvarına gidin ve H' ye basın. Sonra doğu' ya gidip L' ye basın ve anahtarı alın. Böcükleri kazayla salmamaya özen gösterin çünkü öldüremiyorsunuz.

Oda 5 (Stone of Atum odası)

Suya atlayın. Burada iğrenç bir bulmaca var. İlk T kesiminde güney koridora dönün. Diğer

kavşa-

ğa ulaşana kadar aşağıya devam edin. Sonra doğu koridoruna gidin. Buradan yukarı veya güneye gidebilirsiniz. Güneye gidin ve diğer kavşakta güneye devam edin. İlk düğmenin olduğu odaya gidin. Düğmeye basın ve suya girin. Çıkışa gidin. İlk kavşakta kuzeye, ikincide ise batıya dönün. Üçüncüde yukarı ve T kesiminde de yine yukarı gidin. İkinci, üçüncü ve dördüncü anahtarları bulup girişe geri dönün. Beşinci anahtar ve Stone of Atum' u almanız gerektir.

Oda 6 (tuzak odası)

Buraya girdikten sonra yarasanları öldürün. Kurukafalı holde ilerleyin. Dört anahtarı da biriktirdiğiniz zaman oda 1' e geri dönün. Anahtarları gereken yerlerine sokun. Şimdi kuzeydeki kapıdan geçin. Köşeyi dönerken dikkatli olun. Yarasanları öldürün. Tavana tutunarak karşıya geçin. Diğer kapıdan geçin. Odanın köşelerinde bulunan dört kutsal kitabı alın ve hemen kuzey kapısından dışarı çıkın yoksa olacaktırdan ben mesul değilim. Burada oyununuzu save etmenizi öneririm.

Di-

ğer odadaki tuzaklara dikkat edin. Geçtikten sonra diğer yoldan devam edin. Tutunarak karşıya geçin, yarasanları öldürün ve mağaradan yukarıya çıkın.

PYRAMID OF MENKAURE

Mağaradan güneye yuruyun. Doğuya doğru olan bazı tırmanılabilir bloklar farkedebilirsiniz. Tepelerine çıkın. Bulduğunuz kapıya zıplayın ve açın. Kuzeye dönmeli ve kulbu tutmalısınız. Yukarıdaki alana eğilerek girin. Batıya gidin ve dev akrebi öldürün. İlk kesiminde kuzeye dönün ve batı-





da bir odayı açacak. Buraya gidin ve aşağıya kayın. Devam ederken eğilmezseniz baba bir bıçak sizi iki parçaya ayırabilir. Klik sesini duyduğunuz anda eğilmenizi tavsiye ediyorum. Holün sonuna kadar gidin ve delikteki kapıya tutunun. Böylelikle diğer bölüme geçeceksiniz. Tekrar açık havaya çıktınız. Dev akrepleri öldürün. Yoldan aşağıya; güneye ilerleyin.

yapabildiğiniz yerde sola dönün ve doğuya devam edin. Bu yolun sol tarafındaki düğmeye bastığınızda piramitlerin birinin tavanı alçalacak. Merkezi alana dönün ve güneydeki koyaktan geçin. Soldaki piramitteki bloğun üzerine çıkın. Bir diğerine felan derken öte hoplaya zıplaya bir ipin bulunduğu çıkmaz sokağı bulun. İpi çekin ve geçidi açın. Buradan devam edip diğer level'a geçin.

THE MASTABAS

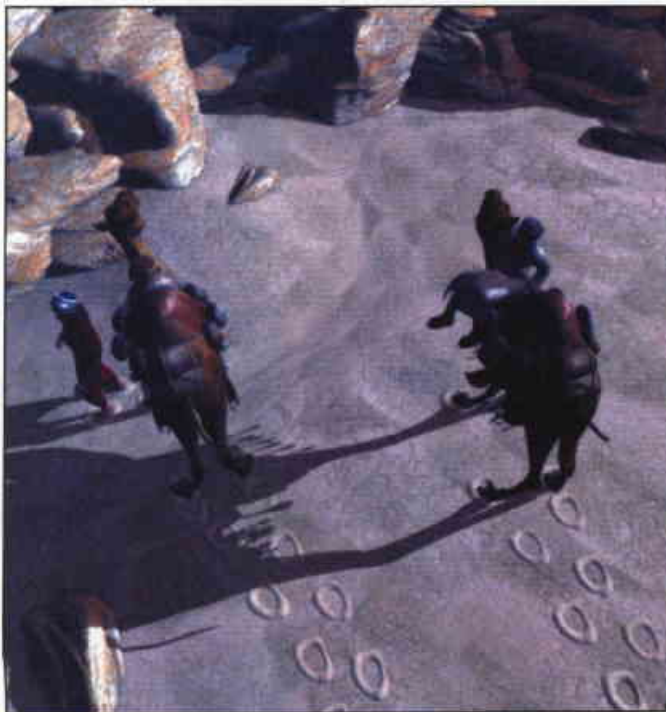
Buraya girer girmez kuzeye yürüyün. Benzincinin yanında bir kamyon göreceksiniz. Pom-

daki patıkaya gidin. Bu patıkada iki sağa dönüş yapacaksınız. Diğer koyakta sola dönün. Zıplayın ve doğuya doğru diğer koyağa doğru ilerleyin. Büyük bir binanın bulunduğu ana alanı bulana kadar böyle devam edin. Bu binaya girin. Burada korumaya saldıran dev akrebi göreceksiniz. Akrebi öldürün ve adamı kurtarın. Adam size hem kendi anahtarlarını, hem de Khufu's queen's pyramid' deki ikinci cephaneliğin anahtarını (armory key) verecek. Geri dönün ve en son geldiğiniz koyaktan sağa bakın. Orada itebileceğiniz bir duvar olacak. Aşağıya düşmeyin. Piramidin iki bloğundan tırmanın ve zıplayabildiklerinize zıplayın. Böyle devam ederek piramidin girişini bulun ve korumanın anahtarıyla buradaki kapıyı açın. Sonrası malum...

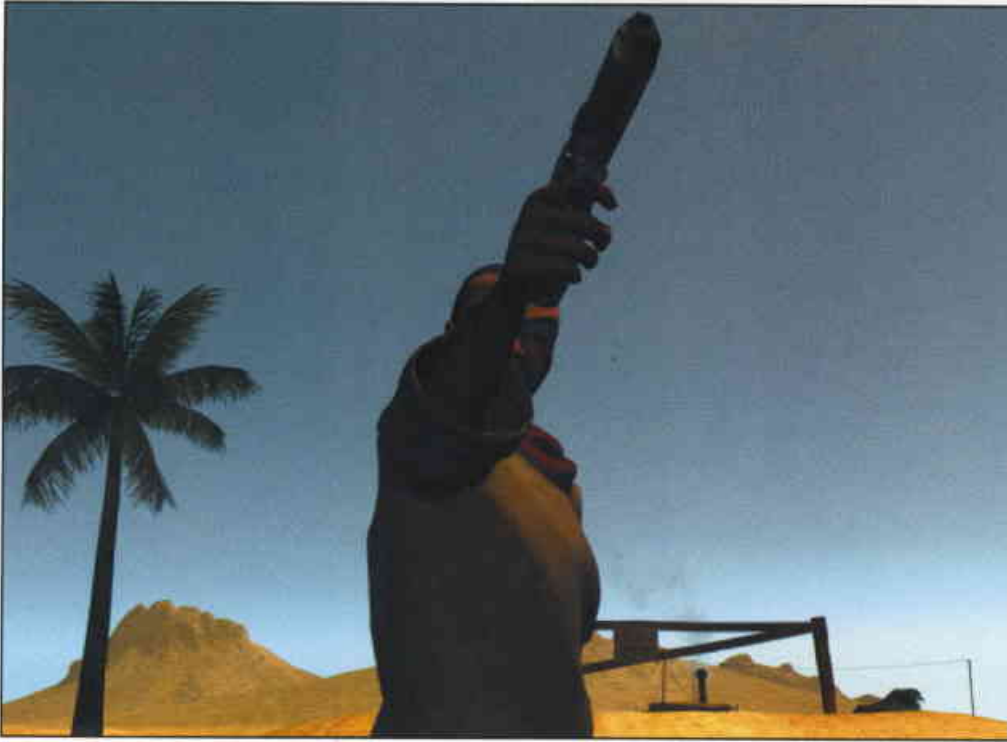
PYRAMID OF MENKAURE' NİN İÇİNDE...

Holden aşağıya doğru giderken sarkaçlara dikkat etmelisiniz. Sonra aşağıya giden bir merdivenin bulunduğu odaya geçeceksiniz. Merdivenlerin tepesinde dururken ve güneye dönükken lazer görüşlü revolver' ınızı çıkartın ve odanın tepesindeki yıldızı vurun. Sonra aşağıya inin. Sonunda ortasında geniş bir konteyner olan bir oda olacak. Ayrıca iki de mumya olacak. Mumyalardan uzak durun ve konteynerin içine zıplayın. Yıldızı vurmuş olduğunuz için şimdi konteynerde bir delik var. Bu delikten düşün ve odaya girin. Bu odanın ortasında bir delik ve bir ip var. Delik-

ten düşerseniz yan basarsınız haberiniz ola. İpi kullanıp diğer tarafa geçin işte canım. Yolda bir çatalaşma (nerden buluyorum bu kelimeleri anlamam ki) ile karşılaşacaksınız. Önce sağa gidin ve iki ipten atlayın. Yokuştan yukarı çıkın ve duvardaki kolu çekin. Geri gidip bu kez soldan gidin. Yine iplerden atlayıp yukarıya doğru yürüyün. Bu kez diğer odadaki kolu çekmiş olmanızdan dolayı, bir delik açıldı. Her gördüğünüz açık deliğe yaptığınız gibi buna da girin. Oradaki adamı öldürdükten sonra batıdaki duvarda bulunan dev yıldız doğru ilerleyin. Duvardaki anahtarı zorlayın. Bu, sarkaçların ora-



paların yanındaki zerzevatı alın. Tekrar güneye gidin ve ilk sapaktan doğuya dönün. Solunuzda bir kapı olacak. Açın ve içeriye girin. Yerdeki paneli açın ve aşağıya düşün. Bu yoldan aşağıya yürüyün. Bir kesişime ulaştığınızda doğuya dönün. Duvarında üç aslan kafası bulacağınız odaya kadar ilerleyin. Lazer görüşünüzü kullanarak aslanların ağızına ağzına sıkın. Bunu yaptığınızda kuzeye doğru olan bir kapı açılacak ve iki mumya serbest kalacak. Kesişime geri dönün ve çıkmaz yola kadar devam edin. Yukarıdaki odaya tırmanın. Odadan çıkın ve sağa dönün. Doğuya gidin ve odadaki yer panelini açın. Düşün ve yoldan aşağıya gidin. Yine üç aslan kafasının bulunduğu bir odaya geçeceksiniz. Aynı işlemi yineleyin. Kapılar açıldığında, kum torbasını alın (bag of sand) ve kesişimin oraya geri dönün. Kuzeye dönün ve buradan aşağıya ilerleyin. başka bir kesişime ulaştığınızda kuzeye gitmeyi sürdürün. Bu yol sona erdiğinde yukarıdaki odaya tırmanın. Kapıyı açın ve bariyere ateş edin. Bu odadan çıkın ve koyağa gidin. Sol duvar boyunca ilerleyin. sağınızdaki kenara atlamalısınız. Buradan mümkün olan bir başka kenara zıplayın. Bu sizin doğudaki bir odaya ulaşmanızı sağlayacak. Bu odaya girin, yerdeki paneli açın ve aşağıya düşün. Ooof, sıklıdım arkadaşı ya, hep aynı şeyler. Neyse işte yine bir üç aslan kafalı oda bulun. Aynı şeyi yapıp diğer odaya geçin. Bu odanın ortasında üç nesne var; arkasında da ufak bir havuz. Havuza doğru yürüyün ve mataranızı suyla doldurun. Tekrar cisimlerin önüne doğru yürüyün. Önce dalga deseni olanına suyu dökün. Uçgenli olanına kum torbasını yerleştirin. Güneşli olan ortadakine ise gazı koyun. Gazı fenerinizle ateşe verin. Aynı The Fifth Element tribi di mi sayın okuyucular? Batıya doğru bir kapı açılacak. Süper di mi? Dil Bu kapıdan geçerek diğer odaya geçiyoruz. Hayatımız böyle geçiyor zaten. Lara ile evlendiğinizi düşünebiliyor musunuz? İğrenç bir hayatınız olurdu bence. Siz onun evde oturup çamaşır, bulaşık yıkayan ve size hizmet eden bir hanım olacağını mi sanıyorsunuz? Unutun bunu. Bayan



okuyucularımdan da özür dile-
rim, konudan biraz uzaklaştık da
Kuzeydeki anahtarı zorlayın ve iki
aslandaki elmasları vurun. Diğer
odaya geri çıkın ve batıdaki kapı-
dan girin. Yine üç aslan kafası
olayını irdeleyin. Merdivenlerden
çıkarak batıya doğru ilerleyin, ta-
ki bir kesişime gelene kadar. Yol
bittiği zaman yukarıdaki odaya
tırmanın. Buradan çıkın ve doğu-
ya dönün. Diğer koyağa gidin.
Şimdi sol tarafa geçmeli ve zıpla-
yıp arkanızı dönüp diğer tarafa
tutunabilmelisiniz. Buradan gü-
neye dönmeli ve koyağın diğer
tarafına geçmelisiniz. Sağ tarafta
bir kapı göreceksiniz. İçeri girin,
yerdeki panelden aşağıya dü-
şün. Doğru yürüyün ve ilk ke-
sişime ulaştığınızda yine du-
oowru ilerleyin. bu yol sona erdi-
ği zaman yukarı tırmanın ve di-
ğer odanın kapısının önünü ka-
patan kapının önündeki bariyer-
leri vurun. Kapıyı açın ve diğer
odaya girin. Yine bir yer paneli
var, gerekeni biliyorsunuz; yap-
nız. Kesişime geldiğinizde doğu-
ya yönelin. Yine bir üç aslan ka-
fası vakasıyla karşı karşıyayız. Di-
ğer odaya girin. Bu kez de üzer-
lerinde kol bulunan üç maymun
heykeli var. "kötülük görmedim",
"kötülük duymadım" ve "kotuluk
konuşmadım". Eğer görmeyen
ve duymayan maymunları seçer-
seniz size saldıracaklardır. Konuş-

mayanı seçerseniz size bir kapı
açacaktır. Saçma ama çalışıyor ya
ona bakın siz. Duvardaki anahtarı
zorlayın ve maymunlu odaya
geri dönün. Bu kez de batıdaki
oda açılmış olacak. Buraya yürü-
yün ve bir rampadan aşağıya ka-
yın. Bazı kayalara tırmanacak ve
yukarı doğru yürüyeceksiniz.

THE GREAT PYRAMID

Tünelin sonuna kadar yürü-
yün ve yukarıdaki odaya zıpla-
yın. Bariyeri yok edin ve dışarıya
dikkat edin. Dev böceği bulun
ve öldürün. Tuzak kapısının ucuna
kadar yürüyün ve X' e basın.
Aşağıdaki grenade launcher' ı ve
mermilerini alıp diğer bariyeri
patlatın. Çıkan herifi de öldürüp
kapıyı açın. Durulayın, kopürtün

gerekirse tekrarlayın. Buradan ç-
kar çıkmaz yine bir bariyer ve
oda olayı göreceksiniz. Fakat bu-
ranın hiçbir önemi yok. Piramide
bakan kenarın en kuzey ucuna
yürüyün ve koşarak zıplayın. Pi-
ramidin yüzeyi Lara' nın yürüme-
sini engelleyecek şekilde hazırlan-
mış. Böyle akrobatik akrobatik
şekillerle oyununuza devam etti-
ğiniz taktirde bol kayalı bir yere
geleceksiniz. Kayalara alışsanız iyi
olur. Bu bölümde çok karışık bir
bulmaca veya zorlanılacak başka
bir mevzu yok. Sadece oradan
oraya hoplayıp zıplıyorsunuz. Bu
yüzden kısıtlı yerimizi doldurmu-
yor ve diğer bölüme geçiyorum.

KHUFU' NUN KRALIÇE' SININ PIRAMİDİ



Dev akrepleri ve korumaları ol-
durun. Soldaki iki odaya gidin.
Buralardaki eşyaları toplayın.
Mastabas bölümünde almış ol-
manız gereken bir anahtar bura-
da lazım. Soldaki platforma atla-
yın. Diğer tarafa atlayın ve akrebi
öldürün. Koşun, zıplayın ve uçur-
umu geçip yolunuza devam
edin. Sağdaki bloğa zıplayın ve
yukarıya tırmanın. Kuzeye dönün
ve koşup zıplayın. Tekrar uçuru-
mu geçin. Tekrar, tekrar derken
çıkan böcüğü ve akrebi öldürün.
Buradaki bloğu itebildiğiniz ka-
dar itin. Soldaki hole doğru iler-
leyin. kapıyı açın ve aşağıya tır-
manın. Labirent duvarından kaç-
mak için zigzag çizin. Yetmezse
icabında zetina dikiş makinesi
kullanın. Bir sağa, bir sola, bir sa-
ğa bir sola şanzımanlı çamaşır
makinesi gibi kıvrak olmalısı-
nız(daha örnek var ama gizli rek-
leme girer diye yazmıyorum)

Duvarında yıldız sembolü olan
bir odaya geleceksiniz. Duvardaki
yıldız anahtarını sökün. Şimdi di-
şarıya çıkın. Kuzeye doğru gidin
ve metal kapıların bulunduğu pi-
ramidin girişine tırmanın. İçeriye
girin.

BÜYÜK PIRAMİTİN İÇİNDE

Rampadan aşağıya kenara ge-
lene kadar yürüyün ve koşup zıpla-
yın. Diğer taraftaki düşmanları-
nıza dikkat edin. İki gıcık sütünü
bulup geçtikten sonra hipnotize
olmuş köpekleri öldürün. Dik-
dörtgen mermerdeki feneri alın
ve duvarda hazır yanarları kulla-
narak yakın. Yaktıktan sonra yan-
mayanları da yakın. Beni yakın,
kendinizi yakın, hatta her şeyi ya-
kın. Böylelikle batıya doğru olan
bir duvar açılacak. Oradaki düğ-
meye basın ve güneye doğru
kaymaya başlayın. Daha sonra
kuzeye dönün ve dört adet yıldız
şeklinde anahtar deliği bulunan
odaya girin. Anahtarlarınızı bura-
ya yerleştirin. Daha sonra duvar-
daki düğmeye basın ve kötü çocuklara
derstlerini verin. Sakın
aşağıya düşmeyin hal Feneri bul-
duğunuz odaya geri dönün. Do-
ğudaki duvardaki düğmeye ba-
sın. Bu, ilk başladığınız aşağıdaki
koridordaki kapıyı açacak. Oda-
dan çıkın ve ana koridora varana
kadar güneye devam edin. Son-
ra koridordan aşağıya, kuzeye
devam edin. Yolda bir sürü zıpla-



ma hareketi yapmak zorunda kalacağınızı unutmayın. Son odaya girdiğinizde aşağıya inin ve kavşaktan doğuya doğru yol alın. Aşağıya öyle bir zıplayın ki bölüm bitsin.

HORUS TAPINAĞI

Eğleniyor muyuz? Güzeel. Şimdi, kuzeye gidin ve yerden beş litrelik mataramızı alın. Çeşmeli duvarın oradaki iki su sembolünü hatırlayın. Bu, çeşmeler arasındaki yer kapısının açılması için teraziye yerleştirilmiş vazoya dökülmesi gereken doğru miktarı gösteriyor. Yanlış miktarda dökerseniz, güneydeki kapı açılır ve canavarı üzerinize salar; Saadet-

tin Teksoy bile gelse sizi kurtarmaz(biliyorsunuz kendisi birazlık canavar uzmanı olur). Beş litrelik matarayı doldurun. Sonra üç litrelikle birleştirin. Şimdi ise beş litreliği alın ve vazoya dökün. Oluktan aşağıya atlayın. Zıplayın ve kazığa tutunun. Buradaki bıçaklara dikkat edin. Eğer enerjiniz ful ise Lara' yı doğrudan buradan kurtarabilirsiniz fakat değilse işiniz güç. Bu işlemleri her uyan odaya göre tekrarlamalı ve uyan odalara girmelisiniz. Üçüncü odadaki, bulmacayı da çözdükten sonra mavi ışıklı yere inin. Sağ platforma gidin. Bu platformda koşun ve kuzeydeki suya zıplayın. Lara'nın tam olarak suya inmesi ge-

rektiğini de unutmayın bu arada. Atlayacağınız yeri doğru kestirebilmeniz için mutlaka bakma tusunu kullanın. Aksi takdirde kayalara düşüp bir yerni sıyrabilir belki değil mi? E bu da hiç istemeyeceğimiz kadar kötü olurdu sanırım. Suya girdiğiniz anda ortadaki adaya yüzün ve mimeri çevreleyen dört sütuna dört heykeli yerleştirin. Tekrar ışığa yürüyün ve dışarı çıkın. Bütün bu yaptıklarımızın acısını çıkarıncasına güzel bir film giriyor araya. Devam edeceğiz, az sonraaa...

VE İŞTE BÜYÜK FİNAL

Yine mi buradayız? Tamam tamam, neredeyse oyunu bitirmek üzereyiz. Ben şu anda çok heyecanlıyım aslında. İlk defa bu denli uzun bir tam çözüm yazıyorum. Dört sayıda altışar sayfa, ve şu anda bu oyun bitime ulaşmak üzere. İşte son bölümü tamamlayabilmeniz için neler gerektiği...

Boss' un ağır saldırılarından kurtulmak için hemen suya atlayın. Daha önceki ekranda suyun dibine düşmüş olan Amulet of Horus' u bulun. Çevrenizde sadece iki oda var. Amulet' i aldığınızda güneydeki kapı açılacak. Buraya girin ve kuzeydeki diğer odaya açan düğmeye basın. Boss' u ona ateş ederek haklayamayacağınızı sakın unutmayın.

Amacımız sadece bu odadan tek parça kurtulabilmek. Çünkü herif Lara' yı sürekli bombalıyor. Hızlı ilerleyin ve aynı yerde uzun süre kalmayın. Yoksa bir sürü sağlık çantası kullanmak zorunda kalabilirsiniz. Bu arada Lara' nın aldığı ilk isabet bile onu aleve vermeye yeteceğinden her an suya atlamaya hazır olun. Eğer odanın ortasındaki mavi ışığın altında durursanız adamın mermileri Lara' yı etkilemez. Tabii ki bu bizim için çok da büyük bir konfor değil. Tekrar suya girin ve ikinci odaya çıkan yere kadar yüzün. Anahtarı açın. Şimdi ilk odanın girişine yüzmenin zamanıdır. Doğuya yürüyüp kenara gelin. Çevredeki yüksek yerlere hızlıca tırmanmanın tam zamanıdır. Bütün zıplamalar koşarak yapılmalıdır. Bir tanesi ise Lara' nın eğilmesini gerektirmektedir. Ayağa kalktıktan sonra kenarı takip edin ve koşup, zıplayıp, tutunun. Şimdi kuzeye dönükken koşun zıplayın ve altın duvara tutunun. Yukarıya çıkın. Batıya dönün ve bir ekran girene kadar tırmanmaya devam edin. Ne artık elleriniz mi yoruldu? Hadi ha gayret: başara bilirsiniz! Doğuya doğru olan yolu takip edin(az sonra bitiyor). Tuzaklardan uzak durun. Üç sütün gelecek bilmiş olun(geçin bitecek). Sol platformun kenarına gelin ve koşup, zıplayıp, tutunun. Diğer uçurumlardan da deliksiz kurtulun ve bu maceranın da defterini dürmüş olmanın heyecanı ve mutluluğunu yaşayın. İşte oyun bitti ve bunu siz gerçekleştirdiniz. Bravoool! Ne, o ne? Efendim? Kim, Lara mı? Oldu mu? Hadi canım, inanmam. Şaka yapıyorsunuz. Aaaaa, walla billa tapınak hatunun üzerine yıkıldı yaw. E biz kanı olsun diye mi oynadık buraya kadar? Olmaz ki caanıım. Hömmmm, bir sakın olun. Mantıklı düşünelim. Lara' EIDOS' a ne yaptı ki EIDOS Lara' yı öldürsün? Hem de Lara' nın sırtından deli gibi para kazanırlarken. Oyunun adında son(last) sözcüğü mü geçiyor? BOŞVERİN CANIM; KIYAMET KOPSA BILE LARA' YA BİR ŞEY OLMAMAZ ALIN TOMB RAIDER 5 THE LOST ARTIFACT OYNAYIN. Bye&Smile...

©Copyrights2000 MegaEmin™
All Rights Reserved For LEVEL (=)



MIGHT & MAGIC 8

Might & Magic hayranlarını fazla bekletemek istemedik. Buyurun Strateji Rehberimize...



Might & Magic 8'deki görevleri 6 ana başlık altında toplayabiliriz.

İttifak öncesi görevler: Bunlar oyunun başında, ittifak kuruluncaya kadar yapmanız gereken görevlerdir ve oyunun ilerlemesi için gereklidirler.

İttifak görevleri: Önceki görevleri bitirdiğinizde kimlerle ittifak olacağınıza karar vermeniz gerekecek. Minotaur haricindeki ırklar sizden bir görev tamamlamanızı isteyecekler. Oyunun ilerlemesi için gerekli.

İttifak sonrası görevler: İttifak yapıldıktan sonra tamamlamanız gereken görevler.

Yere görevler: O haritada yaşayan yerlilerden alacağınız ve oyunun gidişatına etkisi olmayan görevler.

Promosyon görevleri: Her M&M oyununda olan promosyon görevleri. Her karakter sınıfı için bir tane.

İksir görevleri: Jadame'ye yayılmış olarak bulacağınız bazı kişiler, gerekli bileşenleri getirdiğiniz takdirde size 'Pure' iksir yapıp veriyorlar ve bu ilgili özelliğinizi 50 artırıyor. Bununla ilgili görevler.

Öncelikle hemen bir açıklama yapayım. Bu yazıda tüm görevle-

rin detaylı açıklamasını bulmayacaksınız. Bazı görevleri ayrıntılı olarak açıklarken, bazılarını ise sadece tanıtacağım. Böylece siz de en azından oyunda ilerlemek için atacağınız bir sonraki adımı bilecek ve biraz zaman harcayacaksınız. İlk olarak ittifak öncesi yapmanız gereken görevlerin listesiyle başlıyoruz. Bu görevler gerçekleştirilmesi oldukça basit olan görevler, bu yüzden zaten çok da fazla açıklama gerektirmiyorlar.

İttifak Öncesi Görevler

Görevi Veren: Brekish Onefang

Şehir: Dagger Wound Island Stone Portal'ları çalıştırmak için

Güç Kristalini alıp Fredrick Talimere'ni bul. Fredrick'i şehrin güney doğusundaki evinde bulabilirsiniz. Size Portallar hakkında bilgi verecek ve artık bu adalar takımındaki diğer adalara gidebileceksiniz. Size katılmak istediğinizde kabul etmenize gerek yok. Portal'ı kullanarak gittiğiniz adalarda eğer kristale ihtiyacınız olursa, adadaki sandıklardan birinde bulabilirsiniz.

Görevi Veren: Dadeross

Şehir: Dagger Wound Island Dadeross'un verdiği mektubu,

Ravenshore'daki Elgar Fellmoon'e götür. Elgar'ı, Ravenshore şehrinin merkezinin hemen güney batısındaki Merchant House of Alvar'da bulabilirsiniz. Mektubu ona verin.

Görevi Veren: Elgar Fellmoon

Şehir: Ravenshore

Smugler's Cove'daki Arion Hunter'a şantaj mektubu götür ve cevabını Elgar'a ilet. Smugler's Cove, Ravenshore haritasının güney batısında bulunan bir zindan. Arion'un cevabını Elgar'a götürdüğünüzde bu sefer de Alvar'daki Merchant Guildhouse'ta bulunan, Bastian Loudrin'e bir mesaj iletmeniz gerekecek.

Görevi Veren: Bastian Loudrin

Şehir: Alvar

Ateş Golü'nün yaratılmasına şahit olan birini bul ve onunla birlikte Alvar'a dön. Bu kişi Overdune Snapfinger ve onu Ironsand Desert'teki evinde bulabilirsiniz. Ama sizinle gelmek için bir sonraki görevi tamamlamanız şartını verecek.

Görevi Veren: Overdune Snapfinger

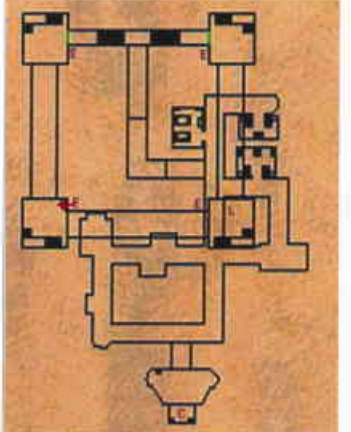
Şehir: Ironsand Desert Kardeşinin küllerini Family

Tomb'a koy. Bu mezar şehrin güneyinde bulabilirsiniz. Tek yapmanız gereken içeri girip külleri yerleştirmek. Artık Overdune sizinle Alvar'a gelecek.

Bu görevleri tamamladığınızda Bastian Loudrin'in düşüncelerini öğreneceksiniz. Dünyanın yok oluşunun önlenmesi için ittifak kurulması gerektiğini, Troll'lerin ve Elf'lerin şu anda ittifak içinde olduğunu ve bu ittifaka katılacak en az üç ırka daha ihtiyaç duyulduğunu söyleyecek. İşte bu üç ırkın kimler olacağını ittifak görevleri yardımıyla siz belirleyeceksiniz.

İttifak Görevleri

Eğer bir ırkla ittifak kurarsanız, onların daimi düşmanları sizin de düşmanınız olacaktır. Burada Dragons ile Dragon Hunters arasında ve Necromancers/Vampires ile Priests of the Sun arasında tercih yapmanız gerekecek. Minotaur'lar ise arasında tercih yapmanız gerekmeyen bir ırk ve kolay bir görev karşılığında ittifaka katılacaklar. Burada görevler önceliklere oranla daha karışık olduğundan tama çözümlerini bulacaksınız.



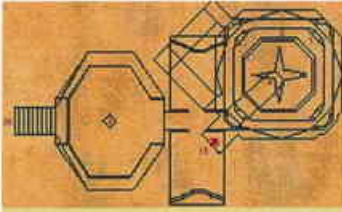
Ogre Fortress

Barbarian Fortress'in içinde Zog da dahil olmak üzere bir çok ogre ile karşılaşacaksınız. Ait kata inince, gizli bir duvardan geçerek en güneydeki odaya girin ve sandıktan yumurtayı alın.

E : Giriş / Çıkış

L : Buradaki kol, alt katlara ulaşmanızı engelleyen yeşil kapıları kaldırıyor

C : Dragon Egg (İttifak Görevi)



•Temple Of The Sun

Brazier'i aldığımızda bir şey olmayacak. Ama hareket ettiğiniz anda bu kısımdaki duvar ve pedestal yere doğru çökecek. Geri dönmek için asansörü kullanamayacaksınız, ilerlemeniz gerekiyor. Burada işinizi kolaylaştırmak için Brazier'i alıp, duvar aşağı inmeye başladığı andan Turn Based durumuna geçin. Brazier'e doğru dönüp onun yere gömülmesini izleyin, delikle aynı yönde durun ve Turn Based durumundan çıktığınız gibi hemen deliğe koşup atlayın ve rahatça dışarı çıkın.

İE : Giriş / Çıkış

zE : Arka Kapı

1 : Temple of the Sun Lideri Oscar Tyre'in odası. Size İttifak görevi verecek.

2 : Temple'in alt katlarına erişmenizi sağlamak için Yıldız'lı yükselten düğme. Yalnızca Dyson Leland grubunuzdayken görülebilir.

3 : Necromancer ve Vampire'lerin istediği Nightshade Brazier burada bulunuyor. Brazier'i taşıyan pedestal aşağı indiğinde açılan deliğe atlayın ve arka kapıyı kullanarak Temple'dan çıkın.

e : Alt kata giden asansör

Dışarı çıktığınızda işiniz zor, çünkü dışarıdaki herkes size karşı cephe almış durumda. Sınıra ulaşına kadar ya kimseye bulaşmadan koşun ya da eğer güçlüyseniz önünüze çıkanı öldürüp haritayı terkedin.

Dragons'la veya Dragon Hunters'la ittifak:

Görev: Eğer Dragons ile ittifak yapmak isterseniz Dragon Cave'deki Deftclaw Redreaver'e, Dragon Hunters ile ittifak yapmak isterseniz Dragon Hunter's Camp'taki Charles Quixote'e ejderha yumurtası getir.

Açıklama: Bu yumurta önce Charles Quixote tarafından Deftclaw Redreaver'dan çalınmış, sonra da Charles bu yumurtayı Ravage Roaming'deki Barbarian Fortress'i evi ilan eden Ogre Şefi Zog'a kaptırmış.

Bkz: Barbarian Fortress

Necromancers/Vampires ile ittifak:

Görevi Veren: Sandro, Necromancer's Guild, Shadowspire

Görev: Dyson Leland'ın yardı-

mıyla Murmurwoods'taki Temple of the Sun'dan Nightshade Brazier'i al

Açıklama: Dyson olmadan üst kattaki duvarda bulunan gizli düğme ortaya çıkmıyor, o yüzden isterseniz de istemerseniz de bu adama yanınıza almanız gerek. Düğmeye bastığınızda, alt kattaki dev yıldız yükselcek ve Temple'in derinliklerine giden bir asansör ortaya çıkacak.

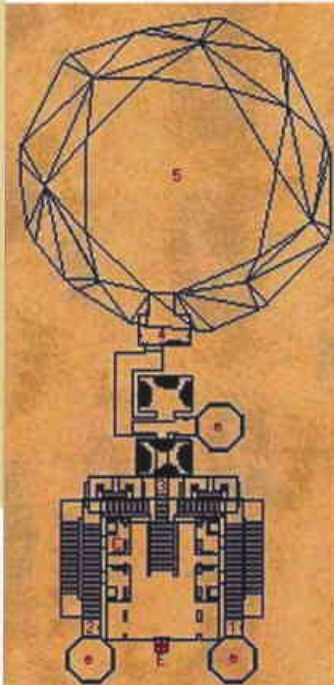
Bkz: TempleOfTheSun

Priests of the Sun ile ittifak:

Görevi Veren: Oskar Tyre,

Temple of the Sun Leader's Room, Murmurwoods

Görev: Dyson Leland'ın yardımıyla Shadowspire'daki Necromancer's Guild'de bulunan İskelet Çevircisini yok et



•Necromancers Guild

E : Giriş / Çıkış

1 : Sandro/Than't Taht Odası, size ittifak görevi verecek

2 : Dyson Leland'ın Odası, ittifak görevleri için yardımına ihtiyacınız var

3 : Bu kapılar Dyson grubunuzdayken açılır

4 : Manivela odası, kolları kullanın, kapıyı kapatın ve kilitleyerek İskelet Çevircisi'nin yok edin

5 : İskelet Çevircisi'nin bulunduğu oda

C : Bu odadaki sandıkta Ravenshore'da alabileceğiniz bir görev eşyası olan Eclipse var

e : Asansörler



Açıklama: Dyson grubunuzda değilse, Necromancer's Guild'deki açmanız gereken bir kapı açılmayacak. Kapı açıldığında kuzeydoğudaki asansöre ulaşabileceksiniz. Asansör yardımıyla Guild'in en alt kısmına inip kontrol odasına girebileceksiniz.

Bkz: NecromancersGuild

Bu odadaki 5 kolu da çekmeli ve kapıyı kapatıp kilitlemelisiniz. Tüm bunları yapıp da İskelet Çevircisi'nin bulunduğu odaya girdiğinizde Dyson, Çevirci'yi yok edecek.

Bu olduğu anda içeri işler kızıyor ve tüm Necromancer'lar, Vampire'lar ve Skeleton'lar size saldırıyor. Yani işiniz oldukça zor. Ayrıca aklına gelmişken, eğer kolları hareket ettiremiyorsanız, odalardan birinin batı duvarından bulunan düğmeye basarak, kolları eski hallerine döndürebilirsiniz.

Minotaurs ile ittifak:

Görevi Veren: Thanys, Thanys's House, Balthazar's Lair, Ravage Roaming

Görev: Lair'i basan suyun çekilmesini sağla

Açıklama: Oldukça basit bir görev. Tek yapmanız gereken etraftaki kolların hepsini çekmek. Lair'e girdiğinizde yere bakarsanız, size yapmanız gerekenleri açıklayan bir parşömen bulacaksınız. Tüm kolları çektiğinizde sular çekilecek ve Minotaur Lideri Masul'un odasına girebileceksiniz. Ona ittifaktan bahsettiğinizde hemen kabul edecek.

İttifak Sonrası Görevleri

Gerekli olan üç ittifakı da sağladığımızda göre artık dünyayı kurtarma işimizi geri dönebiliriz. Buradaki görevlerin de anlaşılmasını oldukça basit, şuradan şuraya git, şunu al şuraya götür cinsinde görevler. O yüzden bu-



Karakter Yaratımı

Might & Magic 8'de önceki oyunlardan farklı olarak, oyuna yalnızca tek bir karakter ile başlıyoruz. Kalan 4 kişiyi oyunda ilerledikçe grubumuza katacağız. Oyundaki karakter sınıfı sistemi değiştirilmiş, şimdi seçebileceğimiz 8 adet sınıf var. Bazı sınıflar yalnızca ırk isimleriyle belirtilmiş. Tüm bu sınıfları tanıdıktan sonra karakter seçiminizi daha iyi yapabileceksiniz. Karakterleri üç grupta inceleyeceğiz: Savaş, Büyü ve Beceri.

Savaş, karakterin fiziksel gücünü ve silah / zırh / savaş yeteneklerini belirtiyor.

Büyü, karakterin büyü / sihir / ırsal yeteneklerini belirtiyor.

Beceri, ise karakterin değişik yararlı yeteneklerini belirtiyor.

Belirtilen beceriler en az Master seviyesinde olacak, çünkü bu seviyenin altındaki yeteneklerin pek bir yararı bulunmuyor.

NECROMANCER

En yüksek büyü puanına sahip

En düşük hit point'e sahip

Mükemmel bir büyücü ama çok zayıf bir savaşçı

Savaş: Staff (M)

Büyü: Meditation (GM), Fire (GM), Air (GM), Water (GM), Earth (GM), Dark (GM)

Beceri: Learning (GM), Identify Item (M), Alchemy (GM)

Oyundaki en iyi hasar büyülerine sahip olan karakter. Büyüsel olarak bu denli güçlü olduğundan, denge kurulması için savaşçı özellikleri en kötü düzeyde. Çok iyi büyü puanı var ve GM Learning becerisi sayesinde level atlama kolay. Grubumuzda iki tane Necromancer bulunabilir, birisiyle Water ve Mind büyülerini diğeriyle Fire ve Dark büyülerini yapabilirsiniz.



CLERIC

En yüksek ikinci büyü puanına sahip

Büyücüler arasındaki en yüksek hit point'e sahip

Mükemmel bir büyücü ve orta bir savaşçı

Savaş: Mace (M), Shield (M)

Büyü: Meditation (M), Spirit (GM), Body (GM), Mind (GM), Light (GM)

Beceri: Merchant (M)

İyileştirme ve yararlı büyüler için mükemmel bir kaynak ve aynı zamanda bir büyücü için çok iyi savaşçı. Ancak yine de M&M7'de olduğu kadar güçlü değil. Repair Item becerisi Expert seviyesine indirilmiş, GM Mace olamıyor ve büyü puanları da en yüksek değil.



KNIGHT

En yüksek üçüncü hit point'e sahip

Yakın dövüşlerde en fazla zarar verebilen ikinci karakter

Mükemmel bir savaşçı

Savaş: Sword (GM), Spear (GM), Plate (GM), Shield (GM), Armsmaster (GM), Body Building (M)

Büyü: -

Beceri: Repair Item (GM)

Knight genel olarak iyi bir karakter ama Savaş yeteneklerinin çoğu çift olduğundan kullanılmıyor. (Mesela Sword'u tercih ederseniz Spear'ı kullanmayacaksınız). Ancak Knight yakın dövüşlerde çok büyük zararlar verebiliyor ve kuvvetli zırhı onu ön planda kullanmanızı sağlıyor. Repair Item yeteneği paradan tasarruf etmenizi sağlayacak. Knight da M&M7'de olduğu kadar güçlü değil, çünkü önderliği artık Dragon'lar almış durumda.



TROLL

En yüksek hit point'e sahip

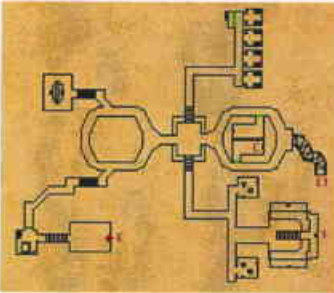
Mükemmel bir savaşçı ve zarar karşılayıcı

Savaş: Mace (GM), Leather (GM), Regeneration (GM), Armsmaster (M), Body Building (GM)

Büyü: -

Beceri: Repair Item (M)

Troll mükemmel bir savaşçı ve Knight'tan daha iyi. Aslında Troll, Knight sınıfından türemiş, Zırh yerine Hit Point'i yükseltmiş, bunun dışında karakter yetenekleri birbirine çok yakın. İsterseniz Balta veya Kılıç kullanabilirsiniz ama aynı anda yalnızca bir tane kullanabileceğinizden pek de bir avantaj sağlamayacaktır. Bunun yanında paraliz etme özelliğine sahip GM Mace çok yararlı bir yetenek. En büyük handikapı Bow yeteneğini expert seviyesinde öğrenememesi.



Abandoned Pirate Keep

E : Giriş / Çıkış

Ei : Regna'nın altındaki pasajdan giriş

I : Top mermisi ve talimatları içeren sandık

C : Mace of the Sun'ı içeren sandık

Yeşil yerler, gizli kapıları göstermektedir.

rada da çok aşırı açıklama yapmayacağım.

Görevi Veren: Elgar Feilmoon

Şehir: Ravenshore

Elgar'ın size verecek yeni bir görevi var. Sizden Xanthor, Catherine ve Roland'ın Ravenshore'a gelebilmesi için Regnan Filosunu batırmanızı isteyecek. Regna Korsanları, Dagger Wound Island's haritasında bir Outpost'a sahipler. (Bu Outpost, İttlak görevlerini tamamlamadan ortaya çıkmaz). Buraya girdiğinizde, haritanın güney doğusuna doğru ilerleyin. Zaten yollar fazla ayrılmıyor ve eninde sonunda sizi Regna'ya ulaştıracak denizaltıya ulaşıyorsunuz. Şimdi Regna'nın kuzey batısındaki Abandoned Pirate Keep zindanına girmelisiniz. Burada topu çalıştırmak için gerekli cephaneyi ve talimatları bulacaksınız.

Bkz: AbandonedPirateKeep

Görevi Veren: Xanthor mage

of Enroth

Şehir: Ravenshore

Xanthor, kaçınılmaz olanı engellemek için Escaton's Crystal'e girmeniz gerektiğini düşünüyor. Crystal'e girebilmek için Planes of Air, Planes of Earth, Planes of Fire ve Planes of Water'da bulunan elementlerin kalplerini toplamanız gerek.

Plane of Air'e ulaşmak için Murmurwoods'taki portali kullanmalısınız. Buraya geldiğinizde, Havanın Kalbini almak için Castle of Air'e girin. Kalbi doğudaki çember şeklindeki odada bul-

caksınız.

Plane of Earth'e ulaşmak için, Dagger Wounds Islands'in güneydoğusunda bulunan adadaki portali kullanmalısınız. Plane'e girdiğinizde en kuzey noktaya ilerleyin, buradaki çember şeklindeki bölümde Toprağın Kalbini bulacaksınız.

Plane of Fire'a giden portal, Ironsand Desert'in kuzeydoğusunda bulunuyor. Plane'e girince kalbi almak için Castle of Fire'e girin. Ateşin Kalbini, bu haritanın kuzeyindeki çember şeklindeki odada bulacaksınız.

Plane of Water'a ulaşmanızı sağlayacak olan portal Ravage Roaming'in batısında bulunuyor. Bu portaldan geçerek ulaştığınız haritada kuzeydeki yolu takip edin ve ikinci yol ayrımından sola dönün, ilerleyin, ilk yerden sola dönün, ilerleyin, sağa dönüşü geçin, hemen ilerde Suyun Kalbini bulacaksınız.

Tüm bu kalpleri Xanthor'a verdiğinizde bunları Conflux Key haline getirecek ve Crystal'e girmeye hak kazanacaksınız. Escaton's Crystal, Ravenshore şehrinin tam ortasında bulunuyor. Yapmanız gereken içeri girip Plane between Planes'e ulaşmanın yolunu bulmak. Crystal'e girdiğinizde yolu sonuna kadar takip edin (zaten yalnızca iki kere yol ayrımıyla karşılaşacaksınız). İkinci ayırımından güneye dönün, Altıgen şeklinde bir odaya geleceksiniz. Buradaki portali çalıştırmak için kontrol panelini kullanmanız gerekiyor: düğmeye basın ve üst sıradaki kristallerin yanına sırasına bakın. Sonra da bu sıranın aynısını alt sıradaki kristallere basarak gerçekleştirebilirsiniz. Doğru yaptığınız zaman portal aktif hale gelecektir. Artık Plane between Planes'e ulaşabilirsiniz. Plane between

MINOTAUR

En iyi üçüncü savaşçı, orta seviyede hit point'e ve düşük büyü puanına sahip

Savaş: Axe (GM), Plate (M), Body Building (M), Armsmaster (M)

Büyü: -

Beceri: Perception (GM), Disarm Traps (M)

Minotaur çok iyi bir savaşçı ve Perception ile Disarm Traps gibi çok yararlı iki yeteneğe sahip. Çok düşük seviyede de olsa Spirit, Body ve Mind büyülerini yapabiliyor. Knight / Cleric karışımı bir sınıf (M&M 7'deki Monk gibi)



DARK ELF

Dragon'dan sonraki en iyi karakter

Birçok yararlı becerisi var

İyi bir savaşçı ve büyücü

Savaş: Sword (M), Chain (GM), Bow (GM)

Büyü: Fire (M), Air (M), Water (M), Earth (M), Dark Elf (GM)

Beceri: Disarm Traps (GM), Merchant (GM), Perception (M), Identify Item (M)

Dark Elf oyundaki en iyi ikinci karakter. Oyunun başlarında bulunması zor olduğundan, başlangıç karakteri olarak bunu seçmenizi öneriyorum. Archer / Thief karışımı ve eskisinden daha güçlü bir karakter düşünün, işte Dark Elf. Mükemmel yay becerisi sayesinde uzaktan savaşlarda üstüne yok. M Sword ve GM Chain yetenekleri onu yakın dövüşte de çok iyi yapıyor. GM Merchant yeteneği olduğundan paranızı çok iyi yönetebileceksiniz. Dragon'larla birlikte grubumuzda mutlaka bulunmalı.



VAMPIRE

Ortalama hit point ve büyü puanı

İyi bir savaşçı ve büyücü

Savaş: Dagger (GM), Leather (M), Shield (M)

Büyü: Spirit (M), Mind (M), Body (M), Vampire (GM)

Beceri: Identify Monster (GM)

Eski Paladin sınıfının pek başarılı olmayan yenilenmiş türü diyebiliriz. Yeni Paladin'ımız Repair Item yeteneğinden, tüm güçlü Zırh ve çoğu savaş yeteneğinden olmuş. Vampire yeteneğinin Levitate ve Mistform özellikleri çok hoş. Tercih etmeniz gereken bir karakter değil.



DRAGON

Çok yüksek hit point ve büyü puanı

Silah kullanamıyor

Yakın ve uzak saldırılarda çok çok iyi

Savaş: Body Building (M) (ve beceri olarak sayılmayan yakın ve uzak saldırılar)

Büyü: Meditation (M), Dragon (GM)

Beceri: Identify Monster (M), Perception (GM), Learning (GM), Identify Item (GM)

Mükemmel bir karakter, uçuyor, Knight'tan daha fazla zarar veriyor, silah yeteneklerine ihtiyaç duymuyor, oyundaki en abartılı sınıf. Çok yüksek derecede hit point ve büyü puanına sahip. Dragon uçabildiğinden, eğer grupta bir Necromancer varsa uçmak için Air büyüüne yüklenmeniz Water büyüüne yüklenip Town Portal'ı erkenden kazanabilirsiniz. GM Learning yeteneği sayesinde tüm yeteneklerini daha iyi kullanabiliyor.



Gelelim Önerilere

Öncelikli iyi bir grup kurmak için cleric ve elemental büyülerle güçlü olmak gerekiyor. Bu yüzden seçebileceğiniz iki iyi karakter var: Cleric ve Necromancer. Necromancer'ın yetenekleri daha fazla olduğunda Cleric'e karşı daha ağır basıyor. Geriye 4 tane karakter kaldı. Ana karakter olarak Dark Elf alın ve özellikle endurance ve intellect özelliklerini yüksek tutun. Vardığınız ilk adada gruba Knight ve biraz ilerleyince Dragon alabiliyorsunuz. Ben Dragon'u tercih ediyorum. Grubumuzda bulunacak 2 Dragon ile hem yakından hem uzaktan terör estirebilirsiniz. Son karakteri de istediğinize göre belirleyebilirsiniz. Eğer büyü gücünüzü arttırmak isterseniz gruba bir Necromancer daha alabilir, Repair Item yeteneğine de sahip olmak isterseniz Troll'ü tercih edebilirsiniz.

MIGHT & MAGIC & İKSİRLER

M&M 8'de de iksir hazırlama mantığı M&M 7 ile aynı. Ama yine de bilmeyenler olabilir diye bir kez daha hatırlatmakta yarar var. Öncelikle iyi bir iksir hazırlamak için karakterimizin Alchemy becerisine sahip olması gerekiyor. Oyunda yalnızca Necromancer bu beceride GM seviyesine ulaşabildiğinden, en mükemmel iksirleri yapmanın tek yolu grubumuzda bu karakterin bulunması. Normal seviyede Alchemy becerisine sahip tüm karakterler temel seviyedeki iksirleri, gerekli renkte malzemeyi alıp boş bir şişenin üzerine sağ tuşla basarak veya iki temel iksiri karıştırarak yapabilirler. Kullanılabileceğiniz dört temel malzeme var: Kırmızı, mavi, sarı ve gri. Gri iksirler, diğer iksirlerin gücünü arttırmak için kullanılıyor. Gelelim iksirlerimizin tariflerine:

NORMAL ALCHEMY:

Catalyst: Gri malzeme + Boş şişe = Gri iksir - İksir gücünü artırır
 Magic Potion: Mavi malzeme + Boş şişe = Mavi iksir - Büyü puanı kazandırır
 Cure Wounds: Kırmızı malzeme + Boş şişe = Kırmızı iksir - Hit Point kazandırır
 Cure Weakness: Sarı malzeme + Boş şişe = Sarı iksir - Yorgunluğu geçirir
 Awaken: Mavi + Sarı = Yeşil iksir - Uyku durumunu bozar
 Cure Disease: Kırmızı + Sarı = Turuncu iksir - Hastalığı tedavi eder
 Cure Poison: Mavi + Kırmızı = Mor iksir - Zehirlenmeyi tedavi eder

EXPERT ALCHEMY:

Bless: Kırmızı + Yeşil - Savaşta yardımcı olur
 Cure Insanity: Turuncu + Yeşil - Delliği tedavi eder
 Harden Item: Sarı + Yeşil - Eşya gücünü artırıp bozulmayı zorlaştırır
 Haste: Kırmızı + Turuncu - Saldırı hızını artırır
 Heroism: Kırmızı + Mor - Verilen zararı artırır
 Preservation: Mavi + Turuncu - Ölmeyi zorlaştırır
 Recharge Item: Mavi + Yeşil - Büyülü eşyanın şarj eder
 Remove Curse: Yeşil + Mor - Laneti kaldırır
 Remove Fear: Turuncu + Mor - Korku durumunu bozar
 Shield: Mavi + Mor - Uzaktan saldırılarda alınan zararı azaltır
 Stoneskin: Sarı + Turuncu - AC'yi artırır
 Water Breathing: Sarı + Mor - Suda yürümeyi sağlar



MASTER ALCHEMY

Özellik arttırıcı iksirler:
 İlgili özelliği geçici olarak iksirin gücünün 3 katı kadar arttırır.
 Accuracy Boost: Stoneskin + Turuncu
 Endurance Boost: Shield + Mor
 Intellect Boost: Harden Item + Green
 Luck Boost: Heroism + Shield
 Might Boost: Heroism + Mor
 Personality Boost: Recharge Item + Yeşil
 Speed Boost: Haste + Turuncu
Direnç arttırıcı iksirler:
 İlgili direnci geçici olarak iksirin gücünün 3 katı kadar arttırır.
 Air Resistance: Haste + Shield
 Body Resistance: Recharge Item + Stoneskin
 Earth Resistance: Heroism + Stoneskin
 Fire Resistance: Haste + Harden Item
 Mind Resistance: Recharge Item + Heroism
 Water Resistance: Shield + Harden Item
Güçlendirici İksirler:
 Cure Paralysis: Stoneskin + Yeşil, Harden Item + Turuncu - Paralize durumunu bozar
 Divine Cure: Haste + Stoneskin - İksir gücünün 5 katı hit point verir
 Divine Restoration: Haste + Recharge Item, Shield + Stoneskin, Heroism + Harden Item - Ölüm, taş ve yok edilme hâric durumları tedavi eder
 Divine Power: Recharge Item + Harden Item - İksir gücünün 5 katı büyü puanı verir
Silah Güçlendiriciler:
 Flaming (of Flames): Haste + Yeşil, Stone Skin + Mor
 Freezing (of Cold): Heroism + Green, Shield + Turuncu
 Noxious (of Poison): Harden Item + Mor, Recharge Item + Turuncu
 Shocking (of Sparks): Heroism + Turuncu, Haste + Mor
 Swift (of Swiftnes): Recharge Item + Mor, Shield + Yeşil



GRANDMASTER ALCHEMY

Özellik Arttırıcılar:
 İlgili özelliğe bir defaya mahsus olmak üzere kalıcı +50 verirler.
 Pure Accuracy: Accuracy Boost + Yeşil
 Pure Endurance: Endurance Boost + Yeşil
 Pure Intellect: Intellect Boost + Turuncu
 Pure Luck: Stoneskin + Swift
 Pure Might: Might Boost + Turuncu
 Pure Personality: Personality Boost + Mor
 Pure Speed: Speed Boost + Mor
Diğer:
 Rejuvenation: Bless + Divine Restoration, Preservation + Divine Restoration,
 Water Breathing + Divine Restoration - Doğal olmayan yaşlanmayı tedavi eder
 Stone to Flesh: Heroism + Cure Paralysis - Taşlaşmış karakteri canlandırır
 Slaying (of Dragon Slaying): Shield + Flaming - Silah güçlendirici



MIGHT & MAGIC 8 HÜCCALAR

Beceri	Seviye	Fiyat	Şehir	Ev
Chain	Expert	1000	Ravenshore	Forgewright Estate
	Master	3000	Alvar	Eversmyle Hall
	Grand	7000	Regna	Burnkindle's Spoils
Leather	Expert	1000	Dagger Wound Island	Thadin's House
	Master	3000	Balthazar's Lair	Hollyfield House
	Grand	7000	Ironsand Desert	Talion's Hovel
Plate	Expert	1000	Dagger Wound Island	Bone's House
	Master	3000	Ravenshore	Botham Hall
	Grand	7000	Garrote Gorge	Ironfist Residence
Shield	Expert	1000	Alvar	Moore Cottage
	Master	3000	Shadowspire	Nightwood Estate
	Grand	7000	Garrote Gorge	Reaverston Residence
Air Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	House of Reshie
	Master	4000	Balthazar's Lair	Stormeye's House
	Grand	8000		
Body Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	Zevah's Hut
	Master	4000	Garrote Gorge	Arin Residence
	Grand	8000	Murmurwoods	Snowtree Residence
Dark Magic	Expert	2000	Alvar	Darkenmore Hall
	Master	5000	Shadowspire	House Umberpool
	Grand	8000	Regna	Shadowrunner's Vault
Earth Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	House of Grivic
	Master	4000	Alvar	Sablewood Hall
	Grand	8000		
Fire Magic	Expert	1000	Ravenshore	Temper Hall
	Master	4000	Alvar	Steele Estate
	Grand	8000		
Light Magic	Expert	2000	Ravenshore	Archibald's Home
	Master	5000	Murmurwoods	Dantillion's Residence
	Grand	8000	Regna	Clearsye Hall
Mind Magic	Expert	1000	Alvar	House of Krewler
	Master	4000	Balthazar's Lair	Lotts' House
	Grand	8000	Murmurwoods	Dreamwright Residence
Spirit Magic	Expert	1000	Ravenshore	House of Hawthorne
	Master	4000	Garrote Gorge	Kern Residence
	Grand	8000	Murmurwoods	Ravensight Residence
Water Magic	Expert	1000	Murmurwoods	Pederton Place
	Master	4000	Ravenshore	Hovel of Mist
	Grand	8000	Ironsand Desert	
Dark Elf	Expert	1000	Alvar	Dervish Estate
	Master	4000	Ravenshore	Caverhill Estate
	Grand	8000	Alvar	Agraynel Hall
Dragon	Expert	1000	Dragon Cave	Ishton's Cave
	Master	8000	Dragon Cave	Ithigore's Cave
	Grand	7000	Dragon Cave	Scarwing's Cave
Vampire	Expert	1000	Shadowspire	House Shador
	Master	4000	Shadowspire	Dirthmoore Cottage
	Grand	8000	Shadowspire	House Arachnia
Axe	Expert	2000	Garrote Gorge	Foestryke Residence
	Master	5000	Ravenshore	Hunter's Hovel
	Grand	8000	Balthazar's Lair	Senjac's House
Bow	Expert	2000	Dagger Wound Island	House of Thistle
	Master	5000	Ravenshore	House of Mosewart
	Grand	8000	Alvar	Hall of Solis
Dagger	Expert	2000	Alvar	Vespers Hall
	Master	5000	Ravenshore	Jobber's Home
	Grand	8000	Regna	Nirses Loot



Planes'te yapmanız gereken Escaton's Palace'a girmek. Escaton's Palace'ta önünüze gelen her kolu çekmeniz ve her tuşa basmanız gerekiyor, izlemeniz gereken bir sıra yok. Bastığınız düğmeler ve çektiğiniz kollar kapalı olan kapıları ve gizli yerleri açıyorlar. Eninde sonunda Escaton'a ulaşacaksınız.

Görevi Veren: Escaton the Destroyer

Şehir: Plane between Planes
Sizden sorduğu 3 bilmeceyi çözmenizi isteyecek. Eğer elinizde bir bilmece kitabından (riddle book) yırtılmış bir sayfa varsa, bilmececi zorlanmadan cevaplandırabilirsiniz. Bilmececiye doğru cevap verdiğinizde Escaton size Elemental Lord'ların içinde bulunduğu hapisanelerin anahtarlarını verecek. Saraydan çıkın ve tek tek dört Elemental Lord'un bulunduğu ha-



pishanelere girin ve Havanın Efendisi Shalwend'i, Ateşin Efendisi Pyranaste'yi, Suyun Efendisi Acwaländer'i ve Toprağın Efendisi Gralknor the Cruel'i kurtarın. Bu hapisaneler çok basit ve onları kurtarıncan hiç bir zorlukla karşılaşmayacaksınız.

Dört Lord da serbest kaldığında çok sinirli olan bu Lord'lar, güçlerini birleştirip kristali yok edecekler. Ve bir kez daha dünya yok olmaktan kurtulmuş olacak.

Eser Güven

PLANESCAPE TORMENT

Planescape hakkında son bir kaç söz...

Sanırım Nisan sayısının en son sayfasındaki "Gelecek ay-Planescape Torment Bölüm 3" yazısını görmüş ve şaşırmışsınızdır. Ben olsam şaşırırdım! Çünkü, size iki sayı boyunca oyunla ilgili ne varsa anlattım ve tahmin edebileceğiniz gibi bu sayfada oyunla ilgili çözümlerden falan değil, oyunla ilgili içimde kalan konulardan bahsedeceğim. Öncelikle size geçen ay içime oturan bir konudan bahsetmek istiyorum.

Arabaşlık koymayan...

Eğer Level haricindeki dergileri de takip ediyorsanız, bu dergilerden birinin verdiği strateji kitapçığındaki Planescape yazısını görmüşsünüzdür ve eminim ki "Bu da ne? İki yazı da birbirine çok benziyor diye düşünmüşsünüzdür." Olayın aslını hemen açıklayayım, gerek benim yazımdaki, gerek diğer yazıdaki quest isimleri ve bazı yardımcı açıklamalar yabancı kaynaklıdır. Oyunu oynarken ne kadar fazla not alsam da, tüm ayrıntıları kağıda yazmakla zaman kaybetmek istemediğimden her bir quest'i bitirdikten sonra açıklamaya yardımcı olsun diye bu kaynaktan faydalanmıştım. Aslında bunda garip bir şey yok, çünkü strateji yazılarının çoğu bu şekilde yazılır. Ama benim asıl canımı sıkan olay bu değil. O derginin editör yazısında aynen şöyle bir cümle

var: "Özellikle Planescape: Torment bizi epey uğraştırdıysa da size ayrıntılı bir tam çözüm sunabilmek için uykusuz geceler geçirdik". Bir, Planescape'i editör yazısı boyunca yanlış yazmalarından ne kadar uykusuz oldukları belli... İki, bu cümle tamamen yalan, çünkü derginin verdiği tam çözüm dediğim o kaynaktan bire bir çeviri olarak yazılmış ve o çeviriyi yazmak için de uykusuz kalmaya gerek yok. Yani oyunu oynayıp bitirdiklerini bile sanmıyorum açıkçası. Benim yazdığım yazıda ise o kaynaktan (ve başka hiçbir kaynaktan) olmayan bölümler ve her bir görevin experience puanı vardı. Bu puanlar hiçbir yerde bulunmadığından, yalnızca bu bile o yazıdaki tüm görevlerin bizzat gerçekleştirilmiş olduğunun kanıtıdır ve o yazıyı hazırlamak tam 15 gün sürmüştür. Aklınıza yazılarla ve benimle ilgili yanlış şeyler gelmesin diye söyleyeyim dedim.

Yazarları hiç bir...

Gelelim diğer konuya. Planescape stratejisinin başladığı aydan bir önceki ay Planescape incelemesi vardı. O yazıda bazı hataların olduğunu Sinan'la da konuşmuştu ama düzeltme yazısı için o zamanlar yer yoktu. Şimdi yerimiz olduğuna göre bu hataları da düzeltebiliriz. Önce size yazıdaki cümleyi yazacağım, sonra da düzeltilmiş halini. Böylece ku-



sursuz bir inceleme ve strateji yazısına sahip olmuş olacaksınız.

"Bugüne kadar sadece Forgotten Realms senaryosu, Pen&Paper adaptasyonu olarak evlerimizdeki PC'lerde yerini almıştı". Doğrusu şöyle: Bugüne kadar FR dışında, Dragonlance, Darksun ve Ravenloft'la ilgili oyunlarda yapıldı. ÖzellikleSSI zamanında bu türe öncülük ediyordu.

Yazı işleri müdürü...

"Menzilli silahlar pek bir işe yaramıyor, zira düşmanınızla aranızdaki mesafe asla o kadar uzun olmuyor." Oyundan menzilli silah kullanabilen tek karakter Nordom, diğerlerinin böyle bir yeteneği yok. Nordom'un misil silahı gerçekten çok güçlü ve yapılan eklemelerle çok ölümcül olabiliyor. Bunun için düşmanın çok da uzakta olmanıza gerek yok, çünkü Nordom silahını seri biçimde kullandığından zaten yaratık fazla yaşayamıyor.

"Oyuna hangi karakter sınıfıyla (fighter, thief, mage, priest) devam edeceğinizi sizin seçiminize bağlı." Oyunda Priest sınıfını seçmeniz mümkün değil, oyundaki tek Priest Fall-from-Grace ve dolayısıyla iyileştirme büyülerini kullanabileceğiniz tek karakter de o.

"Keyfi yerinde NPC'ler ana karakterinize büyücülük, hırsızlık

veya rahipliğin inceliklerini öğretebiliyorlar." Yine aynı hata, oyunda rahiplik öğreten bir karakter bulunmuyor.

Tabii bunlar kasıtlı olarak yapılmış hatalar değil. Sevgili Nameless One bunları sadece gözden kaçırmış. Elbette, bu kadarlık hata hepimizin yazılarında olabiliyor. Ben sadece akıllarında soru işareti kalmış olabilecek okuyucular için açıklama yapmak istedim.

Sevmez.

Himm daha yazacak 500 civarı harf var ve ben neredeyse yazıyı bağladım. Unutmadan şunu da ekleyeyim: Bu oyunla ilgili herhangi bir sorunuzun olursa, sormaktan kesinlikle çekinmeyin, size mutlaka yardımcı olurum. Şu an için e-mail adresimde bir problem bulunsa da sanırım yakın bir tarihte bu sorun giderilecek. Yani sana zaten yazdım ama cevap vermedin gibi şeyler düşünmeyin. Kaldı 122 harf. Son bir öneri o halde: Oyunu bitirince bir kenara bırakmayın, eğer savaşçı olarak bitirdiyse bir de büyücü olarak oynayın. Tamamen farklı keyifler alacaksınız.

Eser Güven



BYZANTINE: Sırlar Labirenti (4. Bölüm)

Bu ay, Sırlar Labirenti'nden çıkıyoruz...



Geçen ay Artemis Tapınağı simülasyonuna girmiştik. Bu noktadan itibaren anlatmaya devam ediyoruz. Elinizdeki anlı yüzüğü, gi-

rişin hemen sağındaki kapının yanındaki deliğe yerleştirince açılan kapıdan yukarıya çıkın. Şimdi, birazdan karşılaşacağımız ve Sırlar Labirenti'nin en kazık

bulmacası olan burç bulmacası için gerekli oniki taşı bulmamız gerekiyor. Bu oniki taşın yeri sırasıyla şöyle:
Bulduğunuz yerde (üst kat-

ta) sol tarafta bir tane,

Artemis Tapınağı'nın giriş kısmında üç tane, Tapınağın dışındaki iki tane, Yine dışarıda, soldaki merdivenlerde bir tane, Son olarak da, tapınağın içinde sunağın önünde beş tane.

12 taşı bulduğunuza göre şu kazık bulmacaya geçelim. Artemis heykelinin önündeki adak taşına bakın. Dokuz tane delik var. Daha önce aldığınız gazetedeki burç resimlerinin hemen aklınıza gelmesi gerekiyor bu noktada.

Bu dokuz deliğe burç taşlarından dokuzunu, balık burcundan başlayıp geriye doğru dizebilirsiniz. Hangi burç hangi şekli ifade ediyor yukarıdaki gazete resmine bakarak bulabilirsiniz. Bu sıra:

Balık – Kova – Oğlak – Yay – Akrep – Terazı – Başak – Aslan – Yengeç şeklinde.

Bulmacayı çözdüğünüzde ortaya bir Büyük İskender büstü çıkacak. Onu alınca simülasyondan otomatikman çıkacaksınız. Haritaya çıkıp Arkeoloji Müzesi'ne gidin. Onunla konuştuğunuzda, bütün kazılardaki ortak şirketin Gordion İnşaat olduğunu öğreniyorsunuz ve haritada yeri işaretleniyor. Buraya gidin. Gordion İnşaat'ın kapısındaki şifre: 7049. Asansörden yukarıya çıkın. Çalışma odasında soldaki masada bulunan siyah defteri kurcalayarak içinden çıkan kağıtları inceleyin ve yanınıza alın. Buradan çıkıp Galata Kulesi'ne gidin. Nedense Şerife'yi burada buluyoruz. Az önce aldığımız kağıtları kendisine vererek sizinle çalışması için onu ikna edin. Beraber üniversiteye dönünce Ayasofya Simülasyonu'na gireceksiniz.

Ayasofya Simülasyonu

Ayasofya Simülasyonu'ndaki tek bulmacayı çözmek için toplama

Halı tüccarının cesedi Boğaz'da bulundu

İstanbul
Bugün, feribotla işlerine giden vatandaşlar, yerli esnaftan bir halı tüccarının polis tarafından, Beyazıt Rıhtımı'nda sudan çıkartılan parçalanmış cesedinin korkunç manzarasıyla karşılaştılar.

Olay yerinde teşhis edilen cesedin, Kapalı Çarşı esnafından bir halıcı olan Mehmet Bahis'e ait olduğu belirtildi. Sorgu Hakim Yardımcısı Mustafa Yaşar, "İlk incelemeler, ölüm sebebinin çok yakın mesafeden ateşlenen bir silah olduğunu gösteriyor." dedi.

Polis, bu cinayetin, kurbanın kısa bir süre önce öldürülen yeğeni, Emre Bahis'le bağlantısı hakkında yorum yaptıktan kaçındı. Genç Bahis'in cesedi, Amerikalı bir gazeteci tarafından Yerebatan Sarnıcı'nda bulunmuştu. Olayda şüpheli bulunan Amerikalı, delil yetersizliği nedeniyle henüz gözaltına alınmadı.

AKŞAM

İstanbul Akşam Gazetesi Pazar

AND D ÇAKIL

Perulu yetki

Dün Lima'ya gitmekte olan ,72 FlechaPeru uçağı And Dağları'na...



manız gereken altı tane eşya var. Bu eşyalar ve yerleri şöyle:

Miğfer hemen girişte, solda, yağ lambası girişin solundaki merdivenlerin üzerinde, pergel, merdivenlerden yukarı çıkınca, aşağıdaki ana salonun sol bölümünde vazoyu, küreyi ve kadehi ise ana salonun en ilerisindeki mihrapta

Ayasofya'yı biraz gezerseniz, aşağıdaki ana salonda kutsal yemin töreni için kullanılan bir daire göreceksiniz. Bir başka daire

de, üst katta hemen ana salonu gören yere yakın bulunuyor ama bunun içi boş. Şimdi, bulduğunuz eşyaları bu iki daireye belli bir sırayla yerleştirmeniz gerekiyor. Bu sıra, sağda solda bulduğunuz Bizans kültürü ile ilgili bir kitapta yazıyor.

- 1) Kadehi aşağıdaki çembere koyun.
- 2) Miğferi aşağıdaki çembere koyun.
- 3) Pergeli aşağıdaki çembere koyun.
- 4) Vazoyu üst kattaki çembe-

re koyun.

5) Küreyi yine aşağıdaki çembere koyun.

Eğer doğru yaptıysanız, altın Bizans tacını göreceksiniz ama onu almadan önce mutlaka oyunu SAVE edin. Tacı aldıktan sonra KLUO hırsız alarmı durumuna geçecek ve simülasyondan çıkamayacaksınız. Kısıtlı zamanınız var. Hemen arkınızda yerde bir delik göreceksiniz. Buradan aşağıya inin. Burası Matrix şeklinde bir labirent. Buradan çıkmak için şu sırayı takip etmelisiniz: Düz, sol, sağ, sağ, sol, sol, düz. İskender'in kayıp eşyaları koyduğu bilgi bankasının ilerdeki kapıdan geçin. Şimdi İskender'in bütün bilgilerinin kayıtlı olduğu harddiskteyiz.



Buradan kaçakçılık hakkındaki bütün gerekli bilgileri Şerife'ye göndermelisiniz. Bunun için önce sağ üstte düğüm yazan yere tıklayın, açılan Anlaşma seçeneğini seçin. İmleç dosya şekline dönüşünce, sağ alttaki piramitte Üniversite seçeneğini işaretleyin ve dosyayı ortadaki deliğe atın. Buraya kadar her şeyi doğru yaptıysanız, süre bitip simülasyondan çıkınca Dedektif Akalın'a gösterebileceğiniz çok güzel bir deliliniz olacak. Ve farkedeceksiniz ki, İstanbul'daki büyük bir macerayı alnınızın akıyla tamamlamışsınız.

Sinan Akkol

FREESPACE

Sürükleyici Freespace'de takılanlar için...

Bundan çok çok uzun zaman önce, strateji ustalarının ustası bir büyüğüm bana şöyle demişti: "Eğer böyle güzel bir uzay strateji/simülasyon/aksiyon oyununda başarılı olmak istersen, öncelikle sahip olduğun güçleri tanımla. Gerisi zaten kendiliğinden gelecektir". O bana bu sözleri söylerken henüz Freespace çıkmadığından yüzüne öyle boş boş bakmışım. Ama artık bu

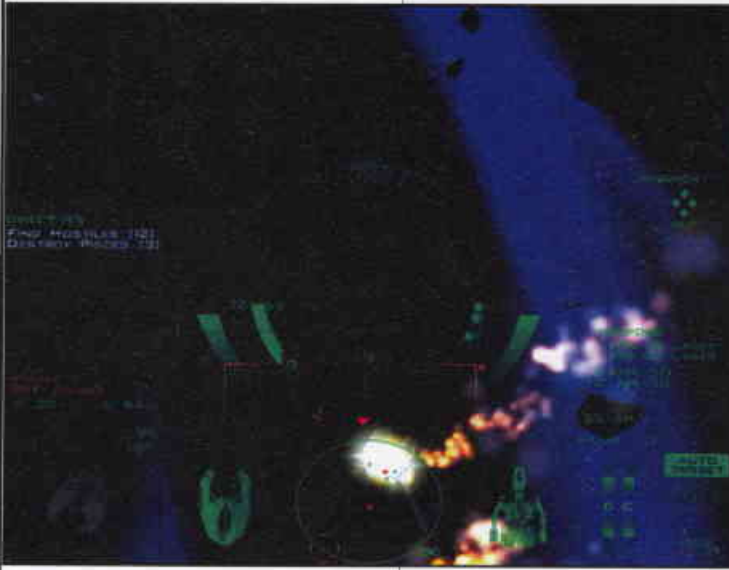
verdim. Bu sayıda, şuraya girdin şunu yapın gibi bir açıklama yerine size kullanabileceğiniz gemileri ve silahları tanıtacağım ve bunlar hakkında çeşitli önerilerde bulunacağım. Böylece olur da daha sonra bir görevde başarısız olursanız, "ya dur bakayım bi de şu silahı alayım gemime, galiba ağır zırhlılara karşı etkili olduğu yazıyordu," diyerekten sorunlarınızdan bir anda kurtulabileceksiniz.



böyle bir karar alarak oyunu bazı ülkelerde Conflict, bazılarında da Descent ana ismi altında piyasaya sürdü. O yüzden yazıda Descent kelimesi görüp de o da nesli diye düşünmeyin.

Freespace'te kullanabileceğiniz birçok araç ve silah bulunuyor. Oyunda ilerledikçe yeni ge-

bir zarar olmaz. Ama bir kere bazı gemilerde ustalaşınca, ana gemi olarak sürekli onu kullanmak istediğinizi fark edeceksiniz. Yine de görevde sizden ne istendiğini iyice anlayıp gemi seçimi yapmanız çok daha mantıklı. Aynı durum silahlar için de geçerli. Bazen oyunun



sözlerin anlamını biliyorum ve öğrendiklerimi sizinle paylaşacağım.

Şimdi kısaca özetleyecek olursak bu sefer Freespace stratejisini biraz değişik yapmaya karar

Hemen aklıma gelmişken otası bir karışıklığa mazur kalmamanız için söyleyeyim. Descent, Freespace ile Conflict Freespace aynı oyundur arkadaşlar. Oyunu üreten Volition firması



milere ve düşmandan aldığınız bilgiler sayesinde yeni teknolojilere sahip olabileceksiniz. Bu yazıda size Terran ırkının kullanabileceğiniz temel gemilerini ve silahlarını tanıtacağım. Genelde görevlerde oyunun size tahsis ettiği gemiyi kullanmanızın hiç-

size verdiği silahlar pek de tatmin edici olmayabiliyor. Kullanma imkanınız olduğu andan itibaren her göreve Hornet füzesiyle çıkmanızı tavsiye ediyorum. Nedenini yazının ilerleyen bölümlerinde anlayacaksınız. Evet, hazırsak başlayalım artık!

TERRAN GEMİLERİ

GTF APOLLO

Uzunluk: 21m
Max. Hız: 60 m/s
Manevra: Zayıf
Zırh: Orta
Silah Sayısı: 4
Füze Sayısı: 2



En yaygın GTA avcı uçağı. Çok yönlü bir kullanıma sahip. GTA'nın orijinal gemisi olduğundan ilk görevlerde bu gemiyi kullanmanız gerekecek. Shivan'larla karşılaştığımız anda bu geminin miadı doluyor çünkü, bu gemiyle Shivan'larla karşılaşmanız mümkün değil. Tüm özellikleri zayıf. Özellikle ağır hareket etmesi ve silah kapasitesinin düşüklüğü sorun yaratıyor.

GTF HERCULES

Uzunluk: 20m
Max. Hız: 50 m/s
Manevra: Normal
Zırh: Orta
Silah Sayısı: 6
Füze Sayısı: 2



Filodaki en yavaş ve kullanımı en zor olan gemi. Yine de özellikle daha iyi seçeneklerin bulunmadığı ilk görevlerde güçlü zırhı ve silah kapasitesi yüzünden tercih edilebilir. Özellikle zayıf hedeflere yapılacak saldırılarda ve eskort görevlerinde kullanılabilir. Ama bu gemi de Shivan'larla başedecek kapasiteye sahip değil.

GTF ULYSSES

Uzunluk: 16m
Max. Hız: 70 m/s
Manevra: Mükemmel
Zırh: Hafif
Silah Sayısı: 4
Füze Sayısı: 1



Vasudan ve Terran ırklarının ortak üretimi olan Ulysses çok yönlü kullanım için uygun bir araç. Özellikle manevra yeteneği ve hızı oldukça iyi. Düşmanlarınızı haklamak için füzeden çok top mermilerine güvenmeniz gerekecek. İki uç düşman indirmek için büyük gemilerin etrafında dolaşmanız gereken eskort görevlerinde manevra yeteneği çok işe yarıyor. Dragon sınıfı savaşçılarla karşılaştığımız görevlerde özellikle tercih etmelisiniz.

GTF VALKYRIE

Uzunluk: 16m
Max. Hız: 85 m/s
Manevra: İyi
Zırh: Hafif
Silah Sayısı: 4
Füze Sayısı: 1



Eski GTF Angel Scout avcı uçağı temel alınarak tasarlanan Valkyrie'ye iki yeni motor eklendiğinden, yüksek hız isteyen bölümler için biçilmiş kaftan. Bombardıman gemileriyle savaşmak için Valkyrie'den daha iyi bir gemi bulamazsınız. GTA filodadaki en hızlı gemi, ancak zırhının zayıf olması dikkat gerektiriyor.

Freespace'de de diğer uzay simülasyonlarında da olduğu gibi küçük ve değersiz, harcanabilir, kaybı-hiç-bir-anlam-ifade-etmeyen zavallı bir pilot olarak evrenin en dandik gemisiyle göreve çıkıyorsunuz. Ancak komutanlarınız değerinizi anladıkça ve de dalga geçmekten sıkılıp araştırma yapmaya karar veren bilim adamları yeni gemiler icat ettikçe daha iyi gemileri kullanma şansına erişiyorsunuz.

GTF ATHENA

Uzunluk: 20m
Max. Hız: 60 m/s
Manevra: Normal
Zırh: Orta
Silah Sayısı: 4
Füze Sayısı: 2



Filodaki en küçük bombardıman gemisi ama boyutu sizi yanıltmasın. Tüm hafif bombaları ve çoğu füzeyi kullanabiliyor. Vur-kaç tarzı bombalamalar için mükemmel bir tercih, ama eğer yalnızca it-dalaşı yapacaksanız, başka gemileri tercih edin.

GTF MEDUSA

Uzunluk: 36m
Max. Hız: 50 m/s
Manevra: Kötü
Zırh: Ağır
Silah Sayısı: 2
Füze Sayısı: 3



GTA'nın standart bombardıman gemisi olan Medusa, her boydaki hedef için uygun bir seçim. Görevde size bu gemi tahsis ediliyorsa ve etrafta özellikle Cruiser sınıfı hedefler varsa mutlaka bu gemiyi kullanın. Kuvvetli zırhı sayesinde Cruiser'lar için çok büyük bir tehdit oluşturuyor. Ayrıca Tsunami bombasını taşıyabilen ilk gemi olduğundan, çoğumuzun kariyerinde özel bir yere sahip olacak.

GTF URSA

Uzunluk: 41m
Max. Hız: 45 m/s
Manevra: Çok kötü
Zırh: Ağır
Silah Sayısı: 5
Füze Sayısı: 3



Ana gemileri yok etmek için tasarlanan ilk bombardıman gemisi. Harbinger bombasını taşıyabilen tek gemi ve müthiş bir silah taşıma kapasitesi var. Aynı anda 4 Harbinger -ki bunların herbiri Typhon veya Demon sınıfı destroyerlerin bir sistemini havaya uçurabiliyor- ve 15 Interceptor kullanabiliyor. Bunun yanı sıra isterseniz gemiye 120 Hornet ve 15 Interceptor yükleyebilirsiniz. Bu sayede Ursa'yı avcı uçağı niyetiyle de kullanmanız mümkün. Ağır zırhı yüzünden manevrası çok zor, ama bu aynı zamanda yok edilmesini de zorlaştırıyor.

SİLAHLAR

GTW-ML-16

Hız: 450 m/s
Menzil: 900m
Atış Hızı: 10 rmd/s
Hasar: Düşük



GTA bu ML-16 lazerini tüm avcı ve bombardıman gemilerine monte etmiştir. Sağ durumunda dayanıklı ve kalıcı olması için saydam seramik teknolojiyle üretilen bu lazer, oyunun başlarında oldukça işinize yarayacak. Ancak Shivan'lar devreye girince bu silahı bir daha kullanmak istemeyeceksiniz, çünkü kalkanlara karşı tamamen etkisiz.

GTW-41 Distraktor Cannon

Hız: 475 m/s
Menzil: 641m
Atış Hızı: 6.7 rmd/s
Hasar: Yüksek



GTW-41 gaz-odaklı kripton lazeridir, Gemi hareket halindeyken GTW-41'in bulunduğu bölge sabit bir hızla döner. Lazerin fırlatılmasından çok kısa bir süre önce bölmeye NO2 enjekte edilir. Yokedicici silah olarak etkili değildir, daha çok taktiksel bir silahtır. Özellikle düşman gemilerinin alt-sistemlerini etkisiz hale getirmek amacıyla kullanılır. Rehın alma görevlerinde bu silahı kullanarak hedefi yanlışlıkla yok etme riskini en aza indirebilirsiniz.

GTW-43 Leech Cannon

Hız: 475 m/s
Menzil: 641m
Atış Hızı: 6.7 rmd/s
Hasar: Yüksek



Leech Cannon, düşman avcılarının enerji stokunu tüketmeyi hedefleyen bir silah. Afterburner'ları, silahları ve kalkanları etkisiz hale getirmek için bu silahı kullanabilirsiniz. Alt-sistemleri hedeflemenize gerek dahi yok, tek yapmanız gereken nişan alıp ateş etmek. Sadece avcı ve bombardıman gemilerine karşı etkili, geniş gemilere karşı hiçbir varlık göstermiyor. Yine de bu silahı kullanmanız pek önermiyorum, bundan çok daha iyileri mevcut.

GTW-15 Avenger

Hız: 525 m/s
Menzil: 997m
Atış Hızı: 8 rmd/s
Hasar: Orta



Özel bir bilgisayara sahip radar ve silah sistemi olan GTW-15, özellikle yakın savunma görevlerinde çok işinize yarayacak. Gemi yüzeylerine verdiği ekstra hasar, onu özellikle Cruiser cinsi gemilere karşı etkili yapıyor. Ayrıca Shivan gemilerine hasar verebilen ilk gerçek silah. Kalkanlara karşı çok etkili olmaması, Shivan gemileriyle olan işinizin hala zor olmasına neden oluyor ama, en azından artık onlara zarar verebiliyorsunuz. Bu silah bulandıktan sonra, Prometheus silahı keşfedilinceye kadar gemilerinize standart olarak ekleyin.

GTW-32 Flail

Hız: 1000 m/s
Menzil: 1200m
Atış Hızı: 13.3 rmd/s
Hasar: Düşük



Özellikle taktiksel amaçlı kullanımda oldukça etkili. Düşmanın dikkatini çekip, onu diğer takım arkadaşlarınızın yanına çekmek için kullanabilirsiniz. Özellikle Avenger veya Prometheus ile birlikte kullanıldığında Shivan gemileri için ölümcül hale geliyor. Düşman gemilerinin kalkanlarını Flail ile indirdikten sonra, gemiyi yok etmek için başka bir silah kullanmanız tavsiye ederim. Banshee'den daha iyi, çünkü enerji kullanımı düşük ve bu sayede kalkanınıza daha çok enerji aktarılabiliyorsunuz. Ayrıca bombalardan kurtulmak için kullanılacak en iyi top da bu.

GTW-5 Prometheus

Hız: 450 m/s
Menzil: 900m
Atış Hızı: 6.7 rmd/s
Hasar: Çok Yüksek



Prometheus lazer tabanlı bir silah. Özel radar ve x-ışını sistemiyle hedefe kilitlenip, onun materyal yapısını analiz edebiliyor. GTW-5 enerji kullanımı açısından karşılaştırılacak olursak ML-16'dan daha az enerji tüketiyor. GTA'nın ürettiği olduğu en güçlü lazer olan Prometheus'u, keşfedildikten sonra bütün görevlerde geminize standart olarak ekleyin. Kalkanlara karşı çok yüksek bir performans göstermesi birle, düşmanın kalkanı düştüğünde saniyeler içinde onu yok edebiliyor. Flail ile ortak kullanmanızı tavsiye ederim.

GTW-7 Banshee

Hız: 650 m/s
Menzil: 975m
Atış Hızı: 5 rmd/s
Hasar: Çok Yüksek



Elektromanyetik bir silah olan Banshee, hedefe herhangi bir kalkanı kolaylıkla delip geçebilecek elektro manyetik enerji dalgaları gönderir. En kötü tarafı yüksek enerji gereksinimi. Shivan'lara karşı oldukça etkili ama, yalnızca GTF Valkyrie veya GTF Hercules gemilerine takılabilir. Ateş hızının düşüklüğü eğer it-dalaşına girecekseniz sorun yaratabiliyor ama gemilerin alt-sistemlerini ve bombardıman gemilerini yok etmek için bu cins daha iyi bir silah yok.

GTM MX-50

Cins: Isıya duyarlı
Hız: 150 m/s
Menzil: 1500m
Atış Hızı: 2.7 rmd/s
Hasar: Düşük



GTM-31 özel bir sinyal işleme ünitesine ve çok keskin bir durdurma yeteneğine sahip. Ana tasarım amacı, düşman gemilerinin alt-sistemlerini geçici olarak devre dışı bırakmak, bu şekilde Cruiser veya Destroyer sınıfı gemilerin lazer toplarını kolayca etkisiz hale getirmeniz mümkün. Bu etki yaklaşık 10 saniye boyunca kendini gösteriyor. Kullanmanız gereken bir silah olmadığını söyleyebilirim. Gerçekte çok fazla işe yaramıyor.

GTM-2 Fury

Cins: Kilitlenme özelliği yok
Hız: 300 m/s
Menzil: 900m
Atış Hızı: 6.7 rmd/s
Hasar: Düşük



Sıklıkla atılabilen, küçük ve hızlı füzeler. Küçük olduklarından gemilere yüksek sayıda monte edilebiliyorlar. Kilitlenme özelliği olmadığından, takip etmeniz gerekmeyen büyük hedeflere karşı etkili olabilir. Ama diğer durumlarda tamamen kullanışsız. Bu silahı geminize koymakla uğraşmayın.

GTW-51 Shield Breaker

Hız: 400 m/s
Menzil: 1600m
Atış Hızı: 3.3 rmd/s
Hasar: Orta/Özel



Bu silah özel olarak kalkanları etkisizleştirmek amacıyla üretilmiş. Avenger veya prometheus gibi kalkansız gemilere deşet hasar veren silahlarla birlikte kullanıldığında mükemmel sonuçlar veriyor. Az enerji kullanıyor ve çoğu gemiyle uyumlu.

GTM-4 Hornet

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 190 m/s
Menzil: 1140m
Atış Hızı: 1.0 rmd/s
Hasar: Orta



İşte oyundaki favori silahım. Mümkün olan tüm görevlerde bu silahı mutlaka geminize yerleştirin. Kesinlikle pişman olmayacaksınız. Her atışınızda bu füzelerden 4 tanesi birden ateşleniyor ve eğer tümü isabet ederse çok iyi zarar veriyor. Özellikle kalkanı düşmüş Shivan'ların korkulu ruyası diyebilirim. Tek negatif yanı menzilin çok yüksek olmaması ama, eğer bir Shivan'ın peşine takıldıysanız bu füzeleri ateşlemekten büyük bir zevk alacaksınız. Editörün Seçimi ödülünü bu füzelere veriyorum.

GTM-4 Interceptor

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 225 m/s
Menzil: 1250m
Atış Hızı: 1.0 rmd/s
Hasar: Orta



Düşmanın ana silah sistemlerinden yansıyan enerjiyi tespit edebilen özel lazer izleme sistemine sahip olan bu füze, önce geminin içine giriyor ve bir müddet sonra patlayarak gemiye zarar veriyor. GTA, avcı görevlerinde gemilere standart olarak bu füzeyi yerleştiriyor. Kısa kilitlenme zamanı, iyi hızı ve fazla sayıda yerleştirilebilmesi bu füzeyi, en iyilerden biri yapıyor. Büyük hedeflere karşı etkisiz olduğundan, böyle durumlarda kullanılmamalı. Eğer Hornet'iniz biterse, geri kalan gemileri temizlemeye çok yardımcı oluyor.

GTM Phoenix V

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 175 m/s
Menzil: 1750m
Atış Hızı: 0.4 rmd/s
Hasar: Yüksek



Interceptor ile aynı izleme sistemine sahip. Savunması iyi olan hedeflere karşı gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz. Bombardıman gemilerine karşı oldukça etkili ve bir avcı uçağına monte edilebilecek, tek başına en yüksek hasarı verebilen füze bu. İt-dalaşlarında kullanmanızı tavsiye etmem çünkü kilitlenme zamanı biraz uzun ve atış hızı düşük.

GTM-1 Synaptic Bomb

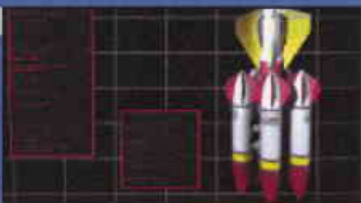
Cins: Isıya duyarlı
Hız: 160 m/s
Menzil: 800m
Atış Hızı: 0.4 rmd/s
Hasar: Orta



GTM-1, bünyesinde birkaç küçük akıllı bombacık taşıyan kuvvetli bir bomba. Hedefe olan uzaklık 100 metrenin altında olduğunda veya çarpışmaya 2 saniye kala, bu bombacıklar geminin en can alıcı noktalarına doğru yöneliyorlar ve bir küre şekline girip füzeden ayrılarak hedefe doğru gidiyorlar. Çarpışma gerçekleştiğinde veya çarpışma olmasa bile çarpışmanın beklendiği andan 1,5 saniye sonra bu bombacıklar patlıyor ve aldıkları küre şekli nedeniyle yakınlarında buldukları bölgeye oldukça ciddi hasar veriyorlar. Bir bombardıman gemisinin, avcı gemilerine karşı en büyük savunma silahı. Aynı anda birden fazla gemiye zarar verebiliyor.

GTM-86 Cluster Bomb

Cins: Isıya duyarlı
Hız: 160 m/s
Menzil: 800m
Atış Hızı: 0.2 rmd/s
Hasar: Yüksek



Synaptic bombanın ikinci jenerasyonu olarak tanımlanabilecek olan bu parçacık savaş başlığına sahip olan bomba, hedefe ulaştığında birincil savaş başlığı parçaları birden fazla ikincil savaş başlığına bölünüyor ve aynı anda patlıyorlar. Çok geniş bir patlama alanına sahip olduğundan, avcı uçağı gruplarına karşı kullanılabilir. Ama yine de bundan daha iyi bir sürü bomba var.

GTM-43 Stiletto

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 150 m/s
Menzil: 2250m
Atış Hızı: 1.0 rmd/s
Hasar: Yüksek



Füzeyi koruyan küçük bir kalkan sistemi var. Aynı boyuttaki diğer füzelerle karşılaştığımızda manevra yeteneğinin düşük olduğunu görüyoruz. Hedefe verdiği zarar düşük ama zaten bu füzenin ana kullanım amacı gemileri yok etmek değil. Tek vuruşta gemilerin alt-sistemlerini yok edebilme özelliği, onu GTA tarafında geliştirilen en iyi gemi etkisizleştirme silahı yapıyor. Hedefe kilitlenip vurduğu zaman, vurulan alt-sistem için daha fazla endişelenmenize gerek kalmıyor.

GTM-3 Tsunami

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 60 m/s
Menzil: 1500m
Atış Hızı: 0.10 rmd/s
Hasar: Çok Yüksek



Bu füze fırlatılmadan hemen önce geminin ana bilgisayarlarıyla bağlantı kurarak, hedefin cinsi ile ilgili bilgileri alır ve çok akıllı bir izleme sistemine sahiptir. Yavaş ve manevra yeteneği düşük bir füzedir. Anti-madde savaş başlığı taşıyan bu füzeden, anti-maddenin durağan olmaması yüzünden bir GTA bombardıman gemisine en fazla altı tane takılabilir. Büyük hedeflerin ve ana gemilerin yok edilmesinde kullanılan standart Terran bombasıdır. Fırlatılmak için kilitlenmeye ihtiyaç duyduğundan ana gemilere 1,5km yaklaşmanız gerekecek ve ana gemilerin silah sistemleri de hiç de hafife alınmayacak kadar güçlü olduğundan biraz da yeteneğe ihtiyacınız olacak. Birkaç Tsunami, herhangi bir gemiyi rahatlıkla yok edebilir. Eğer kanat gemilerinizi bu füzelerle doldurursanız oldukça verimli sonuçlar alabilirsiniz.

GTM-N1 Harbinger

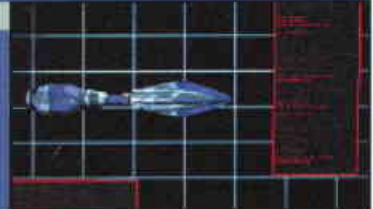
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 50 m/s
Menzil: 1500m
Atış Hızı: 0.07 rmd/s
Hasar: Mühüş



Harbinger, bünyesinde 3 adet füzyon bombası taşıyan bir füzyon bombası. Normalde GTA avcı ve bombardıman gemileri bu bombadan en fazla iki tane taşıyabiliyorlar. Çarpışma sonrası yarattığı şok dalgası kesinlikle yok edici, bu yüzden çarpışma gerçekleştiğinde çok yakınlarda olmamaya özen gösterin. Lucifer gemisini yok etmek için kullanabileceğiniz en iyi bomba diyebilirim (Tsunami'yi de unutmamak lazım). Bunun dışında Hammer of Light destroyerini yok etmek için de bu bombaları kullanın. Sekiz tane Harbinger destroyeri patlatabiliyor. Tabii sekiz tane Harbinger demek, silahları tekrar yüklemek için zaman ayırmanız gerektiği anlamına da geliyor, tabii bu bombayı taşıyan başka kanat gemileriniz yoksa. Çok yavaş atış hızına sahip; iki atış arasında yaklaşık 30 saniye gibi bir süre gerekebilir, o yüzden kullanırken özen gösterin.

GTM-11 EM Pulse

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 250 m/s
Menzil: 1250m
Atış Hızı: 0.5 rmd/s
Hasar: Düşük/Özel



Çarpışmayla beraber, hedef geminin elektronik sistemlerini devre dışı bırakır. Böylece hedef; iletişim kurma, silah kilitleme gibi özelliklerden mahsur kalır. Doğru kullanıldığında bir Seraphim bombardıman gemisini, size onu yok etmeye yetecek zaman verecek kadar durdurabilir. Yine de bu bombanın yerine yükleyeceğimiz Hornet füzeleri, bu füzeden 1000 kat daha etkili olacaktır.

Evet işte Freespace'te kullanabileceğiniz silahlar ve gemiler böyle. Herhalde artık bir eskort görevine çıkarken hangi gemiyi tercih edeceğinizi veya Cruiser'lara karşı en etkili hangi silahı kullanabileceğinizi biliyorsunuz. Bundan çok çok uzun zaman önce strateji ustalarının ustası bir büyüğüm bana aynen şöyle demişti: "Artık elinde bulunan güçleri tanıdığına göre,

böyle bir uzay strateji/simülasyon/aksiyon oyununda çok başarılı olabilirsin. Aferin sana oğlum, hep böyle devam et". Tabii o zamanlar Freespace diye bir oyun olmadığı için, yüzüne boş boş bakmaya ve "ne diyo bu adam yaa" diye düşünmeye devam etmiştim. Şimdi herşeyi çok daha iyi anlıyorum.

Eser Güven

PC HİLELERİ

Önümüzdeki ay yine dört sayfa.

NOX



Cheat yapmayı mümkün kılabilmek için oyun sırasında F1'e basın. Bu sayede konsol açılacaktır. "racoiaws" yazdığınızda cheat kodunu aktif hale getirirsiniz. Artık istediğiniz kodları yazabilirsiniz.

- set god – Tanrı modunu açar kapar. Zihninizi hasar alsa bile canınıza bir şey olmaz. Mala gelir ama cana gelmez yani.
- cheat health – Sağlığınızı doldurur.
- cheat mana – Mana'nızı doldurur.
- cheat ability – Warrior'ların yeteneklerini tekrar kullanmaları için güç toplamalarına gerek bırakmaz.
- cheat spells – Leveldaki bütün büyükleri ele geçirmenizi sağlar.
- help cheat – Cheat listi gösterir.
- cheat gold # – İsteddiğiniz kadar altın verir.
- cheat level # – İsteddiğiniz skill level'a çıkartır.
- cheat goto {x,y} – İsteddiğiniz koordinatlara götürür.
- cheat goto [waypoint name] – İsteddiğiniz way pointe götürür.

Messiah

Oyun içindeyken escape'e basın ve aşağıdakileri yazın ama ne yavaş ne hızlı yazmalısınız.

Code	Result	heydoc	Medic
ucantkilme	Tanrı modunu açar.	smellyguy	Chot 1
fleshblood	kapatır	nohygiene	Chot 2
braindead	yapay zeka kapalı	ldontdance	Chot 3
einstein	açık	scumbucket	Chot 4
icantsee	yapay zekanın görüşü kapalı	chotling	Chot Dwarf
icansee	açık	smellysteroids	Chot Behemoth
freeze	Kamerayı dondurur	fungirl	Fungirl
thaw	açar	workit	Frost 1
toohard	oyunu bitirir	mansream	Frost 2
charwire	karakter Wireframe açık	specialguy	Hung
charwireoff	Character Wireframe kapalı	averagejoe	Male Dweller 1
worldwire	World Wireframe açık	averagejack	Male Dweller 2
worldwireoff	World Wireframe kapalı	averagejohn	Male Dweller 3
onpolycout	Polycout açık	janeplain	Female Dweller 1
offpolycout	Polycout kapalı	jillplain	Female Dweller 2
gamepot	mermi verir	femfatale	Subgiri 1
voodooextreme	bazoka verir	nastyone	Subgiri 2
softwarebuys	granades verir	vamint	Rat
weldme	Welding Torch verir	bestfriend	Barman
buzzbuzz	Buzzsaw	bringmeadrink	Waitress
boomstick	Pumpgun	bustamove	Dancer 1
rapidfire	Machinegun	cutarug	Dancer 2
silencide	Maiter	mbalot	DJ
lightmeup	Flamethrower	tophat	Pimp Daddy
cooloff	Pak Gun	onsteroids	Behemoth
bigbang	Bazooka	addedfirepower	Offensive Bot
coolfx	Maser	keepmecompany	Companion Bot
stickaround	Harpoon Gun	letmein	Bouncer
illbeback	Weapon Ammo		
getsome	Grenades		
lcp	Light Cop		
mcop	Medium Cop		
hcop	Heavy Cop		
rcop	Riot Cop		
guncmndr	Gun Commander		
incharge	Domina		
mynightmare	Armored Behemoth		
cantseemyface	Welder		
worknman	Worker		
egghead	Scientist		
glowstick	Radiation Worker		



Descent: Freespace

Kodları çalıştırmak için WWW.VOLITION-INC.COM yazın ve "-" tuşuna basılı tutarak aşağıdakileri yazın.

- C – Düşmana mesaj gönderir
- Shift C – countermeasure'ı açar kapatır.
- K – hedefin mevcudiyetini ebedi istirahata yollar.
- Shift K – hedeflenmiş subsystemi yok eder.
- Alt K – kendinize %10 hasar verir. (mazozistler için)
- I – vurulmazlık
- Shift I – Hedefin vurulmazlığını açar kapar.
- O – Fizik kurallarını açar kapar.
- Shift W – sınırsız mermi tüm gemiler için.
- W – sınırsız mermi sizin geminiz için.
- G – Tüm ana görevleri başarır
- Shift G – Tüm ikincil görevleri başarır.
- Alt G – Tüm ekstra görevleri başarır.
- 9 – ikincil silahlar arasında geçiş yapar.
- Shift 9 – tersine geçiş yapar.
- o – birincil silahlar arasında geçiş yapar
- Shift o – tersine geçiş yapar.
- R – hedefin silahlarını geri doldurur.

Note: Cheat kodlarını açarsanız diğer görevlere geçemezsiniz.

AMAAAA...

Bir single görevde girin ve sonsuz mermi yapın sonra da görevden çıkın. Bitirmek zorunda değilsiniz. Tekrar campaign'e döndüğünüzde sonsuz mermi'niz olacak ve görevleri de geçebilirsiniz. Bu lütfiğimizi de unutmayın. Yoksa çok sürünürdünüz.



PLAYSTATION HİLELERİ

Resident Evil: Gun survivor

Büyük adamları her öldürdüğünüzde yere mermi düşüreceklerdir. Ancak burada dikkat etmeniz gereken, istediğiniz mermiyi alabilmek için bu tipleri belli silahlarla öldürmenizdir. Yani eğer tabancayla öldürürseniz bir sonraki silahın mermisini, shotgun mermisi alırsınız. Silahların sırası ise handgun - shotgun - flame rounds - acid rounds - grenade rounds - magnum ammo. Aklınızda olsun.

SYPHON FILTER 2

Hard Mode:

İlk ekranda One Player seçeneğini ışıklandır ve şu tuşlara bas. Kare + Daire + L1 + R2 + Select + Up + X.

Görevi bitirin

Oyunu dondur ve Weaponary seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2 + R2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsiniz.

Super Agent mode:

Oyunu dondur ve Weaponary seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsiniz.



Filmli görmek:

Oyunu dondur ve Briefing seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2 + R2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsiniz.

ISS Pro Evolution

All-star Takımları kupa modunda
Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right.

Bonus stadium:

Konami kupasını kazanırsanız Clubhouse stadiumunda oynama hakkı kazanırsınız.

Euro/World Allstars teams:

Bu takımlarla oynamak için International ve Konami kupalarını kazanmalısınız.

Classic Euro/World Allstars teams:

Bu takımlarla oynayabilmek için International, Konami, Europe, African, American, ve the Asian kupalarını kazanmalısınız.

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Level seçmek:

Ana menüdeyken L1, L1, Circle, Circle, Square, Square.

*İlk levelda video kameraları vurursanız düşmanların gelmesi durur.

*Ne zaman kırmızı bir düğme görürseniz basın veya ateş edin.

*Warehouse bölümünde tahta kutulara ateş edin ve çıkan yoldan yukarı tırmanabilirsiniz.

*Araba sürme bölümünde, zaman bonuslarını toplamazsanız işiniz çok zor.

WuTang Shaolin Style

Parental Unlock: üçgen, daire, X, X, kare, üçgen, daire, kare

Bütün karakterler ana menüde Sağ, sağ, sağ, sağ, sol, sol, sol, kare, daire, kare, kare

Hystrix Versus modunda, Method Man'ın üzerine gel (karakter seçme ekranında). Sonra Holdu basılı tut ve X'e bas.

Fearmentor Versus modunda, RZA'nın üzerine gel

ve Select tuşuna basılı tutarken and X'e bas.

Gasche Versus modunda Masta Killa'nın üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Xin: Versus modunda Inspecta Deck'in üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Lecher: Versus modunda O1'dirty'nin üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Sinesis: Versus modunda U-God'un üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Cerith: Versus modunda GZA'nın üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Otis: Versus modunda Ghostface Killah'ın üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Gear: Versus modunda Raekwon'un üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Tek oyuncuda gizli modlar. R1 + R2'yi basılı tutarken bir level seç.

Müziği değiştirmek Starta bas ve oyunu durdur. Oyun cd'sini dinlemek istediğin bir müzik cd si ile değiştir.



LEVEL CLUB

Level okurları için, yepyeni bir hizmet daha sunuyor. Aşağıda yer alan ürünleri sipariş etmeniz için 0212 297 17 24 nolu telefonda Ayten Çar'ı aramanız ve verilen bilgiler ile sipariş formunu doldurup ulaştırmanız yeterli.

DIAMOND VIPER II EKRAM KARTI

32MB SDRAM ve AGP 4X desteği. S3TC doku sıkıştırması.
Donanım üzerinden gerçek DVD desteği ve TV Out.



174\$+KDV

DIAMOND STEALTH III S540

32MB SDRAM ve AGP 4X desteği. S3TC doku sıkıştırması.
Donanım üzerinden gerçek DVD desteği ve TV Out.



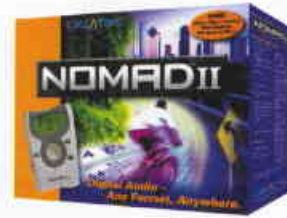
94\$+KDV

Siparişleriniz için

0212 297 17 24
(120-116 Dahili)

CREATIVE NOMAD II MP3 PLAYER

MP3 ve WMA çalabilme, 20 kanal hafızalı FM radyo ve 4 saat ses kayıt imkanı.
USB bağlantısı. 64MB Smart Media.



293\$+KDV

AVERMEDIA TV CAPTURE 98

Tam kare ekran. 181 kanal+kablo tv, 16 kanal önizleme, Mute fonksiyonu, video capture, s-video, pci taban, tam ekran capture, NTSC, PAL, SECAM desteği. Video konferans desteği, uzaktan kumanda.



79\$+KDV



99.000.000 TL.
KDV Dahil

SONY PlayStation CONSOLE PAKET (OYUN HEDİYELİ)

SONY EURASIA tarafından 1 yıl garantili



YARIŞ

17.000.000 TL. KDV Dahil ROLLCEGE STAGE 2

17.000.000 TL. KDV Dahil CRASH TEAM RACING

17.000.000 TL. KDV Dahil GRAN TURISMO 2

PLATFORM/MACERA

17.000.000 TL. KDV Dahil X-FILES

22.500.000 TL. KDV Dahil SYPHON FILTER

17.000.000 TL. KDV Dahil TARZAN

18.000.000 TL. KDV Dahil SPYRO 2

SAVAŞ/SİMÜLASYON

17.000.000 TL. KDV Dahil

G-POLICE 2

• Ürünler Stoklarımız ile sınırlıdır.

• TV kartı KDV oranı % 25'tir

ONLINE GAMING

İnternette kurt oyuncular için yeni avlar...



Güneşli bahar günlerinden, karanlık, dar ve kasvetli oyun koridorlarındaki oyunculara merhaba.

Evet havaların ısınmasıyla birlikte oyun piyasasının ne olacağı da merak konusu. Firmaların kısa süre sonra vitrine koyacakları yeni ürünler mi ilginizi çekecek yoksa yazın Marmaris'te güneş keyfi mi? Ama yazın baştan sıcaklarında, online bir California sahillerinde sörf yarış oyunu çıkardı sanırım yazın da kışın da oldukça ilgi görecekti. Hatta aslında koridorlarda dolaşıp adam öldürmekten farklı yapılabilecek o kadar ayrı ve güzel oyun türü var ki! Ama sanırım üreticiler gelen talepleri çok sıkı bir şekilde eleyp gene katilim üzerine süslü oyunlar yazmakta kararlılar. Ama bunun talepkarlık kısmını da bizler gerçekleştiriyoruz tabii ki, o da ayrı bir konu. Eskiden hatırlardım da Sinan'la eski 8 bitlik Amstrad bilgisayarlarımızda o zamanın online sayılabilecek :) aynı ekranda ikiye bölünmüş olarak iki oyuncunun birbirine karşı yarıştığı çeşitli spor oyunlarını zevkle oynardık. Winter Games ve Summer Games ile World Games bu türde en sevdiğimiz oyunlardı. Ne günlerdi ama...

Zaman geçiyor geçmesine ama, yurtdışındaki oyun kurtları da her geçen gün neredeyse yeni bir şeyler çıkarmadan rahat edemiyorlar. Elbette bizde onlara ayak uyduralım derken büyük bir oyun pazan fırtınasının içinde kendimizi buluyoruz. Bu ay Online Gaming köşemizi kanşık oyun ve konulardan derleyeceğiz. Bakalım yeni neler var, neler yok?

Öncelikle...

Öncelikle vermek istediğim bazı haberler var; biliyorsunuz Level Online web sayfamız açıldı. www.level.com.tr adresinden ziyaretiniz mümkün. Aslında şu



anda sayfaların teste olduğunu, yani bir nevi beta aşamasında olduğunu söylemek gerek. Dolayısıyla, mevcut olan eksiklerin tamamlanması, şu an geçici olarak konulmuş şeylerin kaldırılması veya bazı kısımlarında eklemeler, çıkarmalar olabilir. Fakat genel anlamdaki içeriği ve şekli hakkında fikir, görüş ve önerilerinizi webmaster@level.com.tr adresi-

ne gönderebilirsiniz. Zaten sayfalarda sizin de eklemeler yapabileceğiniz, bazı oyun ve haber yazabileceğiniz bölümler yapmayı düşünüyoruz... bu sayede siz de yazılarınızı binlerce Level okuruna ulaştırabileceksiniz.

Konumuzla alakalı olarak daha önemlisi, web sayfamızda bulunan tamamen farklı içerikli bir Multiplayer Oyunlar ağırlıklı Onli-

ne Gaming köşesi! Buraya web sitemizde bulunan linklerden ulaşabilirsiniz. Şu an yapım aşamasında olduğundan, sayfa içi linkler çalışmayabilir. Level'in web sitesinde ayrıca, Türkiye'de oynanan en popüler multiplayer oyunlar ağırlıklı olarak, en son haberler, güncellemeler, herkesi bir araya toplayabilecek ve fikir alışverişini sağlayacak mesaj boardu, çeşitli oyun konfigürasyonları ile acemiler için nasıl oynanır, nereye bağlanılır, oyun sunucu adresleri nelerdir, ustalar için dan sayfaları linkleri, oyuncuları tanıtan oyuncu profilleri, göndereceğiniz maçların demolarından seçilmiş olan ayın maçı, diğer demolarınız, ayın oyuncusu ile röportaj ve daha birçok faaliyet olacak... Hepinizin yardımlarını ve önerilerini bekliyoruz.

Bu ayın Online Gaming köşesinin Hit'i olmayı hak eden bir oyundan bahsetmek istiyorum

sizlere. Bu oyunu diğer oyunlardan ayıran bir şey var; sanırım biraz da hüznü içeren hikayesi... Bu yüzden sizin de bilmenizi ve oyunu denemenizi istedim. Oyunumuz TreadMarks! Oyun şu anda Longbow Digital Arts adlı firma tarafından pazarlanıyor. Treadmarks bildiğimiz off-road tarzı oyunlara benzeyen bir şekilde hazırlanmış 3D tank yarış ve savaş oyunu. Gerçekten çok güzel yapılmış bir grafik motoru var, teknik olarak tamamen haritadaki araziye hasar verebiliyorsunuz, delikler açabiliyor, yanık izleri oluşturabiliyorsunuz. 20 farklı tank modeli var. Bunlardan 9 tanesi M1- Abrahams ve T-72 versiyonu turbo-charge'lı çelik tank, 11 tane düz kaplamalı Likid sıvı tank sizleri uçuracak. 23 farklı silah ve power uplar, 120 mm'lik mermiler, seri atış füzeleri, güdümlü füzeler, şok sarsıntı füzeleri, alev makineleri, plazma silahları, plazma mayınları, hava saldırıları, makineli silahlar, seri ağır makineli silahlar, lazerler, çoklu ateşli silahlar, delici matkaplar, uzun mesafeli toplar, deniz silahları, nükleer silahlar ve daha birçok ekstra silahlar ile sanırım silah sıkıntısı yaşamayacaksınız :)

Oyunun özelliklerini, görüntü-



lerini, silahları ve benzer içeriklerini kolayca değiştirebileceğiniz de üretici firma tarafından söyleniyor. Müzikleri ise profesyonel olarak yapılmış 57 dakikalık 11 track'ten oluşuyor. Özellikle OpenGL ağırlıklı olarak tüm 3D kart özelliklerini destekliyor. Tek kişilik oyunda çeşitli oyun mod'ları mevcut, lig türü yarışlardan tek oyunluk yarış ve savaşlara, destruction derby stilineki





bilgisayarın yönettiği diğer oyunlara karşı deathmatch şeklinde de oynanabiliyor. Multiplayer'da ise deathmatch, otomatik Internet'ten oyun arama özelliği ile yeni oyuncular bulabilir, onlarla çeşitli aşamalarda oynayabilirsiniz. Özellikle oynadığınız alanların deformasyona uğraması oldukça güzel düşünülmüş.

Oyunun kısa hikayesi ise şöyle: Oyunu yapan çocuk 18 yaşında programcılığa başlıyor ve oldukça ilerletiyor kendisini. Birkaç küçük shareware oyun programı yazıyor. Fakat ne yazık ki genç yaşına rağmen kanser hastalığına yakalanmış ve bu yüzden kanserli çocukların dileklerini gerçekleştiren bir derneğe gidiyor ve "Ben John Carmack'la konuşmak istiyorum," diyor. Daha sonra isteği üzerine John Carmack ile irtibata geçilip bu çocuk ile buluşturuluyor. Carmack'ın Ferrarisi ile bir güzel tur atıyorlar vs. Daha sonra Carmack'a TreadMarks'tan bahsediyor ve sadece bitirmek istediğini, büyük bir şey yapmaya çalışmadığını söylüyor. Ve böylece çocuk oyunu bitiriyor, pazara sunuluyor ve ardından bir oyun

festivalinde 3 adet çeşitli dallarda ödül alıyor TreadMarks (en iyi dizaynı, en iyi kod ve bir ödül daha). Ardından da ne yazık ki çocuk kansere yenik düşüyor ve ölüyor! Bir iki hafta içinde... Açıklı öykü bu işte. Çocuk oyunun tamamını kendi programlamış, grafikleri, modelleri ise ailesi hazırlamış... (kardeşi, babası ve annesi) Bu yazdıklarım Carmack'ın olay sonrası söylediklerinden kısa bir alıntı. Detaylı bilgileri www.treadmarks.com'dan bulabilir, oyunu oynanabilir, demo-sunu indirebilirsiniz.

Quake 3 Motorunda yapılan yeni bir oyun:



Alice

13 Ağustos 1999'da Electronic Arts, meşhur American McGee'nin Alice adlı oyununu duyurdu. Bu oyun bildiğimiz Lewis Carroll'un Alice's Adventures in Wonderland yani, Alice Harikalar Diyarında adlı klasiği üzerine yapılmış. Oyun belki 3D gözlüklere destek verecek olan 3D insan bakışı açısından oynanabilen bir şekilde Quake 3 motoru ile yazılıyor. Kötü oyuncuların, saldırgan yaratıkların, zorlu bilimcilerin ve ürkütücü yabancı karakterlerin arasında çeşitli oyuncuları bir nevi silah şeklinde kullanıyorsunuz. Bildiğiniz gibi tırtıl, bulmanız gereken ilk dostu-

nuz olacak. Şu andaki oyunun çıkış tarihi 2000 yılından sonra görünüyor. Multiplayer özelliklerinin desteklendiği oyun cGee's Redwood City geliştirme takımı tarafından yapılıyor.

Quake 3-Jailbreak

<http://q3j3.teamreaction.com>

Sonunda Ouake 2 için bulunan meşhur mod Jailbreak'in Ouake 3 için olanı yapıldı.

Bilmeyenler için kısaca anlatayım. Jailbreak Ouake 3 Arena için yeni versiyonu yapılmış bir takım oyunu modudur. Oyun iki takım tarafından oynanıyor, bunlara Mavi takım ve Kırmızı takım diyebiliriz. Birisi vurulduğunda karşı rakip takımın hapishanesine gönderiliyor. Hapishanede ise takım arkadaşlarınızın sizi kurtarması için dua edeceksiniz, kurtarmak içinse arkadaşınızı serbest bırakacak düğmeyi vurmanız gerekiyor veya beraber çalışıp özgürlüğüne tekrar kavuşmak için hapis-hane içinde bulunan bir kaçış deliği bulmak zorundasınız. Hangi takım tüm oyuncuları hapse tı-karsa o takım haliyle kazanıyor. Denemenizi tavsiye ederim, oldukça eğlenceli va-





kitler geçirebilirsiniz. Bir hatırlatma; bu modun Quake 2 için olanı da daha evelden mevcuttu, onu da denemeniz mümkün.

Ayın Konuk Web sitesi

<http://members.tripod.com/srgclan>

Bu ay sizlere tanıtacağımız site SRG Clan sitesi. Sitenin genel olarak hoş bir görüntüsü var. Ana sayfaya girdiğinizde sizlere bulletin board tarzı bir bölüm karşılıyor. SRG klanının üyeleri buraya fikirlerini ve eleştirilerini

yazıyorlar. Sitede ayrıca klan üyelerinin hakkında geniş bilgiler alabilirsiniz. News bölümünde klan aktiviteleri hakkında bilgiler var. Dosyalara girdiğinizde Unreal Tournament ile ilgili patch, mod vs. dosyaları edinebilirsiniz.

Ayrıca sitede klana online üyelik başvurusu yapabileceğiniz bir form ve bir anket de bulunmaktadır. Bir klan sitesinde olması gereken herşey bu sitede mevcut. SRG klana başarılar diliyoruz. Aşağıda kendileri ile yaptığımız kısa söyleşiyi bulabilirsiniz.

LEVEL Bu ay konuştuğumuz bir eski Quaker, yeni Unreal oyuncusu. SRG klanından Gargadar. Kendisi SRG klanının kurucusu ve OLG camiasının eski oyuncularından birisi. Evet Gargadar, Online oyun oynamaya ne zaman başladın?

GARGADAR: Bayağı uzun zaman önce [fp]Predator'le ve başka arkadaşlarla beraber Doom oynardık. O zamanlar net filan yok tabii, binbir zahmetle makineleri bir arkadaşın evine taşıyor, lan party'ler yapardık. Daha sonra ben bu işe bir süre ara verdim. Sonra baktım Pre, Quake2 diye bir oyun oynuyor. !!!!! "Lan bak Raksnet'in oyun server'ları var, gel sen de takıl," dedi. O gün oturdum makinenin başına, bir de baktım bu oyun mouse olmadan oynanmıyo kastım bayaa tabii alışmışız klavyeye. Tokay'da oynadım ilk oyunumu. Hacamat ettiler tabii."

LEVEL Peki OLG sence bir spor mudur?

GARGADAR: O kadar uzun boylu ederiz, çok güzel eleştiriler alıyorum. Aslında bir boş zamanları değerlendirme aracı. Chat yapmaya tercih ediyorum kendi adıma. Çünkü daha sıkı dostluklar kurulabiliyor.

LEVEL Quake'i neden bıraktın peki?

GARGADAR: Her oyunun bir patlama noktası vardır. O noktayı buldum sanırım. Bir de ben çok iyi



bir oyuncu değilim sanıyorum. Bir yere gelemeyeceksem kasmamın da gereği yok. Daha çok hoşuma giden Unreal'e yöneldim ben de.

LEVEL Son olarak OLG okurlarına söylemek istediğin bir şey var mı?

GARGADAR: Herşeyden önce yeni dostlara bir şeyler söylemek istiyorum. Bunun bir oyun olduğunu sakın unutmasınlar. Kırıcı olmasınlar. Tecrübe edindikten sonra yeni başlayanlara yardım olsunlar. Biz öyle yaptık ve her zaman kazandık. Burada gerçek dostlar edinme fırsatınız var, bunları değerlendirin.

LEVEL Teşekkür ederiz Garga.

GARGADAR: Reça.

Son olarak web sayfamıza bugün ilginiz için çok teşekkür ederiz, çok güzel eleştiriler alıyorum, yakında çok daha güzel olacağını tekrar belirtiyorum, fakat sizden bir ricamız olacak! Lütfen abonelik veya dergi ile ilgili olan eksik sayılar ve benzeri ihtiyaç ve sorularınız için webmaster'a mail atmayın, bu konularda Level.künye kısmında bulunan mail ve telefon numaralarından en kısa şekilde yetkililere ulaşabilirsiniz.

Gelecek ay yeni konularda görüşmek üzere, kendinize iyi bakın denize güneş yağınızı sürmeden girmeyin, yani kalkarsız oynamayın sakın... mutlu haftalar...

Kaan



İnternet'in sonu bu mu olacaktı!

Türkiye'de İnternet'e neler oluyor? Bugüne kadar oldukça iyi bir çizgide giden İSS'ler son aylarda niçin ayak oyunları ve pazar payı kapma savaşlarına giriştiler? Aslında herşey TTNet'in aktif hale gelmesi ve fiyatların düşmesiyle başladı. Daha sonra Superonline ve TurkNet gibi büyük İSS'lerin el değiştirmesine şahit olduk. Ardından İxir'in de piyasaya girmesiyle İSS'lerimiz ile bilgisayar başından çok televizyon başında karşılaştık. Ama bundan sonra işler iyice karıştı. Benim için ilk şaşkınlık aylık 2\$, yıllık ise 12\$'a İnternet aboneliğinin dağıtılmasıydı. Tüm Türkiye için sadece bir telefon numarasına sahip olan şirketin hatları kısa sürede yüksek yoğunluğa ulaştı. Bir süredir de sizlerle yaptığım konuşmalardan Webbee abonelerinin İnternet'e nadiren bağlanabildiğini duyuyorum.

Buna benzer bir uygulama daha sonra E-kolay adıyla Doğan grubundan geldi. Yine ucuz fiyatlar ve yoğun reklam kampanyası ile bu sefer ömür boyu sınırsız bağlantı sunuluyordu. 80\$ civarı bir fiyat karşılığı ömrünüz yettiğince kullanma fikri başta ilginç gelebilir ama ben bunun tamamen palavra olduğunu düşünüyorum. Çünkü modem ile kurulan dial-up İnternet bağlantılarının ömrü ancak 3-5 sene daha devam edebilir. Şimdiden Kablo İnternet yaygınlaşıyor ve bunu yakın gelecekte DSL benzeri gelişmiş bakır kablo sistemleri izleyecek. 7-9 sene içinde ülkemizde dial-up modem kullanıcısı kalmayacağını ön görmek her halde yanlış olmaz. Yani E-kolay'ın sözünü tutması her hangi bir insana 20-30 yıl İnternet sunabilmesi mümkün gözüküyor.

Tabii bir de 0 dolar ve hatta 0 pesetaya ömür boyu abonelik kavramı var. Üstelik bu ömür boyu abonelik size ilk 5 saat ücretsiz İnternet bağlantısı sunuyor. Gerçi bu sistemin etik olarak yanlış bir yanı yok. Ancak bu sisteme gidilmesinin altında yatan sebep belli bir oranda Webbee ve E-kolay ile ortak. Bence burada ki amaç abone sayılarını yüksek göstermek. Çünkü bir İSS'in toplam değeri sahip olduğu abone sayısı ile ölçülüyor. Benim teorim firmaların altyapısı kurulmuş bir hizmet sunmaktan çok apar topar abone toplayıp şirketlerinin değerini arttırmayı böylece ya borsaya açılarak ya da başka kanallarla bu şirket değerini geri çevirmeyi planlamaları.

Tabii tüm bunlar bir bağlantı numarasından ibaret, hiçbir ek hizmete sahip olmayan, hatları sürekli olarak meşgul, yurt dışı çıkışları yavaş İSS'ler doğuruyor. Bana sorarsanız bu tip vaatlere kulak asmayın. Eğer İnternet'i seyrek olarak kullanıyorsanız saat başı İnternet sistemine geçebilirsiniz. Ancak aksi halde alışılageldiğimiz İnternet paketlerini ve alışılageldiğimiz İSS'leri kullanmanızı öneririm. Online-shopping'den, portal sitelere, hosting'den WAP'a kadar pek çok ek hizmeti olan ve en önemlisi online oyun server'larına sahip; alt yapısını ve piyasadaki varlığını kanıtlanmış İSS'lerden bahsediyorum.



Tuğbek Ölek



Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.



Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüksüz bırakmayacağız.



Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Haberler

sf 118

Ayın Ürünleri

DIAMOND
Viper II sf 120

YAMAHA
MS-35D sf 121

CREATIVE
FPS1000 Millennium Edition sf 121

CREATIVE
Cobra Gamepad II sf 122

CREATIVE
Nomad II sf 123

NEC
LCD1525V sf 124

HYUNDAI
790S sf 124

PLEXTOR
12/4/32 CDRW sf 125

PHILIPS
107S sf 125

AVERMEDIA
AverKey Pro VerKey Pro sf 126

SURECOM
EP-107P sf 126

ABIT
KA7 sf 127

Ace's Zone

sf 128

Donanım Pazarı

sf 129

Mektup

sf 130

Intel ve AMD; iki yorgun savaşçı!

Aylardır haber sayfalarını Intel ve AMD ile doldurmaktan gerçekten sıkılmışım. Neyse ki geçen ay içinde her iki firma da 1GHz sınırını geçerek kendilerini tatmin ettiler ve sessizliğe büründüler. Ay içinde Intel Celeron'ları ile ilgilenirken AMD server'lar için üreteceği Thunderbird üzerine eğildi. Ne Athlon cephesinden ne de Pentium III cephesinden hiç ses çıkmadı, çıktysa da o kadar cılız ki gözümden kaçtı.

Bunun bir sebebi iki firmanın da gerçekten yoğun bir tempoyu uzun süredir devam ettiriyor olması. Ama asıl önemli sebep artık ürettikleri işlemcilerden kar etmek istemeleri. Pazara sürekli yeni işlemcilerin girip çıkması ürünlerin piyasada daha az kalmasına ve karlılığının düşmesine yol açıyor.

ATI All-in-Wonder'ların sınırını zorluyor

ATI, All-in-Wonder serisi ekran kartlarının da harika yeni teknolojiler kullanacağını duyurdu. Bu teknolojilerden ilki Timeshifting. Bu teknoloji sayesinde TV izleme deneyiminiz bambaşka bir çehreye bürünüyor. Bu teknolojinin bize kazandırdığı ilk yetenek TV programlarını istediğimiz zaman durdurabiliyoruz. Aynı mevcut ekran kartlarındaki still komutu gibi. Ancak buradaki fark tekrar play'e bastığınızda programı kaldığınız yerden ve hiç bir şey kaçırmadan seyretmeye devam edebilirsiniz. Ayrıca TV programlarını geri sarabilir veya ağır çekim oynatabilir ve hatta daha önce geri sarıysanız ileri sarabilirsiniz. Bunun gerçekleşmesi için TV frekansları hard-diske kaydedilip belli bir süre saklanıyorlar.

İkinci teknoloji Interactive Program Guide ise sadece Amerika'da işe yarıyor ama bizim içinde bir umut. Bu teknoloji sayesinde bir yandan TV izlerken diğer yandan interaktif program listesine göz atıp hoşunuza giden programları işaretleyebilirsiniz. Ve o program başladığında bilgisayarınız otomatik olarak kanal değiştiriyor. Sistem tüm amerika kanallarını içiyor.



Via Dünyayı İstila mı Edecek?

Şirket son olarak S3'ün grafik kolunu satın aldı

Birileri Via'yı durdurmazsa yakında bırakın bilgisayar piyasasını beyaz esya piyasasındaki her firmayı satın alacaklar. Geçen sene içinde Cyrix'in satın alınmalarından sonra S3'ün bir kısmını satın alan şirket geçen ay içinde S3'ün grafik kolunun tümünü satın aldı. Böylece S3 ekran kartı piyasasından tamamen çekilmiş oldu. S3'ün geçen sene içinde dev ekran kartı üreticisi Diamond'ı satın aldığını düşününce tüm bu olanlar kulağa sağma geliyor. Bugüne kadar sadece grafik çipi üreten firma Diamond'ı satın aldıktan sonra grafik piyasasında oldukça güçlü bir hale gelmişti. Şimdi grafik kolunu Via'ya devrederek ekran kartı piyasasından çekildiler. Burada insanın aklına gelen en önemli soru bundan sonra S3'ün ne yapacağı. S3 bu konuda oldukça kararlı. Diamond'ı aldıktan sonra girdikleri modem pazarına ağırlık vereceklerini ve bundan sonra sadece Internet ve network alanında çalışacaklarını söylüyorlar. S3'ün bir sene içinde en önemli grafik çipi üreticiliğinden



modem üreticiliğine geçmiş olmasının sebepleri ve sonuçta tüm bu gelişmelerin S3'ün karına mı zararına mı olduğu benim de tahayyül sınırlarımı aşıyor. Aklima takılan diğer bir konu da bu anlaşma ile Diamond markasının ekran kartı piyasasından çekilip çekilmeyeceği. Yani artık Diamond marka ekran kartları görmeyecek miyiz yoksa S3 Diamond modelleri üretirlerse, Diamond markalı ekran kartı mı üretecek şu an için belli değil.

Bu anlaşma ile Via'nın anakart çipsetleri ve işlemciden sonra ekran kartı piyasasında da hatırı sayılır bir yer edindiği kesin. Bu arada firma aşırı büyümenin zararlarını şimdiden çekmeye başlamış olmalı ki işlemci kolu olan Cyrix'i tamamen ayrı bir şirket haline getiriyor. Şirketin tümü Via'ya ait olacak ancak daha bağımsız hareket edebilecek.

Aureal İçin Ağıt Vakti

Ses kartı üreticisi kepenkleri kapattı

Bundan yaklaşık iki sene önce A3D isminde bir standart ses kartı piyasasında bomba gibi patlamıştı. Aureal'in geliştirdiği standart Creative'in o güne kadar ki hakimiyetine son verecek silah olarak görüldüğünden tüm diğer ses kartı üreticileri bu sisteme omuz vermişti. Sonunda Aureal'in çipleri Diamond, Turtle Beach gibi büyük isimlerin ses kartlarında yerini aldı ve kendini fazlasıyla kanıtladı. Ama bu güzel günler Creative'in Live! ailesi ses kartlarının piyasaya çıkmasının ardından tersine dönmeye başladı. Özellikle Live! Value'nun oldukça aşağı çektiği kar marjları bir ses kartından iki firmanın birden kar etmesini oldukça zorlaştırdı. Bunun üzerine Aureal geçen sene içinde kendi ses kartlarını kendi üretme kararı aldı. Aynı

3dfx'in yaptığı gibi. Ancak 3dfx'in tersine Aureal için bundan sonra herşey daha da ters gitmeye başladı. Gittikçe daha fazla zarar eden firma geçtiğimiz ay içinde çok ciddi bir dar boğaza girdi. Bunu tüm üst düzey yöneticilerin istifası ve sonunda şirketin iflası izledi.

Aslında şirketin iflasından çok satılması bekleniyordu ancak yüksek zararlar ve düşük hisse senedi fiyatları yüzünden kimse bu Aureal'i almaya yanaşmadı. Geçen sene içinde Yamaha'nın da ses çipi üretimini bıraktığını da düşününce Creative'in rakiplerini ezip geçtiği ve SoundBlaster günlerindeki gibi piyasada



ki tek isim haline geldiğini kolaylıkla söyleyebiliriz. Bu durumda yeni bir güçlü ses çipi üreticisi çıkana dek Creative dışındaki firmalardan iyi ses kartlarının gelmesi pek olası değil.

Microsoft Bizi Şaşırtmaya Devam Ediyor

Üç yeni oyun cihazı daha geliyor

Microsoft her geçen gün oyun severlerin gözünde daha iyi bir yere geliyor. En azından benim için öyle. Şu aralar sık sık farkediyorum ki sürekli kitlenip duran Windows'umdan çok Age of Kings'den, Asheron's Call'dan Starlancer'dan bahsediyorum.

Oyun kontrol cihazları piyasasında ise Microsoft bir numara olduğunu kanıtlamış durumda. Gerçi dünyada Saitek, Logitech ve ACT Labs gibi dışı rakiplere sahip. Ancak Türkiye pazarında şu an Microsoft tek isim haline gelmiş durumda.

Microsoft şimdi SideWinder ailesine üç yeni oyun cihazı daha ekliyor. Bunlardan iki ForceFeedback

2. Uzun süredir piyasada olmasına rağmen popülaritesinden bir şey yitirmeyen klasik joystick'in geliştirilmiş versiyonunu. Ancak diğer iki cihaz pek görmeye alıştığımız türden değil. Strategic Commander tamamen strateji oyunları için geliştirilmiş yeni bir cihaz. Onun ilginç kılıfı öncelikle sol elle kullanılması

ve ne mouse ne de klavyenin yerine geçmesi. Startegic commander hem 2D hem 3D strateji oyunlarında harita üzerinde hareketinizi sağlarken diğer yandan da 72 ayrluş kombinasyonu sayesinde bina ve birimlerimize çok daha hızlı emir verebilmemizi sağlıyor. Son cihazımız Game Voice ise çift fonksiyona sahip. Bu cihaz ile hem oyun-

larda sesli komutlar verebiliyorsunuz hem de Lan veya Internet üzerinden oyun sırasında konuşabiliyorsunuz. Her üç cihazda Ekim ayı içinde piyasada olacak. ForceFeedback 2'nin 110\$, Startegic Comamnder 65\$ ve Game Voice'un 75\$'a satılması bekleniyor.



DirectX'e Rakip Mi Geliyor?

10 dev şirket OpenML için bir araya geldi

Microsoft'un DirectX'i çok uzun süredir oyun tasarımcılarının eli ayağı konumunda. Ne zamandır piyasada DirectX olmadan çalışacak bir oyun görmedik. Her ne kadar OpenGL ve Glide gibi grafik API'leri olsa da hem 2D ve 3D grafikleri hem de sesleri yöneten geniş kapsamlı bir API yok. Şimdi dünyanın en büyük üretici firmalarından on tanesi; 3dfx, ATI, S3, Intel, 3Dlabs, Compaq, Discreet, Evans&Sutherland, IBM ve Silicon Graphics; yeni bir API için kolları sıvadılar. OpenML adı verilen bu yeni API OpenGL'in diğer alanlara sıçramasını sağlıyor. OpenML, DirectX'den farklı olarak birden fazla platformu destekleyecek. Bu platformların hangileri olacağı konusunda çok net bir bilgi

yok. Muhtemelen Unix, Linux ve MacOS desteklenecek.

OpenML'in yazılma amacı aslında oyunlar değil. Daha çok profesyonel grafik uygulamaları ve media uygulamalarını hedef alıyor. Ancak OpenGL'in kullanım alanının yaklaşık olarak %61'inin oyunlar olduğu düşünülürse kısa sürede OpenML'in oyunlar için bir versiyonunda çıkması beklenbilir. Bu PC için yazılan bir oyunun hem Windows'da hem de Linux'da oynanabileceği anlamına geliyor. Ancak dediğim gibi şu an bu konular çok net değil ve amaç oyun piyasası değil.

OpenML'in geliştirilmesini yukarıda saydığımız on şirketin katılımıyla kurulan Khronos Group üstlenecek.

OpenML elbette geliştirilmiş OpenGL komutlarına sahip olacak. Ancak bunun yanında 2D grafik, video ve audio senkronizasyonunu gerçekleştirebilecek. OpenML'in oyunlar için bir alternatif haline gelebilmesi için kontrol cihazları, multiplayer oyun gibi ekstra konulara hakim olması gerekiyor.

3dfx GigaPixel'i satın aldı ve Mac'lere yürüyor

Bu ö önu aldı, diğeri şunu sattı haberleri sizi sıkıyor mu bilmem ama ben oldukça keyif alıyorum. Sizde aynı düşünce deyseniz sıkı durun! 3dfx, GigaPixel'i satın aldı. Şimdi bu pek çoğunuz için bir anlam ifade etmeyebilir ancak GigaPixel'in konsol sistemleri için grafik çözümleri ürettiğini bilenteriniz "3dfx konsol piyasasına da mı el atıyor?!" şeklinde feryat etmiş olmalı. Üstelik GigaPixel hiç de küçük bir lokma değildi. Kısa süre önce

Microsoft'un yeni konsolu X-Box'ın grafik çiplerini hazırlamaya talip olması ve bu ihaleyi son anda nVidia'ya kaptırması firmanın gücünü gösteriyor. Zaten firma daha önceden

Microsoft'un WebTV cihazlarına güç veriyordu.

Ama 3dfx'in yöneldiği tek market konsollar değil. Şirket aynı zamanda Machintosh platformu için üreteceği ilk Voodoo'ları duyurdu. Voodoo4 4500 ve Voodoo5 5500 Mac'çilerin sahip olacakları ilk voodoo'lar olurken PCI yarıyolunu kullanacaklar.



IEEE 1394 nihayet kendini göstermeye başladı

Freecom geçtiğimiz ay içinde yeni kablolarını tanıttı. Şirketin geliştirdiği çok özel bir teknoloji sayesinde aynı external cihazı farklı kablolarla farklı arabirimler üzerinden bağlayabiliyorsunuz. Yani elinizde bir external CD-RW var diyelim. Bunu eski bir bilgisayara paralel porttan, yeni bir PC veya MAC'e USB yoluyla bağlarken aynı cihazı PCMCIA slotu için üretilmiş bir kabloyla diz üstü sistemlere bile tanutabiliyorsunuz. Şimdi bu kablo sensine IEEE 1394'ler de eklendi. Adı duyulalı ve yürürlüğe gireli uzun süre olmuş olsa da IEEE 1394 standardı yeterince ilgi görmedi. Farklı portların kullanımı konusunda dünyanın en yetenekli ismi olan Freecom'un ardından başka firmalarında IEEE 1394 veri yolunu kullanan ürünlerini piyasaya sürceklerini umuyorum. Ancak buradaki tek sorun bu sürecin daha hızlı olan USB 2.0 piyasaya çıkmadan önce gerçekleşip gerçekleşmeyeceği. Aksi takdirde IEEE 1394'un çok fazla şansı gözüküyor.

Khronos
group

Diamond Viper II

LEVEL
Ekonomi

Bilgi için

İthalat: Karma, Multimedya Telefon: (212) 233 30 30, (212) 216 45 68 Fiyat: 195\$

Viper II artık S3 için çok geç olsa da nihayet elimize düştü

Bu ay ki haberlerimizden biri bu incelemeyi oldukça etkiliyor. Çünkü S3'ün tüm grafik kolunu VIA'ya satmasının ardından Diamond'ın ve Viper serisinin akıbeti hakkında bir şeyler söyleme ihtiyacı duyuyorum. Son yapılan açıklamalara göre S3 bundan sonra sadece MP3 Player ve Modem'ler üzerinde çalışacak. Ve kuskusuz hem modem hem de MP3 Player için de Diamond markasını kullanmaya devam edecek. Bu da VIA'nın bu ismi kullanamayacağı; yani artık Diamond marka ekran kartlarının üretilmeyeceği anlamına geliyor. Oyleyse şu an okuduğunuz inceleme sadece bir ekran kartının performansı değerlendirmesi

değil aynı zamanda bugüne kadar en başarılı olmuş ekran kartı serilerinden biri için veda töreni.

Güle güle Viper

Her ne kadar Viper II yapı olarak diğer Viper'lerden farklı olsa da bir ortak noktaları var: InControlTools 99. Diamond'ın bu sürücü ve araç paketi ilk çıktığı zamanlar beğenimi kazanmıştı. Her oyun için ayrı ayar yapabileme şansı, gelişmiş bir dolu ayar ve bunların sonuçlarını anında test edebilme şansı. Ancak Viper II'ye geldiğimizde InControlTools bana hiç hoş görünmedi. Bunun birinci sebebi Diamond'ın her oyun için ayrı ayar şansı sunarken bu özelliği kullanmak istemeyenlere global ayar yapabileme şansını sunmaması. Bu konuda ki bütün eleştirilere rağmen Diamond global ayarları eklemekte ısrar etti. Ama beni hayal kırıklığına uğratan asıl nokta hem Direct 3D hem de OpenGL için çok az ayar olmasıydı. Viper II'de GeForce referans sürücülerinin ancak üç de biri kadar ayar var.

Görüntü ve DVD Kalitesi

S3 resim kalitesi olarak oldukça iyi bir kart. Resim kalitesi daha çok Matrox'u anımsatıyor. Canlı doygün ve parlak renklere sahip. Tabii bu monitörünüzle de ilgili. Viper II'de depth buffer'dan kaynaklanan grafik hataları var. Çok fazla ortaya çıkmıyorlar ve çok rahatsız etmiyorlar ancak dikkatli gözlerle yakalanmaları kaçınılmaz. Aslında Viper II'nin bir önceki sürücülerinde bu hatalar daha fazlaydı.

S3, DVD oynatımı konusunda açıkçası beni şaşırttı. Bu konuda ATI'ya bu kadar yaklaşabileceğini ummuyordum. ATI'nın en iyi DVD yeteneğine sahip olduğu herkesçe kabul edilir. Ancak açık konuşmak gerekirse ben ATI FuryMaxx ile Viper II arasında pek de fark göremedim. Kısacası PIII 500 veya üzeri bir işlemciniz ve bir Viper

II'niz varsa mpeg kartının yokluğunu pek hissetmeyeceksiniz.

Transform & Lightning ve diğer özellikler

Genel kalite de-



ğerlendirmemizi yaptığımız göre ufak ufak Viper II'nin özelliklerine ve performansına bakabiliriz.

Viper II'de kullanılan Savage 2000 işlemcisi 0.18mikron teknolojisi kullanıyor. Viper II'de işlemci 125MHz'e ayarlanmış. Aslında bu rakamın daha yüksek olması bekleniyordu. S3'ün daha pahalı olan 0.18mikron teknolojisini kullanmış olmasına karşın hızı niçin sınırladığını bilemiyoruz. Ancak bunun bir faydası olarak işlemci çok ısınmıyor. Çipler ne kadar küçük bileşenlerden oluşturulursa o kadar az ısı üretiyorlar. Bu yüzden Viper II'nin üzerinde bir fan yok. Ancak kartı overclock etmeyi düşünürseniz kendiniz bir fan ekleyebilirsiniz.

Savage 2000 aynı GeForce'lar gibi donanım üzerinden Transform & Lightning hesaplarını yapabilen bir geometri işlemcisine sahip. Ancak Viper II bu yeteneğe sahip değil. Şimdi bu nasıl oluyor? Savage 2000 mimarisinde bu geometri işlemcisine (Geometry Setup Processor) donanımsal olarak sahip. Ancak Viper II'nin sürücülerini T&L yeteneğine sahip değil. Sık sık karşılaştığımız üzere bir ekran kartı sürücülerini hazır olmadan piyasaya sürülüyor. T&L desteği için sürücülerinizi güncelleştirmeniz gerekecek.

Viper II'de Hyundai'nin ürettiği 6ns'lik SDRAM kullanılmış. Günümüz ekran kartları için oldukça vaş bir RAM bu. Savage2000'in bundan daha fazlasını hakkettiği açık.

Performans

Viper II'nin performansı için çok fazla bir şey söylemeye gerek yok. Eğer yanda ki benchmark verilerini geçen ay ki GeForce testimizle karşılaştırırsanız benim çıkaracağım sonuçları sizde çıkarabilirsiniz. Ama sizi bu zahmetten kurtarmak için ben biraz bahsedeyim. Viper II'nin performansı neredeyse SDRAM'li GeForce'lara denk. GeForce'ların skor ortalaması daha yüksek ancak fark büyük değil ve Viper II bir çok teste GeForce'u geride bırakmayı başardı. Ancak Viper II'yi DDR-RAM'li GeForce'lar ile karşılaştırmak anlamsız olur.

LEVEL'in Yorumu

Savage 2000 işlemcisi oldukça iyi bir işlemci. Şu an için GeForce'un ardından en güçlü işlemci olduğunu rahatça söyleyebilirim. Ancak Viper II'nin sürücü sorunları performansın tam olarak ortaya çıkmamasına yol açıyor. Yine de Viper II kendinden yaklaşık 35\$ pahalı GeForce ile baş edebiliyor ve kendi fiyat diliminin tartışmasız en hızlı kartı. Eğer maddi durumunuz DDR-RAM'li bir GeForce için yeterli değilse ikinci alternatif Viper II olmalı.

Benchmark

Winfast GeForce DDR

Quake II 16-bit	
800x600	144.3
1024x768	115.2
Quake II 32-bit	
800x600	132.5
1024x768	9.32
Quake III Arena 16-bit	
800x600	79
1024x768	66.8
Quake III Arena 32-bit	
800x600	60.9
1024x768	42.1
3DMark2000 800x600 16 bit	
	3678 3Dmark

Pentium III 500

Game1 Medium	54.3
Game2 Medium	47.2
3DMark2000 1280x1024 16 bit	
	3185 3Dmark
Game1 Medium	49.7
Game2 Medium	41.2
Quake II 16-bit	
800x600	150.3
1024x768	118.1
Quake II 32-bit	
800x600	136.2
1024x768	85.2
Quake III Arena 16-bit	
800x600	78.4
1024x768	65.4
Quake III Arena 32-bit	
800x600	64
1024x768	40.8
3DMark2000 800x600 16 bit	
	4156 3Dmark

Athlon 500

Game1 Medium	58.4
Game2 Medium	50
3DMark2000 1280x1024 16 bit	
	3848 3Dmark
Game1 Medium	58.1
Game2 Medium	48.1

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler

Savage 2000 grafik işlemcisi
 32MB 6ns SDRAM
 350MHz RAMDAC
 Hardware üzerinden T&L
 AGP 4X/2X/1X Desteği
 Beraberinde Gelen Yazılımlar
 InControlTools 99
 Soft DVD
 TrickStyle

LEVEL KARNİSESİ

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	6
GENEL	7/10

Yamaha MS-35D

Bilgi için

İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 92\$

Hoparlör test etmek gibi güzel bir şey olması gerek. Hele hoparlör kaliteliyse. Diğer dergilerin teknik editörleri için genelde bu böyle değildir ancak benim için hoparlör testleri çok uzun sürer. Yazının hazırlanmasından önce en az üç hafta kullanmak isterim hoparlörü. Hele hoparlör iyiyse inceleme yayınlandıktan bir üç hafta sonrasına kadar test sürer. Şubat ayında incelediğim Yamaha MS-55D'de bu çok daha uç boyutlara vardı. Sonunda benim MS-55D'den kopmadığımı gören SKY, başka bir Yamaha gönderme vaadiyle beni kandırmayı basardı.

MS-55D'nin yerine gelen hoparlör MS-35D, onun bir alt modeli ve açıkçası MS-55D'nin yerini doldurmaktan çok uzak kaldı. Ama MS-55D'nin şu an için mevcut en iyi ikili hoparlör olduğunu düşündüğümden direkt olarak onunla karşılaştırmak büyük hak-

sızlık.

MS-35D'de abisi gibi bir USB hoparlör. Ancak Live! serisi ses kartları ve onların EAX desteği USB hoparlörlerin doğmadan ölmesine yol açtı ve bu özellik artık sadece iyi bir ses kartı olmayan ve sadece müzik dinlemek isteyenleri cezbediyor.

MS-35D oldukça küçük iki yan hoparlör ve orta boy bir subwoofer'dan oluşuyor. 6Watt gücündeki yan hoparlörler sadece 2" çapında. Yan hoparlörlerin çapının bu kadar küçük olması onların oldukça dar bir frekans aralığına sahip olmasına yol açıyor. Daha net konuşmak gerekirse yan hoparlörler çok tiz kalyonlar ve sistemi genel olarak ele alınca orta seviye seslerin eksikliğini açıkça hissediyorsunuz. Bu da hoparlörün surround yeteneğini oldukça kısıtlıyor. Yani MS-35D bulunduğu mekanı doldurma konusunda oldukça yetersiz kalıyor. Buna karşı 18Watt gücündeki 5"lik sub-



patabilecek di. Zaten Yamaha'nın en büyük eksikliği en başından beri iki yan hoparlörde ısrar etmesi. MS-35D kötü bir hoparlör değil ancak dengeli ve yetenekli bir hoparlörde değil. Bence onu tercih edeceğinize üzerine 60\$ daha koyup MS-55D'yi seçmek çok daha anlamlı.

woofer'in ses gücü yan hoparlörlere göre çok daha iyi. Hem sesin temizliği hem de bassların derinliği olarak göz dolduruyor. Tabii bunun getirdiği sonuç da sistemin genel olarak dengeli olmadığı.

Bunlar MS-35D'nin eksi yönleri. Ancak tüm bu eksi yönlere karşı MS-35D bir Yamaha olduğunu kanıtarcasına kaliteli üretilmiş. Küçük yan hoparlörler frekans aralığı olarak kısıtlı olsalar da ses kalitesi ve gücü olarak boylarından büyük bir performans sergiliyorlar.

LEVEL'in Yorumu

Eğer yan hoparlör sayısı ikiden dörde çıkarılsa hoparlör yerleşimiyle sağlanacak olan surround MS-35D'nin şu an için mevcut olan eksilerini büyük oranda ka-

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	5"lik Subwoofer 18Watt gücünde
	2"cm'lik yan hoparlörler
	6watt gücünde
	Magnetik koruma
	USB ile bağlanabilme
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	Performans
	Üretim Kalitesi
	Fiyat/Performans
	Ergonomi
	GENEL
	7
	4
	8
	5
	5
	6/10

Creative EPS1000 Millenium Edition

Bilgi için

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 101\$

Creative'in hoparlör kolu olarak çalışan Cambridge Soundworks'den uzun süredir ses soluk çıkmıyordu. FPS2000 ve DTT2500'ün ardından şirket herhangi bir ürün sürmedi piyasaya. Gelecek sonbahara kadar da yeni bir hoparlör beklemiyoruz Creative cephesinden. Ancak sonbaharda 7+1 hoparlöre sahip ve DTS sistemini destekleyen yeni bir hoparlörün geleceği söylentileri dolaşmış duruyor. Aslına bakarsanız bu söylentiler doğru ve bu sene içinde bu canavar hoparlörü görebileceğiz.

Creative bu süre içindeki sessizlikten sıkılmış olacak ki uzun süre önce piyasaya sürüldüğü

FPS1000'in yeni bir versiyonunu piyasaya sürdü. Aslında bu yeni versiyonun normal FPS 1000 ile teknik bir farkı yok. Aradaki tek fark FPS 1000 Millenium Edition'ın rengi. 2000 yılı şerefine çıkarılan ve sınırlı miktarda üretilen

bu seri gümüş rengine boyanmış.

Burada gümüşün geleceği, teknolojiyi ve cyber kültürü ifade ettiğini düşünmek hiç de zor değil. Açıkçası bu rengin seçilmesindeki amaç gunumuzde geline uygarlık seviyesini kutsamak ve bu ürünü insanlığın geleceğine giden yolda bir mihenk taşı olan 2000 yılı için eşsiz bir anı haline getirmek olmalı. Creative Millenium Edition fikrine giderken bu kadar düşündü mü bilemiyoruz. Eğer düşündüyse de benim yaptığım gibi gereksiz düşündüğü acik.

Bunun dışında Millenium Edition için söylenebilecek bir şey yok. Ama orijinal FPS 1000'in detaylarından bir hatırlatma olması açısından bahsedebiliriz. FPS 1000 dört yan hoparlör ve bir subwo-



de sahip.

Yan hoparlörler 2.75" ebatında ve 3.5Watt

gücünde. Yan hoparlörün zayıflığı Yamaha MS-35D'de olduğu gibi bir sorun. Ancak sayıların çokluğu bu eksikliği kapatıyor. Ama karşımızdaki asıl sorun subwoofer. FPS 1000'in subwoofer'ı oldukça yetersiz. FPS 2000'de bu sorun aşılmış sistemde oldukça iyi bir subwoofer eklenmişti. Ancak FPS 1000 için bu sorun halen devam ediyor.

LEVEL'in Yorumu

Her ne kadar yetersiz bir subwoofer'a sahip olsa da FPS 1000

ofer'dan oluşuyor. Ayrıca çift hoparlör girişini destekleyen ilk hoparlör olma özelliğine

surround ses yaratma konusunda hiç de başarısız değil. Bunu çift ses girişiyle birleştirdiğiniz zaman oyunlarda EAX ve A3D desteğine oldukça uygun ve hesaplı bir çözüm arayanları tatmin edebilecek bir sistem çıkıyor. Elbette bir FPS 1000 alırken bunun Millenium Edition olması daha iyi. Hem hoparlörün içerdiği anlam hem de görsel güzelliği bunun için yeterli.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	10Watt gücünde Subwoofer
	2.75"lik 4 yan hoparlör 3.5watt gücünde
	Magnetik koruma
	Çift ses girişi
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	Performans
	Üretim Kalitesi
	Fiyat/Performans
	Ergonomi
	GENEL
	6
	4
	7
	6
	7
	6/10

Creative Cobra Gamepad II

Bilgi için İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 26\$

Creative yeni gamepad'ı ile eski versiyondan pek de öteye gidememiş gibi.

Donanım bölümüne sizlerden gelen eleştirilerden biri de oyunlara yönelik donanımların az incelendiği idi. Şubat sayısında Donanım'ı ilk kez ele aldığım ay bu koldan bahsetmiştim. Benim için ağırlık daima oyunculara yönelik ürünler olacak ancak incelemeye değer gerçekten özel ürünler

olduğu sürece başka ürün gruplarından da bahsedeceğim. Üstelik ekran kartı, monitör, hoparlör gibi bir oyuncuyu birebir etkileyen temel ürünlerde herhangi bir eksikliğimiz olduğunu sanmıyorum. Sonuçta piyasaya çıkan hemen her ürünü incelemeye çalışıyorum. Elbette arada kaçıncılar oluyordur ancak bunlar da daha önemsiz olanlar.

Ancak söz konusu olan oyun kontrol cihazları olunca ciddi bir eksiklik çektiğimiz açık. Pek çoğunuzun sayfalarında daha fazla gamepad, joystick ve direksiyon görmeyi istediğinizi biliyorum. Maalesef bu mümkün değil. Çünkü bizim sayfalarında çektiğimiz eksikliği piyasanın kendisi de çekiyor. Şu aralar ülkemizde Microsoft dışında hiçbir firmanın oyun kontrol cihazlarına yönelik bir çalışmasını göremiyoruz. Yani piyasaya yeni ürünler girmiyor ve ben inceleyecek oyun kontrol cihazı bulmakta gerçekten zorlanıyorum.

Bu kıtlık günlerinde yeni bir kontrol cihazı haberi hiç de ummadığım bir yerden Creative'den geldi. Creative oldukça popüler gamepad'ı Cobra'nın ikinci versiyonunu çıkardı. Gamepad elime ilk ulaştığında açıkçası yanlışlıkla Cobra II yerine Cobra'nın yollandığını düşündüm. Çünkü Cobra II'nin yapısı Cobra ile hemen hemen aynı. Her iki cihaz arasında sadece iki fark var. Bu farklara gir-

meden önce benzerliklerini yani gamepad'in özelliklerini bir gözden geçirelim. Cobra USB varyantını kullanarak sorunsuzca bağlanabilen bir cihaz. Cobra'nın aksine Cobra II'nin sadece USB modeli var (ama bu bahsettiğim iki farktan biri değil).

işe erişmek kolay değil. Gerçi shift tuşununa yanlışlıkla basılmaması açısından bu iyi ama isteyerek basmayı da güçleştirme doğru çözüm olmadığını gösteriyor.

Cobra'da geliştirilmesi gereken bir nokta yön pad'i. Cihazın içine biraz fazla gömülmüş gibi hissettiren yön

pad'i bir parça da sert. Buraya cihazın biraz daha dışına çıkarak baş parmağı sarıran daha yumuşak bir yön pad'i konması bence Cobra'nın kullanımını çok daha kolaylaştıracaktır.

Cobra'ların ortak yönleri bunlar. Farklarına gelince... Cobra II'deki tek fiziksel değişiklik cihazın alt kısmına doğru tam sağ baş parmağınza denk gelecek şekilde bir tekerlek konulması. Bu küçük tekerlek Z eksenini yani throttle'ı kontrol ediyor. Tabii bir çoğunuz bir gamepad'de throttle'a ne gerek var diye düşünebilir. Açıkçası bunu ben de düşündüm ve pek çok oyunda denedim. Öncelikle joystick'le oynanması gerektiği halde, joystick'in olmadığı için, bir oyunu gamepad ile oynuyorsanız elbette işe yarıyor. Ayrıca araba yarışlarında gaz ve freni bu tekerleğe atayabiliyorsunuz. Bu size sabit bir hızda gitme şansı tanıyor. GTA gibi fazla hızlanıp, yavaşlamalara gelmeyen oyunlarda oldukça faydalı. Ayrıca Driver gibi dar sokaklarda geçen oyunlarda da işe yarıyor. Ancak NFS oynayacaksanız throttle ile hızlanmak ve özellikle

fren yapmak size çok yavaş gelecektir. Bunun dışında sürekli koşmanızı gerektiren 3. person oyunlarda da işe yarayabiliyor. Kısacası bu küçük tekerlek Cobra'ya oldukça hoş ayrıntılar eklemiştir. Yani sevinçle karşılanacak bir gelişme. Tabii sırf bir tekerlek eklendi diye Cobra, Cobra II olur mu bunu düşünmek lazım. Ya da bunu düşünmeyi Creative'e bırakabiliriz.

İkinci fark ne yazık ki Cobra II'nin bir eksiği. Cobra ile birlikte gelen oldukça kullanışlı X yazılımı nedense paket içeriğinden çıkarılmış. Tuşların programlanmasını sağlayan bu program olmadan gamepad'in pek çok özel yeteneğini yitirdiği açık. Buna ne için gerek duyuldu bilmiyorum. Umarım mantıklı bir nedeni vardır.

LEVEL'in yorumu

Cobra II ilk versiyona göre çok ciddi gelişmeler getirmemiş. Hatta gelenlerin gidenleri ancak dengelediğini söyleyebiliriz. Ancak kendi fiyat aralığı için hoş bir cihaz ve hem kalite hem de ergonomi olarak piyasadaki ucuz kalabalığın içinden kolayca sıyrılabilir.



Üzerinde 8 yönde hareket sağlayan bir yön pad'i ve 12 tuş var. Bu tuşlardan 6 tanesi klasik A,B,C,X,Y,Z tuşları. Gamepad'in sağ tarafında yer alan bu 6 temel tuş oldukça iyi yerleştirilmiş. İki sıra halindeki tuşlardan üst sıranın açılı olarak konması tuşların daha rahat kullanılmasını ve karışmamasını sağlıyor. Select ve start tuşları yön pedinin hemen üzerinde ve çok fazla kullanılan tuşlar olmadıklarından göze çarpmayacak şekilde gayet sade tasarlanmışlar. Cobra'nın ön tarafında da iki trigger ve iki shift tuşu var. Trigger tuşları oldukça kolay erişilebilirler de pek konforlu değil. Bu tuşları çok sık kullanmayı gerektiren oyunlar için can sıkıcı bir durum bu. Özellikle altta kalan shift tuşlarına

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
8 yönlü kullanılabilen yön pedi	
12 Ayrı tuş	
Throttle vazifesi gören tekerlek	
USB bağlantısı	
Sistem Gereksinimleri	
Intel Pentium 133 veya Daha üzeri işlemci	
Bir adet boş USB yuvası	
SVGA Ekran Kartı	
16MB RAM	
Windows 98	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	5
GENEL	6,10

Creative Nomad II

LEVEL
Teknoloji

Bilgi için

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 358\$

Nomad II ilkinin çok ötesinde ve Creative MP3 Player konusunda rakipsiz gözüküyor

Geçen senenin en flash ürünlerinden olan Nomad ile Creative oldukça iyi bir iş başarmıştı. Nomad piyasadaki diğer MP3 Player'lerden farklı olarak çok daha büyük bir LCD ekran, ses kaydetme ve FM radyo özelliklerine sahipti. Bunun yanında Creative'in artık bütün ürünleri için sunduğu çok güçlü bir Internet hizmeti vardı. Tüm bu özellikler Nomad'ı en iyi MP3 player yapmaya fazlasıyla yetiyordu.

Geçen bir yıldan az süre içinde Creative bir yandan Nomad II'yi geliştirirken bir yandan da başka projeler üzerinde çalıştı. Bunlardan birincisi elbette ki web sitesi www.nomadworld.com'un zenginleştirilmesi idi. Diğer bir proje halen geliştirilmekte olan Nomad Jukebox. Bu yeni cihaz diğerlerinden farklı olarak taşınabilir değil. Daha çok ev kullanımı için düşünüyor. 6GB kapasiteye sahip olacak olan Jukebox bütün müzik arşivinizi barındırmaya yetecek kadar güçlü gözüküyor.

Ama elbette ki asıl proje Nomad II idi ve bu cihaz için oldukça emek verilmiş görünüyordu. Beklenenin aksine Nomad II ilk versiyondan tamamen farklı. Hemen her özelliği değişmiş. Özellikle cihaz bir parça daha büyümüş. Ancak bu ebat olarak büyüme LCD ekrana da yansımış ve artık ekrandan MP3'lerin bütün infosunu okuyabiliyorsunuz. Ayrıca daha geniş bir yüzey olduğu için üzerindeki tuşların

yapısı değiştirilmiş. Nomad'da görünen bir eksiklik yan taraflara alınan tuşların kullanımının hiç de kolay olmamasıydı. Nomad II'de ortaya konan dört yönlü büyük bir tuş ile şarkılar ve modlar arasında geçiş yapmak, MP3 için ileri ve geri sarmak, radyo kanallarını ayarlamak gibi temel komutların hemen hepsini verebiliyorsunuz. Ama yine de bu tuşu pek kullanmayacaksınız. Çünkü Nomad II'de idare cihazın kendisinden kulaklıklara geçmiş.

Aslında en büyük değişiklik kulaklıklarda. Nomad'ın şüphesiz en zayıf yanı küçük ve ses gücü zayıf kulaklıklarıydı. Ancak Nomad II'de kulaklıklar tam bir patlama yapmış. Öncelikle kulağın içine yerleşen küçük kulaklıklar yerine kulağın üzerini örten büyük kulaklıklara geçilmiş. Bu kulaklıklar benim daha önce görmediğim bir sistemle başınızın üzerinden değil arkasından ensenizi dolaşarak birbirleriyle bağlanıyorlar. Böylece hem komik gözüküyorsunuz hem de sizi rahatsız etmiyor. Hele benim gibi uzun saçlıysanız sadece kulaklarınızın üzerinde kalan bölüm görülebiliyor. Oldukça hoş bir çözüm. Ayrıca ses kalitesi de ilkinden kat kat daha iyi. Bu güne kadar kullandığım kulaklıklar içinde (profesyonel olanlar hariç) en iyisiydi diyebilirim. Kulaklıkların en ilginç yanıysa üzerinde bir uzaktan kumanda bulundurması. Son bir iki sene içinde çıkan Walkman ve MD'lerde gördüğümüz bu sistem ilk defa bir MP3 Player'da uygulanmış.

Oldukça kullanışlı ve şık olan bu küçük kumanda ile hemen hemen her türlü işleve yönebiliyorsunuz.

Cihazın teknik yapısında da önemli değişiklikler var. Öncelikle cihazın içindeki sabit bellek çıkarılmış ve tüm bellek Smart Media olarak düşünülmüş. Nomad II ile birlikte tek bir 64MB'lık SmartMedia geliyor. Paketten çıkarılan başka bir şey de Docking Station. Nomad'a şarjı yüklemeyi ve pillerini şarj etmenizi sağlayan bu parça opsiyonel hale getirilmiş. Bence bu oldukça anlamlı. Docking Station fazladan maliyet getiriyordu ve taşınması sorunluymuştu. Nomad II'yi kullanırken bu parçanın eksikliğini hiç hissetmedim.

Nomad II'deki gelişmelerden biri de artık paralel port üzerinden değil USB üzerinden bağlantı olması. Bu bağlantıyı hem kolaylaştırıyor hem de daha hızlı olmasını sağlıyor. Ayrıca cihaz artık AAA tipi iki küçük pil yerine tek bir AA kalem pil ile çalışıyor.

İşin yazılım kısmında da değişiklikler var. Nomad Manager programı oldukça gelişmiş. En hoşuma giden özellik Nomad Manager üzerinden radyo programlarını ayarlayabilme şansının getirilmiş olması. Bu bir dakika içinde bütün favori radyo kanallarını ayarlayabilmenizi sağlıyor.

Teknik altyapıdaki değişimlerden biri de desteklenen medya formatlarının gelişmiş olması. MP3'ün yanı sıra daha iyi sıkıştırma oranına sahip olan WMA da destekleniyor. Ayrıca eklenen firmware update yeteneği sayesinde bundan sonra çıkacak SDMI standartlarına uygun tüm müzik formatları desteklenebilecek.

LEVEL'in Yorumu

Nomad II ilk versiyondan bu yana çok fazla gelişmiş ve bütün eksiklerini gidirmiş. Açıkçası ben kendi adıma bu kadar iyi bir çalışma beklemiyordum. Sanırım



onunla ilgili tek sorun Nomad'a 300\$'in üzerinde para ödemiş eski kullanıcıların sızlanacak olması. Ve hiç de haksız değiller. Eğer Creative eski Nomad kullanıcılarına daha düşük bir fiyatla ürün değiştirme şansı verirse oldukça adil olacak. Nomad'a sahip olmayanlar için söyleyebileceğim şeyin ne olduğunu ise tahmin etmek hiç zor olmasa gerek. Eğer 358\$ (işin en acı kısmı da bu) verebiliyorsanız ve müziğinizi yanınızda taşımak hoşunuza gidiyorsa durduğunuz her gün büyük bir kayıp.



ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
64 MB Smart Media	
MP3 ve gelecekteki formatları çalabilme	
Uzaktan kumandalı kulaklık	
USB bağlantısı	
Sistem Gereksinimleri	
Microsoft Windows 98 veya Windows 2000	
200MHz veya üstü Pentium işlemci	
32MB RAM, USB Portu	
SMB Hard-disk alanı	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	10
Performans	9
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	7
Ergonomi	10
GENEL	10/10

NEC LCD1525V

Bilgi için İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyatı: 1321\$

Geçen ay incelediğim Sony CPD L-150'nin yüksek fiyatına karşı yeterince iyi olmadığı eleştirileri üzerine bu ay sizin için daha hesaplı ve iyi bir TFT monitor arayışına girdim. Bulabildiğim en makul fiyat ve kaliteye sahip TFT monitor NEC'in LCD1525V modeli oldu. Geçen aylarda yaptığım NEC incelemelerinde şirketin yeni distribütörü ile CRT pazarına hızlı bir giriş yaptığını söylemiştim. Ancak geçenlerde yaptıkları bir basın toplantısında CRT'ler kadar TFT pazarında da iddialı olduklarını açıkladılar. Piyasaya henüz giriş yapmış bir monitor markasının CRT serisini oturtmadan TFT pazarına da saldırması pek alışıldık bir durum değil. Ancak NEC şu an Avrupa'da TFT monitörler konusunda pazar lideri konumunda. Şirket bu avantajı kullanarak Türkiye TFT pazarında da kısa sürede pastadan ciddi bir dilim ele geçirmeyi he-

defliyor.

Her TFT monitör gibi elektrik ve masaüstü alanından tasarruf sağlıyor LCD1525V. Özellikle küçük olarak hazırlanan kaidesi sayesinde hem dikey olarak çok rahat yatırılıp kaldırılabilir hem de diğer TFT monitörlerden daha az yer kaplıyor. Ayrıca ön paneldeki ayar tuşları oldukça kullanışlı. Bunlar LCD1525V'nin ergonomi puanını yükselten özellikler. Ancak tazeleme oranı konusunda LCD1525V'nin ergonomi puanı biraz düşüyor. Geçen ay incelediğim Sony CPD-L150, 1024x768 çözünürlükte 75Hz'e çıkabiliyordu LCD1525V'nin bu çözünürlükte



verebildiği maksimum tazeleme oranı ise 60Hz. Ancak iki monitör arasındaki 300\$ farkı düşündüğünüzde kolayca görmezden gelinebilecek bir fark.

LCD1525V'nin diğer teknik özellikleri oldukça iyi. 0.30mm nokta çözünürlük oranına sahip ve parlaklık oranı 200 cd/m2. Monitörün üzerinde renkleri soluklaştırmayacak kadar bir anti-glare tabakası var. Tüm bunların gerçek yaşamdaki anlamı temiz, canlı renklere sahip iyi bir görüntü.

LEVEL'in Yorumu

Her ne kadar yapabildiklerine göre oldukça hesaplı bir monitör

olsa da LCD1525V halen aynı görülebilir alana sahip tam düz ekran CRT bir monitörden yaklaşık olarak 5 kat pahalı. Ama TFT'lerin fiyatlarının sürekli düştüğünü görmek oldukça güzel. Her geçen gün bu cihazlar daha da alınabilir hale geliyorlar. Benim gördüklerim arasında LCD1525V alınabilirliğe en çok yaklaşan monitör.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
TFT Active Matrix LCD Ekran	
1024x768 çözünürlükte saniyede	
60Hz tazeleme oranı	
0.30mm nokta çözünürlük	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	5
Ergonomi	8
GENEL	6/10

Hyundai 790S

Bilgi için İthalat: Multimedia Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 314\$

Hyundai Türkiye'de orta seviye monitör piyasasına hakim olan bir iki markadan biri. Özellikle 15" ve 17" monitörlerde oldukça rağbet görüyor. Bunun sebebi Hyundai'lerin yüksek fiyat performans oranı. Ancak Hyundai'ler kalite olarak da her geçen gün ilerliyorlar. Geçtiğimiz bir iki ay içinde yine Hyundai monitörler model yeniledi. Gerçi yenilenen modeller daha çok profesyonel seriydi ancak bu yenileme ile birlikte yeni bir model daha piyasaya sunuldu: B790S.

Oyle görüyoruz ki B790S kısa sürede Türkiye'de ana model haline gelecek. Oyleyse bu yeni modele biraz bakalım.

B790S'nin ilk göze çarpan özelliği diğer tüm Hyundai'lerde olduğu gibi oldukça kısıtlanmış olan derinliği. Size masanızın üzerinde daha fazla alan vermek için Hyundai sürekli olarak monitörlerini arka taraftan kısıtlıyor. B790S'de derinlik

39.2cm'ye kadar düşürülmüş B790S'nin daha önceki modellerden en büyük farkı 0.27mm yerine 0.26mm nokta çözünürlüğe sahip olması. Bu elbette görüntü kalitesinin daha önceki model S770'den daha iyi olduğu anlamına geliyor. Ancak burada ilginç olan B790S'nin tamamıyla daha iyi bir model olması gerekirken çok önemli bir noktada: görülebilir alan konusunda S770'den kötü olması. B790S'nin 15.7"lik görülebilir alanı oldukça küçük. Halbuki bu değer S770'de 16" idi ve bu zaten 17"ler için hem maksimum hem de ideal değer. Bu iki model arasındaki diğer bir fark ise tazeleme frekansı. Bu konuda B790S daha üstün. Hem çıkabildiği çözünürlük olarak hem de bu çözünürlükte verebildiği tazeleme oranı olarak.

LEVEL'in yorumu

Şimdi burada kullanıcı bir yol ayrımına itilmiş görünüyor. Daha

iyi görüntü ve tazeleme oranı mı yoksa daha büyük görülebilir alan mı? Aslında bu iyi bir durum, S770 modeli de piyasadaki çekilmese seçme şansımız olacak. Ancak bunlar olayın tamamen Hyundai tarafı. Bir de işin rakipleri var. Bu ay incelediğimiz ikinci orta seviye monitör olan Philips 107S en az B790S kadar iyi gözüküyor. Aslında daha çok S770'e benziyor ancak S770'den daha iyi olduğu açık. Ayrıca 107S, B790S'den 30\$ daha ucuz. Yani 107S daha hesaplı ve fiyat performans oranı daha yüksek görünüyor. Diğer yandan NEC FE700 her iki modelden de çok daha iyi ve B790S'den sadece 16\$ daha pahalı. Benim fikrimi

soracak olursanız ben B790S'den sadece 16\$ daha verip NEC FE700'u tercih ederim. Ama 30\$ az verip 107S'i almak isteyenler de elbette olacaktır.



ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
15.7" görülebilir alan	
0.26mm nokta çözünürlük	
1024x768'de 100Hz tazeleme oranı	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	4
Performans	6
Üretim Kalitesi	4
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	6
GENEL	5/10

Plextor 12/4/32 CDRW

Bilgi için

İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 425\$

Plextor bugüne kadar çok fazla duyduğumuz bir isim olmasa gerek. Türkiye piyasasına yeni girmiş olmalarının yanı sıra dünyada da çok fazla adı geçen bir firma değil. Ancak Plextor ismini az sayıda insan bilse de şirketi tanıyanlar CDRW konusunda ne kadar başarılı olduklarını uzun uzun anlatabilirler. Gerçi bu durum gün geçtikçe değişiyor. Özellikle ilk 12X CD yazıcıyı üretmiş olmaları onların daha çok tanınmasını sağladı. Ve yakın gelecekte bu ismi daha sık duyacağımızdan emin olabilirsiniz.

Plextor 12/4/32 SCSI-3 (UltraSCSI) veriyolunu kullanıyor. Eğer sisteminizde SCSI kartı yoksa bunu deretmenize gerek yok çünkü sürücü ile birlikte Adaptec SCSI 2930 kartı geliyor. Adaptec SCSI 2930'u sistemime kurarken hiçbir sorunla karşılaşmadım. Bir SCSI kartından beklenen en önemli özellik sorunsuz

kurulması ve çalışması. Aynı şekilde Plextor 12/4/32'nin kurulumu da hemen her CDRW sürücüsü gibi sorunsuz. Programla birlikte CeQuadrant'ın bu sürücü için özel hazırlanmış 12X yazmayı destekleyen WinOnCD 3.7 versiyonu geliyor. Gerçi diğer programların hemen hepsi Plextor 12/4/32'yi tanıyor ancak hiç biri 12X yazmanıza imkan vermiyor.

Plextor 12/4/32 ile ilgili ilk şüphemiz elbette ki gerçekten 12X performansına sahip olup olmadığı. Evet; Plextor 12/4/32 gerçekten 12X'i destekliyor ve şu an Türkiye piyasasındaki en hızlı CDRW. Ancak Plextor 12/4/32'nin tek artı özelliği bu değil. Genelde CDRW'lerde en büyük sorunlardan biri olan her CDR ile düzgün çalışmama Plextor 12/4/32'de hiç deret değil. Piyasada bulunan pek çok CD'yi kullanmama rağmen uyumsuz olan veya çalışmayan herhangi

birine rastlamadım. Elbette piyasadaki CDRW'ların çoğu 12X yazmaya dayanacak kalitede değil. Bu yüzden 12X yazabilmek için bu hızı destekleyen CDRW'ların biraz daha yaygınlaşmasını beklemeniz gerekecek.

Bunların dışında Plextor 12/4/32'de çok hoşuma giden bir özellik CD okuma hızının oldukça iyi olması. Plextor 12/4/32 kaliteli bir 32X CD-ROM sürücüsü ile aynı performansı yakalayabiliyor. Piyasadaki pek çok CDRW CD okuma konusunda söylenenden düşük performansa ve sık sık karşılaşılan sorunlara sahip.

LEVEL'in yorumu

Plextor 12/4/32 kalite ve performans olarak şu ana kadar gördüklerimin en iyisi. Fiyatı biraz yüksek olsa da performansı ve beraberinde gelen SCSI kart düşünülüğünde gayet makul. Gerçekten yüksek performansa



hip bir CDRW arıyorsanız çok fazla düşünmenize gerek yok

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	12X CD yazma
	4X yeniden yazma
	32X CD okuma
	SCSI 3 (Ultra SCSI) veriyolu
	Beraberinde Gelen Yazılım
	CeQuadrant WinOnCD 3.7
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	8
	Performans
	10
	Üretim Kalitesi
	8
	Fiyat/Performans
	8
	Ergonomi
	7
	GENEL
	9/10

Philips 107S

Bilgi için

İthalat: Boğaziçi, Karma Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 285\$

Philips elektronik ve bilgisayar konusunda tartışmasız dünyanın en iyi markalarından biri. Pek çok konuda ilkleri imza atmış, kendi teknolojilerini geliştirmiş bir firma. Ama bu onların her alanda başarılı oldukları anlamına geliyor mu? Elbette ki hayır. Bana sorarsanız monitörler konusunda özellikle başarısızlar. Bugüne dek Philips monitör ailesi hep iki gruptan oluştu. Çok ucuz olan kalitesiz monitörler ve kaliteli olan fiyat/performans oranı çok düşük olan monitörler. Philips de benimle aynı fikirde olmalı ki monitör serilerini baştan sona yeniliyor. Ve bu yeni Philips'ler bu isimli hakedecek gibi görünüyor.

Bana tüm bunları düşündüren Philips'in 107S modeli az önce bahsettiğim oldukça ucuz ama bir o kadar da kalitesiz sendendir. Bugüne kadar Philips 107S hakkında fikrimi soranlara "uzak durun" demekle yetiniyordum.

Ama bugün karşımda bambaşka bir 107S var. Ne görünüm, ne teknik özellikler ne de pek çok diğer özellik olarak eski 107S'e benzemiyor. Çok daha sık, oldukça az yer kaplayan, kullanımı kolay bir menüye sahip çok daha zarif bir alet yeni 107S. Bu noktada Philips'in niye aynı isimde ısrar ettiğini bu çok daha farklı cihaza niçin yeni bir isim vermediğini merak ediyorum açıkçası.

107S'in en önemli avantajlarından biri 16" görülebilir alana sahip olması. Üstelik karşıdan görünüşü büyük ve hantal değil. Nokta çözünürlük oranı 0.27mm. pek de parlak bir değer değil bu bence ve 107S'de gördüğüm en büyük eksik bu. Daha düşük nokta çözünürlük değerine sahip olsa çok daha başarılı olabilecek bir monitör.

Monitörün üzerinde ince bir anti-glare tabakası var. Anti-Glare tabakası elbette ust seviye moni-

törlerle karşılaştırılacak ayarda değil. Ama monitör geometrisi çok fazla bombeli olmadığı için kendi işini büyük oranda başarıyor. Bu noktada küçük bir eksi de monitörün geometrisinde. Geometri düz veya silindirik değil ama çok da fazla deformasyon veya yansıma oluşturacak kadar eğik de değil. Ama monitörün en azından silindirik olması nokta çözünürlük ile birlikte ona küme atlatılabildi.

Renkler, parlaklık ve kontrast gayet iyi ve dengelenmiş. 1024x768 çözünürlükte 85Hz, 1280x1024 çözünürlükte 60Hz tazeleme oranı verebilen 107S bu değerlerle mucize yaratmasa da en azından 1024x768'de (17" için ideal çözünürlük) rahatça çalışabileceğinizi gösteriyor.

LEVEL'in Yorumu

Özetlemek gerekirse 107S genelde olması gerekenin altına



düşmeyen ama kimi kollarında bunu aşan ortalama bir ürün. Bunları hoş görünümü ve uygun fiyatıyla da beğenirsiniz 300\$ altı için en iyi seçenek olarak gözüküyor.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	16" görülebilir alan
	0.27mm nokta çözünürlük
	1024x768'de 85Hz tazeleme oranı
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	4
	Performans
	5
	Üretim Kalitesi
	6
	Fiyat/Performans
	8
	Ergonomi
	7
	GENEL
	6/10

Avermedia AverKey Pro

Bilgi için

İthalat: Multimedia Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 77\$

Eğer bilgisayarınızda TV-Out yoksa ama siz her hangi bir sebepten bilgisayarızdaki görüntüyü TV'ye aktarmak istiyorsanız artık yeni bir çözümünüz var. Bu çözümün AverKey Pro olduğunu hepimiz biliyoruz; o zaman heyecan yaratmanın bir anlamı yok. Şimdilik ürünümüzü bir yana bırakıp başka bir konuya değinelim. Bir insan TV-Out'u niçin ister? 14" veya 15" kötü bir monitörü varsa ve yeni bir monitor almak yerine en azından oyunlar için TV'yi kullanmak istiyorsa yıllık bilanço raporlarını yönetim kuruluna sunarken projektör kullanmak istiyorsa TV kartı ile ince ayar yaptığı lig maçlarını televizyondan izlemek için. DVD ve VCD filmleri TV'den izlemek için. Quake III Deathmatch'lerinde yarattığı harikaları veya Office 2000 üzerine vereceği dersin ön hazırlıklarını video'ya kaydetmek için. İlk başta aklıma gelenler bunlar. Görü-

yorsunuz ya TV-Out'un pek çok etkili kullanım alanı var. Kim bilir aklıma gelmeyen daha neler var.

Ama size açık yüreklilikle söyleyeyim ki bundan 1 yıl öncesine kadar TV-Out'un bu denli kullanışlı olduğunu ve işe yaradığını düşünmüyordum. Çünkü yukarıda saydıklarımın sadece ilk ikisi için TV kartının bir anlamı vardı. İlki gidip kendine adam gibi bir monitor alsın ikincisi de bilanço raporlarını üşenmeyip büyük kartonlara çizsin diye düşünürdüm. Üstelik böyle düşünen sadece ben değildim. Pek çok üretici firma aynı kanıdaydı ve pek çoğu haten aynı kanıdalar. Her ekran kartında TV-Out olmamasını buna bağlayabiliriz.

Her neyse biz AverKey Pro'ya bakalım. Az önce de söylediğim gibi Averkey tamamiyle TV-Out'un yerini alan bir cihaz. Yazılıma veya sürücüye ihtiyaç duymuyor (keşke bütün donanımlar böyle olabilse). Tek yapmanız ge-

re-
ken
TV-
Kartı-
nızdan
çıkın
VGA
kablolu



AverKey'e bağlamak. İkinci bir VGA kablosuyla monitörünüzü Averkey'e girmek. Hepsi bu. Daha sonra cihazın adaptörünü takip çalıştırıyorsunuz ve sistemimiz hazır. Averkey Pro'nun üzerinde TV'nizi bağlayabileceğiniz bir komposit bir de S-Video çıkışı var. Eğer TV'niz destekliyorsa S-Video kullanın. S-Video kompositen daha kaliteli sonuç verir. Averkey Pro'nun üzerinde dört tuş var. Bunlardan ikisi görüntünün TV ekranındaki yerini ayarlamayı sağlıyor. Diğerleri keskinlik ve overscan ayarları.

LEVEL'in Yorumu

800x600'de 85Hz tazeleme oranına ulaşabilen AverKey Pro

gerçekten dertsiz ve iyi çalışan bir cihaz. Piyasada TV-Out'a sahip olan ekran kartlarının pek çoğunun bu konuda ne kadar dertli olduğunu düşününce ekran kartında TV-Out olanlara bile tavsiye edebiliriz. Zaten pek çok ekran kartı Averkey Pro'nun aksine aynı anda hem monitor hem de TV'de görüntü oluşturamıyor.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	Sürücü ve yazılım gerektirmiyor
	800x600 çözünürlük ve 85Hz'de TV çıkışı
	Aynı anda hem monitör hem de TV'de görüntü oluşturma
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	Performans
	Üretim Kalitesi
	Fiyat/Performans
	Yazılım Desteği
	GENEL

Surecom EP-107P

Bilgi için

İthalat: Empa Telefon: (212) 599 30 50 Fiyatı: 46\$

USB'nin external çevre birimleri için genel standart haline gelmesinin ardından akla gelebilecek hemen hemen tüm çevre birimleri USB portuna geçtiler. Bu sevindirici gelişme ne yazık ki bir sorunu daha doğrusu bir gerçeği kısa sürede hatırlamamızı sağladı. Bilgisayarlarımızda sadece 2 USB portu var. Bugün geldiğimiz noktada pek çok kullanıcı 2'den fazla USB cihaza sahip. Mesela şu an ben mouse, modem, scanner, printer, hoparlör ve web kameramı USB üzerinden bağlamış bulunuyorum. Bana bu imkanı tanıyan, network kartı ve ekipmanları ile tanıdığımız Surecom'un EP-107P ismindeki USB HUB'ı.

Aslına bakarsanız EP-107P görünüm olarak Surecom'un 8'li Network HUB'larının aynısı. Sadece pek çok USB cihazda gerekli gereksiz kullanıldığı üzere cihaz şeffaf mavi iMac renginde plastikten üretilmiş. Aslında görü-

nüm olarak hoş ancak "Şeffaf Mavi"den nefret etmemizi isteyen çok güçlü birileri olduğu paranoyasını körüküyor.

EP-107P bir USB HUB'ın olması gerektiği üzere gayet sorunsuz çalışıyor. Her hangi bir sürücü veya program yüklemenize gerek kalmadan sadece USB portuna takarak çalıştırabilirsiniz. Daha sonra 7 ayrı USB cihazı istediğiniz gibi ona bağlayabilirsiniz. Burada önemli olan ve EP-107P'yi bugüne kadar gördüğüm bir iki USB HUB'dan farklı kılan cihazın bir adaptörle birlikte gelmesi ve USB portu üzerinden sağlanan voltajı kendi üretmesi. Bu her USB HUB'ın sahip olması gereken bir özellik. Aksi halde HUB'a taktığınız her cihaz HUB'ın takılı olduğu USB portunun voltajını ortak olarak paylaşacaktır. Eğer adaptörsüz bir USB HUB'a iki cihaz takarsanız birim port üzerindeki güç yarıya iner. Bir cihaz daha bağlayınca 1/3, sonra sü-

rekli düşer. Belki Gamepad gibi çok az enerji harcayan cihazlar ve printer gibi ayrıca enerjisini şehir hattından çekenler sorun yaratmayabilir. Ancak adaptörü olmayan USB HUB'lar da Dijital Kamera, Modem, Intel iEye mouse ve benzeri USB üzerindeki güce ihtiyacı olan cihazları kullanamazsınız.

EP-107P'nin diğer bir özelliği de adı üstünde HUB yani Network HUB'ı olması. Bu da tüm düzgün USB HUB'larda bulunabilecek bir özellik. Eğer her bilgisayarınız için network bağdaştırıcı görevi gören özel USB kablolarından alır ve bunları EP-107P'ye girerseniz sorunsuz bir network kurulumunu 15-20 dakika içinde tamamlamış olursunuz.

LEVEL'in Yorumu

EP-107P aslında oyle ekstra özelliklere falan sahip değil. Tam



olarak
bir USB HUB
nasıl olmalıysa öyle. Ve bu özelliğiyle benim için bir ilk. Çünkü bugüne dek gördüğüm tüm USB HUB'lar mutlaka bir yönden eksikti. Eğer USB cihazlarınızın yuvalarına sığmıyor ve daha ferah bir ev istiyorlarsa EP-107P'yi şiddetle tavsiye ederim.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	7 ayrı USB cihazı bağlayabilme
	Kendinden enerji beslemesi
	Sürücüsüz kurulum
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	Performans
	Üretim Kalitesi
	Fiyat/Performans
	Ergonomi
	GENEL

LEVEL
TeknolojiLEVEL
Performans

ABIT KA7

Bilgi için İthalat: Multimedia Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 170\$

Bu ayki incelemelerimiz içinde en özelliklerinden biri Abit'in Athlonlar için ürettiği KA7 anakartı. Onu özel kılan iki önemli nokta var. Bunlardan birincisi, bu Abit'in Athlon'ları destekleyen ilk anakartı. Diğer üreticilerin aksine Abit bugüne kadar Athlon için anakart üretmek konusunda daha çekimser görünmüş ve kendisi için uzun bir hazırlanma süresi bırakmıştı. Şimdi ABIT ilk defa Athlon anakartı ile karşımızda ve böylece büyük anakart üreticilerinin tümü Athlon kafesine katılmış oldu.

KA7'yi bizim için ilginç yapan asıl noktaysa KX133 çipsetine sahip olması. Uzun süredir sizlere VIA'nın KX 133 çipsetinden ve bu çipset'in niçin Athlon'lar için kurtuluş olacağından bahsedip duruyorum. Bu konuyu bir kez daha özetleyeceğim ama daha ayrıntılı bilgi için Mart sayısında ki "DDR GeForce'lar Hakkında Bilmeniz Gereken Herşey" başlıklı yazıya göz atabilirsiniz.

KX133'ün öncesi

AMD, Athlon işlemcisini piyasaya sürerken çok büyük bir hata yaptı. Henüz piyasada Athlon'un hakkını verebilecek bir anakart yoktu. Ancak Athlon için olduğundan daha düşük performans anlamına da gelse AMD mevcut IronGate isimli anakartını kullanmaya karar verdi. Hemen hemen BX çipseti ile aynı teknolojiye olan IronGate'in daha sonra GeForce ile ciddi uyumsuzluk sorunları olduğu ortaya çıktı. Tüm bu süre içinde VIA'nın Athlon anakartları için AGP 4X ve UDMA-66 desteğine sahip bir çipseti, KX-133'ü üreteceği biliniyordu. Ancak bu çipset pek de net olmayan sorunlardan dolayı gecikip durdu.

Şimdi KA7 ile iki ilke merhaba diyoruz, birincisi ABIT'in Athlon anakart üretimine. İkincisi VIA'nın Athlon'un kurtuluşu sayılan çipseti KX-133'ün piyasaya çıkışına. Her neyse olayın hikaye kısmını bırakıp KA7'nin umutlarımızı boşa çıkarıp çıkarmayacağını görelim.

KA7 üzerinde küçük bir gezinti

Öncelikle KA7'nin üzerinde şöyle bir dolaşım üzerinde neler olduğuna bir bakalım. KA7'de bileşenlerin yerleri ve konumlandırılması tamamen hatasız olarak yapılmış. Her parça tam olarak olması gereken yerde. Mesela ATX güç konektörü kartın en üst ucunda işlemci ile DIMM slotları arasında duruyor. İyice kenara yanaştırıldığı için büyük işlemci fanlarını engellemesi gibi bir sorunu yok.

Asus'un K7M'inde maalesef büyük bir fan kullanmak istediğinizde bu fanı heat-sink'e gömmüş bir model olmak zorundaydı. Güç kaynağının hemen altında iki fan için güç çıkışı var. KA7'de Abit, fanlar için tam dört tane güç çıkışı koymuş. Her ne kadar bunları andırmasa da iki tane işlemci, bir tane ekstra kasa fanı ve bir tane de AGP kartı için olduğu açık. KA7 ile ilk defa ekran kartınıza eklediğiniz ek fanı takabileceğiniz bir priz var. Bu dördüncü fan güç kaynağı aynı zamanda Athlon'lar için üretilen overclocking devrelerini besleme de kullanılabilir. Ancak bu tip bileşenler henüz ülkemizde yok.

KA7 üzerinde dört tane DIMM slotu var. P133 destekli DIMM soketlerinin hemen altında veri tamponları bulunuyor. Bu altı parçadan oluşan çip takımı sayesinde KA7 stabilite sorunları olmaksızın 2GB SD-RAM destekleyebilir.

KA7'nin üzerinde 6 PCI, 1 AGP ve 1 ISA slotu var. Önceleri kullanılan AMR slotu 6. PCI yuvasına yer açmak için kaldırılmış. Bugüne kadar hiç kullanmadığım ve ne olduğunu bile unuttuğum bu gereksiz parçanın kaldırılarak ekstra bir PCI slotu kazanılmış olması oldukça anlamlı.

Kartın en altında kasa bağlantıları ve ekstra dip switch'ler bulunuyor. Her ne kadar anakart jümpersiz olsa ve işlemci ayarları BIOS'dan yapılsa da ABIT her zamanki gibi eski stil çalışmayı sevenleri unutmamış ve fazladan bu imkanı da koymuş.

Anakart üzerinde en ilgimi çe-

ken nokta da BE6-2'de gördüğümüz HighPoint'in UDMA kontrol çipi ve ekstra UDMA-66 slotlarının bir benzeri için yer ayrılmış olması. Anakart zaten UDMA-66 destekli olduğuna göre bunun tek anlamı KA7'nin gelecek versiyonlarında UDMA-100 desteği için aynı BE6-2'de olduğu gibi ekstrasından IDE kontrolörü olacağı.

Geliştirilmiş Soft Menu III

KA7'de BIOS olarak BE6-2 ve BE6'da gördüğümüz Soft Menu III kullanılmış. KA7 daha önceden Soft Menu III'de olan yardım menüsü, gelişmiş işlemci ayarları gibi göz dolduran her şeye sahip. Üstelik bir iki eklemeye yapılmış. Bunlardan en önemlisi overclock işlemi oldukça kolaylaştıran "CPU FSB Plus" ayarı.

CPU FSB Plus'ın dışında CPU için eklenmiş yeni ince ayarlar da var. Bu ayarlar sayesinde KA7'nin overclock yeteneği inanılmaz derecede artmış. Şu ana kadarki izlenimlerim KA7'nin bugüne kadar gördüğüm en iyi overclock anakartı olduğu yönünde. Ama bu konuda ki diğer detayları Ace's Zone'a saklıyorum.

Performans

Peki çok iyi overclock yeteneği ve mükemmel yakın kart tasarımı dışında KA7'nin genel performansı nasıl? Performans için KA7 üzerinde pek çok benchmark uyguladım. Bunların bir kısmı sistem performansına bir kısmı da oyunlara yönelik idi. İlk önce sistem performansı için testler uyguladım ve KA7'nin performansı beklediğim kadar iyi çıkmadı. Eski K7M'den daha hızlı olsa da beklediğimden düşük bir performans aldım. Daha sonra standart testlerim olan 3Dmark2000, Quake II ve Quake III'de açıkçası yüzüm daha fazla güldü. AGP 4X'ın yarattığı performans farkı bu testlerde kendini açıkça gösterdi. Benim genel izlenimim KA7'nin grafik uygulamalarında ve dolayısıyla oyunlarda yüksek performans verecek şekilde ayarlandığı yönünde. Ancak KA7'yi

karşılaştırabileceğim her hangi başka bir KX133 anakartı olmadığı için aldığım skorları karşılaştırma şansım olmadı. Önümüzdeki iki ay içinde KX133 çipsetli anakartlar için özel bir grup testi yapmayı planlıyorum. Ancak o zaman piyasadaki rakipleriyle arasındaki performans farkını görme şansımız olacak.

LEVEL'in Yorumu

Şubat ayında BE6-2'yi test etmiş onu PERFORMANS ve TEKNOLOJİ odularına layık görmüştüm. Çünkü BE6-2 BX çipseti ile ulaşılabilecek en üst noktaya ulaşmıştı. KA7'de benim edindiğim genel izlenimin ABIT'in BE6-2'de yakaladığı noktayı bu sefer ilk modelden yakaladığı. Şu an için üzerinde eksik olan tek şey ek UDMA-100 kontrolörü. Ancak bu teknoloji henüz mevcut değil ve zaten KA7 üzerinde bulunması imkansız. Ancak şimdi bu bileşenin hesaplarının yapılmış olması aynı zamanda Abit'in geleceğe yönelik vizyonunun ne kadar güçlü olduğunu gösteriyor. Athlon işlemci kullanmayı düşünenlere duyurulur KA7 bizden tam not almayı başardı. Ancak bu tam notun sahibi sadece Abit değil.. aynı zamanda KX133'ü geliştiren VIA.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	KX133 çipseti
	6 PCI, 1 AGP, 1 ISA slotu
	2GB'a kadar SD-RAM desteği
	Soft Menu III
	4 adet 168-pin DIMM yuvası
	3 ayrı termal sensör
	Voltaj ve Fan hızı kontrolü
	4 adet Fan Güç çıkışı
	Dip Switch ile işlemci ayarlayabilme
	2 USB, 2 COM, 1 Paralel, 2 PS II portu
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	10
	Performans
	10
	Üretim Kalitesi
	9
	Fiyat/Performans
	7
	Ergonomi
	10
	GENEL
	10/10

TNT2 ve GeForce'ların İnce Ayarı

nVidia işlemcili bir ekran kartına sahipseniz bu ayar verdiğimiz ayar özellikleriyle performansınızı arttırabilirsiniz.

Geçen aylarda Voodoo3'lerin overclock'u için hazırladığım yazı oldukça ilgi gördü. Tabii bu ilginin tümü Voodoo3 kullanıcılarından gelmedi. Pek çok TNT2 ve GeForce kullanıcısı da kendi sistemleri için ne yapabileceklerini sormaya başladılar. Ben de baştan sona TNT2 ve GeForce'lar için yapılabilecek ince ayarları sizin için topladım. TNT2 ve GeForce'ların hemen hepsi soğutucu fanına sahip olduğu ve sürücülerden overclock edilebildiğinden bu konuda herhangi bir bilgiye gerek görmedim. Ancak ayarlar konusunda yapılabilecek ne kadar çok şey olduğunu görünce şaşıracaksınız.

BIOS Ayarları

BIOS ayarları performansı arttırdığı gibi mevcut sorunlarınızın bir kısmına da yardımcı olacaktır. Ancak bu ayarları yaparken dikkatli olmanız gerektiğini unutmayın. Ayarları tek tek yapın ve her seferinde bilgisayarınızı baştan başlatın. Bu arada yaptığımız ayarları geri alabilmek için hangi ayarı değiştirdiğinizi ve eski ayarını ne olduğunu bir yere not edin. Eğer yaptığınız bir ayarı orijinal halini unutursanız Default ayarlarını yükleyin ve herşeye baştan başlayın.

Burada anlatacağım ayarlar anakartınızın BIOS'una göre farklılıklar gösterebilir. Benim anlatacağım ayarlar ABIT BE6-2'nin Award BIOS'una göre düzenlendi. Ama isimler ve değerler naderen farklılık gösterecektir.

Soft Menu Ayarları

Soft Menu'ye sahip olmayan bilgisayarlarda bu ayarlar jumperlar aracılığıyla yapılır. Gerçi buradaki ayar sadece sistemini



overclock edenler için geçerli. Normalde AGP hızı 66MHz'dir ve bu hızın artırılması ciddi sorunlara yol açabilir. Sisteminizin BUS hızını artırarak overclock ettiğinizde AGP hızı da BUS hızına bağlı olarak artar. BUS hızı ile AGP hızını ayarlamak için AGP çarpanı (Agp Multiplier) isminde bir ayar söz konusudur. Bu ayar 66MHz BUS hızı için 1/1, 100MHz BUS hızı için 2/3'dür. Bu iki değer dışında başka bir değer bulunmaz. Eğer sisteminizi 133MHz'e çıkarırsanız AGP hızınız da bunun 2/3'üne yani 89MHz'e çıkacaktır. Bu tehlikelidir ancak başka bir ayar söz konusu olmadığından BUS hızını geri düşürmek dışında yapabileceğiniz bir şey yok. Ancak BUS hızınızı 66MHz'den (Celeron ve Pentium II overclocklannda) 83 veya 100MHz'e çıkarmışsanız AGP çarpanını 2/3'e düşürerek doğabilecek sorunlardan kaçınabilirsiniz.

Advanced BIOS Features Ayarları

Video BIOS shadow: Bu ekran kartınızın BIOS'una daha hızlı erişimi sağlar. Default'u enable'dir. Ancak kimi zaman sorun çıkartabilir. Bir problemle karşılaşırsanız disable edip sorunu giderip gidermediğine bakabilirsiniz.

Advanced Chipset Features Ayarları

Video BIOS Cacheable: Bu ayarın her hangi bir performans faydası olmadığı için disable konumunda olması daha iyidir. default'u enable'dir.

AGP Aperture Size: Bu ayar toplam sistem RAM'inin ne kadarının AGP için ayrılacağını belirler. Kendi ayarınız için aşağıdaki listeye bakabilirsiniz. Ancak sorunla karşılaşırsanız ayarı 64MB'a getirin. Eğer sorun hala devam ediyorsa 256MB'a getirin.

PnP/PCI Configurations Ayarları

Assign IRQ to VGA: Bu ayarın enable konumunda olması gerekir ve genelde default olarak böyledir.

VGA Palette Snoop: Oldukça eski olan bu ayar default olarak disable'dir ve doğru olan ayar

budur.

PCI Palette Snoop, VGA Palette Snoop ile aynı.

Sürücüler

Sürücülerinizin performansını arttırmanın en iyi yolu elbette ki en son sürücülerini kullanmaktır. Burada iki seçeneğe sahipsiniz. Birincisi ekran kartı üreticinizin kendi sürücülerini kullanmak. İkincisi nVidia'nın referans sürücülerini kullanmak. Power User'lar için çok daha fazla performans ve özelliğe sahip olduğu için ikincisi daha caziptir. Ancak unutmayın ki referans sürücülerini kartınızın TV-Out, 3D Stereo gözlük gibi ekstra özelliklerini desteklemeyebilir. Veya sorunlar çıkartabilir.

Legal sürücüler mi yoksa underground olanlar mı?

nVidia sürekli olarak yeni sürücüler üretmesine karşın bunların hepsini kendi yasal olarak web sitesinden yayınlamıyor. Bunun yerine el altındaki web sitelerine dağıtarak kendini sorumluluktan kurtarmayı hedefliyor. Bunun bir sebebi de elbette ekran kartı üreticilerinin sahip olduğu sürücülerin çok gerilerden gelmemesi.

Underground sürücülerin de tümü nVidia tarafından geliştiriliyor. Yani yasadışı bir yanları yok. Ancak dikkat etmelisiniz bu sürücülerin pek çoğu BETA aşamasında ve sorun çıkarabiliyor. Bence sürücülerin tümünü çekip el altında bulundurun ve sorun çıkarmadığı sürece en son sürümü kullanın. Şu an nVidia'nın sitesinden yayınlanan sürücüler 3.68 versiyonu. Ancak underground sürücüler v5.14'e ulaşmış durumda. V5.14 sürücülerini elbette ki beta ve stabil değil. Ancak şuan kullandığım Diamond Viper V770 Ultra 3.84 sürücülerini ile sorunsuz olarak çalışıyor. Bu aylık bize ayrılan süre bu kadar. Ancak gelecek sayıda bu farklı sürücülerin tek tek değerlendirilmesini yapacağım. Ayrıca sürücülerdeki ince ayarların tümünü de gelecek sayıda bulabilirsiniz.

mklealms

16MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
 32MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
 48MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
 64MB RAM için 32MB veya 16MB seçin
 96MB RAM için 48MB veya 24MB seçin
 128+MB RAM için 64MB veya 32MB seçin

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlardır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 466 Empa/Datagate Fiyatı: 855	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 2755	AMD K7 700 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 3105
Anakart	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 785	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 785	Asus K7-V Boğaziçi, Çizgi Elektronik Fiyatı: 1425
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 555	128MB SDRAM Fiyatı: 1355	256MB SDRAM Fiyatı: 2705
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı: 1265	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 2155	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 2755
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 1955	Creative 3D Blaster GeForce Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 2255	Winfast GeForce DDR PLUS Turcom Fiyatı: 3105
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 1475	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 3405	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 8555
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 555	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 1305	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 1605
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 535	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 815	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 2095
Modem	Apache Y90 Int. Multimedya Fiyatı: 445	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 915	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 915
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 835	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 665	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 795
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 355	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 905
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı: 1525	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 2955
Floppy	Fiyatı: 105	Fiyatı: 105	Fiyatı: 105
Toplam fiyat	920\$	1833\$	3081\$

Yan Ürünler

TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyatı: 515	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 875	Hauppauge TV Bilgişay Fiyatı: 1415
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı: 1415	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 2055	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 4205
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı: 875	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 2525	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 2895
CDRW	Ricoh 6424 Multimedya, Ufotek Fiyatı: 2185	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 2635	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 2635
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 695	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 835	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 1395

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgişay	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioglu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	Turcom	(216) 330 57 83

Teknik Servis

Bu ay ilk defa Teknik Servis bölümünde başım dik olarak karşınıza çıkabiliyorum. Çünkü bu ay içinde sizlerden gelen maillerin bir kaçı hariç hepsini cevaplayacak vaktim oldu. Gerçi bu ay bir yandan donanım incelemesi yaparken bir yandan futbol menajerlik oyunları inceledim ve diğer bir yandan da Asheron's Call ve Everquest evrenlerinde dolanıp durdum. Yani bin parçaya bölündüm. Ama insan isteyince her şeye vakit bulabiliyormuş. Uzatmayalım da bu ay size ne gibi cevaplar yollamışım bir bakalım.

merhaba

Oncelikle, teknik servisteki hizmetiniz muhteşem. Bunu belirtmek istiyorum. Eksikmiş olan bir çok şeyi tamamlıyor. Başıma daha önce hiç gelmemiş olaylar hakkında bilgi sahibi oluyorum ve havam bir kat daha artıyor. Sık sık "şunu şöyle yaparsan şöyle düzeltebilirsin" diyebiliyorum çevremdekilere. Ama benim gibi bir delinin bilgisayarının sağlam kalması güneşte Merkür'de su bulunup yaşam olanakları sağlanabilmesi gibi bir şey olur herhalde.

Her neyse lafı uzatmamak gerekir çünkü bu kısımda teknik şeyler soruluyor. Sorularına geçeyim o zaman:

1-Soldire of Fortune adlı oyunu aldım fakat çalıştıramıyorum. Aynı sorun sizin verdiğiniz demo da da olmuştu. Oyun açılıyor menü geliyor ayarları yapıp başlatıyorum şarjöre mermiler yükleniyor ve o da ne? Bir hata mesajı: Kernel32.dll de sorun var. Bu kernel32.dll nedir ve bu sorun nasıl düzeltilir. (Not:Win95 kullanıyorum)

2-Bu soru son soru ve bir o kadar da spesifik bir soru. Pioneer 6X DVD sürücüm var. Her şey çok güzel giderken birden DVD okumamaya başladı. Yani bir çevirme tepkimesine bile girmedi. Kasayı açtım ve geniş kabloyu sıkkılaştırdım. Bir süre düzgün çalıştı ama sonra tekrar gitti. DVD başta tanınıyor ama hiç busy işiği yanmıyor. Windows altında da var ama CD ya da DVD takınca hiçbir şey olmuyor.

Eğer cevapları email'ime gönderebilirsen sevinirim. Dergide de yayımlayabilirsen sevinme kat sayım artar. Şimdiden çok teşekkür ederim.

Jedi-Knight

LEVEL Merhaba Jedi,

Güzel duyguların için teşekkürler. Ancak senin az sonra konu mankeni olacağın bir konuda ciddi şekilde yakınacağım. Bir çoğunuz nick'inizi çok seviyorsunuz ve o dururken isminizi kullanmaya gerek duymuyorsunuz. Bence

bunda yanlış bir şey yok. Ama burası teknik bir köşe, hatta bir tür klinik. Burada sadece nick'inizi kullandığınız zaman ortaya çok komik şeyler çıkıyor. Mesela "Jedi-Knight, bence buradaki sorunun senin sisteminden kaynaklanıyor" gibi. Yani benim gibi fani bir editör bir Jedi şövalyesine nasıl böyle bir şey söyleyebilir ki? Hatta olayı abartırsak "Obi-Wan ben sana Afreyy alma Pioneer al demedim mi? Hayır Force falan güzel ama senin kafa çalışmıyor. Nato mermer nato kafa". Sanırım duygularımı yeterince iyi anlatabilmişimdir ve en azından bu satırları okuyan arkadaşlar nick'lerinin yanı sıra kendi güzel isimlerini de belirtirler.

1- Kernel32.dll için Windows'un kalbi demek yanlış olmaz. O dosyada hata olması SoF'un sistemi komple çökertmesi anlamına geliyor. Yani SoF veya ondan dolayı olarak sistemin yazılım veya donanımında ciddi bir hata oluşuyor ve sistem çöküyor. Ancak bu konuda ne yapabileceğini tam olarak bilmiyorum. Tahmin yürütmek gerekirse kilitlenme yüklemeye biter bitmez gerçekleştiğine göre sorun 3D sisteminde. Öyleyse bu hata ya oyunda ya da sürücülerinde. Bu durumda sorunu gidermenin tek yolu ekran kartı sürücülerini güncellemek ve oyunun patch'ini yüklemek.

2- IDE kablosunu değiştirmeyi deneyebilirsin. Tabii sorun sürücünün kendisinde de olabilir.

İçinde bir sorun olabileceği gibi arkada IDE kablosunun girdiği yerdeki pinler eğilmiş veya kopmuş olabilir. Ayrıca DVD'ye gelen güç kablosunu çıkarıp başka bir tane takmak da işe yara-

yabilir. Kısacası her şeyi dikkatlice incele. Eksik ya da kırık dökük bir şey yoksa muhtemelen sürücünün kendisinde bir sorun vardır.

Merhaba

Tüm Level çalışanlarına ve donanım bölümüne iyi günler. Benim yeni aldığım bilgisayarım hakkında birkaç sorum olacaktı:

1- Benim monitör 17" Sony G200. Monitör daha yeni, fakat anlamadığım bir nedenle ekranındaki görüntü titriyor. Ekranın kenarlarına bakıldığında genişleyip daraldığı rahatça anlaşılıyor. Şimdi siz etrafında manyetik bir şeyler vardır da ondan dersiniz. Monitörün sağında ve solunda Creative FPS2000 satellite hoparlörler, masanın altında(60-70cm) subwoofer, 40cm sağında Diamond Supra External modem var.

Bunun sebebi üretim hatası olabilir mi? Ya da subwoofer'in etkisi olabilir mi?

2- Ekran kartım Winfast GeForce 256 DDR Plus. Bu karttan en yüksek

performansı nasıl alabilirim?

3- Bendeki Avermedia TVCapture98 w/WCR Tv kartından görüntü alabiliyorum fakat ses yok. Ses kartım SB Live!Player ve en son sürücülerıyla birlikte kullanıyorum Hoparlörlerde digital çıkış kullanmamdan kaynaklanabilir mi?

Sorularım bu kadar. En kısa

zamanda cevaplayabilirseniz çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.


Bahadır Özay

LEVELMerhaba Bahadır


Daha önce bilgisayarın ve dolayısıyla monitörün var mıydı onu bilmeyiz önce. Eğer önceki monitöründe bu sorun yine vardysa sorun muhtemelen manyetik alandır. Ama bu illa hoparlörler olmak zorunda değil. Oturduğun yere ait bir manyetik alanda olabilir. Mesela GSM vericisi, TV vericisi veya yüksek gerilim hattı gibi. Eğer önceki monitöründe böyle bir sorun yoktuysa hatalı üretim olması ihtimali oldukça güçlü. (Eğer önceden monitörün yoktuysa bir arkadaşının monitörünü getirip onda deneme yapabilirsin. Yukarıdakilerin hepsi bu şekilde de geçerli olacaktır.)

Ayrıca monitörün sürücülerini yüklediğini ve ekran kartının sorunsuz çalıştığını varsayıyorum. Bu arada farklı tazeleme oranları kullanmayı dene. Bazen bu olabilir. Yani monitörler 60-80Hz gibi hızlarda olmaması gereken dalgalanmalar yapabiliyor. Tazeleme oranını 100Hz'e çıkar. Bunu Görüntü Özellikleri/Ayarlar/Gelişmiş/Bağdaştırıcı'dan yapabilirsin.

Winfast DDR Plus'ın varsa zaten çok yüksek bir performans alıyor olmalısın. Birak performans arttırmayı TNT'si olanlar düşün-



(0216) 464 24 24




(0216) 464 24 24

Kablo İnternet Ücret Tarifesi

Erzgin hızından sağımız sabit bedeller.

Temel Ücret:	17.460.000 TL (KDV vergisi dahil)
Kablo Modem Fiyatı:	100.000.000 TL + KDV

Kablo Modem'e 5 Takit:



Bütün ödemelerinizi kredi kartıyla yaptığınız takdirde, KDV dahil 117.000.000 TL bedelle yaptığınız Kablo Modem'i 30.000.000 TL peşin, 19.000.000 TL 5 ay taksitle alabilirsiniz.

Sabit bedellere ilave olarak erzgin hızına bağlı aylık bedeller.

Hız (Kbps)	Aylık Sabit Ücret	Aylık Destek Hizmeti Bedeli
64/16	30.000.000 TL	12.500.000 TL

* Ödemelerinizi kredi kartı ile yapabilirsiniz.

sün. Kartın zaten piyasadakilerin en hızlısı. Burada senin yapabileceğin sürekli olarak güncellenen sürücülerini takip etmek. Bunun dışında ekstra bir şeye ihtiyacın yok.

TV kartlarında ses çıkmaması sorunu genelde basit hatalardır. Mesela ses ayarlarında Line-In'in mute edilmiş olması gibi. Öncelikle bunları ve TV kartından gelen audio-out'un Live! Player'da Line-in'e girdiğinden emin ol. Dijital çıkış kullanmadan kaynaklanan bir sorun olup olmadığına gelince; hoparlörlerini birlikte gelen standart çift stereo kablo ile bağla. Hala ses alamıyorsan dijital sestem kaynaklanan bir sorun yoktur. Ses geliyorsa zaten sorunun büyük ölçüde çözülmüş demektir.

Merhaba

İlk olarak böyle güzel bir derginin böyle güzel bir Yayın Koordinatörü'ne böyle seviyeli bir e-mail atmaktan mutluluk duyduğumu bilmeni isterim... Bir kaç küçük istek ve sorum olacak, cevaplırsanız çok mutlu olacağım dan emin ol...

1. Team Fortress 2'nin orijinal Türkiye'ye gelecek mi? Gelecekse şu kulaklık ve mikrofon seti de olacak mı?

2. Yeni Kablonet'in çıktığını herhalde biliyorsunuzdur. Bu konuda dergide bir bölüm ayırmanı isteyecektim. Yeterince hızlı mı? Fiyatları ne kadar? En önemlisi İnternet üzerinden rahatça oyun oynayabilecek miyiz? Örneğin Rogue Spear, Team Fortress 2... ve daha bir çoğu.

Onur Gür

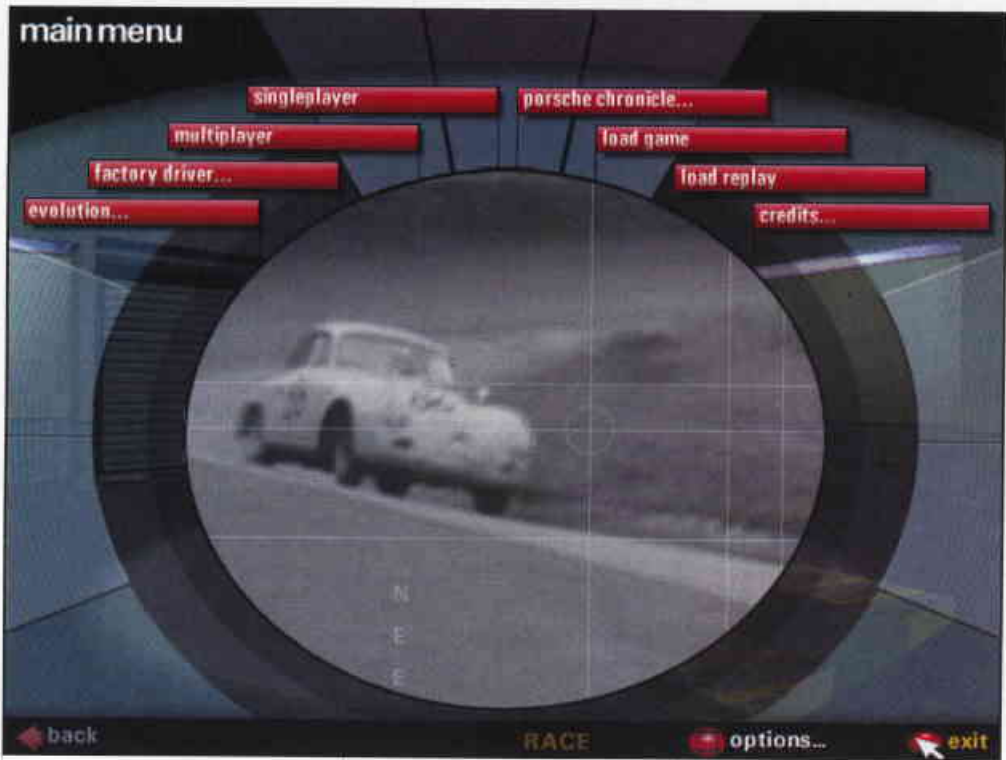
LEVEL Merhaba Onur,

Başkaları olsa cevap gelsin diye baştan övgü yapıyor derdim. Ama senin duygularında samimi olduğuna eminim. Benim için de seviyeli okurlarla yazışmak ayrı bir zevk.

Team Fortress 2'nin orijinal olarak Türkiye'ye geleceğine dair bir umudum şimdilik yok. Henüz Sierra'nın bir distribütörü yok ve sanırım yine İnternet siparişlerine dünyanın parasını bayılacağız.

Kablonet konusunda yakında dergide bir şeyler yazmayı planlıyorum. Ama bunun

için önce evime KabloNet bağlatmam gerekiyor. Çünkü bi-



zim ofisin bulunduğu bölgede KabloTV yok. Geçen ay ev için başvuruda bulundum ama evde kutu olmadığı için önce tepside için gelmeleri gerekiyordu. Sonra binaya ve eve KabloTV bağlanacak, ancak ondan sonra benim inceleyip görme şansım olacak. Görmeden detaylı şeyler yazmak istemiyorum. Ancak Sanane Inc. Server'larından gördüğüm kadarıyla kablo bağlantısı olanlar şimdilik gayet güzel oynuyor. Biz bile ISDN ile 150 gibi yüksek pinglerle debelenirken onlar 60-80 arasında gidip geliyorlar.

Selam Teknik Servis :

Derginin tek eksiğini teknik servisi açarak düzelttiniz ve bunun için çok teşekkürler. Böylece oyun ve donanım için iki ayrı dergi almak zorunda kalmıyoruz. Neyse, size cevabını çok merak ettiğim soruları soracağım ve cevaplırsanız sevinirim. i810 chipsetli bir anakartım var. Ekran kartı ve ses kartı üzerinde olduğu için değiştiremiyorum.

1) Ekran kartı 4Mb ve 8Mb yaptırılabilir mi? Acaba buna değer mi? Önemli derecede bir hız artışı olur mu?

2) Ses kartı 16bit ve 4 hoparlör destekliyor. Kendi testlerinde her hoparlör SB Live!daki gibi ayrı çalışıyor. Ama iş oyunlara gelince sadece stereo oluyor. Mesela NFS 3 ve 4'te D3D/EAX

seçeneğini seçince arka hoparlörlerden gelmesi gereken sesler önden geliyor ve sesler bozuluyor. Stereo yapınca sesler düzeliyor ama arka hoparlörler çalışmıyor. O zaman neden 4 kolon destekliyor bu kart.

3) PC Works alsam bu ses kartıyla düzgün çalışır mı?

4) Acaba SB Live! alsam ve BIOS'tan anakartın kendi ses kartını disable yapsam çalışır mı?

5) NFS Porsche 2000'de menülerde ve bazen yarış esnasında renkler ve yazılar bozuluyor. Bunun nedeni ekran kartının 4Mb olması mı yoksa oyunun kopya olması mı? Voodoo3 3000'i olan arkadaşım da denedim ve böyle bir sorun olmuyor.

6) Anakartın kitabında TV-OUT olduğu yazıyor ama ben öyle bir şey göremedim!!! Acaba 8MB yaptırınca mı oluyor?

7) Son sorum Windows'la ilgili. Türkçe Win98 Second Edition kullanıyorum ve bazı dergilerde SE'nin ilkinden daha kötü olduğunu, çok kısa sürede çöktüğü yazıyor. Bu doğruysa neden Microsoft daha kötü olan bir ürünü piyasaya sürüyor?

Şimdiden teşekkürler...

Mert AÇICIOĞLU

LEVEL Merhaba,

Öncelikle i810 almakla baştan hata yapmışsın. Sadece ofis kullanımı için hazırlanmış ve bir

oyuncunun kesinlikle uzak durulması gereken bir anakart

1) Bence RAM arttırmanın sana bir faydası yok. Anakartı değiştirmen veya onun üzerindeki on-board ekran kartını disable edip yeni bir PCI ekran kartı alman gerekiyor. Bence anakartı değiştirmek daha mantıklı olan seçenek.

2) Ses kartının ne olduğunu bilmediğimden bir fikrim yok...

3) Ne olduğunu bilmesem de bu ses kartının PCWorks'ü hak ettiğini sanmıyorum. Büyük ihtimalle Vibra 128 olabilir.

4) Teorik olarak çalışması gerekir. Aynı ekran kartında olduğu gibi.

5) Sorunlar %90 ekran kartından kaynaklanıyor.

6) RAM ile ilgisi olduğunu sanmıyorum. Her halde opsiyonelidir. Yani sadece belli modellerde vardır.

7) SE bence sürüm A'dan çok daha iyi. Çok daha az çöküyor. En azından Win98 A'daki çıldır-tan explorer çökmeleri yok. Eğer Microsoft'un sitesinden update'lerini de yaparsan oldukça iyi çalışıyor.

Tuğbek Ölek

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı
(Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Katip Bartleby / *Babil Kitaplığı* Herman Melville
2. Resimli Dünya / *Nedim Gürsel*
3. Kari Koca Masalı / *Ahmet Mithat Bibliyografyası* Ahmet Mithat
4. Deliliğin Dağlarında / *Çuhlu Mitozu 2. Kitap* H.P. Lovcraft
5. Proust Yaşamınızı Nasıl Değiştirebilir / *Alain De Botton*
6. Klasik Gizemli Hikayeler / *Charles Dickens*
7. Füreya Ayşe Kulin
8. Karga Sona Kaldı / *Italo Calvino*
9. Tatlı Rüyalarda / *Alper Canıgüz*
10. Cinsellik ve Şiddet ya da Doğa ve Sanat / *Carmile Paglia*

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü
(Kaynak: www.billboard.com)

1. No Strings Attached / *N SYNC*
2. Supernatural / *SANTANA*
3. Two Against Nature / *STEELY DAN*
4. Real Live Woman / *TRISHA YEARWOOD*
5. On How Life Is / *MACY GRAY*
6. Like Water For Chocolate / *COMMON*
7. Brand New Day / *STING*
8. Californication / *RED HOT CHILI PEPPERS*
9. Hooty For Boobies / *BLOODHOUND GANG*
10. Opposite Of Sex / *DRAG-ON*



Jethro Tull 13 Mayıs 2000 Cumartesi tarihinde İstanbul Harbiye Cemil Topuzlu Açıkhava Tiyatrosunda konser verecek. Yerlerin numaralı olduğu konserin bilet fiyatları 17,5 ve 20 milyon lira. Aynı zamanda bu konser Deep Purple ve Slayer gibi grupları Türkiye'ye getiren Major Müzik Organizasyon'un 2000 yılı açılış konseri olacak.

Pearl Jam'in altıncı albümü Binaural henüz piyasaya çıkmamış olsa da albümden çıkan ilk Single Nothing As It Seems İnternet üzerinden yayınlandı. Muhtemelen Mayıs ortalarında piyasaya sürülecek olan albümden çıkan ilk Single'ı "sonymusic.com/artists/PearlJam, www.tenclub.net ve www.apple.com/quicktime/hotpicks" adreslerinden indirebilirsiniz.

Ve geçen ay askere gönderdiğimiz yazı işleri müdürümüz Şinan Akkol 8 ay sürecek askerliğini acemilik bölümünü yerine getirmek üzere bulunduğu Amasya'daki birliğinde 21 Nisan 2000 tarihinde yemin etti.

Bir uzay Efsanesi Arthur C. Clarke

Bu serideki kitapları daha iyi anlatabilmek ve tabii yazarın diğer kitapları hakkında da genel bir yargıya varabilmemiz için ilk olarak Arthur C. Clarke hakkında genel birkaç bilgi vermek istiyorum; 1917 yılında İngiltere doğan Arthur C. Clarke King's Koleji'ni fizik ve matematik dallarında birincilikle bitirdi. Bir çok bilimsel kuruluşün üyesi olan Clarke, 2. Dünya savaşında Kraliyet Hava Kuvvetleri subayı olarak ilk kez radar yoluyla kör iniş yaptırma denemelerinde görevliydi. Yazdığı 50 kitap 30'un üzerinde dile çevrilen yazar bir çok ödül almış. Asıl başarısı ise 1945 yılında iletişim uydularını icat etmesi oldu. Geçtiğimiz sene vefat eden Stanley Kubrick ile beraber ortaya çıkardıkları 2001: Bir Uzay Efsanesi adlı kitabın önsözünde "Zamanın başlangıcından günümüze kadar Dünya gezegeninde aşağı yukarı 100 milyar insan yaşamıştır. Bu sayı ilginçtir, çünkü şaşılacak bir rastlantıyla bizim yerel evrenimiz Samanyolu'nda da

yaklaşık 100 milyar yıldız olduğu tespit edilmiştir. Buna göre yaşayan her insan için evrende bir yıldız parlamaktadır" cümlesi geliyor. Bir uzay efsanesi serisinde yüksek teknolojileri ile kendilerini ilahlaştırmış bir ırkın aslında Dünya'nın ve belki de bir çok gezegendeki hayatın gelişiminde büyük bir rol oynamış olması ihtimali üzerinde duruluyor. Kitaptaki terimle maymun insanlar, yani herhangi bir araç kullanmayı bilmeyen insanlar zamanında yer yüzüne inen bir TMA-1'in bu yaratığa bilincini ele alarak sopayı kullanmayı öğretmesi ile insanların uzuvları haricinde ilk defa araç kullanmayı öğretir. Yıllar sonra Ay'da bulunan bir başa TMA-1'in açığı çıkartılması akıllarda meydana gelen soru işaretinin giderilmesi için tek çözüm vardır. Bu TMA-1'in güneş ile ilk karşılaşması sonucunda sinyal gönderdiği Satürn'e bir yolculuk yapmak. Yolculuk esnasında HAL 9000 isimli bilgisayarın arıza yapması ile de geri dönüşü olmayan



ve sonu da olmayan bir yolculuk başlar. Aslında 1968 yılında Oscar'a aday olan 2001: Bir Uzay Efsanesi filmine senaryo olarak yazılan 2001 gördüğü aşırı ilgi sonucunda 2010, 2061 ve 3001 olmak üzere toplam dört kitaptan oluşan gerçek bir efsaneye dönüşmüştür. Bilimkurgu tarihin yapıtaşlarından olan Bir Uzay Efsanesi serisi bu türle ilgili herkeşin kutuphanesinin bulunması gereken oldukça düşündürücü bir kitap.

Sleepy Hollow Hayalet Süvari

Batman gibi ülkemizde de oldukça fazla tutulan bir film yönetmeni olan Tim Burton'un en son filmi "Sleepy Hollow" Türkçe çevirisi ile Hayalet Süvari vizyona girdi. Eleştirmenler tarafından bu sezonun en iyi filmlerinden biri olan Hayalet Süvari'nin polisiye gerilim tarzında olduğu söylenebilir. Filmin konusu kısaca şöyle: 1799 yılında New York'da görevli olan polis memuru Ichabod Crane (yani Johnny Depp) kuralara ve bilime bağlı kişiliğiyle tüm tepkileri üzerine çekmektedir. Hakim Ichabod'a iki seçenek sunar. Ya hapse girip düşüncelerinden arındırılmaya çalışılacak ya da iki günlük mesafedeki Sleepy Hollow kasabasındaki esrarengiz cinayetleri çözüme kavuşturarak yöntemlerinin doğruluğunu kanıtlayacaktır. Kurbanlarının tümünün başları kopatarak öldürülmüş ve tek ortak yanları ise seçilmiş olmalarıdır. Ancak pek de cesur olduğunu söyleyemeyece-



ğim Ichabod Hayalet Süvari efsanesine ancak kendi gözleri ile görünce inanmaya başlar. Efsaneye göre Hayalet Süvari düşmanlarının kafasını tek kılıç darbeyle koparabilen bir paralı askerdir. Bir süre sonra çığırından çıkan bu süvari dışlarını törpületerek daha da korkunç görünmeye başlar. Süvarinin sonu ise yine kendi kılıcı tarafından kafası kopartılarak gelir. Filmin en başından ve hatta isminden de belli olduğu gibi film boyunca kopan kafaların, korkmuş göz ve çığlıkların tek nedeni Hayalet Süvari'dir. Ancak bundan sonraki adım Hayalet Süvari'yi değil onun kafatasını çıkararak ona hük-

meden kişiyi bulmaktır.

Filme Tim Burton'un varlığı hemen her karede kendini hissettiriyor. Filme asıl korkutucu havasını veren ise Gotik hava. Sonbaharda işlenmeye başlanan cinayetler, devamlı bulutlarla kaplı gökyüzü, filmin neredeyse her karesinde bir nebze de olsa bulunan sis, yapılar ve makyaj kesinlikle sizi başka dünyalara götürecektir nitelikte. İşte filmin belki de en can alıcı noktası filmin ana karakteri yani Ichabod Crane ve Hayalet Süvari, Batman'de Micheal Keaton'ın tüklerine benzer hareketleri devamlı tekrarlıyor. Ichabod özellikle korkak olması nedeniyle süvari ile her karşılaşması sonucunda gözlerinin dönerek bayılması ile oldukça komik bir hava sergiliyor. Ve tabii ki süvarinin kılıç ve balta sallama hareketini de göz ardı etmemek gerekir. Sonuç olarak polisiye gerilim'den hoşlananların veya gotik ile ilgilenenlerin mutlaka seyretmesi gereken bir film.

Mike Oldfield The Millenium Bell

1973 yılında yayınladığı Tubular Bells isimli albümünün zamanında çok fazla ilgi gören ve korku klasiklerinden sayılan The Exorcist isimli filmde kullanılması ile dünya çapında bir ün kazanan Mike Oldfield en son albümü The Millenium Bell ile müzik severlerin karşısına tekrar çıkıyor. New Age tarzında çıktığı albümler ile devamlı olarak başarı grafiğini yükselten Mike Oldfield Millenium Bell isimli albümde geçtiğimiz iki bin yılın olaylarını çeşitli kültür, dil ve müzik yapılarından esinlenerek anlatmaya çalışıyor. New Age'den çok fazla uzaklaşmayan albümde

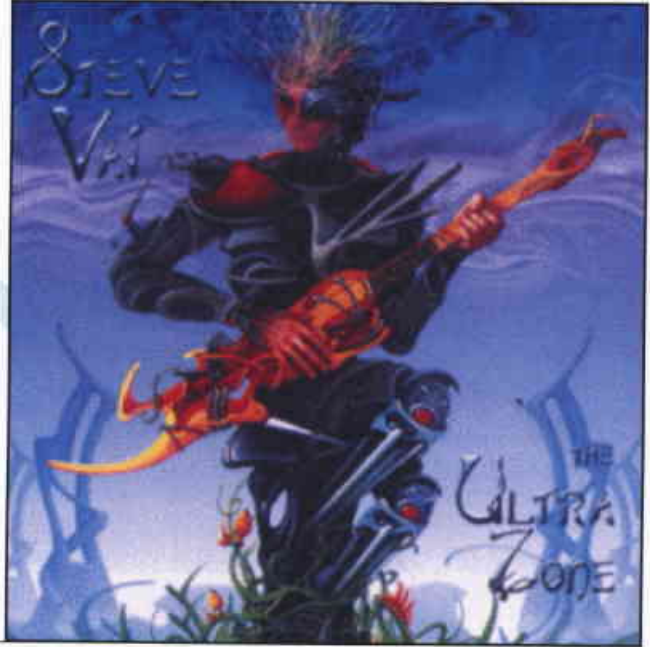
elektronik ve özellikle farklı kültürlere ait melodiler ilgi çekiyorlar. Incil'deki doğuş öykülerinden esinlenerek yazılan Peace on Earth albümünün ve tarihin de başlangıcını belirtiyor. Bunun haricinde albümde Inka dilinin kullanıldığı dört parça mevcut. Ama tabii ki albümün en sağlam parçaları albümle aynı ismi taşıyan The Millenimu Bell ve Broad Sunlit Uplands. Ülkemizde çok fazla tanınmayan Mike Oldfield'i ciddi anlamda müzik dinleyicisi diyen herkes mutlaka denemeli. Kesinlikle bir şeyler bulacağınızdan eminim



Steve Vai The Ultra Zone

Siz bu yazıyı okuduğunuz zaman Steve Vai fırtınası İstanbul'dan çoktan geçmiş ve arkasında oldukça büyük bir duman kitlesi bırakmış olacak. Özellikle gitar sesinden hoşlananlar bu albümde ve hatta Steve Vai'de aradıklarından daha fazlasını bulacaklar. Adı Joe Satriani, Yngwie Malmsteen ile beraber anılan gitar virtüözü Steve Vai The Ultra Zone ile beraber son üç albümde başladığı değişimdeki tepe noktasına ulaşmış durumda. Belki de yeni binyıla girmemizle ilgili

olsa gerek daha evrensel bir düşünce kazanan Vai, albümde vokal ağırlıklı parçalar ile beraber elektronik sound ve ritimler de kullanmış. Zaten bu değişimi albüm kapakları üzerinden de gözlemlemek mümkün. Toplam 12 parçadan oluşan albümde göze ilk çarpan parçalar ise Voodoo Acid ve Fever Dream. Eğer sert Rock müzikten hoşlanmıyorsanız gitarını konuşurmayı seven Vai halen dinlemediyseniz bu albüm tam size göre.



The Cure Bloodflowers

20 senelik müzik hayatına Bloodflower albümü ile son veren The Cure aslında hayranlarını uzmenin yanında onlara çok iyi bir elveda hediyesi bırakarak onları mutlu ediyor. Müzik hayatlarına 17 albüm sığdıran The Cure müziğinden hiç ödün vermeyerek devamlı bir numaraya oynamayı başardılar. İkinci albümleri Boys Don't Cry ile çıkışa geçen grubun simgesi

makyajlı ilk erkek solist denebilecek Robert Smith oldu. Robert Smith kendine has ses tonu ile parçalara kattığı o rahatlatıcı havayı 40 yaşında çıkardığı bu albümde de yakalamış durumda. Hatta bu albüm için kariyerindeki en üst nokta demek yanlış olmaz. Elveda albümü Bloodflowers'da kullanılan akustik ve doğal sesler ile Robert Smith birbirlerini bütünler nitelikte. Blo-

odflowers'da The Cure'un diğer albümlerinde de olduğu gibi genel olarak bir hüznün mevcut. Sonuç olarak The Cure ile tanışmak isteyenler için en uygun adım olan Bloodflowers vedalaşmak isteyenler içinse son şans...



Size anlatacak bir masalımız var...

Zaman zamanda iken, kalbur kazanda iken, deve tellal, katır hamal iken, ben ak sakallı pir iken, babamın beşiğini tıngır mıngır sallan iken, var varanın sür sürenin, parasız meyhaneye girenin şarap şişesi başında paralanır...

Merhaba millet! Sınavlarla boğuştuğum bir haftadan sonra tekrar klavye başına oturmanın aslında ne büyük bir nimet olduğunun farkına varmış bulunuyorum. Sağolsun Cem'in sınavlar nedeniyle bana verdiği uzatma izninin de büyük yaran oldu tabii. Gerçi Sinan askerde bile olsa bizle bağlantı kurup, rüyalarımızda "Yazılarını geciktirme Luk, Cem'i üzme Luk, güç seninle olsun Luk, ..." şeklinde mesajlar vermeyi başardı (Doğumgünün askerlik yaşamının ilk günlerine denk geldiği için beraberce kutlayamadık, nice yıllara Sinan!). bu arada, ne kadar ilginizi çeker bilmem ama Level olarak yeni bir odaya taşındık (Aslında çıkardığımız gurultudan dolayı bizi sürmüş olmalar da muhtemel ama, neyse...). Artık günlerimiz "Dövecez, dövecez" diye kapağı dayanan teknik servis elemanları ve "Çıkamazsanız ateş açarım!" deyip pompalı tüfeğe (hakkaten!) sarılan Cem arasında canımızı kurtarmaya çalışmakla geçiyor. Bu dergide daha önce pek çok kez okuduğunuz gibi "Yazarlık tehlikeli bir işmiş".

Büyüden Uzak Zamanlar

Geçen ay sözümlü vardı, D&D 3rd Edition için savaşçı ve hırsız karakterlerinde yapılan değişiklikleri anlatacaktık. Hafızası güçlü okurlar hırsız sözcüğünden sonra bir soru işareti koyduğumuzu da anımsayacaklardır. Neden mi? Okumaya devam edin:

Savaşçılar her daim AD&D'nin



en basit karakter tipi ve (ne yazık ki) üvey evlatları oldular. Silah uzmanlığı dışında kendilerini diğer sınıflardan ayıran hiçbir özellik bulunmaz ve gruptaki diğer elemanlarının yetenekleri geliştikçe onların bir hayli gerisinde kalırlardı. Bu nedenle savaşçılar, oyuna yeni başlayanların eline tutuşturulup "Sen daha kuralları bilmiyorsun, al eline kılıç, biz zar at deyince atarsın!" muamelesi gören, oyunun başlarında düşük seviyeli büyücülerini korumak dışında bir işe yaramayan kas küleleri olmaktan ileri gidemediler. Elbette esas olan karakterin yetenekleri değil, karakterin nasıl canlandırıldığıdır, ancak sorun şu ki, savaşçıların diğer sınıflara göre farklılaşmaları çok zordu. AD&D savaşçıları arasında bir istatistik yapacak olsak herhalde birbirine benzeyen Conan prototipi pek çok karaktere rastlarız. Fighter's Handbook kitabı ile pek çok savaşçı örnekleri hazırlanıp,

özelliklerdeki oynamalar ile bu nahoş durum bir ölçü giderilmiş oldu. Ancak 3rd Edition, savaşçı dramına kesin bir son vermek üzere meseleye el attı ve savaşçılara diğer sınıflarla eşit şartlarda mücadele edebilmeleri için yeni olanaklar sağladı.

Bu avantajları daha iyi açıklayabilmek için öncelikle bilmeniz gereken eski weapon/nonweapon proficiency sisteminin tarih olduğu. Artık karakterlerin yetenekleri "feats" ve "skills" adında iki gruba ayrıldı. "Skill"ler eski nonweapon proficiency'lere benziyor, yani karakterin genel yeteneklerini yansıtıyor. "Feat"ler ise daha çok savaşla ilgili olup silah kullanma, silahlarda uzmanlaşma, vuruş teknikleri, erken davranma gibi özellikleri içeriyor. Aslında bu iki kavram arasında tam bir sınır çizilemez mümkün değil. Bazı feat'lere bakıp da "Bunlar eski sistemdeki non-weapon proficiency'lerin aynısı!" di-



Gökhan Habıboğlu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Die Hard Trilogy

Battle Crazy Cup

Masa Üstü

yebilirsiniz. Olabilir, çünkü eski nonweapon proficiency'lerin ufak bir kısmı da feat'lere dahil. Yalnız feat'ler genel ve tüm sınıflara yönelik. Skill'ler ise her sınıfa göre değişiyor. Eskiden olduğu gibi, diğer bir sınıfın skill'inden almak hem daha pahalıya patlıyor, hem de daha kullanışsız oluyor.

Dövüşte "Fırsat" Eşitliği

Şimdi bakalım neymiş savaşçıların yeni yetenekleri. Savaşçıların yeni yetenekleri. Savaşçılar, en fazla feat sahibi olan sınıf. Bu, hem savaşçılara diğer sınıflara göre bir üstünlük sağlıyor, hem de daha çeşitli ve daha özgün savaşçı tiplerinin ortaya çıkmasını sağlıyor. Örneğin seçtiğiniz feat'ler sizi dan dan vurup deviren bir yakın dövüş makinesi de yapabilir, estetik ve kıvrak stiliyle rakibiyle dans eden bir eskrimci de... İlerledikçe kazanacağınız yeni feat'ler de yeteneklerinizi benzer diğer özelliklerle desteklemenizi sağlayabilir, ya da tamamen yeni bir alanda uzmanlaşmaya başlamanız için ilk adımı oluşturabilir.

Savaşçıların işini daha önemli hale getiren bir diğer etken, AD&D dövüş sisteminin yenilenmiş olması. Artık sırası gelince zar





atıp vurup vurmadiđına bakma modası geđti. Yeni sistemde tüm oyuncuların gerçekten ciddi taktiler geliřtirmeye ve en çok hasarı nasıl vereceklerini düşünmeye gereksinimleri olacak. Tabii bu durumda da başrol yine bizim emektar savaşçıların !

Hazır yeni dövüş sistemi demiřken önemli bir yeri olan fırsat ataklarını (Attacks of opportunity bu kadar çevrilir iřtel) da açıklamadan geçmeyelim. Bu yeni kural, tamamen gerçekçiliđi sağlamak üzere getirilmiř. Mantıđı řu : Siz eđer kendinizi savunmasız bırakacak herhangi bir harekette bulunursanız, rakibe saldırı fırsatı vermiř olursunuz. Misal : Rakip grubun büyücüsünün bir yaramazlık yaptığını sezdiniz ve safları yardıarak üzerine dođru atıldınız. Eski kuralara göre initiative (öncelik sırası) zarı atılır ve her oyuncu hamlesini belirtirdi. Ama bu durumda rakibin arasına dalarlarken yalnızca hedefe yönlendiğiniz için büyücüyı koruyan her karaktere otomatik olarak size saldırma hakkı dođuyor. Bu tür ataklar herhangi bir bonus ya da penaltı almıyor, normal bir atak gibi yapılıyorlar.

Araya bu ufak yeniliđi de sıkıřtırdıktan sonra devam edelim. Savaşçılar yine AC ve vuruř gü-

cündeki üstünlüklerini koruyorlar. Ancak artık en fazla yaşam enerjisini yeni sınıf "Barbarian" kapmıř durumda. Atak bonuslarında ranger'lar ve barbarian'lar savaşçılarla eřit konumdadalar, ama savaşçılar daha fazla feat olarak açıklarını kapatıyorlar.



Çalmak Her Şey Deđildir

"Hırsız" sözcüğünün eski kesiniğini yitirmesinin nedeni ise bundan böyle "thief" kelimesi yerine "rogue" kelimesinin kullanılacak olması. Gerçekten de pek çok AD&D hırsızın olayının yalnızca çalmak deđil, casusluk, cambazlık ya da öncülük olduđunu biliriz. Ama isim "hırsız" olunca insanlar kendilerini bir şeyler çalmak zorunda hissediyorlardı. Kim yapmıřsa katiliyorum, "rogue" kelimesi bu karakter sınıfını daha iyi ifade ediyor.

Savaşçıların daha çok feat alması gibi, hırsızlar da (rogue için tam bir çeviri bulana dek hırsız demeye devam edeceđim) daha çok skill almalarıyla diđer sınıflardan ayrılıyorlar. Zaten hırsızların en çok skill'e sahip olmaları çok normal, çünkü eskiden kendiliđinden sahip oldukları saklanma, sessiz yürüme, dinleme gibi yetenekleri "satın almak" zorundalar. Aynı zamanda tahmin edeceđiniz üzere diđer sınıflar da (biraz daha tuzlu da olsa) eski hırsız yeteneklerine sahip olabilecekler. "O zaman ben istediğim sınıfı seçerim, iki uc de özellik de aldım mı, en kral hırsızdan sađlam olurum." diyorsanız hesaba katmadığınız bir nokta var demektir. O da "gizli saldırılar". Eski "backstab" yeteneđinin elden geçirilmiř versiyonu olan "gizli saldırılar" hırsızlara büyük bir avantaj sađlaya-

cak. Backstab'in aksine daha sık ve daha kolay kullanılacak bir özellik, dikkate alın! Hırsızların olay yerinden çabucak sıvılabilme yetenekleri de göz ardı edilmemiř. Eđer korunma zannı(saving throw demeye

çalışıyorum!) tutturursa, hırsız alan etkili büyülerden ya da ejderin nefesi gibi masif hasar verebilecek etkilerden kurtulabilecek.



Bu arada uzun, ama gerçekten çok uzun bir süredir oyun oynayamıyordum (Ah Doruk, gittin Ankara'lara, kaldık böylele), en sonunda kısa süreli bir oyun

çevirme fırsatımız oldu. Yalnız tüm grup elemanlarından yaptığım düşünce-sizliklerin dođruduđu kötü sonuçlar için buradan özür dilerim (Ben ne biliyim o düğmeye basınca o kadar adamın odaya doluřacađını!!) Neyse, gruptaki herkes hala tek parça. Oyun için Uđur, sana çok çok teřekkurler.

İlgi gösterip mektup yazan, ancak benim araya giren vizeler ve geçici bir çözüm bulmama rađmen kökten halledemediğim internet sorunları yüzünden yanıt veremediğim, çok mađcup olduđum tüm dost-

lara teřekkurler ve iki katı özürler. Anlayıř ve sabırları ve sabahlar-ken yardımları için Cem'e, Tuđbekte ve Cem'in kahve makinesine sevgi ve sađgılar. Yetiř-tiremediğimiz yazılar yüzünden kahrımızı çeken Didem'e üç misli özürler, çok çok hürmetler. Bir de bu maceradaki yardımlarından dolayı sevgili dostumuz Red Kit'e teřekkurler. Red, nereye gittin Reed ?!!!!

Batu & Gökhan

Para biriktirip sevdiđleri kızlarla evlenmeyi umuyorlar ama iki katı başlık parası ödeme sorunuyla karşı karşıyalar.



Mađaranın çıkışı

Bu 3rd Edition da amma yerimizi aldı hani, hayır anlatmayayım, gelince nasıl olsa görürüz diyorum, ama kendimi tutamıyorum ki... White Wolf'ın yeni oyunu "Hunter : The Reckoning" ve diđer yeni ek kitaplardan falan bahsedecektik. Galiba D&D'ye fazla torpil yapıyoruz. White Wolf'un da ne gibi güzelikleri bünyesinde barındırdığını duyurma vakti geldi de geçiyor. Gerçekten de öyle müthiř bir dünya ki, tanışmayanlara řu vakte kadar dođru dürüst anlatmamıř olduđum için vicdan azabı duyuyorum.





Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Mankind:
10Six
Allegiance

İki ayaklı bir buldozerin öyküsü:

MADDOG

Biliyoruz ki, hepiniz Maddog'un gerçek ismini merak ediyorsunuz. Hatta aranızdan bazılarınız maillerinde Maddog'un ben olduğumu iddia ediyorlar. Ancak yanıldığınızı söylemeliyim. Ne ben Maddog'un ne de Maddog ben. Bu öyküde Maddog'la ilgili birkaç bilinmeyi açıklama çalışacağız ama kimse bu adamın gerçek adını vermemizi beklemesin lütfen. Biz onu gizemiyle seviyoruz.



Maddog sert çocukların takıldığı bir ortamda yetişmiştir. Ve geldiği dünya onu sert olmaya itmektedir. Ruhunda bir kelebeğin çiçek yaprağına konarkenki hassasiyeti barındırsa da, o hassaslığını kimseye göstermek niyetinde olmayan bir adamdır.



Ancak onun da sert çocukluktan ayrılıp, biraz daha insancıl olduğu anlar vardır ki söz konusu anlar manitasının yanında olduğu zaman dilimlerine tekabül etmektedir. Üstelik, her şeyden çok sevdiği manitası ile pek bir uyuşmaktadır ve hanım kızımız da şeker mi şeker, güzel mi güzel, elinden her iş gelen hamarat mı hamarat nadide bir gül yaprağı gibidir. Bu ikisi her fırsatta birlikte olmakta ve beraber atraksiyonlar çevirmekten, hayatı paylaşmaktan zevk almaktadırlar.



Elbette Maddog gibi bir adamın elbette sevenleri olduğu kadar düşmanları da vardır. Ve bu mel-unlar Maddog'u nereden yaralayacaklarını çoktan bulmuşlardır.



Bir gece ansızın, ıssız bir sokakta Maddog'un düşmanları tarafından kısırılan yenge sıkı bir sopa yer ancak da birkaç hergeleyi hastanelik etmeyi başarır. Elbette bu durum Maddog'un sinirlerini gevşetmek için yeterli olmaz. Çünkü herşeyden çok değer verdiği biricik manitasının vücudunda kırılmadık tek bir kemik kalmamıştır.



Maddog ilk sinir krizini hastanedeki doktorları döverek atlattıktan sonra eline sopayı kapıldığı gibi delil toplamak ve iz sürmek için olay mahalline damlar.



COK SINIRLIYIM, HERKESİ DÖVEBİLİRİM BU ANI KİM BUNLARI BİR ELİME GEÇİRSEM COK FENA YAPICAM HERGELELERİ. KİM BENİM MIHRIBANIM A EL UZATA-BILIRI DAATIRIM ULAN BEN ADAMI!

TAMAM ABI ANLIYORUM. SEN İSTERSEN Bİ ŞİŞKO REÇEPLE KONUŞUP, O ÇOCUCUNUN HER ŞEYDEN HABERİ OLUR ÇÜNKÜ.

Ormanda Maddog'un sınırlı halı için ne derler bilinmez ama bu sokaklarda sınırlı Maddog'a istediğini vermemenin ne demek olduğu çok iyi bilinir ve kahramanımız da yavaş yavaş bir iz bulmaya başlamıştır. Açıkçası yeneyi dövenleri biz de merak ediyoruz. Buyrun olayı takip edelim.



ULAN TOPOŞ REÇEP! ÇABUK KONUŞ YOKSA KIRICAM KEMİKLERİNİ KİM YAPTI ULAN DİYORUM!

AMAN ABI PEKİ SÖOLİCEM, AMA BENDEN DUYMADINI JÖN İSMAİLİN ADAMLARI DÖVDÜLER YENGEYİ!

İssiz bir sokakta kıştırdığı Şişko Recep konuşmamak da direnir çünkü eğer bilgiyi sızdırmanın kendisi olduğu anlaşılırsa, bu ailelerde adet olduğu üzere bundan sonra kafasını boynunda değil elinde taşıması gerekecektir.



KONUŞ ULAN! PATRONUN NERDE!

TAMAM ABI VURMA. İSMAİL ŞİMDİ KULÜPTEDİR

Elbette gereken bilgiyi aldıktan sonra Maddog'u durdurmak imkansızdır. Netekim, o gece yeneyi döven şerrefsizlerden biri de gereken cezayı aldıktan sonra bülbül gibi ötecek ve onları yengenin üzerine salan has şerrefsizlerin yeri fışıldıyacaktır. Aslında dayak yemeden de konuşmaya hazırız adam ama ister konuşsun ister konuşmasın dayak yiyeceğini o da bilmektedir.



HIIIEEYYYYTTTT! DAAATIIIRIM BURAYII BEE! NERDE BU JÖN İSMAİL DENEN GÜCÜ KADINA YETEN KORKAK

Jön İsmail'in klübünü basan Maddog, buradaki kumar makinelerini kırar döker. İsmail'in müşterilerini de bir güzel pataklar. Zarar çok büyüktür. Kendi çöplüğünün bile güvenliğini sağlayamayan İsmail hem prestijinden hem de haraç ve kumar gelirlerinden olmuştur artık. Maddog'un çaktığı kibrit, ucu gaz bidonuna giden fitilin üzerine bir kere düşmüştür. Kimse dedikoduları durduramayacaktır. Ama esas sorun Jön İsmail'in bu durum karşısında vereceği tepkiyle başlayacaktır çünkü İsmail'in bu durumu hiç de sakinlikle karşılamayacağı kesindir.



İSTE GELDİM MADDOĞI SEN HİÇ JHON WOO FİLMİ SEYRETMİŞ MİYDİN BAKIMI MUHAHAHAHA!

Vee, Jön İsmail, arka odada manitasıyla yiyişirken ortaya çıkan bu duruma el koyma vaktinin geldiğini düşünmektedir. Bir Jhon Woo filminin aksiyon sahnelerini aratmayacak şekilde girer olaya...



PEKİ SEN HİÇ BİR RON HOWRD FİLMİ İZLEDİN Mİ! BAŞ FİLMİ! ALEV KAPANI'DIR!

İAA! YANDIM ALLAM! DERSİMİ ALDIM AMA ARTIK GEC

MUAHAHAHA YAA! MADDOĞLA TANIŞTINI

Ancak Jön İsmail'in hesaba katmadığı şey kendisinin bir jön olmasına karşılık karşısındakinin bir dublör olmadığıdır. Maddog ise, neden Mad sıfatını aldığı küçük bir demonstrasyon ile anlatmak niyetindedir Jön İsmail'e ve ancak çılgın birinin yapacağı bir şey yaparak, paltosunun cebinde taşıdığı minyatür aleti çıkartır dışarı.

Son: Evet, işte o Maddog'dur. Aranızda hala bilmeyen varsa öğrenme vakti gelmiştir.

Ben bir sıra dışıyım

Koyun sürüsüne dahil olmak istemiyorum, kimsenin dinlemediklerini dinliyor, sevmediklerini seviyorum.

Bu ay bahar yorgunuyum arkadaşlar, insanı ruhsal çöküntüye iten ve her türlü hastalığın kol gezdiği bu bahar aylarını sevmiyorum. Tekrar güneşi gören tüm canlılar gibi insanlar da bahar gelince kendilerini doğanın sıcak kollarına atmaya pek hevesli oluyorlar, bu da yetmiyor, aşık oluyorlar, işlerini aksatıyorlar, eve ekmek ve tuz götürmeyi unutuyorlar, başka yaşam biçimleri denemeye kalkıyorlar... bence sadece yoruluyorum bu havalardan, sıcaktan uyuşan ruhumu canlandırmak için tekrar kışın gelmesini bekliyorum.

Bütün bu yorgunluğun altında yatan bir şey de baharın sadece fikir olarak bile çok yorucu olması. Bazı davranış biçimlerinin bir yerden sonra içimizden geldiği için değil, öyle olması gerektiği için, gelenekselleştiği için varılması sinir bozucu. Yani birileri baharı doğanın ve insanın yeniden canlanması olarak ilan ettiği için kendimi çok enerjik ve mutlu, hatta yeriden doğmuş gibi hafif hissetmek mecburiyeti yoru-

yor beni. Tıpkı gelecek zamanda dünya nasıl bir yer olacak diye düşündüğünüzde kafanızda canlanan görüntünün aslında izlediğiniz filmlerde ve oynadığınız oyunlarda gördüğünüz kurguya çok benzemesi gibi bu. Ya da sizden elinize bir kağıt kalem alıp uzaylıların neye benzediğini çizmenizi istediklerinde ortaya çıkan şeyin size ait olmaması gibi. Sonuç olarak aslında hayal gücünüz bile birileri tarafından isteyerek ya da istemeyerek yönlendiriliyor ve kontrol edemeyeceğiniz bir şekilde biçimleniyor. Şimdi, konumuz oyunlarda işlenen ve bir süredir gözume daha da fazla batmaya başlayan melekler ve şeytanlar ve cennet ve cehennem ve sadece kafamıza sığabilen ve hayata ancak uyarlamalarla yansiyabilen şeyler. Elbette yaratılan oyunların çoğundaki melek ve şeytan tiplmeleri kaynakları kutsal kitaplarda bulunabilecek bazı tanımlara ve varsayımlara dayanıyor. Dolayısıyla farklı oyunlarda karşımıza çıkan bu tipler en azından öne çıkan özellikleriyle birbirlerine beziyorlar. Söz-

gelimi, şeytan deyince aklımıza gelen uzun kuyruğu ve elinde tuttuğu çatal asası ya da iyi meleklerin başları üzerindeki hale, beyaz kanatlar... Ama bir de yüz yıllarca üst üste biriken ve sadece şeytan ya da melek temasına uygun olduğu için birinin kafasından attığı, yani sadece onun hayal gücü tarafından üretilen bazı özellikler de ekleniyor kafamızdaki imgelere. İyi ve kötü diye kolay iki kavrama sığan bir yaklaşımla melekler ve şeytanlar üretiliyor oyunlar, kitaplar, filmler ve tabii kafalarımız.

İnanamayacaksınız Ama Sadede geliyoruz

Messiah'i oynadınız mı bilmiyorum ama aklıma ilk gelen örnek bu oyun. Orada Tanrı tarafından dünyaya düzeni tekrar sağlamak için gönderilen bir meleksiniz ve şeytana karşı savaşıyorsunuz. Tabii oyunun en başından itibaren kutuplar belli; siz iyisiniz, diğerleri kötü. Bir melek olarak oyun boyunca "iyi niyetli" cinayetler işleyip duruyorsunuz. İyinin tanımına sığmayan bir vahşet içinde boyuna kan döküyorsunuz. Ama oyunu oynarken "yahu ben bir melekim, nasıl yapıyorum bunları" demek gelmiyor aklınıza. Çünkü baştan kabul ettiğiniz bir şey var: siz iyisiniz. Halbuki karşısında savaştığımız şeyden (kötülük) bir farkınız olmadığını görmek o kadar da zor değil. İşin garibi oyunu siz kazanıyorsunuz; bunun anlamı kötüleri ezecek kadar kötü olduğun-



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Messiah
Counter Strike
F18 Hornet

nuz değil mi? Oyunlarda bir iki güzel istisna dışında daima iyiyi oynamak ve bu arada hiç de iyi olmayan yöntemlerle zafere ulaşmak da yordu beni. Bana dayatılan "güzel bahar" gibi "iyi insan" tanımını da sevmiyorum. Kötünün kendini inkar etmeden çıkıp kötülüğünü yapması en azından daha dürüst görünüyor gözümde. Hiç olmazsa kötünün kahkahasının bile kendine has bir tarzı olduğunu görmek ilginç. Tıpkı Dungeon Keeper'daki gibi. O oyun, Might & Magic gibi zindanları gezip ev sahiplerini öldürdüğünüz oyunların karşı tezi gibiydi. Basbayağı eviniz, sizin yaşam alanınız olan bir yerde kendi düzeninizi kuruyor, savunmanızı sağlıyor sonra da ziyaretçilerinize sizce hak ettikleri cezayı veriyordunuz. Oyun "evil is good" sloganıyla satışa çıkmıştı yanlış hatırlamıyorsam. Yani kötülüğün iyi olduğunu söylüyordu. Halbuki bence o oyunda sizi "kötü" yapan şey sadece diğer oyunlardaki kötünün temsilcisi olmanızdı. Dungeon Keeper'in felsefesini hep takdir etmişimdir, "kötü iyidir" fikriyle bir tanımı, bir geleneği sorgulamayı denediği için. DK2'yi oynadığım zamanlarda karşısına koyduğum oyun M&M VIII'di. Bugünlerde Messiah'i oynarken karşısına koyabileceğim bir oyun bulamamaksa biraz canımı sıkıyor. Kim bilir bir dahaki iyi-kötü kıyasımızı belki de Dungeon Keeper 3'e saklamalıyız, eğer öyle bir şey olacaksa tabii.

Serpil Ulutürk

Serpil Ulutürk yine bunalımdan bunalıma koşturmakta, hayatın anlamını aradığı oyunlarda cevap bulamamanın yarattığı hayal kırıklığı ile eline geçen herşeyi sorgulamaktadır.



Yeni dünyanın kapısında

Geçen gün eski bir dostumu gördüm. O beni görmedi... oynuyordu.

Bu ayki kapak konumuz online oyunlara ilgi gösterebilmem için yeni bir fırsat verdi. Üzerime düşen görev daha çok Everquest ve Asheron's Call'du. Yani binlerce insanla birlikte tehlikelerle dolu bir dünyada maceraya atılmak.

Bu iki oyunda da yeniyim. Karakterlerim henüz güçsüz ve başkalarının yardımına muhtaç. Oyle kafama esen yere gidip büyük yaratıkları dünyadan temizlemeden önce birilerinin kuyruğunda dolaşmak ve alıştırmaya olsun diye tavşan avıyla yetinmem gerekiyor. Sanırım bu online FRP'lere yeni başlayanlar için can sıkıcıdır. Ama ben alıştım. Bundan üç sene önce ilk defa bir online FRP oynadığımda bunu fazlasıyla yaşamıştım.

İlk oynadığım online oyun Two Towers isimli bir MUD idi. MUD'lar text bazlı online FRP'ler. Yani şu Commodore dönemlerine kadar uzanan text bazlı adventure'lara çok benziyorlar. Ama günümüzün MUD'ları o eski oyunlardan çok daha gelişmiş. Aynı anda yüzlerce kişi bağlanabiliyor ve göremesiniz de aklınıza gelebilecek hemen her şeyi yapabiliyorsunuz. Ama grafik arabirim olmadığında oyuna alışmak, komutları ezberlemek çok zor. Üstelik oyun tasarlanırken çok az help dosyası buldurmaya dikkat etmişler. Dikkat etmişler diyorum, çünkü yardım dosyalarını kaldırarak insanları yardım etmeye veya yardım istemeye mahkum etmişler. Bu yüzden ben de yardım aramıştım.

Orta dünyanın kahramanları

O zamanlar elimden tutup cümlelerinin arasına binlerce yaratık gizlenmiş bu siyah beyaz evrende ilk günlerimi güvenle geçirmemi sağlayan bir bayan vardı. 20'li yaşlarında, uzun boylu, zırnın üzerindeki beyaz pelerinine bal rengi saçları dokülen bir şövalye. Onunla tanıştığımızda beni kendi hocasına götürmüştü. Çok az ama bilgece konuşan biraz yaşlıca başka bir bayan. Onların birliğine katılmak istediğimi söylemiştim. Ama onlar bunun için hazır olmadıklarını hazır olduğumda seve seve kabul edeceklerini söylemişlerdi. Pek çok kez başımı beladan kurtardılar. Sık sık onlarla dolaşmama izin verdiler. Tabii onlar orc sürülerini önlerine katıp katliamlar yaparken bana düşen sadece uzaktan izlemek oluyordu. Ya da onların işlerini bitirmelerini beklerken sincap, kuş gibi ufak şeylerin peşinde koşuyordum ben de.

Ama hiçbir zaman onlardan biri olamadım. Çünkü istedikleri seviyeye ulaşmadan sıkıldım. Sıkıldım çünkü her şey tekdüzeydi. Oyundaki pek çok kişinin tek uğraşısı öldürmek, para kazanmak, level atlamak, daha fazla öldürmek, daha fazla para kazanmak ve daha fazla level atlamaktan ibaretti. Yani Might&Magic oynamak gibi salakça bir şey. Daha akli başında olanlarsa çok fazla kendilerini kapırmışlardı. Benim tatlı kahraman şövalyelerim gibi. Sonuçta oyunu bir hırs tuzağı olarak algılamasalar da tam bir şövalye olarak oynama

mak oldukça sıkıcıydı. Dar bir çevre ile kötü yaratık avından başka pek bir şey yapmıyorlardı. O zaman bu çok garibime gitmişti. Yani orada var olma amacı sadece savaşmak olan bir insan bundan nereye kadar zevk alabilirdi ki. Level atlamanın hazzından başka ne olabilir? Gerçi bu mantık dışında insanlar da buldum orada. En azından boş zamanlarında yeni büyüler keşfetmek için bir araya gelip tartışan birbirlerine yeni büyülerini gösteren bir grup. Ama onlar da yeni büyüleri yapabilecek güç için sürekli kazanmak zorundaydılar.

Sonunda kendime farklı bir yol çizdim. Sincap ve kuşları kendi haline bırakıp experience ve para peşinde koşmayı bıraktım. Orta dünyayı boydan boya dolaşip türküsünü söyleyen bir gezgin olmaya karar verdim. Aslında bir ara sürekli online olmak ve olan biten bütün olayları kaydedip bunlardan şarkılar üretmeyi bile düşündüm. Ama ne kadar uğraştysam da çok fazla önemli olayla karşılaşmıyordum. Karşılaştığım en büyük olay o gün için en güçlü savaşçı olan Mithala'nın 200. doğum gününü kutlamasıydı. Gerçi oyun içinde dev sofralar veya şölenler hazırlama şansı yoktu ama bu kahraman savaşçının geçtiği her yerde insanların deliller gibi "Yaşa Mithala" diye bağırması bile fazlasıyla heyecan vericiydi.

Sheriff'lerin yüz karası

O zamanlar çok iyi dostum olan biri daha vardı. İsmi hatırlamıyorum ama bir sheriff idi. Çok iyi hatırlıyorum, bir gün onunla konuşurken yanıma Mithala gelmişti. Arkadaşıma bir ihtiyacın var mı diye sormuştu. O da "Biraz parça altın fena olmaz hani" demişti. (Experience'ları level'a çevirmek için altın kullanıldığından). Mithala cömertçe 250 altın çıkarıp vermişti arkadaşına. Mithala gittikten sonra bana dönüp aldığı 250 altının 100'ünü verdi. Benim gibi bir çömez için çok büyük bir paraydı. Kendime bir çift ayakkabı, bir uzun kılıç, zırh, çok iyi bir hançer vs. bir sürü şey almıştım.



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Asheron's Call

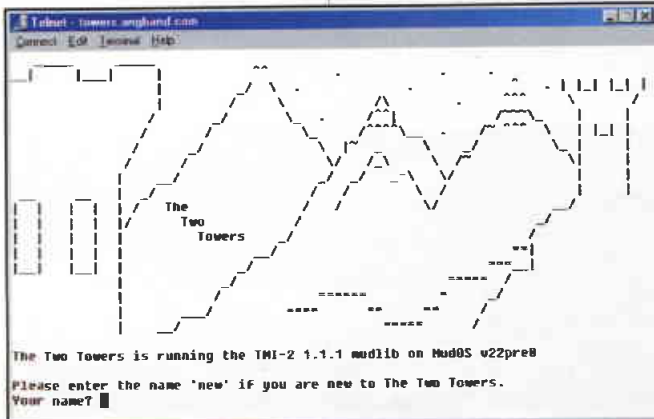
Everquest

Counter Strike

Sonra yine bu anlattığım Sheriff arkadaşını bir gün gizli guild'lerine götürmüştü. Orada bir sandığın içinde duran rozetlerden birini almamı söyledi. Aslında bu Sheriff'lerin kendi aralarında konuşmaları için yapılmış büyü bir armaydı. Sonra kendi armasından diğer Sheriff'lere seslenip bana merhaba demelerini istedi. Orta dünya üzerindeki her şerifin bana "Selam Gesualdo, aramıza hoş geldin" dediğini hatırlıyorum. Gerçekten harika bir duyguydu. Gerçi hiçbir zaman gerçek bir Sheriff olamadım. En azından hiç suçlu yakalayamadım. Sonunda bir çalgıcı oldum. Ama benden 10 level büyük olmasına rağmen dostluğumu kabul eden o tatlı insanı da unutmamam.

Geçenlerde sabaha kadar bir Asheron bir Everquest oynarken geldi tüm bunlar aklıma tekrar. Two Towers'a gidip yeni bir Gesualdo yarattım ve eski dostlarımı aradım. Sonunda kahraman kadın şövalyemi buldum. Yaşı 600'ü geçmişti ama yüzünden yaşını anlamak imkansızdı. Hatları sertleşmişti ve karşısındaki insana korkuyla karışık bir saygı ve hayranlık veriyordu. Saçları hala bal rengiydi ve beyaz bir pelerin hala omuzlarını süslüyordu. Ama daha biçimmez silahlar ve zırhlar kuşanıyordu. Artık isminin yanında Angelic yazıyordu. Onu görünce bir an ne diyeceğimi bilemedim. Oylece durup ona uzun uzun baktım. Sonra hızla uzaklaştı yanımdan. Yakalayamayacağımı çok iyi bildiğimden peşinden gitmedim. Beni tanımamıştı... o an oynuyordu. Arda'nın kraliçesiydi artık.

Tuğbek Ölek, Asheron's Call'da karakter geliştirip onbinlerce Dolara satma planları yapıyor. Bu konuda uluslar arası bağlantılar bile kurdu.



POSTA KUTUSU

Merhaba Arkadaşlar,

Bu ay Sinan askerde olduğu için Posta Kutusu'nu yapmak bize kaldı. Aslında sizlere ben cevap yazacaktım ama bu ay köşemde Mad Dog hakkında bir şeyler karaladığım için cevap hakkı olarak da Mad Dog'a posta kutusunu vermeyi uygun gördük (Demokratikiz). Neyse, bakalım neler yazacak beyefendimiz. Ben de sizler kadar merakla bekliyorum...



SİM;

Oyunculardan konuşmayacağım. Ben 14 yaşındayım. Zamanım okulda geçiyor. Onun için dağlara çıkamıyor, martırlarla konuşamıyorum. Multiplay olayına giremiyorum, Halfife çalışmıyorum, Internet Cafe yapamıyorum, zaman yok. Şimdi nereden çıkart-

yım hincimi? Yaşama nerden bakayım? Bana yardım et. Dergiyi her ay aldığımı söylemeyeceğim. İster yayınlı ister yayınlama ama, lütfen cevap ver.

Didem Çetinsoy

LEVEL El Cevap:

Aslında bu sayıda mektuplara

Cem Şancı

Cem efendi cevap verecekti ama, herif roman yazar gibi yazıyor. Bu yüzden zorla elinden aldım köşeyi, iyi de ettim gibime geliyor. Neyse, bak şimdi Didem, sana naçizane bir öneride bulunacağım, belki işine yarar. Madem oyuna ayıracak fazla zamanın yok, bilgisayarın başına geçemiyorsun, o zaman sen de diğer "bilgisayarını" kullan. Hangisi mi? Tabii ki kafanı! Oyunlar, kitaplar, filmler... sonuçta başkalarının hayallerinin ürünüdür, madem ki onlara zaman ayıramıyorsun, o zaman yapabileceğin en iyi şey kendi hayallerini kurmaktır, üstelik bu iş için ayrıca zaman ayırman gerekmez. Üstelik bazen hayal kurarken gerçek dünyadaki sorunlarına çözüm bile bulabiliyorsun. Elindeki en güçlü silahın hayal gücün olduğunu unutma sakın. Onu kaybedersen çoğu "yetişkin" gibi odun kafalı, anlayışsız, sevgisiz, ikiyüzlü bir yaratık haline dönüşürsün, inan bana bu ölmekten bile kötüdür. Yani en azından ben öyle düşünüyorum. heh heh heh...

Sevgili Sinan,

Merhaba. Sana bir soru sormak istiyorum. Uzun olduğu için mektupla göndermedim:

1-Arkadaşım ve ben bir box oyun almak istiyoruz. Ama bir türlü oyunun kimde kalacağına karar veremedik. Box oyunu biz kendimiz kopyalasak yine içine crack veya benzer bir şey koymalı mıyız? Yoksa kopyada orijinal gibi olur mu?

2-Birkaç sayı önceki dergideki Hilekar bölümünde Swat 3 ve

Delta Force 2 de hile için konsolu açmak gerekir demiş ve shift + # veya shift + ~ işareti demişsiniz, (# işareti 3 ~ işareti ü harfi). Ama bu işaretler işe yaramıyor. Bana tam olarak o işareti ve yerini, Türkçe klavyede hangi tuş olduğunu çokook çokook açık olarak anlatır mısın? Yoksa delireceğim, Peki her versiyonda çalışır mı?

Beni bu konularda aydınlatırsan benim gibi küçük bir yaratığı çok mutlu edersin

Sana ve bütün LEVEL çalışanlarına başarılar diler, böyle bir dergi yayınladığınız için teşekkür ederim.

Mehmet Emin

LEVEL El Cevap:

Sevgili Küçük Minik Yaratık,

Sinan ağabeyin şu aralar Amasya'da bir yerlerde "Yaylalar Yaylalar" adlı besteyi icra etmekle meşgul, ama arkadaş kısa dönem askerlik çekti, yani 6-7 aya kadar kafamızı utulemek için donmuş olacak. Bu arada, "SİNANNNN, HADI OLM ÇABUK BİTİR YAAA, BAK SOLDIER OF FORTUNE GELDİİİİ..." Nihahahahaha... Neyse, gelelim sorularına...

1- Bak şimdi, bundan kolay ne var? Oyun bir hafta birinizde, diğer hafta öbürünüzde kalsın. Bir CD'yi paylaşırken bari bu kadar sorun yaşamayın be yavrum, sonuçta dostluğunuzdan önemli mi? Kopya olayına gelince, tek bir şey diyeceğim: HİÇBİR ŞEYİN KOPYASI ASLA GERÇEĞİ GİBİ OLAMAZZZZZZZ!!!... Anlaştık mı? Kopyanın her türü sakat ve suçtur... Bu konuda tüm diyeceğim



de budur...)

2-Bak şimdi, o tuşun tam yerini tarif edeceğim bildiğim kadarıyla. İyi dinle. Klavyeyi karşına al, sol üst köşeye bak. Orada ESC tuşunun altında ve "1" tuşunun solunda duran tuşu görüyor musun? İşte o olmalı, ancak bazen oyunlarda komut satırı "T" ya da "TAB" tuşuna basılarak da açılabilir, oyununa bağlı.

Merhaba Sinan, nasılsın?)

Derginizi yaklaşık iki sene dir alıyorum müthiş ilerleme kaydedtiniz. Diğer

dergilerden bence oldukça ilerdediniz. Ayrıca Mayıs ayının Level'ini ipte

çekiyorum (çünkü mad dog kim açıktıyorsunuz).

Her neyse fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1- Her bilgisayarı açışında şöyle bir şeyle karşı karşıya kalıyorum.

c:/Windows/system/memctl32.DLL dosyası bozuk görünüyör tekrar deneyin ya da

yeniden yükleyin diyor. bu sizce ne olabilir? Lütfen bir çare!

2-Bir diğer sorum da iççüm açılmıyor çift tıkladığımda içç amblemi ve

loading yazdığı anda yok oluyor ve çiçek falan gözükmüyor.

Acaba 1. sorudaki

sorunla bir ilişkisi olabilir mi? Lütfen çözümünü yazar mısın?



3-Bu pek sorun sayılmaz ama Türkçe mp3 bulunan bir site var mı? (Adam gibi:))

Sorularım bu kadar, cevap ve çözüm gönderirsen çok sevinirim. Benim tarafımdan da bütün Level çalışanlarına da selam söyle.}} Şimdilik byessssss.

Serhat

LEVEL El Cevap:

Merhaba Serhat.

Dediğim gibi Sinan şu aralar kendini beden eğitimine vermiş durumda, hatta ben mektupları cevaplarırken taaa Amasya'dan telefon açtı adam, yemek vaktiymiş. Aynen şunları söyledi, "LIII-AAAANNNN, BU İŞ HIÇ RAINBOW SIX OYNAMAYA BENZEMİYÖ, EĞİTİMDE AĞZIMA ETTİLERRR, İMDAAATTTT!!!", sonra da hat kesildi, bilemiyorum ama bayılmış felan olabilir, nihahahaha... E tabii o ortamda olmadığına göre Mad Dog kimdir bunu da öğrenmeniz başka bir bahara kalacak... Neyse, işte cevapların neyin aşağıda, oku ve mesud ol:

1- Bence senin yapacağın en iyi şey önemli dosyalarının yedeklerini almak, sonra da sabit diskini güzelce formatlayıp Windows'u yeniden kurmak. Çünkü bu meret bir kere bozuldu mu bir daha kolay kolay iflah olmuyor, hem belli aralıklarla sistemi yeniden kurmak yararlıdır.

2- Dediğim gibi, Windows'u yeniden kur sen, sonra da ICO ve diğer programları tabii... "GLIVE YOURSELF TO WINDOWS LUKE..."

3- Şahsen Türkçe müzik pek dinlemem, dinlediğim eserlerin de kasetleri zaten bende vardır, (Dede Efendi ya da Moğollar gibi) o yüzden sana bir site adı veremeyeceğim. Hele yeri Pop felan dinliyorsan bu soruyu hiç sorulmamış sayıyorum, ve de say-

gılarımı sunuyorum...

Merhabalar,

Ben nisan sayınızı aldım final fantasy çözümünü için. Fakat ne yazık ki bir işe

yaramadı. Şu seed ship'in eda's house'in karşısındaki adada olduğunu

yazmışsınız fakat adayı o kadar taramama rağmen bu gemiyi bulamadım. 1.5 aydır

bu gemiyi arıyorum ve artık gerçekten oyundan soğumaya bayladım eğer mümkünse

daha ayrıntılı bir açıklamayı yollarsan gerçekten çok sevineceğim.

Acaba dediğiniz adanın yeri tam olarak neresi çünkü, harita gerçekten çok

karışık.

Bir de counter strike oynadığınızı duydum ben de çok büyük bir fanıyım cs'nin,

Mümkünse nick'inizi söyleyebileceğiniz? Maksat tanışmak yani heheheh.

İnşallah bir cevap yollarsan çünkü, elim kolum bağlı şu an. Şimdiden çok

teşekkür ederim ve cevabı dört gözle bekliyorum.

Saygılarımla
Sertan Antikacı

LEVEL El Cevap:

Selamlar Antikacı kardeş, Dergide manyakça bir tutkuyla Final Fantasy oynayan bildi-





ğim tek eleman vardı, Sinan, o da senin şansına şu an başka bir yerde, başka işlerle uğraşiyor. (O şimdi Marine) Ben ve Cem PC versiyonuna koydukları midi müzikleri duyar duymaz oyundan öğrendik. Tuğbek zaten ekran

kartlarıyla felan uğraşırken civatalarını sıyırdı, gördüğü herkese "Maraba GeFoooooorcel" diye haykırıyor. O yüzden bu sorun cevap bulamadan solup karanlığa karışacak gibi görünüyor. Counter-Strike oluyuna gelince,

dergide yeterli çoğunluk sağlandığı zamanlarda genelde birbirimizin beynini LAN üzerinde dağıtmakla meşgul oluyoruz, diğer dünyaya açıldığımız zamanlar çok nadir. O yüzden nick'imizi bilmek sana pek fayda sağla-

maz... Hrah hrah hırh hırh...
 ([LVL] buraya adımızı koy-Cem-bo)

Selam,

Ben Level dergisinin abonesisim. Derginiz çok güzel hep böyle devam etmenizi diliyorum. Benim sana bir sorum var. Ben Edirne'nin Uzunkopru ilçesinde oturuyorum. Burada orijinal oyun bulamıyorum ve kopya oyun almak zorunda kalıyorum. Geçen hafta Quake 3 oyununu aldım fakat netten oynayamıyorum. Netten oynamak için orijinalini mi almalıyım? Ve nereden

bulabilirim bana bir telefon numarası verir misin? Lütfen bana bir mail at çok önemli. (Lütfen bir an önce cevap yolla!!!!!!)

Atilla

LEVEL El Cevap: Merhaba Atilla,

Maalesef durumun biraz umutsuz görünüyor, tıpkı kopya Quake 3 alan ve İnternet üzerinde oynamaya kalkan diğer herkes gibi. Özellikle son zamanlarda piyasaya çıkan Multiplayer ağırlıklı oyunların kopyalanmasını önlemek için oyun yapımcıları bazı önlemler alıyorlar. Bu önlemlerin en önemlisi de her oyunun seri numarasını İnternet üzerinden kontrol etmek, eğer kayıtlı bir kullanıcıya ait seri numarasını kullanıyorsanız oyuna katılmanıza izin vermemek. Bunun pek bir çaresi yok, yani mecburen orijinal oyun almanız gerekiyor, ancak ülkemizde çoğu oyunun dağıtıcısı yok, dağıtıcısı olan oyunların büyük bir





kısmı da nedense getirilmiyor. Araştırdık baktık ki Quake 3'ü ülkemizde dağıtma hakkını Ersan Games almış, telefonları da 0-212-290 24 90, ancak oyunu ne zaman getirecekleri belli değil. İstiyorsan bir de sen telefon aç ve sor, bol şans.

Selamlar ederim Sinan Bey evladım,

Ben senin Level'da yazarlığa başladığından beri Level'i alıyorum. Senin askere gitmene baya bi üzülüm acaba ne zaman askere gideceğini bize söyleyebilir misin? Eğer bir sonraki ayda Level'da yazarsan ne mutlu bize. Sa-

na bir kaç sorum daha var: Acaba askerden gelince de Level'da yazarlığa devam edecek misin? Bir de bir sonraki ayı beklemeden Byzantine'nin son bölümü ile ilgili her hangi bir ipucu verebilir misin? Mesela başlangıçtaki burç taşlarını nasıl

yerleştireceğimi. Veeeee sana bir tavsiyem var sen askerdeyken de sana bir laptop versinler de oradan yazmaya devam et. Lütfen e-mailimi cevapla...

Level'daki herkese bir bir selamlar.

Hüseyin Savaş.

LEVEL El Cevap: Merhaba Sa-

vaşgilin Hüsein,

Bak sen biraz geç kaldın. Sinan çoktan "Yaylalar" moduna girdi bile, o yüzden mektupları ben yiyorum, pardon cevaplıyorum. Sinan yazarlık olayına gelince, herhalde askerden gelince bir ay falan dinlenir, bana öyle diyordu en son. Ona laptop verip kışlada yazarlık yaptırma önerine gelince, işte bu fikrine kahkahalarla güldüm, hatta yetmedi bir de yerlere yattım gülerken. Nedenini askere gidince anlarsın, bak şimdi gene gözümün onune geldi de... Nihahaha, Sinan tatbikatta bir elinde G-3, bir elinde laptop düşman karargahına sızmaya çalışı-

yor. Sonra bayrağı dikip ardından da okur mektuplarını derlemek için laptopu açıyor... Puhahaha... Ahahahahahaha...

Selam Cem,

Derginizin yeni şekli çok iyi olmuş. Adventure sevmediğim halde Byzantine'e bayıldım (strateji hastasıyım da). Hemen sorularma geçiyorum;

1- JA2'nin hileleri bende çalışmıyor neden olabilir? (ctrl+guana yazınca şifrelerin aktif olması lazım)

2- JA2'nin geniş açıklamasını strateji ustasında verir misiniz?

3- Anladınız ja2 hastasıyım, bir de poster.

4- Daha ne isteyim?
bye

Murat

LEVEL El Cevap: Sevgili Strateji Ustası Murat,

Verdiğimiz oyunu beğendiğine sevindik, fena oyun değil ama ben şahsen "Full Throttle" dışında pek Adventure oynamadım, nedenini tahmin edersin sanırım. Bu arada isteklerine gelince, senin gibi bir JA2 hasta ve de ustasının poster + strateji istemesi neyse de, hile istemesini yakıştıradım. Sanırım benimle dalga geçiyorsun değil mi? Seni gördüm...

Selamlar,

Şimdi okulda çok düşünüp taşındım ve de elimde de dergilerin vermiş olduğu

programlar falan filan, karar verdim ve bir web sayfası açmayı düşündüm ama

nasıl yapabileceğim hakkında hiçbir bilgim yok. Onun için sana yani seni

yakın gördüğüm için karar verdim senden biraz veya daha fazla yardım almak

istiyorum. Bana hangi programı ve nasıl olduğunu reklam nasıl alacağımı (özellikle başta Level olabilir) birazcık öğretirsen ne mutlu bana. Ve de dün deprem oldu. Cem'den özür diliyorum (Pardon Cem haksızlık ettim o sen değildin ve de olamazdın onun kim olduğu biz

biliyoruz) diyorum. Cem'e sorar mısın hoca gel şu kızları harcayalım he nedersin

sen eline minigün al bende bazuka haydi düşelim yola. Benim kızlarla alıveremediğim yok ama olsun oh olsun.



Sakkot, kaç ay askerlik? Sana iyi teskereler dlicem, nasıl kalacan bilgisayarısız. Sorucaklanım şimdilik bu kadar. Dergi çok iyi ama bir tek fikirde olabilir bir yarışma falan düzenleyin konuda bir oyunu verin herkes incelesin en iyi incele-yene ödül falan verin. Tabii sen dicen ki onun için ek bir adam lazim dersin ama olsun. Bir de ben nasıl zombbie@zombbie.com yapabilirim sizinki öyle de kıskandım. hadi seni tutmıyım daha çok mail okursun. hadi hoşçakal

[SAYFAM ÇOK İYİ OLACAK VE DE ÇOK İDDALİYİM YARARLI BİR SAYFA OLACAK]

Tarik Kayıkçı

LEVEL Selam Ey Kayıkçı!

Doğrusu ya "faydalı" bir web sayfası hazırlamak istediğini söyleyen çok kişi çıkmıyor karşıma hergün, millet "Mahir-2" olmak peşinde sanki, ne demek istediğimi anlamışsındır herhalde. Neyse, girmekte olduğun olay buraya sığmayacak kadar geniş, o yüzden sana tavsiyem kitapçaları dolaşıp birkaç sağlam kitap alman, konuyu onlardan araştırman. Ayrıca web üzerinde de konuyla ilgili pek çok materyal bulabilirsin, biraz araman lazım. Cem olayına gelince, o bayanlara atıp tutar ama bi hatun suratına azıcık gülümseyecek olsa hemen sıcak asfaltta düşmüş dondurma gibi eri-yiverir, rahahahahaaa... O yüzden

sen Cem'in lafına pek kulak asma, yoksa hayatının sonuna dek tek tabanca dolaşırın, tamam mı? Bak bu da sana benden nasihat, hadi bakım...

Sevgili Cem,

(Cem'e özel sorular hazırladım kimse okumasın)

Nasırsın iyisindir İşallah, Yazılarını takip ediyorum (kızlarla ilgileri özellikle [ahh ahh (öbür maile işallah) seni bu ortamdan uzaklaştırabilecek bi demet soru hazırladım buyur sorular:

+Şimdi diablo 2 ne zaman gelir (gün, ay, yıl, ışık yılı, salise...) bizim kopyacı bilgisayarçıya sordum adam Haziran'a bekliyoz kendilerinin deyice topluca dumura uğradık inan ne ara çıkacak (bu arada Diablo'yu da bilirdim (hehehehe övünelim biraracık).

Bu arada şu Maddog kimi? Zavalliyi hayattan bezdirdin walla, bi de şu yim.inizi öldürüp başa geçmene yardım ederim sen yönet bu dergiyi (bişi istemiyom sadece şu Diablo 2'nin oricinali)

Şimdiden saol, yazıların mükemmel herkese dediim gibi yetenek ve kalite hemen belli oluyor.

Sencer Kebapçıoğlu

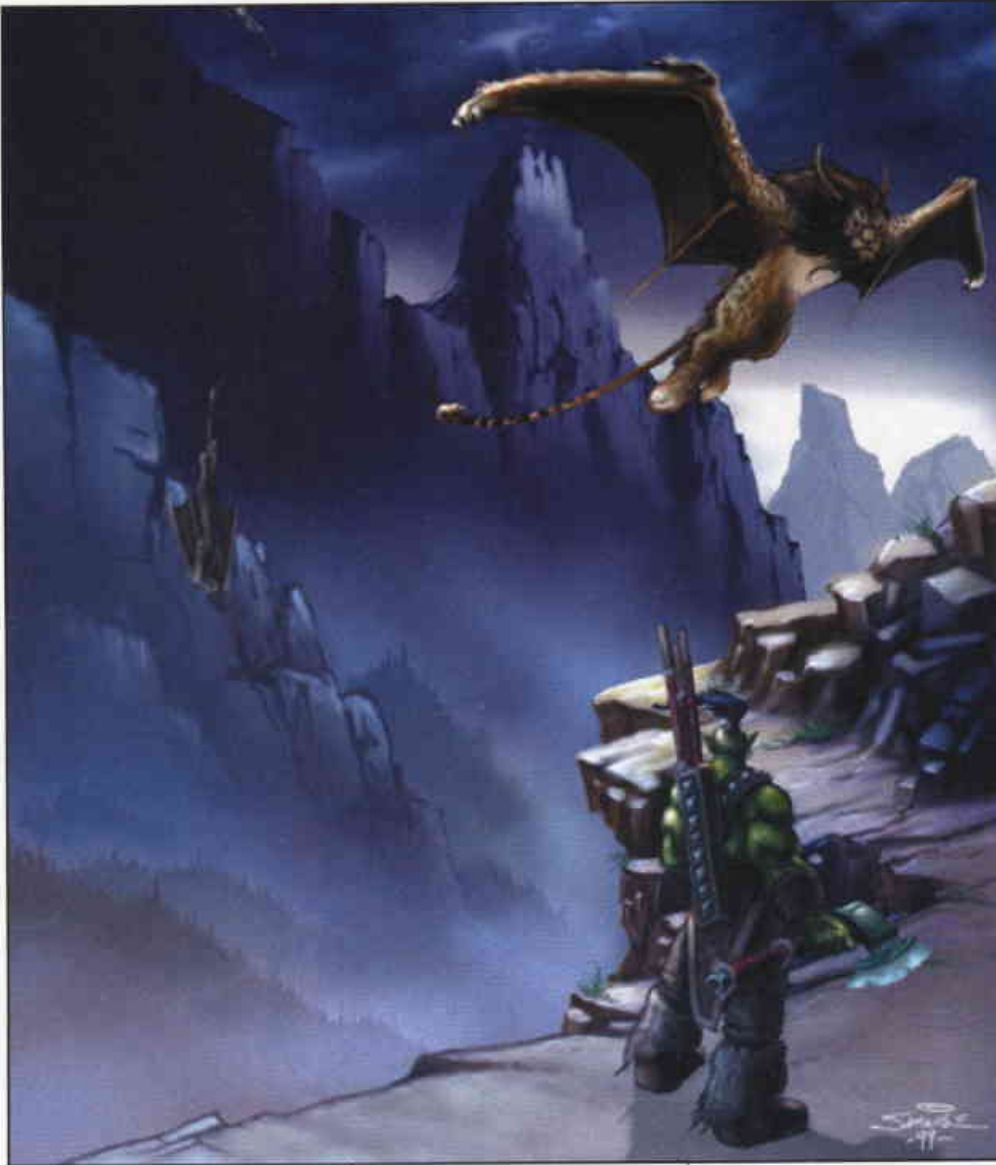
LEVEL Bak buraya Sencer Efendi oğlum!

Gördüğün gibi mektubunun futbolla ilgili kısımlarını yardım at- tım, çünkü o şeyden nefffffretttttt ederimmmmmmm...RAAA- AAHHHHHHHHH... Ayrıca Cem'e doğrudan ve de hiç utanmadan yağlama-yıkama çekmen hiç hoşuma gitmedi, hem de sadece bir Diablo 2 CD'si uğrunal Senin ruhun nerede be adam?! Kişiliğin yok mu?! Karakterin çöpe mi düştü?! Gururunu köpekler mi yedi?! Ama tabii, Cem'e yağ çekmeyi planlarken benimle karşılaşmayı ummuyordun şahirim, nasıl elinde patladı tüm planların ama? NI HA HA HA HAA! ...Hiç gücenme, darılma, böylesine yağdanlık bir mektup yazarak kendin kaşındın... Beni hayatımdan bezdirmeye gelince, gerçekten de Cem'in benimle başa çıkabileceğine inanıyorsan, git kafanı soğuk suya sok derim sanal AHAHAHAHA- AA... Bu kadar yeter şimdilik, çekilebilirsin Sencer efendili...

Sevgili Cem

Sinan'ın askere gittiğini yeni öğrendim önemli değil size Sinan abi'ye gönderdiğim maili gönderiyorum. adım Yiğit Doğan derginizin bir üyesiyim dolayısıyla her ay derginizi düzenli olarak takip ediyorum Asıl değinmek istediğim konu ise ocak 2000 sayınızda çıkan ve dikkatimi çeken bir yazınızdı."Maymunluk" had safhada isimli yazınızda yazdığınız ağır eleştirilerdi.Burda bize illaki orjinal oyunları seçmemizi önermiştiniz,beta ve crack kopyaların zararlarını anlatmıştınız Benim problemim ise ben ve tanıdığım her arkadaşım kopya oyun alır ve bu güne kadar hiçbir şikayetlerini duymadım Kendim de her yerde orjinal oyun görmeme rağmen her zaman kopya oyun alırım.Bu güne kadar elimde sadece bir beta oyun geçti o da Worms Armageddon'du asıl önemli olansa bu beta kopyanın sadece setup'ünün olmayıştıydı onun dışında bütün bölümleri tamdı ve bilgisayarına en ufak bir zarar bile vermedi.Hala ben kopya oyunlardan vazgeçmem Nedenini soracak olursanız sadece enayitler gidip de birbircük ya da iki milyona bir kopya





oyun almak varken gidip de dünya kadar bir paraya "bir" tane orijinal oyun alır. Ayrıca oyun yapımcılarının parasını yemiş olmak bugüne kadar bir parça vicdanımı sızlatmadı, çünkü asla o kadar çok bir para verip de bir oyun almam! Ayrıca crack dosyaları yapanlar artık zevzek değil profesyonel olurlar. Neyse yazacağlarım bu kadar başınızı ağrıttıysam özürdilerim görüşmek üzere. Bana mail atarsanız ve bu mektubu gelecek ay derginizde yayınlarsanız sevdimim E-mail adresim

Yiğit Doğan

LEVEL Sevgili Yiğit,

Bak sen hedefi gene iskaladın, mektubunu Cem'e yolladın ama benim elime geçti, haliyle cevabını da benden alacaksın. Öncelikle sormak isterim, karanlık bir gecede kuytu bir sokakta kafana bir 44 Magnum dayayıp cüzdanını alsam, sonra da yüzüne kahkahalarla gülüp iki dizine birer mer-

mi sıksam neler hissederdin? Ya da evinin önünden arabayı içinde kız arkadaşınla beraber kaçırsam? Ya da bir gece vakti evine girip seni öldüresiye dövdükten sonra evini tamamen soysam? Bağlantı kuramadın mı? Aslında bunlar etik açıdan bile bile korsan yazılım kullanmakla aynı şey, sen ve senin mantığınla davrananlar suç kavramını bir marifet haline getiriyorsunuz, bir de bununla övünüyorsunuz. Enayi değilim demiştin değil mi? Aslında öylesin, çünkü satın aldığın her oyun dünya çapındaki organize suç örgütlerinin cebine biraz daha fazla para aktıyor, ve bir gün yukarıda saydığım olaylardan birinin başına gelmesi ihtimalini güçlendiriyor. Korsan kopya işini Pamuk Prenses ve Yedi Cüccüler'in organize ettiğini sanacak kadar saf değilsin herhalde? Crack işindekilerin profesyonelliğine gelince, söyle bana, madem o kadar uzmanlar, neden korsan oyunlardan boyuna bir sürü virüs ve ha-

ta fişkıp duruyor? Carmageddon 2'yi kopya alan ve sonuçta Chernobyl virüsü yüzünden anakartları gümleyenler seninle aynı kanıda değildirlir sanırım, bu sadece bir örnek. Son olarak, korsan oyunların henüz hiç zararını görmedin değil mi? Sen öyle san, bu aralar herhangi bir bilgisayar mağazasına girersen hiç yeni oyun olmadığını göreceksin, hem de dışarıda haldır haldır süper oyunlar piyasaya çıkarken! Çünkü artık senin "kahraman" ilan ettiğin o "profesyonel" hackerlar işi iyice azıttı, kırdıkları oyunların çoğunu doğrudan İnternet üzerinden dağıtıyorlar, hem de tüm müzik, ara sahne ve benzeri şeyleri oyundan söktükten sonra. Şimdi, bu kuşa dönmüş rezil "Crack" oyunları gariban İnternet bağlantısıyla indirip yarım yamalak oynamaya çalışırken kendine şunu sor, gerçekten de bu işten kârlı mı çıkıyorsun? Kusura bakma, ama sandığın kadar akıllı değilsin...

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Berker Cüngör
gberker@level.com.tr

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu
gokhab@level.com.tr

Batu Hergünel
batuher@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünalı
kunalı@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez
ozand@level.com.tr

Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Eser Güven
eser@level.com.tr

TAM SÜRÜM OYUN

Conflict: Freespace

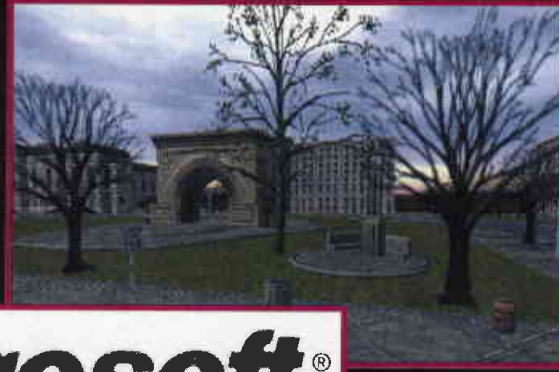
Uzay Simülasyonlarında çığır açan oyun Freespace'de kendinizi gerçekten BÜYÜK bir savaşın içinde hissediyorsunuz. Artık fighter'lar fighter, Destroyerler Destroyer, ana gemiler ana gemi gibi. BÜYÜK olması gereken gemiler BÜYÜK, küçük olması gereken gemiler KÜÇÜK ve daha da güzeli oyunun senaryosu ve videoları harika. Ayaklarını yerden kesmeyi sevmeyenlerin bile uzay pilotu olmaktan zevk alacaklarına bahse gireriz. Hadi, dağıtalım şu kalabalığı.



Microsoft Oyunları

Koca bir dev oyun dünyasına girdi farkında mısınız?

KAPAK KONUSU



Microsoft®



İncelemeler

Werewolf

Dai Katana

Shadow Watch

Gunship!

Imperium Galactica II

VEE,

daha daha daaaaa diyenler için sakladığımız birkaç kurşunumuz da var..

TAN ÇÖZÜMLER
MIGHT & MAGIC VIII

Thief II

Counter Strike Özel İncelemesi

Fotoromanları sevdiğinizi biliyoruz. Yapışık ikizler Gökhan ve Batu'nun Yeşil Çam filmlerine taş çıkartan hayat hikayelerini okurken güler misiniz ağlar mısınız bilemeyiz.