

148  
SAYFA

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL 3 CD'İ

NİSAN/2000

www.level.com.tr • 200004 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

## DIABLO

**NOX**  
**Rising Sun**  
**Amerzone**  
**Nations WW2 Fighter Command**  
**Sid Meier's Antietam**  
**Creatures 3**

**The Sims**  
**Planescape Torment**  
**Final Fantasy 8**  
**Tomb Raider 4**

TAM ÇÖZÜM

ILK BAKIŞ Team Fortress II, Rogue Spear: Urban Operaitons, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Crimson Skiers

PLAYSTATION Road Rash Jailbreak, Mission Impossible, Bloody Roar II, Rally Championship

DONANIM Tam 11 Ekran kartının karşılaştırmalı testi, Teac Powermax 2000

# Editör'ün Notu

**B**ir oyunun bu kadar merakla beklendiği görülmuş bir şey değil. Diablo 2'den bahsediyorum. Blizzard'ın her zamanki piyasa taktiği olan iki yıl önceden başlattığı yoğun reklam, tanıtım ve bilgisayar oyunu dergilerinin hemen hemen hepsini aldığı psikolojik kışkaç altında, insanları zorunlu olarak daha gelmemiş bir oyunun kölesi haline getirdi. Eminim, birisi "Diablo 2 bilgisayarçılara geldi" dediği anda binlerce oyuncu kendilerini büyük bilgisayar mağazalarının kapılarında içeriye atacak ve şimdiye kadar görülmemiş bir izdiham yaşanacak. Tabii bu, oyunların orijinal olarak satıldığı Avrupa ve Amerika'da olacak, çünkü Blizzard, adım gibi eminim, bu kadar büyük potansiyele sahip bir oyunun kırılmasını ve kopyalanmasını engellemek için bin türlü koruma programı kullanacak. Bize de oyunun saçma sapan kırılmış versiyonlarını oynamak düşecek. Sizi bilmem ama ben şimdiden Diablo 2'yi internet üzerinden orijinal olarak ısmarladım. Artık crack'le betayla uğraşmak istemiyorum.



Sinan Akkol  
Yazı İşleri Müdürü

Farkettiğiniz gibi, bu ayki kapak konumuz Diablo 2. Daha piyasaya çıkmasına en az altı ay olan oyundaki tüm karakterler ve yetenek ağaçları, yeni eklenen bölümler ve içindeki questler hakkında bulabileceğiniz çok geniş bir dosya hazırladık sizlere. Ve gördüğümüz kadarıyla, Diablo 2'yi deliler gibi beklemek için yüzlerce sebebimiz var şimdiden.

Nereden nereye diyerek konuyu değiştiriyorum, yılbaşındaki oyun fırtınasından sonra ortalık öyle bir duruldu ki. Ama buna yeni bir fırtınanın habercisi olan sessizlik desek daha doğru olur. Önümüzdeki aydan itibaren Thief 2: The Metal Age, Soldier of Fortune gibi iddialı yapımlar kapımızda olacak. Aslında, bu ayı da o kadar boş geçirmiş sayılmayız. Nox, Rally Championship ve USAF gibi hitler de bu ayki inceleme listemizde. Ayrıca, son zamanlarda elimize geçen ve bizi şaşkına uğratan en büyük sürpriz olan Half Life, Counter Strike var. Bu modu ve şu an en popüler olan diğer Half Life modifikasyonlarının incelemelerini Online sayfamızda bulabilirsiniz.

Byzantine için şimdiye kadar gelen tebriklerinize de yeni gelişmiş teşekkür etmek istiyorum. Gerçekten, altına girdiğimiz onca zahmete değdiğini içimizde hissetmek bizi fazlasıyla rahatlatmış. Ama hemen şunu da söylemek istiyorum, eğer bizim değerlerimizi yansıtan, belki Byzantine'den daha da kaliteli yapımların ülkemizde de gün ışığına çıkmasını istiyorsanız, orijinal oyun kullanarak bu konudaki desteğinizi potansiyel geliştiricilere de gösterin.

Son olarak değinmek istediğim ilginç bir konu var. Bu ay bilgisayarçısına girip oyun almak isteyenler, pek de hoş olmayan bir sürprizle karşılaştılar. Her zamanki kopya oyunların üzerine Kültür Bakanlığının bandrolü yapıştırılmıştı. Bu bandrolle birlikte, korsan kopyaların kullanımını azaltmak için girilen bir vergi girişimi mi, yoksa "bükemediğimiz eli öpelim" cinsinden bir mantıkla ortaya çıkan çarpık bir uygulama mı olduğunu bilemiyoruz. Ama bu konunun üstüne gideceğimize emin olabilirsiniz.

Bu ayki giriş yazıma burada son noktayı koyuyorum. Bu arada, vaktiniz olduğunda Had Safhada'ya uğramayı ihmal etmeyin. Size söyleyeceğim bir çift sözüm var.

*Mutluluk ve Esenlikler Sizinle Olsun*

## Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

## Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

## Yayın Koordinatörü

Tuğбек Ölek tugbek@level.com.tr

## Yazı İşleri

Batu Hergünel batuh@level.com.tr

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@level.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr

Ozan 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 Morgul

## Reklam Koordinatörü

Şebnem Karabıyık

## Reklam Müdürü

Murat Yıldırım

## Reklam Servisi

Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun

## Reklam Trafikeri

Nurhan Bağcı

## Reklam Servisi Faks:

Aynur Kına

## Abone Servisi

(212) 297-1733

## Dağıtım Müdürü

Nur Geçli, Ayfer Karaalloğlu,

## Dağıtım Departmanı

Ayten Akgüre, Ebru Cinek

## Abone Servisi Faks:

Nebi Danacı

## Abone E-Mail:

Mehmet Çili, Cem Çenker

## Üretim Koordinatörü

(212) 238-7343

abone@chip.com.tr

Turgay Tekatan

## VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

### Genel Müdür

Hermann W. Paul

### Genel Müdür Yardımcısı:

Beste Özderem

### VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

### Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

### Renk Ayırımı - Film Çıkış

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

### Baskı

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

### Dağıtım

BİRYAY A.Ş.

### VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1734 Pbx

Faks: (212) 297-1733

### VOGEL ANKARA

Dilek Özgen

### Müşteri Temsilcisi:

Serra Yurtman

### Ankara Büro

Memeviş Sokak 26/4

Yükarı Ayrancı ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr

## X-Box vs. PS2

**G**eçtiğimiz ay Amerika'da yapılan Oyun Üreticileri Konferansı'nda birçok yeni ürün ve oyunun tanıtımı yapıldı ancak bunlardan sadece biri bomba niteliğindeki ve oyun endüstrisinde yeni bir dönemin başlayabileceğinin işaretlerini veriyordu. Sözünü ettiğimiz şey X-Box. Yani Microsoft'un yeni oyun konsolu. Microsoft'un ürettiği her şeyin bütün dünyada inanılmaz bir hızla, öyle ya da böyle (belki de ister istemez demek lazım) kabul gördüğünü düşünürsek X-Box'ın da kısa sürede konsol dünyasında kendine ciddi bir pazar yaratması beklenebilir.

X-Box'ın tanıtımı için hazırlanan gösterideki performansı ol-

konsola özel bileşenler ve oyunlar üretilmesi gerekliliğini doğuruyor. Aslında Microsoft yaptığı açıklamada X-Box'ın Windows Millennium ve DirectX kullanacağını dolayısıyla X-Box oyunlarının PC'ye uyarlanmasının kolay olacağını iddia ediyor ancak bunun için öncelikle üreticilerin X-Box oyunu üretmek için geçerli sebepler bulması gerekecek. Her neyse, ortaya çıkan iki ihtimali de geçerli kılacak sebepler mevcut. Şimdi asıl merak edilen şey Microsoft'un X-Box'ının Sony'nin Mart ayında Japonya'da kullanıcılara sun-



dukça etkileyici ancak bu her şeyin yolunda gideceğini kanıtlamaya yetmiyor. X-Box diğer tüm sistemlerden bağımsız yeni bir platform. Bu da bütünüyle bu-

duğu yeni PlayStation 2'sine meydan okuyup okuyamayacağı. Sony'nin PlayStation 2'sinin grafik kalitesinin ünlü Toy Story çizgi filmdeki kadar iyi olduğunu söyleniyordu ama artık yeni bir gerçekimiz var: X-Box'ın oyun grafiklerinin Toy Story 2 filminin kalitesinde olduğunu söylemek gerekiyor. Aslında Microsoft kaçıt üstünde PlayStation 2'den birkaç kat daha güçlü bir makina ürettiğini söyleyebiliyor ancak Windows kullanıcıları bunun gerçekliği konusunda biraz hassas davranacaklar hiç kuşkusuz. Bununla birlikte X-Box'ın PlayStati-

on2'den en büyük farkı 8GB'lık bir hard diske sahip olması. Bu, X-Box'ı bir konsoldan çok PC'ye yakın bir makina haline getiriyor ve her iki platformun da kendine özel avantajlarından faydalandığını gösteriyor.

Peki Microsoft'un X-Box'dan beklediği ne? Potansiyel olarak yeni ufuklar vaad eden bu makinanın akıbeti gerçekten de umulduğu gibi olabilecek mi? Aslına bakarsanız bir PC oyununu alıp X-Box'a uyarlayıp sonra da bunun satılmasını beklemek saflık olur ve kimse de Microsoft'tan bu tip bir saflık beklemiyor. Özellikle de bu dev firmanın PC oyunlarına yaptığı büyük yatırımlar göz önüne alındığında X-Box oyunları için nasıl bir yol yordam izleyeceği merak ediliyor. Microsoft Games'den Don Coyner PC tabanlı oyunlarla X-Box oyunlarının birbirine rakip olmayacağını söylüyor. "Bu ikisi birbirini tamamlayan aygıtlar. Ve kullanıcıları birbirinden çok farklı. PC oyunları daha meşhur ama konsol oyunları daha kalıcı. Eğer her iki platformun en iyi 10 listelerini karşılaştırarak olursanız birbirlerinden ne kadar farklı olduklarını görürsünüz." 1999'un en popüler PC oyunları Age of Empires II, Half-Life ve SimCity idi. Aynı yılın en çok sevilen konsol oyunları

ise Gran Turismo Racing ve Final Fantasy VIII oldu. Karşılaştırma için Coyner'in dikkat çektiği bir başka veri de rakamlar: Dünyada yaklaşık 29 milyon kişi konsol oyunlarını, 11 milyon kişi PC oyunlarını ve 7 milyon da her ikisini birden tercih ediyor.

Microsoft, ürettiği konsolun başarısını sağlamlaştırmak için gerekli olan her türlü teknolojik ve ekonomik kaynağın kullanılacağını söylüyor. Başlangıç olarak önceleri sadece PC oyunları üzerinde çalışan Microsoft Games genişletilmiş ve önceden varolan geliştiricilerin, yazılım mühendislerinin ve tasarımcıların yanı sıra konsol oyunları konusunda tecrübeli bir ekip de sadece bu konu üzerinde yoğunlaşmak üzere iş başına geçmiş. Oyunların yaklaşık yüzde 30'u Microsoft tarafından geriye kalan yüzde 70'lik dilim ise üçüncü firmalar tarafından üretilen. Fiyatlandırmanın nasıl yapılacağı şimdilik belli değil ama Microsoft halihazırda piyasada bulunan ya da geliştirme aşamasındaki diğer konsollarla ve konsol oyunları rekabet edeceğini ve buna uygun fiyatlar belirleyeceğini açıkladı. X-Box'ın piyasaya çıkışı için belirlenen tarihe 2001 sonbaharı ve o zamana kadar hakkında çok konuşulacağı kesin.



## Bizden Duymuş Olmayın

## Kingdom Under Fire

**O**yun dünyasının büyük başarılarından (ama kurbanlık olmayanlardan) Gathering of Developers üzerinde çalıştığı yeni 3D aksiyon ve real-time strateji oyunu Kingdom Under Fire'in yeni ekran görüntülerini yayınladı. Biz de gördüklerimizin en azından bir bölümünü anlatalım dedik. Phantagram adındaki Koreli bir tasarım ekibi tarafından hazırlanan Kingdom Under Fire'in özelliği real time stratejiyle roleplaying öğelerini bir arada kullanması.

Oyunda kendinizi insan ve Le-



gion ırkları arasında sürüp giden savaşlarda bulacaksınız. Varolan yedi kahramandan biri olarak amacınız gireceğiniz savaşları kazanıp ırklara ait saklı gerçekleri ortaya çıkarmak. Bunun için her kahraman için ayrı özellikler taşıyan yedi RPG görevini ve yine her bir ırk için farklı olan 20 RTS görevini tamamlamanız gerekiyor. Oyunun size bahşedeceği 70 özel güçle, özel büyülerle ve sadece sizde bulunacak olan özel yeteneklerinizin de yardımıyla birimlerinizi üretilip kontrol edecek, kendinize kaynak sağlayacak ve

bu arada savaşmaya devam edeceksiniz. Her bir görevi tamamladığınızda karakterlerinizin deneyimi ve yetenekleri gelişecek, zamanla güçleneceksiniz.

Kingdom Under Fire'in üç tane de online modu bulunuyor: real-time strateji, deathmatch ve online görevler. Real-time strateji moduna aynı anda sekiz oyuncu birden katılabilecek. Aksiyon ağırlıklı olan deathmatch modu oyunculara yeni güçler ve büyülerle savaşma imkanı sağlıyor. Online görevlerde ise, tıpkı tek kişilik oyunda olduğu gibi oyuncular birer kahraman rolü alıp düşmanlarına karşı savaşırken 14 ayrı level geçecekler. Oyunda çok sayıda animasyon çalışması, 70 ayrı birim tiplmesi ve savunma ve saldırı için çok sayıda kombine kontroller bulunuyor. Kingdom Under Fire bir aksilik olmazsa Eylül ayında çıkacak.

■ Yılları bulan oyun kariyerinizde kimbilir kaç yüz tane oyun oynadınız, bazılarını tek oynayıp unutup gittiniz, bazılarıysa hiç çıkmadı aklınızdan. Bir de ister kabul edin ister etmeyin, oynamaktan vazgeçemedikleriniz var. Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan gereksiz istatistik araştırmalarından sonuncusu insanların en çok hangi oyunları oynadığını bulmak için yapmış ve sonuçları gayet ilginç.

Aralık ayı içinde oyun oynayan 54.1 milyon Amerikalı PC kullanıcısının en çok oynadığı oyunların başında Microsoft'un Windows oyunları olan Freecell, Hearts ve Solitaire geliyor. Zaten ilk on içinde yer alan diğer oyunların da neredeyse tamamı aynı nitelikte. Windows oyunlarını oynayan insanların sayısı toplamda 36.5 milyon buluyor. Araştırmanın sonuçlarına göre bu tip oyunlar dışında kalanlar arasındaki en popüler oyuna 7.6 milyonluk oyuncu kitlesiyle Elf Bowling adında bir bowling oyunu. Fazla söze gerek yok, işte bütün tartışmalara son noktayı koyan "top ten" listesi:

Interplay Solitaire  
Microsoft Freecell  
Microsoft Entertainment  
Microsoft Hearts  
Microsoft Minesweeper  
Elf Bowling  
Microsoft Solitaire  
Microsoft Golf  
Slingo

■ Yıllardır Sid Meier adıyla birlikte andığımız Brian Reynolds hiç beklenmedik bir şekilde kurucusu olduğu Firaxis Games'i ve ortağı Sid Meier'i bıraktı. Bu sürpriz kararın ardından merak edilen şey oyun dünyasının dahilerinden olan bu ismin bundan sonra ne yapacağı idi. Şimdi o da belli oldu. Reynolds, Firaxis'ten birlikte ayrıldığı arkadaşları Jason Coleman, Tim Train ve David Inscore'la birlikte Big Huge Games adında bir realtime strateji oyun firması kuracağını açıkladı. Reynolds yaptığı açıklamada Big Huge Games olarak, bir oyunun yapım aşamasında tasarımı, teknolojisi ve nasıl sunulacağı gibi her türlü özelliğinin mükemmel olması üzerinde yoğunlaşacaklarını söyledi. Big Huge Games isminin amaçlarının ne olduğunu açıkladığını söyleyen Reynolds, dünyanın en iyi strateji oyunlarını yaratmak için gerekli olan sırra bu şekilde erebileceklerini düşünüyor.

## SimCity 3000 Unlimited

**1**999 yılının en heyecan verici oyunlarından biri olan SimCity 3000'i hatırlıyorsunuz değil mi? The Sims çıkana kadar Maxis adı SimCity'yle anılırdı ama birkaç aydır durum değişmiş gibi görünüyordu. Şimdiyse SimCity'i tekrar hatırlama zamanı. Çünkü oyunun yeni versiyonu kapıda.

Aslında kimileri bunun sadece bir genişletme paketi olduğunu söylüyor ama Maxis SimCity 3000 Unlimited adındaki yeni oyunun önceki versiyonu da kapsayan ama kendi başına bir ürün olduğunu açıkladı. Bu yeniliklerin başında iki yeni mimari tarz geliyor. Bunlardan biri Avrupa mimarisi, diğeri Asya mimarisi. Oyunda farklı stildeki binaları alıp aynı şehirde kullanma şansınız yok. En baştan hangi tarzda



bir şehir kuracağınıza karar verip ona göre varolan üç seçenektен birini kullanmanız gerekiyor.

Bir başka yenilik de senaryolar. Önceki SimCity oyunlarında bulunan ancak bundan önceki versiyonda nedense yer almayan senaryoların Unlimited'daki sayısı 13. Ayrıca isterseniz kendi senaryonuzu hazırlayabileceğiniz bir de senaryo editörü bulunacak. Hazır senaryolar arasında Moskova'da suç örgütlerine karşı mücadele eden nükleer felakete uğra-

mış bir şehri yeniden kurmaya kadar oldukça ilginç seçenekler var. Felaketlerden söz etmişken; SimCity'nin aynı anda hem en sevilen hem de nefret edilen kısmı olan felaketler de yenilenmiş ve çoğaltılmış. Artık dört yeni doğal afetiniz var; gemilerinizi batıracak gir-daplar, doğa kirliliğinin neden olduğu atık yağışları ve asit yağmuru üreten toksik bulutlar ve tarım ürünlerine dadanacak olan çekirgeler! Unlimited'in SimCity 3000 sahiplerine indirimli olarak satılacağı ihtimali gündemde ancak Maxis şimdilik bu konuda bir karar vermediğini söylüyor. 1999 yılının en çok satan ikinci oyunu olan SimCity 3000'in bu yeni versiyonu bakalım kardeş oyun The Sims'le yarışabilecek mi.

## Star Wars RPG

**L**ucasArts 2001 yılında çıkaracağı yeni bir multiplayer oyunun duyurusunu yaptı. Ama bu öyle sıradan bir haber değil, aslında belki de öyle, şimdilik emin değiliz. Neyse canım, siz karar verin; oyun tahmin edebileceğiniz gibi bir Star Wars oyunu olacak, haa bir de türü RPG imiş. Bu Star Wars'un ilk (online) RPG versiyonu, dolayısıyla en azından bu yönüyle ilginç olabilir. Bir de şu var ki, oyunun yapımında online oyunların en popülerlerinden biri olan EverQuest'i yaratan ekip çalışacakmış. Yani Verant Interactive. Oyun doğal olarak LucasArts tarafından yayınlanacak ve Sony'nin daha önce de EverQuest'e evsahipliği yapmış



olan The Station isimli online oyun sitesinden sunulacak. Bu durumda önümüzdeki yıl online oyun dünyası oldukça zenginleşecek. Zaten var olan EverQuest, Ultima Online ve Asheron's Call'a bir de bu yeni Star Wars oyunu ve Origin'in üzerinde çalıştığı Ultima Online 2 eklenince tam 5 online RPG'miz olmuş

olacak. Tabii RPG dışında kalan tonla multiplayer aksiyon ve strateji oyununu saymıyoruz bile. Bu durumda şimdiden 2001'in online oyunların yılı olacağını söylemek pek yanlış olmaz.

Konumuza dönecek olursak, Star Wars RPG'nin şimdilik neye benzeyeceği, konusu vs. detaylar hakkında pek bilgi yok ancak Star Wars evreninin çeşitli ırklarından istediğinizi oynamak gibi bir şansınız olacağını ve avcılık, casusluk gibi herhangi bir uzmanlık alanı seçebileceğinizi söyleyelim. Oyunda dünya dışına yolculuk edebileceksiniz. Ayrıca macera yaşayabileceğiniz şimdilik en az iki ayrı gezegen var. Oyun içinde quest'ler de

olacağı söyleniyor ama bu konuda da herhangi bir ayrıntı belli değil. LucasArts önümüzdeki ay oyun hakkında daha detaylı bilgi yayınlayacağını söylüyor ama Star Wars RPG'nin Mayıs ayındaki E3 fuarına yetişmesi bile muhtemel görünmüyor.



## Microsoft-Relic İşbirliği

**S**on yılların en iddialı strateji oyunlarından biri olan Homeworld'un yaratıcısı Relic Entertainment, Microsoft'la bir anlaşma yaptı. Anlaşmaya göre Relic'in şu anda yapım aşamasında olan oyunlarından en az birini Microsoft yayınlayacak. Ancak sözü edilen oyunla ilgili en ufak bir bilgi bile verilmiyor. Ortada ne bir demo, ne oyun içinden görüntüler var, hatta oyunun ismi ya da yeni bir strateji oyunu olup olmadığı bile şimdilik bir sır. Bildiğimiz tek şey 2001 içinde herhangi bir zamanda yayınlanacağı.

Bu durumda akla ilk gelen soru Relic'in neden ilk oyunu Homeworld'un dağıtımını üstlenen Sierra'yı değil de Microsoft'u tercih ettiği. Relic'in başkanı Alex Garden, yaptıkları anlaşmanın Sierra Studios'a Relic'in yapacağı oyunu yayınlamama hakkını verdiğini söylüyor. Ve yine Garden'in söylediğine göre Sierra'nın



sahibi olan Havas Interactive, Garden'in "Homeworld'den bile daha iddialı" diye tanımladığı bu oyunun riskini almak istememiş. "Havas bizimle anlaşma yaptığında," diyor Relic'in başkanı Alex

Garden, "o sırada proje aşamasında olan oyunlarımız hakkında bir risk analizi yaptık. Ve şimdi üzerinde çalıştığımız oyun için riske girmek istemedi, çünkü bu oldukça pahalı bir proje. Onların kararını anlıyorum ve saygıyla karşılıyorum."

Microsoft'la yapılan anlaşma Sierra'yla yapı-



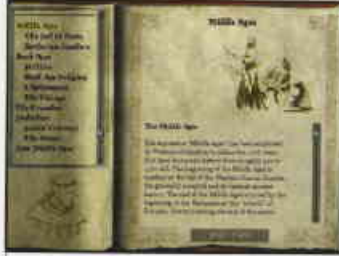
lanın bittiği anlamına gelmiyor. Hatta Garden'in söylediğine göre iki firma arasındaki ilişkiler hala çok güçlü ve bunun tek sebebi Sierra'nın Homeworld haklarına sahip olması değil. Relic yapacağı oyun konusunda onları özgür bırakan Sierra ve Microsoft gibi firmalarla ilişkilerine sahip çıkıyor. Peki Havas'ın Relic-Microsoft ortaklığına tepkisi ne olmuş? "Sanırım Havas bu oyun hakkındaki fikrini değiştirdi," diyor Garden "ama artık çok geç."



# Age of Empires II: The Conquerors

**G**eçtiğimiz günlerde Ensemble Studios Age of Empires II'nin yakında çıkacak olan ve merakla beklenen genişletme paketiyle ilgili detayları açıkladı. İsmi The Conquerors olan pakette sizi 5 yeni ırk 4 yeni senaryo bekliyor. Ne yazık ki bu ırkların hangileri olacağını öğrenmek için paketin çıkış tarihini beklemek zorundayız.

Pakette ayrıca yeni harita tipleri de bulunacak. "Örneğin bir Oasis haritası ekledik," diyor Ensemble'dan Bruce Shelley. "Bu harita tipinde bütün ağaçlar merkezde toplanmış olacak ve oyuncular kaynak toplamak için yarışacaklar." Pakette yer alacak olan yeni multiplayer seçenekleri içinde özel bir bölgenin belli bir süre yönetimini elinde tutabilen oyuncunun ka-



zanması gibi şeyler de var.

Öncekilere birlikte toplam sayısı 18 olan uygarlıkların her birinin orjinal oyununda olduğu gibi yine kendine has teknolojileri ve özellikleri olacak. "Örneğin Fran-



sızlar'ın baltaları diğerlerinden daha gelişmiş olacak, daha uzağa fırlatılabilecek ve daha fazla zarar verecekler." Bu değişikliklerin yanı sıra belki de The Conquerors'daki en göze çarpıcı değişiklik arayuzde yapılmış, Age of Kings'de tarım yaptığınız arazi bir süre sonra kullanılmaz hale geldiği ve orayı baştan eklemek gerektiği zaman gidip bunu işçilerinize tekrar söylemeniz gerekiyordu ve bu sıkıcıydı. Bundan böyle bir arazide ekim yaparken daha önceden belirlediğiniz bir başka yeri de sıraya sokabileceksiniz. Yani



adamlarınız orayı bitirdikten sonra sizin bir daha hatırlatmanıza gerek kalmadan seçtiğiniz ikinci araziye ekmeye gidecekler.

Son olarak Ensemble Studios'un şu anda Age of Empires serisiyle bağlantısı olmayan yeni bir real-time strateji oyunu üzerinde çalıştığını ama Ensemble'in bu konuda herhangi bir şey söylemediğini de ekleyelim.

# Dracula: The Return

**H**ki üç ay önce incelediğimiz Dracula: The Resurrection'un üzerimizdeki etkisi daha yeni yeni geçmişken, devam oyununun çıkmasına hiç şaşırmadık desek yalan olmaz. Çünkü oyun hiç olmadık bir yerde, adeta "Bkelyin geri döneceğim" dercesine bir eda ile bitiyordu. Neyse, bu yeni hikayede, yine Jonathan Harker'in rolünü üstleniyoruz. Kont Dracula tarafından ısırılarak vampire dönüştürülen kanımız Mina'nın kurtarılmasından sonra başımıza gelenler konu ediliyor. İlk oyunda o kadar beklememize rağmen Kont Dracula ile yaptığımız

tek karşılaşma oyunun giriş demosunda idi. Bu sefer ise, Jonathan'ın ilk oyunun sonunda söz verdiği gibi Transilvanya'ya geri dönüp yarım bıraktığı işe tamamladığına şahit olacağız.

Yoğun bir atmosfere sahip olan hikaye akışı olan oyunda, grafiklerin mükemmelliği hemen dikkatinizi çekecektir. Karanlık ormanda dolaşırken duyduğunuz kurt ulumaları, veya dolunay altında uzaktan yankılanan baykuş sesleri ile birleşince tam bir sinir harbi ve kalbi zayıf olanlara karşı olmayan bir oyun çıkacak karşımıza. Bir sinema filmi kalitesinde hazırlanan ara sahneler yien ağızınızı açık bırakacak ve herbirini tekrar tekrar seyretmek isteyeceksiniz. Ve bu hikaye, görsel mükemmellik ve ürküten ses efektleri birleşince, Dracula: The Return beklememiz gereken bir oyun haline geliyor.



32 MB sistem belleğine sahip olan bir Pentium 166'da bile rahatlıkla çalışacak olan Dracula: The Return'ün Windows versiyonu Mayıs, Mac versiyonu ise

Haziran'da hazır olacak. Bu aralar içine düştüğümüz Adventure bolluğundan hala sıkılmadıysanız, beklemeye değer bir oyun olacağı kesin.



# Team Fortress II Brotherhood of Arms

**Asker Kalk! Görev Seni Bekliyor!**

**Q**uake'in ilk günlerine geri döndüğümüzde karşımıza o günlerin zayıf multiplayer olanakları arasında gözümüze çarpmayan bir oyun çıkar. Aslında buna oyun demek de doğru değildir. Quake'in bir multiplayer modu olan Team Fortress o yıllarda biz oyuncuların gözünden kaçmış olsa da, profesyonel oyun tasarımcılarının gözünden kaçmaz. Ve bir kaç sene sonra Half Life'in dahi çocukları Valve tarafından satın alınan Team Fortress geliştirilerek Half Life için bir multiplayer mod olarak piyasaya sürülür (Team Fortress Classic). Ancak Valve bu kadarı ile yetinmez ve multiplayer oyunlarda devrim yapacak yeni bir oyunu da Team Fortress üzerinde geliştirmeye karar verir ki, bu yeni oyunun adı da Team Fortress II olur.

## Önce Erkek Vardı

Şu satırları okuduğunuz sırada askerlik görevini yerine getirmek üzere bir müddet aramızdan ayrılmış olacak sevgili Sinan'ın belki de gerçeğini yaşayacağı, modern bir askeri simülasyon düşünün. Aslında simülasyon kelimesi biraz ağır kaçsa da insanın bu oyuna daha azını yakıştırası gelmiyor. Gerçekte, Half Life'dan daha gelişmiş bir multiplayer FPS olan Team Fortress II'nin en önemli özelliği şu diye söze giresim gelmiyor çünkü oyunda hepsi birbirinden önemli özellikler bulunuyor.

Beş sene öncesine kadar multiplayer oyun denilince pek çok oyuncuyu korkutan konu, oyunu oynayacak bir arkadaş bulunamamasıydı. Çünkü ya bir bilgisayar üzerinde ekran ikiye bölünür birisi klavyeyi birisi fareyi alıp oynardı oyuncular veya büyük zahmetlere girilip iki bilgisayar aynı evde buluşturulur ve seri kablo marifeti ile Doom oynanırdı ki, bu iş için günler önceden randevulaşılır ve o gün yaklaşıkca tüm güne ve geceye yetecek kadar kola, çips, çerez, pizza stoğu yapılırdı.

## Sonra İnternet İcat Oldu

Sonra İnternet icat oldu, ama her konuda olduğu internete uyum sağlamak konusunda da geride kalan yurdumda İnternet üzerinden oyun oynamak hayal bile edilemeyen bir ütopya idi (hala da öyledir ya...) Herkesin evinde on kullanıcı Lan sistemi kurulu olmadığı için insanlar doğal olarak Multiplay oyunlara sadece İnternet Cafe'lerde, haftalık bir eğlence gözüyle bakmaya başladılar.

Ancak, Unreal Tournament ile Multiplayer oyunu severlerin makûs kaderlerini yenip, gelişmiş yapay zeka karşısında tek başlarına oyun oynayabileceklerini gördüğünden beridir umutluydum ve Team Fortress II, umutlanımı yıkmayıp, son derece gelişmiş yapay zekaya sahip oldukları iddia edilen botlar eşliğinde de oynanabilecek bir oyun olarak karşımıza



geliyor. Belki pek çoğunuz yukarıdaki cümlenin ne anlama geldiğini farkedememişsinizdir ama eminim yalnız odanızda, İnternet bağlantısı olmayan bilgisayarınızda 10-20 kişilik saldırı ekibinizle, kalabalık bir düşman grubuna girebilemeniz için 10-20 tane arkadaş bulmak zorunda olmadığınızı söylesem, sözlerimi daha bir dikkatle dinlersiniz.

## Bot Diyorum, BOT!

İnsan gibi hareket eden ama yapay zekanın kontrolünde olan sanal oyun arkadaşlarınız olan botlar Unreal Tournament'den sonra Team Fortress II'de de yanımızda olacaklar ve görünüşe göre, askeri bir görevin gerektirdiği her türlü ilişkiyi sanal partnerlerinizle yaşayabileceksiniz (fesat olmayın...!)

Askeri terminolojide en anlam veremediğim ifade olan "Komuta Kontrol"ün Team Fortress II'de ihmal edilmediğini göreceksiniz. Bugüne kadar oynadığımız multiplayer askeri FPS'lerde göremediğimiz en önemli birimin, yani komutanın

tanın da artık oyuna eklendiğine şahit olacaksınız. Delta Force'ta, Team Fortress Classic'te, Quake III'te veya Unreal Tournament'da herkesin başına buyruk sağa sola savrulmasına neden olan Multiplay kaos ortamının Team Fortress II ile yenileceği ümit ediliyor. Çünkü, emrindeki her askeri tek tek görebilen ve sesli veya yazılı uyarılar, emirler verebilecek bir komutanın da bulunacağı Team Fortress II'de oyuncuların da komutanlarının çevresinden uzaklaşmaktan alı koyacak etken "moral" olacak. Yakınlarda bir yerde komutanınız olduğu sürece daha hızlı ateşe edecek, daha hızlı hareket edecek daha hızlı iyileşeceksiniz. Böylece TFII, tüm oyuncuların kafasına göre sağa sola saldırap, kargaşa yarattığı, oyuncuları belli bir göreve yönlendirmenin zor olduğu kaotik savaş oyunlarından değil, aynı gerçek savaş alanlarında olduğu gibi, komutanın belirlediği bir taktik doğrultusunda belli bir görevin başarılmaya çalışıldığı, gerçekçi bir savaş simülasyonu olacak.

## D-Day: Omaha Beach

Team Fortress 2'de 20 farklı harita olacak bunların herbiri kendi içinde bir hikaye barındıracak.



1944 yılının 6 Haziran günü Fransa sahillerine indirilen kuvvetleri veya onları karşılayan Alman birliklerinin rolünü üstlendiği-



nizde de anlayacağınız üzere bazı haritalar birbirine bağlı olacak. Ve bir önceki haritadaki başarıya göre bir sonraki haritada durum daha farklı olabilecek. Örneğin, söz konusu Normandiya çıkarmasının ikinci haritasında, müttefikler Almanların destek trenini yok edebilirlerse, üçüncü haritada, yani final savaşının yapılacağı kasaba haritasında karşılarında daha az Alman askeri çıkacak ama tersi durumda da müttefikler kasabada o kadar çok Alman askeri ile karşılaşacaklar ki Hitler'in Gamali Haçının her bir ucu tek tek müttefik askerlerine dokunacak.

Team Fortress II'de tüm oyuncular en fazla heyecanlandırılacak özellik, şüphesiz sesle iletişim kurabilme olanağı. Size olayı kısaca şöyle özetlemeye çalışalım, oyunun orijinal paketi miklofon ve kulaklık seti ile birlikte satılacak. İpuçlarından hala durumu çözmüşlerse daha derin bir açıklama getirmeye çalışalım. Diablo, Delta Force ya da hangi oyun olursa olsun, örneğin Multiplayer olarak internet üzerinde oynadığınızda, Avustralya'nın "Mogazunga Baga Baga Kumbamba" köyünden oyuna katılan bir oyun

Team Fortress II'de tüm oyuncular en fazla heyecanlandırılacak özellik, şüphesiz sesle iletişim kurabilme olanağı. Size olayı kısaca şöyle özetlemeye çalışalım, oyunun orijinal paketi miklofon ve kulaklık seti ile birlikte satılacak. İpuçlarından hala durumu çözmüşlerse daha derin bir açıklama getirmeye çalışalım. Diablo, Delta Force ya da hangi oyun olursa olsun, örneğin Multiplayer olarak internet üzerinde oynadığınızda, Avustralya'nın "Mogazunga Baga Baga Kumbamba" köyünden oyuna katılan bir oyun

## Oyunda, TFII'yi diğer

**FPS'lardan veya multiplayer oyunlardan ayıracak oyuncu sınıfları bulunuyor ki, Team Fortress Classic'i oynamış olanlar konu hakkında bilgi sahibidirler ama bilmeyenler için durumu özetlemekte fayda var...**

### Spy

**Casus:** Çok güzel ölü taklidi yapan bu hergeleler aynı zamanda düşmanın üniformalarını da taklit edebildiklerinden düşman birliklerinin içine kadar sızıp, gizli telsiz konuşmalarını dinleyebilir veya elemanları tek tek boğazlayabilir. Yerde yatan bir ceset gördünüz mü kafasına beş on el sıkırmak, casuslardan kurtulmak için en etkili yöntem olabilir.



### Commander

**Kumandan:** İşte oyunun en farklı özelliği. Commander olacak oyuncu, RTS'lere benzer bir arabirime sahip olacak ve oyunu kuşbakışı görebilecek. Bu şekilde, her askeri için waypointler belirleyip, chat mesajları geçebilecek, sesli mesajlar gönderebilecek. Oyunculara görevi bitirmeleri için gerekli bilgiyi verecek ve onlardan sorumlu olacak gerçek bir komutan olacak..



## Komando Yazalım Sizi ?!

### Sniper

**Keskin Nişancı:** Keskin nişancılar, özellikle, "Başkanı Koru" görevlerinde, başkanı korumayı anlamsızlaştıracak anahtar askeri birimler olacaktırlar. Ayrıca pek çok oyun türünde de sağa sola saklanarak ilerlemeye çalışan rakiplerini çok uzaklardan yere yatıracak Sniper'larla başa çıkmak bir hayli zor olacak.



### Machine Gunner

**Makinalı:** Sabit ağır makinalı yuvalarını kullanan bu arkadaşın tuttuğu bir köprüden geçmeyi düşündüğünüzde, bunun kafanızın içinden geçecek son şey olabileceğini de bilin. 7.62 mm.'lik mermilerden önce.



### Grunt

**Piyade:** Bütün mühendislik, doktorluk, komutanlık işlerinden gına geldiğinde ne yaparsınız? Elinize silahı aldığınız gibi savaşın ortasına fırlarsınız değil mi? İşte her ordunun olduğu gibi Team Fortress II'nin de belkemiği olan piyadeler.



### Team Fortress II

**Yapımı:** Valve

**Çıkış Tarihi:** 2000'in İlk Çeyreği

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:** PII 200,

64 MB Ram, 3D Kart, İnternet Bağlantısı

**İlk İzlenimler:** Yerimizde Duramıyoruz.

**Bize Göre:** Eğer Valve'dakiler söz verdiklerini başarabilirlerse ve oyun haberlerinden duyup anladığımız kadar atmosferik ve heyecanlı olursa, Multiplayer oyunlarda yeni bir devrim yaşanmaması için hiç bir sebep yok. Üstelik oyunun oynanabilmesi için onlarca kişilik arkadaşlar grubuna veya internet'ten oyuncu gruplarına da ihtiyaç varmış gibi görünmüyor. Botlar sayesinde tek kişi de oynanabileceği anlaşılın oyun çıktığında umarız internet alt yapımız sesli komutları kaldırabilecek kadar gelişmiş olur.

arkadaşınıza bir şeyler söylemek istediğinizde elinizdeki tek seçenek oyunun mesaj ekranından bir şeyler yazmak olurdu. Ancak bir yandan savaşın bir yandan da yanınızdaki arkadaşınıza "dikkat sağından adamlar çıktı, üç nokta yedi saniye sonra ateş etmeye başlayacaklar, istersen eğil ben ateş edeyim ya da sen dönüp ateş et ben de önümüzdekileri temizliyim." şeklinde bir mesaj yazmanızın mümkün olmadığını iyi bilen Valve ekibi, ciddi bir çalışmanın ardından oyuna sesle iletişimi eklemeyi başarmış görünüyolar. Yani artık sadece kulağınızdan dudaklarınıza uzanan bir

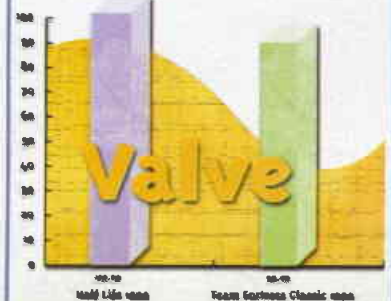
mikrofon yardımıyla "LEEFFTTT" diye bağırdığınızla takımınızdaki herkes sola dönüp, hareket eden herşeye ateş edebilecektir. (On yıl önce böyle bir oyunu sadece rüyamda görürdüm. Kimseye de bahsedemezdim bana deli demesinler diye..)

Lafı fazla uzatmadan sizi, TF2'nin mükemmel ekran görüntüleri ile biraz yalnız bırakmak niyetindeyim. Resimleri dikkatlice inceleyip, biraz düşünün. Yanınızdaki yürüyen askerin tüm hareketleri, konuşması, dudak hareketleri, bu güne kadar yapılmış en gerçekçi animasyonlardan oluşacak. Ve bu sanal silah arkadaşları ile bu güne

kadar yapılmış en heyecanlı savaş oyununda birlikte kurşun atacaksınız. Sanırım Sinan'ı kıskanmak zorunda kalmayacağız.

Cem Şancı

FİRMA KARNESİ





# Rogue Spear: Urban Operations

Rainbow Six, bir ağır makinalıyı hak ediyordu. Şimdi, yayılım ateşi zamanı

**G**eçtiğimiz yılları bitkisel hayatta ve komada gerdirmediyseniz hepinizin bildiği üzere piyasaya çıkarılmaz bir hit oluveren ve büyük sansasyon yaratan Rainbow Six, taktik ve aksiyonu birleştiren en



başarılı, belki de ilk oyundu. Oyunu kazanmak için silahlar konuşmadan önce de uzun bir planlama çalışması yapmak gerekiyordu. Terörist avına çıktuktan sonra da, hayatınız tek bir mermiyle nihayetine erebiliyordu. Her merminin, her isabetin, her iskanın oyunu son derece etkilediği, gerçeğe çok yakın bir atmosfer yaratan harika bir anti-terörizm simülasyonu idi Rainbow Six.

Rainbow Six'in devam oyunu Rogue Spear da gelir gelmez sansasyon yaratan türden bir oyun oldu ve Rainbow Six'den farklı olarak oyuncuya pek çok silah seçeneği, kapıların ardından başı çıkarmak gibi değişik yenilikler sundu. Grafik alandaki gelişimi de göz ardı edilemeyecek düzeydeydi.

## Ben Teröristin...

Tom amca (Clancy olanı) Rainbow Six serisinin bu ikinci bebeği için bir genişleme paketi çıkaraca-

ğını duyurunca, merakla inceleme altına aldık söz konusu oyunu, Urban Operations'ı.

Urban Operations'ın bizim için, yani Türkiye'de yaşayan zavalı oyunseverler için belki de en önemli özelliği oyuna eklenen beş yeni haritanın içinde İstanbul'un da bulunuyor olması denilebilir. İçinde Türk bayrakları ve Atatürk, Kanuni Sultan Süleyman resimleri olan mekanlarda ülkenin birlik ve beraberliğine göz dikmiş her çeşit terörist unsurları kapışmayı görev bilmiş Rainbow Six operatörlerinin bu yeni macerasını oynarken farklı bir heyecan taşıyacağımız çok açık.

## ...Ölü Olanını Severim.

Oyunun adından da anlaşılacağı üzere, şehir içindeki bölgelerde geçen oyun (öncekielerde de şehir içi görevler vardı ama...) eskiden olduğu gibi terörist, rehine ve siz üçgeni içinde değil, terörist, rehine, siz ve "İmdaaaatt İmdaaaatt! Ateş ediyorlar hemen kaçalım ama kaçarken de iki ateş arasından geçmeyi ihmal etmiyelim, İmdaaaatt, n'olur vurun bizi..." şeklinde bağıarak kaçan si-



viller dörtgeni içinde geçiyor.

Ustelik iyi bir şey de söyleyeyim hemencecik, bu kalabalık

eklenmiş olacak.

Defend oyununda, oyuncular belli bir noktayı (bir ev, bir kale,

bir yer işte...) savunurken, sonu gelmeyen terörist saldırıları ile karşılaşacaklar ve hem sağ kalıp hem de kalelerini korumaya çalışacaklar. Elbette, takım arkadaşlarınızla birlikte öldüreceğiniz onlarca yüzlerce teröristin tadına da doyamayacaksınız

eminim.

Cem Şancı



inde ateş etmek için seçebileceğiniz silahların sayısı da artmış durumda. Tom amca (Clancy olanı) oyuna yeni silahlar da eklemeyi unutmamış ve hepinizin duyduğunda sevineceğini bildiğim, M249 SAW (Delta Force'daki ağır makinalı) da bunların içinde. Yani etrafta kaçan siviller ve size ateş açan teröristlerle, onların önüne siper olmuş rehinelere varken ortama M249'un yağmur gibi mermi yağdırdığını düşünüyorum da, bu oyunu oynamak için sabırsızlandığımı hissediyorum.

## Multiplayer Olayı da Sağlam

Urban Operations, oyuna sadece yeni görevler değil, yeni multiplayer seçenekleri de getiriyor gibi görünüyor. Gelişmiş mod desteği, pek çok yeni harita ve Defend isimli yeni bir multiplayer oyun seçeneği Rogue Spear'ın multiplayer özelliklerine

## Rogue Spear: Urban Operations

Yapım: Red Storm Entertainment

Çıkış: 2000 Baharı

Tahmini Sistem:

Pentium II 300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Merakla Beklenilesi

**Bize Göre:** Rogue Spear'in genişleme paketi Urban Operations, oyuna pek çok yeni harita, vurulma tehlikesi altındaki siviller faktörünü ve yeni multiplayer modlarını dahil edecek gibi görünüyor. Rainbow Six serisinde ne yapılsa oynanacağını göze alırsanız, yeni paketin de büyük ilgi göreceğini anlayabilirsiniz. Oyuna M249 eklenmesi de harika bir fikir. Ayrıca, el bombası atan teröristlere de dikkat edilmesi gerekecek bundan böyle.

# Crimson Skies

**Bir aksiyon filmi ile bir uçuş simülasyonunu birleştirirseniz ne olur?**

**i**yi olur. Uçuş simülasyonlarının sınırlı sayıda oyuncusu olduğu bir gerçek. Hem yüksek sistem ihtiyaçları hem de yüksek yetenek, zeka ihtiyaçları nedeniyle pek çoğumuzun bu türe bulaşmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Ancak, Top Gun filmindeki aksiyon sahnelerinin benzerleri ile dolu olacağını bildiğimiz eğlenceli bir simülasyonla karşılaşsak durum daha farklı olabilir mi sizce?

Alternatif bir evrende, bizim 1930'lara benzeyen bir zaman diliminde Nathan Zachary isiminde gözü pek bir kahramanı canlandırdığımız oyunda, henüz deneme aşamasında olan uçaklarla uçup sağa sola ateş edecek, kendimizi bir tür özgürlük savaşının içinde bulacağız. Yanlış kadına aşık olmaktan veya yanlış uçağı kaçırmaktan korkmayan heyecan aşığı Nathan'ın maceraları peşinde koşarken de, çok farklı bir uçuş simülasyonunu oynamış olacağız.

## Karakter Animasyonu

Microsoft'un açıklamalarına göre, Crimson Skies karakter animasyon sistemine sahip ilk uçuş simülasyonu olacak.

Bu güne kadar ki uçuş simülasyonlarında, belki kokpitte oturan pilotu görebiliyorduk ve hatta adamın yüz ifadesine falan da zoom yapabiliyorduk belki ama hiç bir uçuş simülasyonunda, pilotun kokpit camını açıp uçağın



kanadına çıktığını, silahını çekip rakip uçağın pilotunu kafasından vurduktan sonra kokpitine geri döndüğüne şahit olmamıştık. Ama bundan sonra olacağız gibi görünüyor çünkü Microsoft Crimson Skies ile simülasyonların bilinen sıkı ve ciddi olmak zorunluluğundaki çehresini değiştirmeye and içmiş gibi konuşuyor.

"Oyunda çalan müzikler, 1930'ların Swing akımını andırıyor ve bu müzik çaldığı sürece ciddi bir simülasyonla cebelleştirmenizi değil, eğlenceli bir oyun oynadığınızı anlıyorsunuz." diyor adamlar.

Ayrıca, şu kabinde çıkıp ateş edip geri dönmek hikayesine aklı takılanlar için hemen biraz açıklamaya da yapalım. Microsoft oyun



içine belirli animasyonlar, videolar yerleştirmiş durumda ama bunlar oyunun motoru ile hazırlanmış filmler ve oyuncu belli bir noktaya geldiği zaman bu animasyonlar çalışmaya başlıyor. Half Life içindeki sahneler gibi bir atmosfer yaratması beklenen animasyonlar sayesinde oyunun kahramanları, uçurduğumuz uçaklar değil, onları yöneten pilotlar olacak.

## Görevler

Crimson Skies toplam 24 görev içerecek ve bunların içinde birincil, ikincil, üçüncül görevler de bulunacak. Birincil görevi bitirmek görevi başarmak için yeterli olurken, diğer görevler de oyunun tekrar oynanabilirliğini arttıracak. Böylece bir görevi tekrar oynamak isteyebileceksiniz.

Ayrıca oyun içinde bir de hatıra defteriniz olacak, gidip bombaladığınız binalar düşürdüğünüz uçaklar ve yaptığınız diğer yararlılıklarla ilgili kayıtları, gazete haberlerinin ve resimlerin saklanacağı bu defter içinde üç yüzden fazla "olayınız" için hatıra malzemesi bulunacak.

Tüm bunların dışında, oyun bir uçuş simülasyonu olduğu için elbette biraz uçak da kullanmanız gerekecek ve uçuş, Microprose'un veya Jane's oyunlarında olduğu kadar zor olmayacak. Yine de oyuncunun temel fizik ve uçuş dinamiklerinden ha-

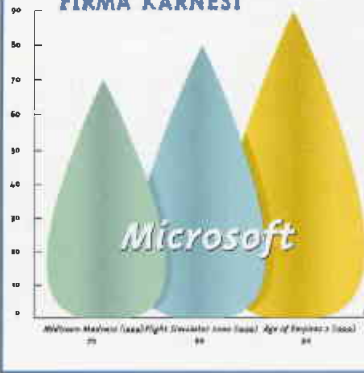
berdar olması işini kolaylaştıracaktır. Zaten hiç uçmaktan anlamadan bir filo uçağı da yönetemezsiniz çünkü oyunda daima size eşlik eden ve birlikte savaşan bir filo dolusu arkadaşınızla uçacaksınız ve onlara emirler vereceksiniz. Ama filonuzdaki pilotlar üzerinde asla tam anlamıyla bir kontrole sahip olamayacaksınız. Kendi başlarına harekete eden ve savaşan bu adamlar sizin genel stratejinize uyacaklardır ama unutmayın onlar da en az sizin kadar asi ve sıradışı pilotlar ve düşmanı gördüler mi nara atarak dalacaklardır aralarına.

## Göklerin Sıradışı Yaratıkları

Crimson Skies'da sadece diğer uçaklara karşı değil, zepliniere karşı da savaşacaksınız. Hidrojen



## FİRMA KARNESİ



yerine helyum ile doldurulmuş ve dolayısı ile normalden daha büyük olan ve kolay kolay patlamayan bu balonları vurmak da ayrı bir beceri isteyecek çünkü Kevlar türü kurşun geçirmez bir malzeme ile kaplanmış olan balona ne mermiler ne de roketler yeterince etki etmeyecek. İşi sağlam ve çabucak bitirmek isteyen pilotlar bir şekilde zeplinin içine bir şeyler sokabilmek için zeplinin top kapılarında içeri roket, mermi, artık tanı ne verdiyse yollayacaklar.

Multiplayer oyun da, uçuş simülasyonlarında alışıldığı gibi, rakibin kışına takılıp ateş etmeye çalışmaktan daha farklı olacak. Microsoft, FPS'lardaki multiplayer oyun zevkini ve eğlencesini Crimson Skies'a taşımak için değişik enstrümanlar üzerinde çalıştığını anlatıyor.

Oyundaki uçakların konfigüre edilebilmesi, silahların, dış boyasının değiştirilebilmesi gibi özelliklerin yanında, Microsoft FPS'lerde multiplayerin başarılı olmasının nedenlerini sorduklarında kendilerine, aldıkları cevabı Crimson Skies'a da uyguladılar.

Pek çok farklı nitelikte ve değişik amaçlar için kullanılacak silahlar eklemişler oyuna. Bunlardan bazılarına örnek verelim...

**Smoke Screen:** Kışınıza yapışan bitleri rahatsız etmek için kullanacağınız bu silahla, artık arkadan vurulmak sorunu yaşamayacaksınız.

**Flash Rockets:** Öne ve arkaya doğru fırlatılabilen bu roketlerle, rakibinizi en hızlısınız olduğu anda, arkanızda size ateş etmek üzereyken vurabileceksiniz.

**Seekers:** Sesten hızlı bu roket-



koçum, hadi. Vakti zamanında Sid'e yazdık durduk, şöyle içinde ana gemiler, Carrierler, Fighter'lar olan ama pilotların karakterlerinin de öne çıktığı, RTS'lerde olduğu gibi kaynak yönetiminin bulunduğu ve stratejik kontrolün de mümkün olduğu ama birimlerin üretilip üretilip ölüme gönderilmeyeceği, sıkı bir strateji oyunu bekliyoruz artık dedik. Microsoft'un Crimson Skies'da ön plana çıkardığı pilot karakterleri ile bu hayalimizdeki oyuna bir adım daha yaklaştığımızı hissediyoruz.

Göreyim seni Bill, hadi bu oyunun bir de stratejili olanından yap aslanım. Para sende güç sende, kim durur önünde? (gaz :-)))

**Cem Şancı**

## Sonuç olarak

Crimson Skies, Microsoft'tan beklenecek şekilde sıradışı ve farklı bir oyun olarak çıkacak piyasaya. Bunun radikal bir karar olduğu çok açık, çünkü ağır simülasyon hayranları bu oyunu basit bulup burun kıvrabilecekleri gibi, hızlı aksiyon ve FPS severler de oyunu fazlasıyla "simulatif" bulabilirler ve ilgi gösteremeyebilirler veya insanlar 1930'ların renkli atmosferini anlamayabilirler. Ama oyun dünyasında yeni bir şeyler arayışında olan oyuncuların kaçırmayacağı bir yapım olacak gibi görünen Crimson Skies'ın oyun dünyasında ses getireceği kesin. Şunu da unutmamak lazım ki, oyunlar da aslında sinema filmleri gibi, eğlenmek için tüketilen ürünlerdir ve bir oyun türü ne olursa olsun eğlendirici olduğu sürece ilgi görecektir. Crimson Skies'ın da konusu ve sunumu eğlence adına her türlü özelliği taşıyor gibi görünüyor. Microsoft söz verdiklerini yerine getirebilirse, oyunun hit olmasını beklemek hiç de hayalcilik olmayacaktır. Bill (Gates olanı), göreyim seni

leri ateşlemenizle rakibinizin patlaması aynı saniyelere denk gelecektir.

**Bullets:** Herbiri farklı özelliklerde değişik mermilerle it dalaşının tadı başka olacak. Mesela domdom kurşunu, vurduğu yerde patlayacak, seramik kurşunlar kısa mesafede ve düşük hızdayken rakibinizin uçağını dağıtmak için bire bir olacak.

## Crimson Skies

**Yapım:** Microsoft

**Çıkış:** 2000 İkinci Yarı

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

PII 300, 64 MB Ram, 30 MB Ekran Kartı

**İlk İzlenim:** İlginc!

**Bize Göre:** 1930'ların Swing müziği, alaycı ve macera sever kahramanlar, bir aşk hikayesi ve hiç bir yerde görülmemiş uçaklar. Bu oyunun çok ilginç olacağı kesin ama oyuncular bunun değerini bileceklerini şüpheli. Çünkü uçmak ve simülasyon kelimeleri hala, koşup ateş etmekten daha az ilgi çekici geliyor pek çok insana. Ama oyunun çok güzel görüldüğü ve grafiklerinin bile standartları yükseltmek için yeterli olacağını söylemek için uzun uzadıya tahminler yapmak gerekmez.

# Heavy Metal F.A.K.K. 2

**Beyler: Bizim için güzel günler başlıyor**

**A**ksiyon ve FPS severler için güzel bir dönemin başladığı anlaşılıyor çünkü son günlerde ardi ardına gelen ve gelmeye de devam edecek gibi görünen bu türdeki oyunların hepsi de son derece kaliteli ve farklı yapımlar.

Unreal Tournament, Quake 3, Delta Force 2 ile daha yeterince uğraşmadan karşımıza Soldier Of Fortune, Heavy Metal FAKK2, Team Fortress 2 gibi yeni ve farklı FPS'lerin, 3rd Person'ların aksiyonlarının haberleri düşmeye başladı.

SIN'in Quake 2 motorunu kullanması gibi, SIN'in yapımcıları Ritual Entertainment tarafından geliştirilen Heavy Metal FAKK 2 de Quake 3 motorunu kullanıyor. Ve Tomb Raider'in iç gıcıklayıcı yuvarlak hatlı kahramanına nispet yaparcasına, Julie isimli "off-yavrum" çeşitli bir hatunun etrafında dönüyor.

Oyunun Julie'nin etrafında dönüyor dedik ama bunu lafın gelişti söylemedik. Oyun gerçekten de Julie'nin etrafında dönüyor çünkü Heavy Metal, bir Third Peron Action olarak geliştiriliyor.

## Düriyemin Güğümleri Oyy Oyy

Kısa şortları ve dar t-shirtleri ile elalemi duvara tırmandıran Lara'nın aksine, Julie ellerini kullanmayı daha çok seviyor. Bir elinde Uzi, diğerinde kılıçla sağa sola koşuşturan Julie, oraya buraya atlamak yerine daha çok ateş edip

daha çok kötü adam öldürmeyi seviyor.

Sin ile Cyber bir "Rüyaların Kadını" yaratmak konusunda deneyim kazanmış bir geliştirici olan Ritual, bu kez amacına ulaşacak gibi görünüyor. Quake teknolojisinin lisansı ile oyunlar üreten bir geliştirici olan Ritual, Quake III motoruna kendi yapay zeka eklemelerini yaptıklarını da belirtiyor. Bu şekilde, oyunun görsel veya teknik kısımları uğraşmak yerine hazır şekilde gelen kodlara yapay zeka ve konu gibi eklemeler yaparak oyunun ve oyundaki karakterlerin daha gerçekçi görünmesini ve hareket etmesini sağlaymayı amaçlıyorlar.

## Farklılıklar

Ritual, Quake teknolojisini farklı şekilde kullanarak özgün bir oyun yaratmıştı vakti zamanında. Sin'de önce bir helikopterin üzerinde, helikopterin makinelişi ile banka binasının üzerinden aşağıdaki polisleri avlayan teröristleri avlıyordunuz ayrıca oyunun içinde de küçük animasyonlar ve ilginç diyaloglar yardımı ile oyundaki hikayenin farkına varıyordunuz.

Ritual bu kez de aynı şeyi yapıp Quake III motoru üzerinde büyük değişiklikler yaparak kendi oyunlarını yaratmış görünüyorlar. Bir kere, üçüncü kişi perspektifi ile oynanan oyunun Quake III motorunu kullandığına inanmayabilirsiniz. İkincisi, aynı anda iki silah birden kullanacak olmanız Quake



III'de göremeyecek olduğunuz bir özellik.

Adamımız (kadınımız ?!) Julie'nin, bir elinde kılıç bir elinde tabancayla koşarken, bir yandan dallamanın birine ateş ederken bir yandan da dallamanın diğerinin kafasını kesebilecek kapasitede bir hatun olduğunu göreceksiniz. Julie'ye pek çok oyuncunun aşık olacağını tahmin ediyorum (akıllı olun olm. Aşk meşk gibi gereksiz işlerle uğraşacağınıza alın elinize kalem kağıdı, programlamayı öğrenin, oyunlar yaratın, senaryolar yazın, üretin, üretiriz. Artı değerler yaratın. Bir kadın size ne kazandırabilir ki, ancak zaman kaybı nedeniyle yapamadıklarınızın acısını...)}

## Kıvrak Animasyonlarla İç Gıcıklatan Bir Hatun

Julie adındaki bu hatunun elbette tek özelliği fiziki veya silahları değil. İyi bir cyber-star'ın ol-

ması gerektiği gibi, gerçeğe çok yakın, yumuşak hareketler de yapması gerekiyor. Playstation'daki Syphon Filter'in karakterlerinin animasyonlarını gerçekleştiren ün kazanan animatör Darren Hart'ın yetenekli ellerinde, yılbaşı gecelerinde televizyonlarımızda göremeye alıştığımız kıvrak dansözler kadar bastan çıkartıcı sallanımlar yapabilen bir Mata Hari olacak gibi görünüyor adanımız (kadınımız) Julie. İskelet animasyonu tekniğinin kullanıldığı söylenen oyunu (daha doğrusu Julie'yi) görmek için sabırsızlandığınızı tahmin etmek zor değil.





Ancak oyunda bir kadını değil de bir erkeği yönetmek isteyecek oyunseverlerin fazla şansları olmadığını da eklemek lazım. Yapımcıların Lara'nın ticari başarısından sonra piyasaya daha fazla bayan kahraman sürmeye başlamasından korkuyordum ki bu korkum da yavaş yavaş gerçek olmaya başlıyor gibi görünüyor.

Ancak durumu başka açıdan da değerlendirmek de gerekebilir. Oyunlarda bayan kahramanlarının artmasının, oyunlara fazla ilgi duymayan kızları da artık bilgisayarların başına geçirebilmek için bir fırsat olabileceği söylenebilir. Gerçi kişisel olarak bu teze kesinlikle inanmamam ve kızların evde oturup bir sanat eseri ile (bir kitap, film veya bir oyun) ilgilenmek yerine, dışarı çıkıp koca aramayı tercih edeceklerini hissediyorum ama tabii yanılıyor da olabilirim. Birçok oyunlarımız sonuna kadar kadın kahramanlarla dolacaksa bari bir işe yarar ve kendilerini kaybetmiş olan bu insanları hayata geri döndürür umarım. Heavy Metal'in de bu yolda atılmış başarılı bir çalışma olması beklenebilir.

### Oraya, Buraya, Şuraya, Heryere Ateş Et

Shooter tecrübesi olan Ritual, bu tecrübelerini, Tomb Raider tarzı bir aksiyonla birleştirmek istediğinde doğan Heavy Metal, çok şükür, Tomb Raider'da görülemedik kadar çok aksiyonla dolu ve heyecanlı bir oyun olacak. Tomb Raider'daki, oraya atla, buraya atla, şuraya tırman, heryere çık, her yere gir, al başına belayı türü oyunun aksine, HM'de, oraya ateş et, buraya ateş et, şuraya ateş et, her yere ateş et bir de şu

herfin kafasına kılıcı geçir türü bol kanlı bir aksiyon olacağı sözünü veriyor Ritual.

Elbette bu kadar hızlı bir üçüncü kişi aksiyon oyununda hem karakteri, hem de iki silahı aynı anda kontrol etmenin zor olacağı



düşünülebilir ancak Ritual yine bir söz veriyor ve kontrolün çok kolay ve oyunun hızına ayak uydurabilecek nitelikte olacağını söylüyor biz de onların yalancısı durumuna düşüyoruz. Karmaşa içinde memileri patır patır yemenin, hasar almanın çok kolay olacağını da kabul eden Ritual Julie'ye bir kalkan verdiklerini, bu şekilde kalabalık düşman grupları içinde rahat dolaşabileceğinizi hatırlatıyor. Tabii, savaş sistemi hakkında konuşunca neden kılıç kullanmak zorundayız da diyor insan. Yani mutlaka iki silah kullanılacaksa ve zaten bir Uzi ise neden ikincisinin de bir uzi veya roket atar değil de bir kılıç olduğunu düşünüyor insan ama Ritual hemen cevabi yapıyor kendi bilmez ve çok konuşan ağ-

zınıza...

"O kadarını biz de biliyoruz ama oyunda bazı düşmanlar var ki mermiyle roketle falan çizebilirsiniz adamları, ancak yanlarına gidip karpuz gibi yarmanız gerekiyor kafalarını. Biz de akıllıyız herhalde o kadar."

Neyse işte olayımız bu...



Heavy Metal F.A.K.K. 2, Quake III motoru ile geliştirilen ilk oyun ancak piyasaya çıkacak ilk oyun mu onu bilemeyiz çünkü Ritual, Sini'de yaptığı hatayı burda yapmak istemiyor ve tam anlamıyla test edilip hataları düzeltilmemiş bir oyunu piyasaya vermek istemiyor. Zaten Ritual'in bir oyunu daha çıktıktan sonra onlarca bug yüzünden defalarca patchlanırsa, bu piyasadaki silineceklerini çok iyi biliyorlar.

Cem Şancı

### Heavy Metal F.A.K.K. 2

Yapımı: Ritual Entertainment

Çıkış: Nisan 2000

Sistem İhtiyaçları:

PIII 500, 64 MB Ram, 3D Hızlandırıcı

İlk İzlenim: İç Gıcıklayıcı

**Bize Göre:** "Yeni bir Lara Croft mu doğuyor acaba?" diye sorası geliyor insanın. Julie'nin kalçaları gerçekten güzel görünüyor. Bu kadar dişli ve dişli bir kahraman yeni fanlar yaratacaktır kendine. Animasyonlar söylediği kadar yumuşaksa, Quake III motorunun nimetlerinden de yeterince yararlanıyorsa, Heavy Metal'in Tomb Raider'in tahtına oturmaması için hiç bir sebep yok.

# DIABLO™

BİR OYUN ÇIKMADAN ÖNCE İNCELEMESİNİ YAZMAK ZOR İSTİR. HELE BU OYUN İLKİ TÜM DÜNYADA SALGIN HASTALIK HALİNE GELMİŞ DIABLO İSE DAHA DA ZORDUR. ÜLKEMİZDE DE BU OYUNU SABIRSIZLIKLA BEKLEYEN BİRCOK KİŞİ OLDUGUNU BİLİYORUZ. E MADEM OYUNUN ÇIKIŞI DEVAMLI DAHA İLERİ BİR TARİHE ERTELENİYOR (EN SON AÇIKLAMAYA GÖRE HAZİRAN 2000), BİZ DE BU SABIRSIZ KİTLEYİ DAHA FAZLA MERAKLANDIRMAYALIM, OYUNDA NE VAR NE YOK GÖSTERELİM DEDİK. BU YAZIDA DIABLO II'DEKİ KARAKTER SINIFLARININ AYRINTILI AÇIKLAMALARINI, OYUNDAKİ BÖLÜMLERLE İLGİLİ BİLGİLERİ, ÖZEL- LİKLE BLIZZARD'DAKİ MANYAKLARIN (YANI OYUNUN TASARIMCILARININ) VERDİĞİ BİLGİLERİ VE AĞZINIZIN SUYUNU DAHA DA AKITACAK GÖRÜNTÜLERİ BULACAKSINIZ. MEYSE LAFI DAHA FAZLA UZATARAK SAYFA İŞGAL ETMEYE GEREK YOK, RAHAT BİR YERE KURULUN VE BU 10 SAYFALIK CANAVARI OKUMAYA BAŞLAYIN.

# Diablo 2



## TEMEL BİLGİLER

### Amazon, Barbarian ve Diğerleri

**D**iablo II'de kontrol edebileceğimiz 5 karakter sınıfı olacak. Bunlar iki cins büyücü (Necromancer ve Sorceress), iki cins savaşçı (Amazon ve Barbarian) ve bu ikisinin karışımı olan Paladin. Her sınıfın kendine has 30 değişik becerisi bulunduğundan, oynanış olarak diğer sınıflarla aralarında büyük farklar olacak, hatta üzerinde yoğunlaştığınız becerilere göre aynı sınıf arasında bile büyük farklar görülebilecektir. Diablo II'nin en muhteşem özelliklerinin başında

giymiş olduğunuz tüm zirhların ve silahların karakter görünümüne etki etmesi olacak. "...bileşen sistemimiz sayesinde görünümünüzde bulduğunuz ekipmana bağlı olarak binlerce kombinasyon olabilecek." diyor bu konuda Max Schaefer.

"Eğer Agranon'un miğferini, kalkanını ve zirhını aynı anda giyerseniz, bu üçü size özel yetenekler sağlayabilecek" diyor Bill Roper. Mesela 22 AC'lik Bone Armor ile 22 AC'lik Bone Shield'i aynı anda kullanırsanız 44 AC'den daha fazlasını kazan-

caksınız. Tabii böyle tam zirh setlerini bulmanız hiç de kolay olmayacak. Diablo'da olduğu gibi yine Unique itemler bulunacak, ama oyunda bunun yanı sıra neredeyse bin oyunda bir yaratılacak olan Rare itemler de olacak. "Belki BattleNet'te bir ay boyunca oynayan 100.000 kişiden yalnızca iki tanesi bu eşyaları bulacak" diyor Roper. Oyunda temel çeşit olarak yaklaşık 48 cins zirh ve 70 cins silah bulunacak.

Oyunun en ilginç yanlarından biri de yeni Gem (mücevher) sistemi. Gemleri satın alabilecek veya yaratıkların cesetlerinden bulabileceksiniz ve bu gemler silahlarınıza yeni özellikler kazandırmak için kullanılabilir. Bazı silahlarda birden fazla gem oyunu bulunacak.

"Gemler aynı zamanda para olarak da kullanılabilir" diyor Roper. "Ama eğer birşey satın almak istiyorsanız önce onları altına çevirmeniz gerekecek. Büyütlü özellikleri olan gemler bazı itemlere eklenebilecek. Mesela üzerine 2 tane oyuğu bulunan bir kılıcınız varsa, bu iki oyuğa büyütlü gemler takarak kılıcınızı büyütlü hale getirebileceksiniz. Eğer bir ateş yakutu ve yıldırım

elması bulursanız, silahınız ek olarak ateş ve elektrik hasarı da verecek. Ama gemi bir kez taktığınızda bir daha çıkaramayacaksınız."

### Skill Trees Nedir, Neye Yarar?

Diablo II'de karakter gelişimi Skill Tree adı verilen bir ağaç diyagramı sayesinde sağlanıyor. Güçlü bir beceriye sahip olmak için ilk olarak ağaçta onun üzerinde olan becerilere sahip olmanız gerekir. Oyundaki her beceri için belli CLVL (Karakter Seviyesi) gereksinimi bulunuyor. Mesela Sorceress'in Chain Lightning becerisini kazanması için Charged Bolt ve Lightning becerilerinde en az bir puanı olması ve 15. seviyeye ulaşması gerekiyor.

Her karakterin 3 ağaca ayrılmış 30 becerisi bulunuyor. Örneğin, Amazon için bu ağaçlar Cirit ve Mızrak Becerileri, Pasif ve Büyü Becerileri, Ok Yay Becerileri olarak üçe ayrılmış. Burada karar vermeniz gereken şey bu alanlardan hangisinde ustalaşmak istediğiniz olacak. Eğer mızrak kullanmak istiyorsanız kazandığınız puanların çoğunu ok-yay'a yatırımın bir anlamı yok. Level atla-





diğinizde ve bazı çok özel Questleri tamamladığınızda 1 beceri puanı kazanacaksınız. Her beceriyi doldurmak için yeterli sayıda puanı almanız imkansız olduğundan bir beceriyi seçip onda uzmanlaşmaya çalışmak çok akıllıca. Eğer bazı becerilere yeterince puan yatırırsanız, bir sonraki beceriden daha güçlü olabiliyorlar. Mesela 8. seviyeden Fire Arrow, ağaçta kendisinden sonra gelen Exploding Arrow'dan daha fazla zarar verebilir.

Karakterlerin becerilerinin bazıları Pasif olarak bilinen türden. Bu becerilere bir veya daha fazla puan eklediğinizde, o beceriyi kullanmanıza gerek kalmadan avantajlarından yararlanabilirsiniz. Mesela Balta Ustalığı'na puan eklemiş bir Barbarian her balta kullandığında bu becerinin avantajlarını kullanabilecek. Pasif becerileri kullanırken mana harcamayacaksınız.

Her karakter oyuna başladığında 4 temel beceriye sahip olacak: Saldırı, tekme, fırlatma ve dönüştürme. Saldırı adından da anlaşılacağı gibi yaratıklara saldırıya yarıyor. Tekme yaratıkları sizden kısa süreliğine uzaklaştırmaya yarıyor. "Bir düşmana tekme atmak onları karakterinizden uzaklaştıracak ve bu sırada az da olsa zarar verecek. Yakın dövüşlerden kaçınması gereken zayıf zırhlı büyücüler için mükemmel bir beceri" diyor Roper. Fırlatma becerisi ile fırlatılabilir silahları kullanabileceksiniz. Dönüştürme becerisi ise ilginç bir beceri. Bazı yaratıklar öldüklerinde kalp, kuyruk, göz gibi organlar bırakacaklar. Bunları işinize yarayacak itemler haline dönüştürmeniz mümkün. Örneğin beyin zehire, ayı dalağı oka, kulak ve kalpler sağlığa dönüştürülebilir.

## Inventory'de Ne Gibi Değişiklikler Var?

Inventory ekranı da en çok değişikliğe uğrayan kısımlardan biri. Artık eldivenler, botlar ve kemer için yerler var. İksirlerin ve parşömenlerin envanter kutularında fazla yer kaplamasını en-



gellemek için Blizzard'ın çeşitli fikirleri var. Bunlardan biri her kutuya 5 taneye kadar iksir konulabilmesi, diğeri ise parşömenleri barındırabilecek kitaplar. Mesela 2x2 yer kaplayan Book of Identification, istediğiniz tüm Identify parşömenlerini içinde tutabilecek ve büyü yaptığınızda kitaptan bir büyü eksilecek. 1x3'lük yer kaplayan ciritler de stoklanabilir silahlar arasında yer alıyor. Ayrıca artık altınların kutularda yer kaplamayacak, onun yerine altın sayısı inventory ekranının altındaki kutucukta görülebilecek. Yeni kemer sistemiyle çantanızda daha çok yer açabileceksiniz. Oyuna 4 yeri olan sanal bir kemerle başlayacaksınız. Oyundaki en geniş kemerde ise 16 tane yer bulunuyor.

## Hareket Kabiliyeti

Diablo II'de artık daha özgür bir hareket sistemine sahipsiniz. Karakteriniz tüm yönlere doğru serbestçe hareket edebilecek, isterseniz bir yöne doğru yarım adım bile atabileceksiniz. Tüm karakterlere koşma yeteneği eklenmiş ancak zıplama yeteneği sadece Barbarian'a özel. Hellfire'da "Fast Walk" adıyla yakın bir örneğini gördüğümüz koşma yeteneğini Ctrl tuşuna basılı tutarak kullanabileceksiniz. Her karakterin koşma hızı birbirinden farklı olacak ve değişik miktarlarda Stamina (dayanıklılık) harcayacak. Ayrıca koşarken AC'niz düşüğünden saldırılara daha açık olacaksınız. Diablo'da olmayıp Hell-

fire'da olan bir diğer özellik "Searched" idi. Diablo II'de de Alt tuşuna bastığınız zaman yerdeki tüm itemlerin yerlerini ve isimlerini görmeniz mümkün olacak ve isimlerine tıklayıp onları alabileceksiniz. Saldırı konusunda da herkesi memnun edecek bir özellik eklenmiş Diablo II'ye: "Continuous-Attack". Artık bir yaratığa saldırdığınızda, elinizi sol fare tuşunda tuttuğunuz sürece yaratık ölene dek ona vurmaya devam edebileceksiniz. Her sınıfın ard arda saldırabilme hızı farklı olacak. Aynı şekilde sağ fare tuşunu basılı tutarak mananız bitinceye kadar ard arda büyü yapabileceksiniz.

Blizzard kendine güvenen oyuncular için Karakter Seçimi ekranına Hardcore Character seçeneği eklemiştir. Bu seçeneği işaretlediğinizde ölümlü oluyorsunuz, herhangi bir şekilde ölürseniz oyun bitiyor. Hardcore oyuncuların isimleri Battle.Net ekranında farklı renkte görülecek ve bu karakterler, normal karakterlerden farklı bir sıralamaya tabi tutulacaklar. Eğer bir Hardcore karakter bu sıralamada üst sıralara ulaşmayı becerirse sonsuza kadar Hall of Heroes'ta ismi görülebilecek. Ancak olduğunuz zaman karakterinizi tekrar diriltme veya yeni bir oyuna başlama şansınız yok. Yapabileceğiniz tek şey ölü olan karakterinizle Battle.Net chat odalarına girebilmek olacak, burada karakter portreniz hayalet olarak görülecek. Ayrıca oyuna Hardcore karakter olarak başlarsanız, daha sonradan karakterinizi normal bir karaktere çevirme imkanınız yok, ölene kadar devam etmek zorundasınız.

## Kapalı Karakterler

Bu karakter cinsi sadece Battle.Net'te geçerli olacak. Bu karakterler diğer Kapalı B.Net Karakterleriyle oynayabilecek ve yalnız onlar resmi Diablo II sıralamasında yer alıp, Lonca Hollerini kullanabilecekler. Eğer isterseniz bu karakterlerin Açık Karakter olarak Clone'unu yaratabileceksiniz. "Diyelim ki Grogg, 2. Level kapalı B.Net karakteri arkadaşlarıyla LAN üzerinden oyun oynat-

## MULTIPLAY ÖZELLİKLERİ Hardcore Oyuncular







## KAPAK KONUSU

mak istiyor. Grogg açık karaktere dönüşerek bunu yapabilecek. Şimdi artık kapalı Grogg ile B.Net'te, açık Grogg ile arkadaşlarıyla oynayabilir ama bu ikisi birbirinden bağımsız bireylerdir, yani açık Grogg LAN'da 15. levela gelebilir ama kapalı Grogg hala 2. level olacaktır." diyor Mike Huang. Açık karakterlerinizi kapalı karakterlere dönüştürmeniz ise mümkün değil. Kapalı karakterlerle hile yapılması mümkün değil. Eğer biri bunun yolunu bulup da hile yapmayı denerse devreye "Sanity Check" adı verilen bir kontrol sistemi girecek. Mesela Barbarian baltasıyla bir yaratığa hile kullanmadan verilemeyecek bir zarar verirse "Sanity Check" bunu tespit edip baltayı silecek. Böylece Diablo'da sinir bozan adı hilekar oyuncular Diablo II'de avuçlarını yalayacaklar.

### Açık Karakterler

Açık Karakterler Diablo'dan alıştığımız tarz karakterler. Bu karakterleri LAN'larda, modem bağlantılarında ve Battle.Net Açık Karakter Diyarları'nda kullanabileceksiniz. Açık Karakterler, Kapalı Karakterlerle birlikte oynamayacaklar çünkü Kapalı Karakterler, Battle.Net Kapalı Karakter Diyarları'nda bulunacaklar. Bu karakterler üzerinde istediğiniz hileyi yapmanız mümkün. Ama yine de yarattığınız oyunlara şifre koyup dışardan gelebilecek hileleri engelleyebilirsiniz.



bir karakter oluyor. Bunun yanında **Penetrate ve Pierce** gibi Pasif & Büyü ağacından geliştirebileceği özellikleri rakibini vurma şansını arttırıp, aynı anda birden fazla yaratığa ok veya cirit atmasını sağlayabiliyor. Amazon'un altı adet Pasif yeteneği var ve bunlara bir puan verdiğiniz anda etkisini göreceksiniz. **Dodge, Avoid ve Evade** gibi defansif pasif yetenekler sayesinde Amazon yakın dövüşlerde de savunmasız duruma düşmüyor. Ayrıca yakın dövüşlerde kullanabileceği mızrakın da gücünü **Jab ve Lightning Strike** gibi yeteneklerle iyice arttırabiliyor.

### Cirit ve Mızraklar (Javelin & Spear)

Bu yetenek ağacı, Amazon'a yakın dövüşlerde yardımcı olacak yetenekler içeriyor. Blizzard'ın en son verdiği bilgiye göre bu ağaçta 5 elektrik-tabanlı

geliştirme (Power Strike, Lightning Bolt, Charged Strike, Lightning Strike, Zeus Bolt), 2 zehir (Poison Javelin, Plague Javelin),

zamanda kalkan kullanabilecek ama mızrak iki el gerektiriyor. Pasif & Büyü ağacında kazanılacak yetenekler, bu ağacı da etkileyecek.

### Pasif ve Büyü (Passive & Magic)

Bu ağaçtaki altı yetenek saldırı ve hareket becerilerini geliştiriyor. Bu yeteneklere bir puan verdiğinizde, kullanmanız için aktive etmenize gerek olmuyor.

**Critical Strike** (CM 1), **Penetrate** (CM 18) ve **Pierce** (CM 30) saldırı yetenekleri vurma şansınızı, verdiğiniz zararı ve aynı saldırıda vurabileceğiniz yaratık sayısını arttırıyor. **Dopplezon** (CM 24) ve **Valkyrie** (CM 30) ile yardımcı summon (çağırma) edebi-



1 **Jab** (saplama) yeteneği, 1 **Impale** güçlendirme yeteneği ve **Fend** savunma hareketi yer alıyor. Cirit tek elle kullanılan bir silah olduğundan Amazon aynı

leceksiniz ama yalnızca Valkyrie düşmanlara zarar verebiliyor. **Dodge & Avoid** ve **Hand of Athena** (yaklaşan düşmanları yavaşlatır) defansif yetenekler olarak göze çarpıyor.

### Yaylar (Bow & Crossbow)

Bu ağaçta yayların gücünü arttıracak 10 adet yetenek bulunuyor. Ama bu geliştirmeler kullanıldıklarında mana harcadıklarından, dengeyi iyi kurmanız gerekiyor. **Magic** manadan ok yaratırken, **Multi-shot**, bir oku birden çok parçaya ayırır. Bu ikisinin yanısıra soğuk ve ateş tabanlı, okların verdiği zararı arttıran yetenekler de (**Freezing Arrow, Immolating Arrow**) mev-

## KARAKTERLER



Amazon

İşte menzilli silahlarda ustalaşmış olan kadın savaşçımız. Özellikle ok ve ciritleri ile iki seviyelerde zehir, soğuk, elektrik gibi büyülerle donattığında çok kuvvetli



## KAPAK KONUSU

### Barbarian



Evet işte dövüş makinası olan karakterimiz. Yakın dövüsten hoşlananlar Barbarian'ın en çok aynı anda iki silah birden kullanabilme özelliğini seveceklerdir. Özellikle de **Double Swing** yeteneğine vereceğiniz puanlarla bu iki silahla birden aynı anda iki vuruş yapabileceksiniz. **Bash, Frenzy ve Axe Mastery** (şiddetli vuruş, cinnet ve balta ustalığı) yeteneklerinde de puanınız olduğunu varsayarsak nasıl bir canavar yarattığınız hayal edebiliriz. Kaybettiğiniz sağlığı **Find Health**

manları sizden korkutup kaçırabilecek veya onları size saldırmaları için kıskırtacaklar. İleri seviyedeki savaş çığlıkları düşmanların AC'lerini ve verebilecekleri zararları düşürecek, onları dondurup sakatlayabilecek ve aynı zamanda kendi arkadaşlarınızın Mana ve seviyelerini geçici olarak yükseltebilecek. Barbarian savaş çığlığı atarken geriye doğru eğilip kollarını iki yana açarak bağırarak, tüm çığlıklar farklı seslere sahip ve etkilenenlerin kafalarına düşen renkli gözyaşları veya kıvılcımlar halinde kendisini belli edecektir.

Bu ağaçta iki yararlı yetenek daha var: **Find Health Potions** ve **Find Item**. Bunlar sırasıyla cesetlerden sağlık ve eşya bulmanızı sağlayan yetenekler. Ayrıca **Grim Ward** yeteneğiyle de cesetlerden korkunç totemler yaratabileceksiniz ve bu size saldıran-

fansif güçlerinizi arttıracak olan yetenekler.

#### Savaş Yetenekleri (Combat Skills)

Evet işte gerçek bir barbarın kullanabileceği tüm özellikler bu ağaçta bulunuyor. **Bash** (CvM 1) ile düşmanlarınıza bindirip yere sererebilecek, **Leap** (CvM 6) ile bir grup düşmanın üzerine atlayabilececek, **Double Swing** (CvM 6) ile iki tanesine seri bir şekilde vurup **Stun** (CvM 12) ile diğerlerini sersemletebileceksiniz. **Whirlwind** (CvM 30) ile Tazmanya Canavarı'na benzer bir şekilde bir sürü düşmanı yerle bir edebileceksiniz.

### Necromancer



İçlerindeki karanlık yanı ortaya çıkarmak isteyen oyuncuların tercih edeceği karakter Necromancer olacak. Kuvveti az olsa da doğüstü güçleri onun bu açığını fazlasıyla kapatıyor. En büyük ustalığı ise lanetlenmiş ruhları kendisine hizmet etmeleri için çağırabilmesi. Fiziksel olarak zayıf olduğundan, oyunun başına **Bone Armour, Amplify Damage, Weaken ve Poison**

**Dagger** gibi yeteneklere çok ihtiyaç duyacak. Buradaki amaç düşman daha çok yakına gelmeden önce onu iyice zayıflatmak. Fırlatma ve koruma yeteneklerinin yanı sıra ölümlere komuta edebilmesi ve yardımcı çağırabilmesi gerçekten de çok hoşunuza gidecek. "Necromancer, ölümlerle dolu kanlı savaş meydanına, eğitecek potansiyel bir ordu görmüşçesine bakıyordu" demiş eskiden biri. **Summon Resistance, Golem Mastery** gibi yeteneklerle yanınızda savaşan bu orduyu da iyice güçlendirebileceksiniz.

#### Lanetler (Curses)

Necromancer'ın lanetleri, aynı Paladin'in auraları gibi yetenek seviyeleri arttıkça süreleri uzayan ve daha geniş alana etki eden yetenekler. Bir kere yapıldığında etki sahası içindeki tüm yaratıklar saving-throw yapmak zorundalar. Yani her yaratığa tek tek tıklayıp lanetlemekle uğraşmayacaksınız. Daha bu ağacın başlarında Necromancer düşmanlara verilen zararı iki katına çıkarmak (**Amplify Damage**), onların verdikleri zararı yarıya indirmek (**Weaken**) ve görüş alanlarını düşürmek (**Dim Vision**) yeteneklerine sahip olabiliyor. İleri seviyelerde düşmana verilen zararı size HP olarak kazandıran **Reverse Vampire**, düşmanın size verdiği zararın aynısını ona da veren **Iron Maiden** gibi yararlı yetenekler bulunuyor.



**Potion** yeteneğiyle olu yaratıkların cesetlerinden kalplerini sökecek kazanabileceksiniz. Oyunun başlarında bu ölüm makinesiyle hiçbir zorluk yaşamayacak olmanıza rağmen, oyun ilerledikçe büyücüler size zorluk çıkarabilirler. **Natural Resistance** (CvM 30) yeteneğini kazanana kadar büyücülere karşı biraz dikkatli olmanız gerekecek.

#### Savaş Çığlıkları (Warcries)

İçinde en çok seçenek bulunan yetenek ağaçlarından biri. **Howl ve Taunt** sırasıyla düş-

manları korkutup, geçici de olsa kaçmalarını sağlayacak.

#### Savaş Ustalıkları (Combat Masteries)

Ustalıklar Barbarian'ın kılıç ve balta gibi silahları daha da verimli kullanmasını sağlayacak. Bu yeteneklerin hepsi pasif, yani bir puan eklendikleri anda etkili olmaya başlıyorlar. Mesela 5. level **Axe Mastery**, %65 vuruş ve zarar kazandırırken, bu bir sonraki levelde %72'ye çıkacak. **Increased Stamina, Increased Speed, Iron Skin ve Natural Resistance** bu ağaçtaki de-





## Zehir ve Kemik (Poison & Bone)

Bu ağaçtaki çoğu yetenek düşmanlarınıza fiziksel zarar vermek için yaratılmış. Bu ağaçtaki yeteneklerin yedisini uzaktan mermi, genişleyen halkalar ve patlatma şeklinde kullanılıyor. Yakın dövüşlerde işe yarayacak tek yetenek **Poison Dägger**, o da zehire dirençli düşmanlara karşı bir yarar sağlayamayacak. **Corpse Explosion** ile cesetleri uzaktan patlatıp yakınlarındaki düşmanlara büyük zararlar verebilecek, **Poison Explosion** ile patlama zararına bir de zehir zararı ekleyebileceksiniz. Bu ağaçta defansif özellikler de unutulmamış ve **Bone Armor**, **Bone Wall**, **Bone Prison** gibi koruyucu yetenekler eklenmiş.

## Çağırma (Summoning)

Bu ağaçtaki yetenekler size iskelet ve çeşitli golemler çağırmanız için yardımcı olacaklar. Daha 1. levelde iskelet, 6. levelde ise ilk goleminizi çağırabileceksiniz. Ama onların yanınızda ne kadar kalabilecekleri size bağlı olacak. Bu konuda Bill Roper şöyle diyor: "Necromancer'ın dirilttiği iskeletler Rogue Manastır'ından açık alanlara geçtiğinizde de sizinle birlikte olacaklar ama Rogue Encampment'tan (Act I), Lut Gholein'e (Act II) geçemeyecekler. Buradaki kural şu: kiraladığınız kişiler town portallar, mağara girişleri, yukarı aşağı giden merdivenler gibi mekan değişimlerinde sizinle birlikte gelebilirler ama çağırılanlar gelemmez. Bazı NPC'ler sizinle birlikte diğer Act'e geçebilecek ama ne kiralanabilirler, ne de çağırılanlar bunu yapamayacak".

## Necro - fang

İstedığınız herhangi bir yaratığı diriltmek yalnızca **Revive** (CMI 30) yeteneğiyle mümkün ve bu levele ulaşmaya kadar epey saat harcamanız gerekecek. Yaratabileceğiniz dört cins golem bulunuyor, bunların en güçlüsü **Fire Golem** (CMI 30). Yanınızda bir golem varken başka bir tane

yaratırsanız, ilki uflanacak ve yenisiyle değiştirilecek. **Summon Resistance** (CMI 24) yeteneğine puan verdiğiniz anda yarattığınız tüm yaratıklar daha dayanıklı olacaklar.

## Paladin



Paladin hem kendinin, hem de yanındaki arkadaşlarının yararlandığı defansif ve ofansif büyüleriyle dengeli bir karakter arayan oyuncuların gözdesi olacak. Paladin'den çıkan büyü etkilerine sahip ışık haleleri, ya da kısaca auralar temas ettikleri kişileri, araya ve temas ettiği kişiye bağlı olarak pozitif veya negatif etkileyecek. Auralara verdiğiniz puanlar arttıkça menzilleri de genişleyecek. Bir tanesi hariç Auralar için mana harcamanıza gerek olmayacak, **Prayer** yeteneğini kullandığınızda aktif olduğu sürece mana emmeye devam edecek ama emilen mana miktarı sabit olacak. Yani sizden başka bu yetenekten faydalananların sayısı, mana miktarını etkilemeyecek.

Tabii bu kadar güzel bir yeteneğin de sınırı var. Aynı anda yalnızca tek bir aura kullanabileceksiniz. Yeni bir aura yaptığınızda, aktif olan yenisiyle değiştirilecek. Eğer iki Paladin birlikteken farklı auralar yaparlarsa, ikisinin de avantajlarından yararlanacaklar.

## Savaş Yetenekleri (Combat Skills)

Paladin'inizin içindeki savaşçıyı uyandırmak istiyorsanız, yoğunlaşmanız gereken ağaç bu. Diablo'dan hatırlayacağınız **Holy Bolt** (CMI 6) ağacın ilk elemanların-



dan biri olarak görünüyor. Bundan başka düşmanlarınıza kalınla vurup sersemletmenizi sağlayan **Smite** ve verdiğiniz zararı arttırmak için HP'nizden çalan **Sacrifice** da ilk seviyelerde kullanabileceğiniz yetenekler. Ağaçta ilerledikçe çok güzel yeteneklerle karşılaşacağız. **Zeal** (CMI 12) sabit dururken çevrenizdeki birden fazla yaratığa aynı anda vurmamızı sağlarken, **Vengeance** (CMI 18) verdiğiniz zararlara ateş, elektrik ve soğuk zararı da ekleyecek. Bu ağacın en sonunda yer alan Fist of Heavens ile şanssız bir yaratığı cehenneme yollayabileceksiniz. Bu yetenek için daha önce Hand of God (Tanrı'nın Eli) ismi düşünülmüş. Çok güzel bir animasyonu olacağından emin olabilirsiniz.

## Defansif Auralar (Defensive Auras)

Eğer multiplayer oynayacaksanız sizin ve arkadaşlarınızın en çok işine yarayacak yetenekler

bu ağaçta bulunuyor. 'Arkadaş' olarak belirlenmiş oyuncular ve onların çağırıldığı yaratıklar da aynı auraların etkisi altına girecekler. Bu ağaçta özellikle elementel bağışıklık auraları çok işe yarayacak gibi görülüyor. Ateş, soğuk ve elektrik tek başlarına birer yetenek olarak yer alıyorlar ve bunlarla beraber zehire karşı da bağışıklık kazandıran **Salvation** (CMI 30) bu ağacın en gözde parçalarından biri olarak hemen göze çarpıyor. Bundan başka AC'nizi güçlendiren **Defiance**, mananızı geri kazanmanızı hızlandıracak olan **Meditation** (CMI 24) ve size ölümlerden sağlık ve mana çalmanızı sağlayacak **Redemption** (CMI 30) diğer yararlı yetenekler.

## Ofansif Auralar (Offensive Auras)

Bu auralar da aynı defansif auralarda olduğu gibi çevredeki tüm oyunculara ve çağırıldıkları yaratıklara etki ediyorlar. Yalnız aurayı seçtiğinizde aktif olmadan





## KAPAK KONUSU

önce çok kısa bir zaman gerekecek, yani deliler gibi aura değiştirmek pek de akılcıca bir hareket olmayacak. Bu ağacın ilk dalında verdiğiniz zararı arttıran **Might**, vuruş şansını arttıran **Blessed Aim** (Cm1 12), engellenemeyen vuruş yapmanızı sağlayan **Concentration** (Cm1 18) ve vuruş hızını arttıran **Fanaticism** (Cm1 30) var. İkinci dalda çevredeki yaratıklara ateş, soğuk ve elektrik zararı veren **Holy Fire**, **Holy Freeze** ve **Holy Shock** yeteneklerini görüyoruz. Üçüncü daldaki yetenekler yaratıkların saldırılarını onlara karşı kullanmanızı sağlayan yetenekleri içeriyor. **Thorns** yarattığı zararı ona yansıtmayı, **Sanctuary** undead'lere uzaklaştırıp zarar vermenizi ve **Conviction** düşmanın AC'sini ve bağımsızlıklarını zayıflatmanızı sağlayacak.

nek kendini fırlatılan büyüler şeklinde gösteriyor. Ama herhalde en çok hoşunuza gidecek büyü çeşitleri gökten inen **Thunder Storm**, **Blizzard** ve **Meteor** olacaktır. Sorceress'in bazı yetenekleri size Diablo'dan tanıdık gelecek. Bunlar arasında **Telekinesis**, **Teleport**, üç tane elektrik ve dört tane ateş büyüğü var. Yine tanıdık Mana Shield bu sefer kendini **Energy Shield** olarak gösteriyor. Guardian büyüğü de **Hydra** isminde geri dönmüş. Ne yazık ki Sorceress'in yakın dövüş kabiliyetleri, uzak dövüşle karşılaştırıldığında hiç de yeterli görünmüyor. Büyücülerin ağır zırhları kullanamamaları da onu yakın dövüşte gerçekten açık hedef haline getiriyor. Böyle durumlarda Sorceress'in büyüyle yaptığı zırhlara güvenmekten başka çaresi yok. İşte burada imdadınıza

### Soğuğa Dayalı Büyüler (Cold-Based)

Sorceress'in soğuğa dayalı yetenekleri özellikle savunma açısından diğer ağaçlardan daha yararlı. **Ice Blast** ile düşmanları dondurabilecek veya **Frost Nova** ile onları yavaşlatarak size yaklaşmalarını engelleyebileceğiniz. Bu ağaçtaki büyülerin çoğu fırlatılarak kullanılan cinsten. Bu ağaçtaki en yıkıcı büyüler bir fırtına yaratmanızı sağlayan **Blizzard** (Cm1 24) ve ölüm saçan küreniz **Frozen Orb** (Cm1 30).



### Ateşe Dayalı Büyüler (Fire-Based)

Bu ağaçtaki bazı yetenekleri Diablo'dan tanıyorsunuz. **Fire Bolt**, **Inferno**, **Fire Ball** ve **Fire Wall** Diablo II'de de ateşle oynamayı sevenlerin favori büyülerini olacak sanırsınız. Bu ağaçtaki büyü-



Düşünsenize etrafınızı yaratıklar sararken 3 tane Hydra büyüğü yapıyorsunuz. Yanan etlerin kokusu oturduğunuz yerden bile duyulacak.

### Elektriğe Dayalı Büyüler (Lightning-Based)

Bu ağaçta da bir öncekinde olduğu gibi tanıdık büyülerle karşılaşacaksınız. **Charged Bolt**, **Telekinesis**, **Lightning**, **Chain Lightning**, **Teleport**, **Nova** ve **Energy Shield**. Tabii bunların hepsi görsel açıdan oldukça zenginleştirilmiş. Bu ağaçtaki bütün büyüler menzilli olduklarından yakın dövüşte fayda sağlamayacaklar. Bu ağaçtaki en yıkıcı büyü olarak göze çarpan ise 24. levelde ulaştığınızda yaratıkları yıldırımlar saçarak öldürecek olan **Thunder Storm**.



## SORCERESS



Kılıçlardan, baltalardan çok büyü gücüne güvenenlerin gözde karakteri Sorceress olacak diye tahmin ediyoruz. Sorceress büyüğünün üç alanında ustalaşabiliyor: Soğuk, ateş ve elektrik. Bu yetenek ağaçlarındaki çoğu yete-

**Frozen Armor** ve düşmanın saldırı yeteneğini azaltan **Shivers** yetiştirecek. Tabii **Teleport** büyüğünü 18. levelde kazanacağınız için yakın dövüşlerden kaçmak daha kolay olacaktır.

lerin çoğu düşmanı daha size yaklaşımadan kavurmak fikri üzerine kurulmuş. Ve inanın **Meteor** (Cm1 24) ve **Hydra** (Cm1 30) bu kavurma işini çok da güzel becerecekler. Hydra, Diablo'daki Guardian büyüğünün bir benze-



ri, üç tane kafaya sahip olan bir ateş yaratığı yaratıyorsunuz ve etrafta ne var ne yok pişirmeye başlıyor. Aynı anda birden çok Hydra yaratmanız mümkün.

## BÖLÜMLER

Diablo II, Act olarak isimlendirilen dört ayrı bölümden oluşuyor. Her Act kendine özgü levelere, düşmanlara ve grafiklere sahip. Her Act'te Diablo'daki Tristram'a benzeyen bir şehir var ve bu şehirlerin her biri Tristram'dan daha büyük ve tüm bu şehirler kendine has mimariye, popülasyona ve çevreye sahip. Diablo II'nin en büyük yeniliklerinden biri burada gözümüze çarpıyor. Artık kapılarının önünde bekleyen satıcılar yerine şehirde dolaşan insanlar var, dükkanlara ve binalara girip inceleyebilirsiniz ve her yeni oyunda binalar random olarak yerleştiriliyor. Artık sadece zindanlarda değil, açık alanlarda da yaratıklar var. Hatta şehirleri saldırılardan koruma ile ilgili görevler bile olabileceği hakkında bir rivayet bile

## KAPAK KONUSU



var. Yani işimiz biraz daha zorlaşmış. Blizzard Entertainment son bölüm hakkında henüz bir açıklama yapmadığından size sadece ilk üç bölümü tanıtılabiliyorum. Blizzard her zamanki gibi gizemli kalmayı seviyor herhalde. Bölümlerden genel olarak bahsettikten sonra, şehirlerin ayrıntısına ineceğiz.

### Bakalım Bizi Hangi Bölümde, Ne Bekliyor?

Act I'de şehrimiz vahşi bir ormanda bulunan The Rogue Encampment. Dikdörtgen şeklinde olan bu şehir yüksek duvarlarla çevrilmiş ve çok sıkı korunuyor. Buradaki halk karavan vagonlarında yaşıyor, bu karavanlar Andariel'i öldürmeyi başardığınızda sizi doğuya, diğer bölüme götürecekler.

Act II doğudaki bir çölde geçiyor. Buradaki mimari farklılık hemen dikkatinizi çekecek: buradaki halk odun ve çamur yardımıyla yapılmış basit evlerde yaşıyor. Bu bölümün en önemli yapılarından biri Palace of Lut Gholein. Sarayın altındaki Harrem bölümünde şeytani yaratıklar cirit atıyor olacak.

Act III'de yine bir orman ortamındayız ama bu sefer sürekli yağmur yağan, her tarafın sular içinde olduğu tropikal bir orman burası. Bu bölümdeki şehir Kurast, birbirine çürük yollarla bağlanmış, bataklığın etrafına dağılmış olan binalardan oluşuyor.

Act IV ise daha önce de söylediğim gibi Blizzard'ın hakkında çelişkili iki tane açıklama yaptığı bir bölüm. Önce bu bölümün, diğer bölümlerin yaklaşık 3 - 4 katı büyüklüğünde olacağını söyleyen Blizzard, daha sonra bu bölümün final bölümü ismine uygun olarak, tam bir bölüm yerine içinde son bir yüzleşmenin bulunacağı ufak bir bölüm olabileceğine dair ipuçları verdi. Gerçeği oyunu oynadığımızda göreceğiz.

Bölümlere kısaca bir göz attıktan sonra şehirlerimizi daha yakından tanımaya başlayabiliriz.

### Act I: The Rogue Encampment

Andariel, nam-ı diğer The Maiden of Pain tarafından Manastır'larından uzaklaştırılan Rogue'lar birbirlerinden kopmak için aceleyle hazırladıkları sığınaklarına yerleşirler. Ro-



gue'ların çoğu Andariel'in büyüleriyle değiştiklerinden artık şeytana hizmet etmeye başlamışlardır ve bu yüzden iyiliği benimsemiş olan Rogue'lar kendilerini kamplarına kapatırlar, sayıları az olsa da kampın girişini ve etrafındaki yolları ellerinden geldiğince korumaktadırlar.



The Rogue Encampment, ilk uç bölüm içindeki en kaba şehir. Diablo'daki Tristram'dan daha az gelişmiş olan bu şehirde güzel bir mimariye, büyük yapılara rastlamak imkansız. Gece ışık sağlamak üzere etrafta birçok meşale bulunuyor. Kampta demirci dükkanı, bir karavan, birkaç çadır ve kamp ateşleri var ve bunlar birbirlerine patikalarla bağlanmış. Etrafta bu açık hava ortamına uygun olarak yerleri gagalayan tavuk-



lar ve etrafta dolaşan inekler var. Tristram'da olduğu gibi Diablo II'deki şehirlerde de şehre kolayca erişmenizi sağlayacak Town Portal noktaları bulunuyor.

Bu kaptaki önemli NPClerin çoğu kadın. Demirci Charsi, bü-



lar çok ayrıntılı olarak çizilmiş ve bunlardan bazıları size gerçekten de vay be dedirtecek kadar güzel.

Şehrin içinde güvende olmanıza rağmen, aslında şehrin altı yaratık kaynıyor. Yer altındaki Kanalizasyon bölgesi ve Lut Gholein Sarayı'ndan ulaşacağınız Harrem yaratıkların başlıca sığınakları olarak göze çarpıyor. Ayrıca şehrin dışına çıktığınızda, çölde her cins iblisle karşılaşmanız mümkün.

Bu şehrin insanları da şehir mimarisine uyum sağlamışlar. Etrafta rengarenk giysiler giymiş, turbanlı, şalvarlı tipler görmeniz mümkün. Güneş altında çok kaldıklarından ten renkleri de koyulaşmış. Bu bölümdeki NPCler hakkında çok fazla bilgi yok, ama Act I'den sizinle birlikte yolculuk eden Warriv ve Cain'e burada da rastlayacaksınız. Bunun





## KAPAK KONUSU

dışında şehirde birden fazla tüccar olduğu biliniyor.

### Act III - Kurast

Etrafı yağmur ormanlarıyla



kaplı bir bataklığın çevresindeki kadim taş harabeler ve çürümüş destekler üzerine inşa edilmiş bir şehir olan Kurast'ın mimarisinde ilk dikkati çeken şey duvarlarında çürümüş tahtalar olan yıkık dö-kük binalar ve her yöne doğru uzanan köprüler oluyor. Şehrin dışında ise bu bölümdeki zindanların çoğunu barındıran taş yapılar, tapınaklar ve piramitler var.

Kurast'ta yol bulmak diğer şehirlerde olduğundan daha zor. Dükkanlar birbirine karışık bir köprü ağıyla bağlanmış ve bunların çoğu çıkmaz yollarla sonuç-

lanıyor. Kurast'tan dışarıya açılan birçok giriş çıkışlar var ve bu bölümdeki yaratıkların tümü şehrin dışında bulunuyor.

## LEVEL'LAR

Diablo II'nin geçtiği alan Diablo'dan çok çok daha büyük, içerisinde birçok zindan ve alan içeri-

vel değil. Bir şehrin sınırları içinde, hiçbir tehlikenin veya tehditin bulunmadığı güvenli sığınma yerleri bulabileceksiniz. Level ise bunun tam tersi; yaratıklarla dolu, karakterinizin sürekli saldırı riski altında bulunduğu yerler. Örnek vermek gerekirse Diablo'da şehir Tristram, leveller ise Cathedral, Catacombs, Caverns ve Hell idi. İlk oyunda "arazi" diye birşey yoktu, bu da Diablo II'nin getirdiği en büyük değişikliklerden biri.

Level'lar Random Level Yaratıcısı tarafından yaratıldığından, başladığınız her oyun diğerinden farklı görünecek. Hatırlarsanız Diablo'da kısmen de olsa bu tekniği kullanıyordu, ancak Diablo II bunu bir adım daha ileriye götürüyor. Bu devasa levellerin herbirinde random olarak yaratılmış kaya oluşumları, çitler, ağaçlar, yamaçlar, sayısız yersekili bulunacak ve bu da aynı leveli tekrar görme olasılığınızı neredeyse sıfıra indiriyor.

Act'lerde ilerledikçe leveller de iyice zorlaşmaya başlayacaklar. Diablo II çıkmadan önce, bu yerlerde karşılaşacağınız tehlikeleri bilirsiniz daha rahat edersiniz diye düşündüğümüzden kendinizi eğitmeniz için gereken tüm bilgileri vermeye çalışacağız.

### Act I'deki Leveller

The Wilderness: Kendinizi savaşmaya hazır hissettiğinizde Rogue Encampment'tan çıkacak ve verilen görevleri tamamlamak için dört bir yöne uzanan geniş arazilerde dolaşacaksınız. The Wilderness size atmosfer olarak Diablo'daki Tristram'ı anımsatacak ama daha geniş ve daha ölümcül bir yer burası. The Wilderness leveli de kendi içinde Blood Moor, Dark Woods ve Stony Plains gibi ufak kısımlara ayrılmış, değişen zorluklarda ve fark-

lı yaratıklara sahip kısımlar. Yine de bu kısımların görünümü birbirinden çok da farklı olmayacak. Bu levelde çok çeşitli yaratıklarla karşılaşacaksınız. Örneğin Andariel'in etkisi altındaki Rogue'lar, Fallen ve diken fırlatan Thorn Beast bunlardan birkaçı. Wilderness görünüm olarak yanmış evler, türbeler, taş duvarlar, çitler ve ölü bedenlerle kaplı.

The Burial Grounds: Burial Grounds, Blood Raven ismindeki Rogue Priestess'i öldürmek için geleceğiniz yer. Onu bu mezarlık bölgesinde bulacaksınız ve sizi engellemek için mezarlardan ölüleri çıkarabilecek. Bu alan granit kaldırım taşları, mezarlar, demir parmaklıklar ve sarmaşıkla kaplanmış kapılar gibi gotik bir mezarlıktan bekleyebileceğiniz her türlü görsel özelliğe sahip. Bu levelde bolca ölüyle uğraşmanız gerekecek.

The Crypts: Burası Burial Grounds'taki açık bir kabirden girebileceğiniz, iki katlı ufak bir alan ve içerisi tahmin edebileceğiniz gibi iskelet ve zombi kayıyor.

The Caves: The Caves ilginç bir level. Mağaralarda iki kısım var ve ikisi de neredeyse aynı yerleşime sahip. Birçok kata sahip olan ana mağaralardaki amacınız en üst kata ulaşip açık araziye çıkabilmek için bir çıkış bulmak. Veya is-



yor. Öncelikle Diablo'da level ne anlama geliyor onu bir inceleyelim. Buradaki leveli, karakterin geliştikçe kazandığı levelle karıştırmayın. Diablo II'de level, kendine has görünüme ve yaratıklara sahip olan alanlara, yapılara veya diyarlara verilen isim.

Az önce tanıttığımız şehirler Le-



## KAPAK KONUSU



terseniz aşağıya inip üst katlardan çok daha büyük olan alanlarda dolaşabileceksiniz. Den of Evil olarak bilinen mağaranın diğer kısmına ise oradaki tüm yaratıkları temizlemek üzere gideceksiniz. Aynı Diablo'daki zehirlenmiş suyu temizleme görevi gibi bir

görev.

Tristram: Elbette bu isim size hiç de yabancı gelmedi. Diablo'daki şehrimizin bu sefer ufak (?) bir sorunu var: Tamamen harabeye dönüş ve zombiler tarafından işgal edilmiş. Bu leveldeki amacınız Diablo'daki eşya tanımlayıcımız Deckard Cain'i kurtarmak. Hatırladınız, değil mi? Onu Tristram'dan kurtardığınızda bu işi sizin için ücretsiz olarak yapacak.

The Cathedral: Cathedral, Manastır'ın yanındaki büyük bina. Zemin katı gerçekten de çok büyük. Diablo'daki zindan bölümlerinden çok daha geniş. Büyük bir holü, vitraylı camlar ve şamdanlarla süslenmiş birçok yan odası, arka bahçesi ve mozaikle kaplı duvarlara ve yer döşemelerine sahip diğer alanları var. Bu levelin, Act I'deki en zor ikinci level olduğunu söylüyor.

The Monastery: Bu level, Act I'deki ana görevimizi gerçekleştireceğimiz yer. Geniş bir avlusu, ye-

mek salonları, atriumları, kötü rogue'larla dolu oturma odaları, hapishanesi, depoları ve birçok alt katıyla tam bir baş belası level olacak bu manastır. Rogue'ların yanı sıra etrafta birçok Fallen, Thorn Beast ve diğer yaratıklar bulunacak.

The Rogue Barracks: Rogue kışlaları Manastır'ın bir alt bölümü. Bu bölümdeki oturma ve yatak odalarında birçok rogue ile kapışmanız gerekecek.

The Jail: Burası da aynı Barracks gibi ulaşmak istediğiniz yere giderken geçmeniz gereken bölümlerden birisi ve yine özellikle rogue'ların hüküm sürdüğü yerlerden biri.

Act II'deki Leveller

The Sewers: Burası tahmin edebileceğiniz gibi karanlık ve nahos bir yer. Etraf yaratık kaynıyor ve Act II'de alacağınız ilk görev sizi onların tam ortasına gönderecek. Kanalizasyonların en güzel tarafı yukarı çıkan birçok merdiven bulabileceğinizdir. Böylece istediğiniz zaman dışarı çıkıp tekrar kaldığınız yere inebileceksiniz. İçerisi içinizi sıcağın derecede dar yolların birleştirdiği geniş odalara sahip bir labirent görünümünde. Kaybolmanız pek de zor olmayacak gibi görünüyor.

The Palace of Lut Gholein ve Harem: Lut Gholein'in sarayı, şehrin tam ortasında yer alan çok güzel bir yapı. İçeride şeytani güçler tarafından ele geçirilmiş Harem'e giriş var. Mimari olarak tüm orta doğu şatafatı kullanılmış: doğuya özgü halılar, vazolar ve bol renkli, harika görünen yapılar. İçeride iskeletlerden tutun da, mutasyona uğramış yaratıklara (mesela dev örümcekler) kadar birçok cins yaratık var.

The Tombs: Act II'de birbirine dizayn açısından benzeyen birçok mezarla karşılaşacaksınız. Act II'nin sonlarına doğru Valley of Kings'e ulaşmak için kullanacağınız yedi mezarın yanında, çöle dağılmış çeşitli mezarlar bulunuyor.

The Desert: Bir çöl ortamında ne ararsanız bu levelde bulacaksınız: ölü ağaçlar, kaktüs bahçeleri, kuru bitkiler, kayalar, yamaçlar ve dev iskeletler (!) Tüm bu görünüme ek olarak toz haline gelmiş yapılar, çalılıklar ve kuru bir toprak da sizi bekleyenler arasında. Yaratıklar bölgeye çok iyi uyum sağlamışlar; böceğimsi Sand Maggot (kum kurtları), surungen Claw Viper (pençeli engerek), mummyamsı Dried Corpse (kurumuş ceset) ve insan cesetlerini silah olarak kullanan devasa Blunderbore.

The Catacombs: Catacombs büyük miktarda undead'in (iskeletler, zombiler, mummyalar) cirit attığı, ve bunlar yetmiyormuş gibi bir de Blunderbore ve birkaç başka yaratığın da bulunduğu bir level.

The Sand Maggot Hive: Bu level ilk olarak 3 Temmuz 1999'da, Alman oyun dergisi Gamestar tarafından yayınlanan oyun filminde görüldü ve büyük ilgi çekti. Bu yuva gerçekten uzun ve dar tünellerden oluşuyor. Elbette bu tünellerin Sand Maggot kaynaklığını söylemeye gerek yok. Bu yaratıklar normalde görünmüyorlar, yanlarına yaklaştığınızda aniden





yerden çıkıp saldırıyorlar. Ama tüneller dar olduğundan çoğunlukla birden fazla Sand Maggot ile karşılaşmak zorunda kalmayacaksınız.

### Act III'teki Leveler

**The Jungle:** Jungle leveli yine bir açık arazi olarak tanımlanabilir ama burası Act I ve II'deki açık arazi levellerinden (Wilderness ve Desert) çok daha geniş olacak. Ağaçlarla, göllerle, kanallarla kaplı sonsuz uzunlukta görünen dar ve dolambaçlı yollarla dolu bir arazi. Bu yollar bir labirent gibi dağılmış ama çoğu sızı taş tapınaklara, açıklıklara, evlere ve diğer ufak binalara ulaştıracak. Bu leveldeki yaratıklar Act II'de karşılaştıklarınızdan çok daha can sıkıcı, çoğu zehirli saldırılarda bulunabiliyor ve aralarında büyü yapan yaratıklar da var. Bunlar yetmiyormuş gibi bir de yakından saldıran yaratıklarla uğraşmanız gerekecek. Minik ve hızlı Fetish'ler, Frog yaratıkları, Zakarum fanatikleri ve birçok su yaratığı.

**Kurast Bazaar:** Kurast Bazaar da Act III'ün yüzeyde geçen levellerinden biri ama ormanın bir parçası değil. İçinde küçük dükkanlar ve binalar olan bir pazar



yeri görünümünde daha çok. Burada insanların bulunmayışının sebebi ise bu yerin birçok yaratık tarafından işgal edilmiş olması. Burası oldukça zorlu bir ortam çünkü burada Chain Lightning ve Blizzard büyülerini çok seven Zakarum Zealot'lar ile karşılaşacaksınız.

#### Stone Temples:

Bu level hakkında çok fazla bilgi yok ama yayınlanan görüntülerden oldukça zorlu bir level olduğu tahmin ediliyor. Ortam Dark Lord ve Zakarum Mage gibi yaratıklar tara-

findan yönetiliyor. Bu da bir yeraltı leveli olduğundan, aynı Act I ve II'de olduğu gibi Act III'te de yüzey levellerinden daha zor olduğunu tah-

min etmek hiç de zor değil.

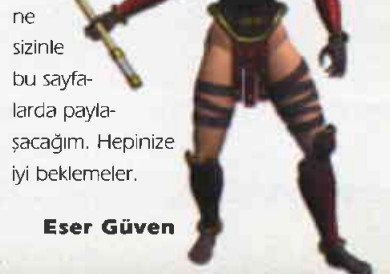
**Spider Jungle:** İşte oyunda var olduğu açıklanan en son level.

Daha ismi bile tam olarak kesinleşmiş değil. Adından çok rahat anlayabileceğiniz gibi her yer çeşit çeşit örümceklerle kaplı olacak. Bu levelin ilerilerinde bir ağaç kovduğundan girebileceğiniz Spider Lair adlı alt bölüm ise sizi oldukça zorlamaya aday, korkutucu bir bölüm.

### Artık Kapatıyoruz

Evet, herhalde bu kadar bilgi sizi oldukça tatmin etmiştir. Oyun hakkında hiçbir şey bilmeden önce bile sabırsızlıkla beklediğimiz bu oyunu, sanırım artık daha büyük bir hevesle bekleyeceksiniz. Tabii Blizzard'ın ne yapacağı hiç belli olmuyor, 1999'un sonunda diye açıkladıkları Beta test olayı bu ayın sonunda (Mart) kesin olarak

başlayacak deniyor. Bu yüzden açıkça söylemek gerekirse oyunun çıkış tarihi olarak Haziran 2000 bana pek de mümkün görünmüyor. Beta'da hataların bulunması, düzeltilmesi faian kolay iş değil elbette. Tabii belki Blizzard'da bazı diğer firmaların yaptığı gibi oyunu çeşitli buglarla piyasaya sürüp, çıkaracağı Patch'lerle bunu düzeltmeye çalışabilir. Sizi bilmem ama ben 3 ay sonra hatalı bir Diablo II oynayacağıma, bir 3 ay daha bekleyip tamamen kusursuz bir Diablo II oynamayı tercih ederim. Bakalım hep beraber bekleyip göreceğiz. Ayrıca eğer Blizzard Act IV ile ilgili bilgi vermeye karar verirse (ki bilgi vermemesinin en büyük sebebinin rakiplerinin eline koz vermemek olduğu söyleniyor) öğrendiğim ayrıntıları y-



**Eser Güven**





İNCELEMeye  
BAŞLIYORUZ...

44

NOX

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



48 Amerzone

İlginç bir atmosferde heyecanlı bir adventure oynamayalı ne kadar oldu? Amerzone bu ihtiyacımızı giderebilecek mi acaba?



56 Creatures 3

Sanal bir canlıyı büyütüp yaşatmak elinizde. Ama acaba bu deneyim gerçek bir canlıyı büyütmeyle eş olabilir mi?



65 Dirt Track Racing

Kirli bir yarışta tehlikeli rakiplerle kışırmak ilginizi çeker miydi? Yarış oyunları sevenleri fazlasıyla mutlu edecek bir yapım.



62 Extreme Biker

Sierra'nın motosiklet yarışları kafanızı gözünüzü yarmadan motor kullanabilmenizi sağlıyor. Mad Dog'ın bütün ay çılgınca oynadığı oyuna bir göz atın.



60 Jane's USAF

Simulasyon ustası Jane's yürek hoplatacak bir uçuş simülasyonu ile daha karşımızda. USAF göklerin yeni hakimi olabilir mi?



52 Nations WW2

Hava savaşlarının delikanlıca yapıldığı dönemleri anlatan güzel bir oyun. Psygnosis imzalı oyun, roket sallayıp oyun bitirmekten sıkılanlar için...



58 Rally Championship

Aklınısı uçuracak bir hız tuzağı. Otomobil yarış oyunları için devrim sayılabilecek bir oyunla mı karşı karşıyayız?



47 Rising Sun

West Front ve East Front'dan sonra serinin devamı Rising Sun'la geldi. Bu sefer Japonlar Amerikalıları fena dövüyorlar.



54 Sid Meier's Antietam

Bir dakikada 5000'den fazla insanın öldüğü gerçek bir savaşın hikayesi. Sid Meier'in son oyunu ilginizi çeker mi?



50 Star Trek Hidden Evil

Star Trek hayranlarını mutlu edip edemeyeceğimizi hep beraber göreceğimiz yeni bir Star Trek oyunu. Bu kez bir aksiyon macera...

# BASLIYORUZ

İncelemelere girmek sanıldığı gibi basit bir iş değildir. Çoğunuzun bir kaç saat içinde okuyup bitirdiği bu incelemeler için bütün yazarlarımız bir ay boyunca çalışıyorlar. Uykusuz geceler geçiriyorlar. Oynuyorlar yazıyorlar, yazıyorlar oynuyorlar. Ve en doğru değerlendirmeyi yapabilmek için şekilden şekile giriyorlar.

Yeni sayımızda da bu tempo içinde gerçekleşen incelemeler içinde ilginizi çekecek pek çok oyun var.

Dikkatli bakarsanız eski sayılarımıza oranla, puanların biraz düşük olduğunu düşünebilirsiniz. Bunun sebebi, piyasaya giren oyunları daha sağlıklı değerlendirebilmemiz için not baremimizi biraz kırpmamızdır. Yani kısacası, biraz daha not cimrisi olduk. İncelemeleri okurken bu bilgi aklınızda olsun. Level Hit ve Level Klasik ödülü almış oyunları kaçırmamanızı da tavsiye ederiz.



72 Road Rash Jailbreak  
Sağa sola çırpmakta sakınca olmayan aıra diji ve çok güzel bir motosiklet yarış.



74 Mission Impossible  
Beş saniye sonra kardiomi imha edecek bilgisayarlar henüz icat olmadı ama oyunu oynamak yine de zevkli.



76 Bloody Rear II  
Ards sonu gelmeyen "onu döv-bunu döv"lerden biri daha mı? Yoksa son bin yılın en iyi oyunu mu?



77 Rally Championship  
Bu sayı yarış oyunları biraz fazla oldu ama iyileri ve kötülere yan yana görmeniz kaliteyi anlamansa yardımcı olacak.



78 Tomba 2  
Platform türünde Sony'den gelen oyun eğlencisini görünüyor. Bir de siz göz atın.



80 Console Master  
Televizyonların yeni yıldızı ve Byzantium oyununun aktörlerinden Çukur Murat'ın Level'e bazı bomba gibi açıklamaları.

## TOP 10

### PC

Age of Empires 2 34

Championship 2000 26

TZAR 14

Fifa 2000 12

NBA Live 2000 12

Sims 11

SWAT 3 9

Grand Theft Auto 2 8

Tiberian Sun 7

Quake 3 5

### Playstation

Clock Tower 16

Gran Turismo 2 9

Resident Evil 3 7

Medal of Honor 5

Medieval 4

Rally Cross 2 2

Tarzan 1

Castlevania 1

Final Fantasy 8 1

Driver 1



# NOX

Büyük ve kılıç tarihin en vazgeçilmez silahları olmuştur. Ama artık yeni bir alternatifiniz var : Kontrol.

Yapım: Westwood

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: Action-FRP

Web: www.westwood.com



**W**estwood bu oyunun üzerinde epey uzun süredir uğraşıyordu, Diablo'nun piyasadaki hala ulaşılamamış tacını tek hamlede kapmak için. Oyuna farklı bazı özellikler getirdikleri kesin, ama yine de hepsi Diablo'nun sabahlara kadar defalarca oynamamızı sağlayan atmosferini yakalayabilmiş mi, tartışılır...

Gerçekten de uzun çok uzun zamandır reklamları yapılan ve merakla beklenen bir oyundu bu Nox. En nihayetinde geldi, gördük, oynadık, bitirdik, birbirimizi yedik, dergide sabahladık (kaçar mı!), uzun uzun konuştuk ve en sonunda bazı kararlara vardık. Tamam, grafikler güzel, efektlere laf yok, Diablo'yu kendine örnek edinmeden özgün bir oyun yaratılmaya çalışılmış (hatta bu yüzden takdir de ettik), ama yine bir



şeyler ısrarla eksikti. Niye Diablo'yu bitirdikten aylar sonra bile bilmem kaç on kere daha bitirme telaşı içerisindeyken, bu oyunu bir kere bitirmek, üstelik diğer karakterlerle oynarken bambaşka senaryolarda oynamak varken,

yetiyordu? Karakterler belli bir level'i geçemediğinden mi. Oyunun gerçekçilikten uzak, tam bir bilgisayar oyunu havası veren "bölüm bölüm" oynanması mı (o da ne demek demeyin, bir oyun oyun olduğunu ne kadar hissettiyorsa bu o kadar kötüdür, atmosferi feci şekilde bozar), oyunun kısalığı mı, yoksa oyunun bazı katı kurallarla oynanması ve oyuncuya çok seçme şansı vermemesi mi? Açıkçası bilmiyorum, ama yine de bildiğim bir şey var, o da tüm bunlara rağmen kesinlikle NOX'u oynamasının çok zevkli olduğu ve Diablo 2 gelene



kadar tartışmasız bu türün tercih etmeniz gereken tek temsilcisi olduğu...

### "İlberate totame..."

Oyunumuzun aslında benim sevdiğim tarzdan ilginç bir konusu var. Hani şu gerçek dünyayla fantastik dünyaları birbirine bir şekilde bağlayan boyut kapıları vardır ya. İşte sıradan bir Amerikan genciyken böyle bir boyut değiştirme olayından sonra kendimizi Nox adlı ülkede geriye kalmış tek

Necromancer güzelligüzeli (bence) Hecubah'i öldürmeye kalkarken buluyoruz. (Oyunun orijinal kitapçığında Nox'un tarihi hakkında hemen her türlü ayrıntılı bilgiyi bulabilirsiniz). Tabii lisede bize öğrettikleri bir necromancer karşısında pek etkili olmayacağından kendimizi Nox dünyasındaki üç ana gruptan birine dahil etmeli ve onun öğretilerini benimsemeliyiz.

Bunlardan warrior ve wizard herkesin bildiği hemen tüm bu tip oyunlarda olan meslekler. Biri kaslı kolunu diğeri mistik sözcükleri kullanır. Ama ilk defa bu oyunda gördüğüm bir seçeneğiniz var ki oynaması epey eğlenceli ve epey ilginç : conjurer. Yani doğrudan değil de yarattığınız veya kontrol altına aldığınız yaratıkları yöneterek düşmanları öldürebileceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayılsa da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksi. Gerçekçi olmasına özen göstereceğiniz bir oyunda sadece güç, sağlık, hız ve mana olması hem ayrıntı seviyesini düşürür hem de oyunun atmosferini azaltır. Neyse ki, oyunun tüm kaderini etkileyecek karakter seçiminden sonra, adamınızın her türlü kıyafetini ve suratını dizayn edebileceğiniz bir ekran geliyor, ki artık her oyunda oyuncunun çabuk ısınması ve sevmesi için olması gereken bir özellik bu. (Yine de bıyığının şeklini seçmekten, "beyinsel özelliklerimin" daha çeşitli olmasını ya da daha "yetenekli" olmayı isterdim). İsmınızı falan da yazdıktan sonra toplam 11 bölüm boyunca sürecektir maceranız başlıyorsunuz.

Ama oyunun ilginç yanı şu ki, aslında takdir edilesi bir özellik, seçtiğiniz karaktere göre izlediğiniz senaryo farklı oluyor. Yani Diablo'daki gibi hangi mesleği seçerseniz seçin aynı haritada başlaşıp aynı görevleri almıyorsunuz. Hoş Diablo'da olan randomity de bu oyunda yok mesela. Demek istediğim oyun boyunca yapacaklarınız çok düz. Fazla seçenek hakkınız yok ve size verilen 11 bo-





lümü sırasıyla yapıcıların istediği şekilde uslu uslu oynamalısınız. Ama işte oyunun bu zayıflığı da seçtiğiniz mesleğe göre farklı bir yol izlenmenizle kapatılmış. Gideceğiniz yerler, karşınıza çıkan eşyalar ve görevler, hepsi farklı oluyor (aslında her karakterle oyunu bitirmedim, büyük konuşmuyayım, ama muhtemelen son iki bölümde senaryoların hepsinin keşilmesi lazım). Böylece bir bakıma oyuna baştan başlamanız için bir mazaretiniz oluyor.

Oyuna girdiğinizde ilk bakışta oyunun Diablo'nun çok benzeri bir sisteme benzediğini görürsünüz. Ama kontroller Diablo'daki gibi değil ve daha güzel. Oyuna başladığınızda göreceksiniz, ve kesinlikle

değişiklik yapmayın. Diablo'da sol tuşa basınca tam

bastığınız noktaya doğru adam koşardı. Bunda ise sağ tuşa basılı tutarak istediğiniz yöne adamı götürüyorsunuz. Eğer oku ada-

ma yaklaşırsanız adam yürür, uzaklaşırsanız da koşar. Diğer bir deyişle daha "kontrollü" bir kontrol sistemi.

Her karakterin 4 ana özelliği haricinde bazı farklı yetenekleri var. Mesela wizardlar görünmez büyü-tuzakları kurabiliyorken (single player da hiç gerek yok, multiplayer da aşırı zevkli ve gerçekli) conjurerlar bomber denilen garip yaratıkları yaratabiliyorlar (kısaca anlatayım : bu yaratıklara istediğiniz üç tane büyü

yerleştiriyorsunuz ve bırakıyorsunuz kendi haline, haritadaki ilk düşmanı bulup kendiliğinden patlıyor, tabii ki büyülerle birlikte. Wizardın kurduğu tuzakların görüneni ama düşmanları takip eden versiyonu yani savaşçılar da bazı özel yeteneklere sahipler (mesela war cry

ortamda büyü namına her şeyi yok ederken, tread lightly sessizliği ve tuzaklara yakalanmadan geçmenizi sağlar). Oyun ilerle-



dikçe bu yetenekleriniz de gelişecektir tabii. Ayrıca wizard'ın yapabileceği 46 büyü, conjurer'ın da yapabileceği 24 büyü ve çağırabileceği bir o kadar da yara-

experience kısmında gözükken bir sayı var, ama o puana ulaşmak için oyunda yeterli kazanabileceğimiz experience yok! **...ex infernis"**



tık var.

Oyun ilerledikçe ve karakterleriniz geliştikçe yavaş yavaş daha çok büyü ve özellik kazanıyorsunuz (özellikle bazı büyüler için son bölümden öncesini unutun). Karakteriniz geliştikçe ayrıca dört ana özelliğiniz de boş durmuyor tabii, git gide artıyor. Ama ne yazık ki böyle bir oyunda karakter levelleri 10'dan fazlaya çıkmıyor (gerçi 10. nevelde da next level

Oyunun diğer ilginç özelliklerinden bir tanesi True Sight özelliği, ki bence bu kesinlikle her oyunda olması lazım. Her ne kadar 3. kişinin gözüyle oyuna bakıyor olsak da, karakterimizin gerçekçi bir görüş sistemi olması açısından bu önemli. Bu sistemde karakter ne görüyorsa siz de onu görüyorsunuz. Her şey gerçekçi, fizik kurallarına sadık kalınmış (yani ağacın arkasındaki adamı ağacın yanına





gelene kadar göremezsiniz). Oyundaki objeler de bu gerçekçilik olayından nasibini almış. Her men her ekranda hareket ettirebileceğiniz veya etkileşimde bulabileceğiniz bir sürü eşya, taş, sandık vs. var ve bunlarla çeşitli şeyler yapabilirsiniz. Su dolu bir varile ateşi söndürebileceğiniz gibi, bir kapının arkasına çeşitli eşyalar yığıp açılmasını da engelleyebilirsiniz. Hoş, bu kadar gerçekçilik falan dedik, ama oyunu ilk oynamaya başladığımda beni hayal kırıklığına uğratan bir iki ayrıntı oldu ki, bunların en önemlisi kasabadaki insanların fazlasıyla mekanik olduğuydu. Ben bir insanla konuştuğumda robot gibi devamlı bana aynı şeyleri söylemesi-



ni istemem, (en azından söyleyeceğini bir kaç sefer sonra tekrarlasın) ve daha da önemli evinin içine girip yatağının yanındaki sandıktan göz göre göre parasını çaldığında bana melün melün bakmasını ve sonra kendisine hiç bir şey görmemiş koyun muamelesi yapmasını hiç istemem. Böylesine gerizekale dost birlikler yapan Westwood'dakiler neyseki aynı saçmalığı düşmanlar konusunda göstermemişler ve güzel bir yapay zeka yapmışlar. Onların görüş açısına girdiğinizde sizi bazı çok özel yerlere girmeniz dışında sonuna kadar (hatta katlar arasında bile) izleyen ve yeterince yara aldığımda fellik fellik son sürat kaçan düşmanlar, hem oyunun atmosferini artırıyor hem de daha bir hirs yapmanızı sağlıyor. Bu bakımdan iyi, ama aynı yapay zekanın kasabadaki insanlar için de geçerli olmasını istirdim...

Westwood'taki insanlar oyunu yaparken multiplayer olayına da ağırlık vermeyi unutmamışlar. Arena, capture flag, king of the realm gibi modlarda oyunu oynamanız mümkün. Özellikle king of the realm'i kesinlikle multiplayer da oynamanın tadına varın (ebe olmaya çalıştığımız ve büyü ve kılcıklarla oynanan bir ebelemece düşünün!), çünkü çok çok zevkli. (özellikle de grubunuzda "pardon ayılarımı gören var mı" diyen bir yazı işleri müdürünüz varsa)

Oyunda genel olarak bahsedebileceğim çok şey var, ama hem yerim yok hem de hepsi zaten oyun kitapçığında fazlasıyla var. O yüzden okuduğunuzu degecek bir tavsiye bölümüyle yazımı bitirirken, tüm oyun tüketicilerine nox'u gönül rahatlığıyla tavsiye ederim..

Ben oyunu wizard olarak oynayıp bitirdiğim için ancak büyücüler hakkında tavsiyede bulunabilirim, ona göre (bu arada bir wizard için mana her şey demek olduğundan ve hemen her yerde mananızı bedavaya charge edebileceğiniz kristaller ve diğer ma-

na kaynakları olduğundan çok zorlanmadan bir büyü ustasıyla oyunu bitirebilirsiniz):

- Öncelikle oyunun neredeyse son bölümüne kadar oluşturacağınız ilk büyü setinde missiles of magic, lesser heal, lightning, fireball ve force field olsun. Ve devamlı force field büyüsu yapılı gezin.

- Size büyü atan adamlar çıkmaya başlayınca, confuse'i ilk sıraya alın ve önce bu büyüyu yapın,

tında demonlara karşı kott-shirtle savaşmak zorunda kalabilirsiniz.

- 10 bölüme geldiğinizde Nox'un en büyük efsanesi Staff of Oblivion'u alabileceksiniz. Gerçekten de "Allah be" dedirten bir silah ve o ana kadar karşınıza çıkan tüm düşmanları bir kaç saniye içinde rahatlıkla yok edebilir. Üstelik şarj edilebildiğinden her hangi bir mana kaynağının yakınında durarak koca bir orduyu yok edebilecek güce sahip olabilirsiniz. Ama maalesef silah Hecubah'a bu kadar kolay zarar vermiyor.

- Hecubah'a karşı saatlerce uğraşıp bir sonuç alamamanız mümkün. Ama Level olarak kalitemizi konuşturmak zorundaydık, ve size Hecubah'ı bir iki saniye içinde öldürecek çok kolay ve küçük bir taktik vereceğiz. (ama yine de siz ilk kendi yollarınızla deneyin): Önce arkanızı güvenliğe alabileceğiniz bir mekana geçin ki Hecubah size her yerden yak-



sonra da lightning atın.

- Bazı yaratıklar bazı buyulardan hiç ya da çok az etkilenirler. Mesela karşınıza sonlarda çıkacak ve conjurer'in da en etkili yaratığı olan Golem'ler fireball'dan etkilenmiyorlar ve lightning'den çok rahat zarar alıyorlar.

- Oyunda potionlara falan para vermeyin, en çok giyiminize ve kesinlikle spell booklara para harcayın. Oyun boyunca bir çok yerden yeterince potion çıkıyor. Daha da önemli oyunun sonlarına doğru satıcılarda belirmeye başlayan continuel recharge'lı fireball veya lightning staff'lenne falan kesinlikle 10000-20000 altın vermeyin. Bunları zaten son bölümlere doğru bir yerde buluyorsunuz (bir tanesi bir ogre evindeydi galiba). Kaldı ki bunlardan Lightning olanı zaten çok kullanışsız, hemen bitiyor ve uzun süre sonra recharge oluyor. Parayı en iyisi kıyafetlere harcayın, hatta yedek kıyafetlere alın. Çünkü zarar gördükçe (mesela) cübbenizin durability'si çok hızlı azalır ve yerin üç kat al-

laşmasın. Ve bu bir mana kaynağının yanı olsun. Hecubah üzerine doğru gelirken Reflective ve Shield büyüsunü yapın. Adaminiz büyüyu söylerken staff of oblivion ile Hecubah'a tıklayın ve sadece birazcık bekleyin.

- Multiplayer oynarken, küçük haritalarda en çok işe yarayan büyü magic of missile'ken, büyük haritalarda, özellikle de king of realm'i oynarken tartışmasız en çok kullanacağınız büyü "blink" olacaktır, süper etkili bir kaçış yöntemi!

- Son olarak oyunu çok sık save edin, bir çok yerde sürprizlerle karşılaşabilirsiniz (ya da bir kaç yüz defa başıma geldiği gibi oyun kitlenebilir)

Gökhan & Batu

### Grafikler

Grafikler mükemmel değil ve 3D'yi desteklemiyor, ama yine de güzel. Gayet güzel ve anlaşılır. Büyük efektleri de tatmin edici.

### Ses ve Müzik

3D sound desteklemiyor, ama stereo iyi çalışıyor. Ses kaynaklarının yeni fark edebiliyorsunuz. Müzikler ise çok iyi.

### Oynanabilirlik

Bence basit ve kullanışlı bir arabirimi var. Bazen yedekli eşyayı almak sorun olabiliyor ama.

### Atmosfer

Diablo'dan biraz önde olmasa da, bir çok yönden onla yarışabilir. Batu aynı fikirde olmasa da ben oyunu sürükleyici buldum.

86

## LEVEL Notu

Diablo 2 çıkana kadarki tes: alternatifimiz, ve aldığımız kesinlikle pişman olmayacağınız action yönü sprey ağır basan eğlenceli bir oyun

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı  
**Önerilen:** Pentium II-266, 64 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı  
**Multiplayer:** İnternet ve AG Üzerinden 32 kişi  
**Grafik Destegi:** Software ve Direct 3D -  
**Maksimum:** 1280 x 1024 çözünürlük  
**Extra:** Yok

### Alternatif

<b>Diablo</b>	
Sayı/Puan	Şubat 97 5/5
<b>Darkstone</b>	
Sayı/Puan	Ekim 99 8/10

# RISING SUN

Talonsoft'un Campaign serisi Pasifik adalarında devam ediyor.

Yapım: Talonsoft

Dağıtım: Talonsoft

Tür: Sıra Tabanlı Strateji

Web: www.talonsoft.com

**T**alonSoft'un ünlü strateji oyunları, East Front ve West Front'u duymuş olmalısınız. 1998 yılında firmanın büyük hayallerle çıkardığı East Front'un fazlasıyla hayal kırıklığı yaratmasının ardından hatalarından ders almayı bilen bir firmanın nelere kadir olduğunu gösterircesine piyasaya çıkan ve stratejistler arasında büyük beğeni toplayan West Front'la birlikte TalonSoft'un Campaign serisine noktayı koyacağını sanıyorduk ama firma ikinci dünya savaşının Pasifik cephesini de işlemeyen bir İkinci Dünya Savaşı serisi geliştirmiş olmayacaklarını düşünüp Rising Sun'ı da oyuncuların beğenisine sundular.

Rising Sun, West Front'dan



sonra bir devam oyunu olarak piyasaya çıktı ama yine de West Front'u oynamış olanlar Rising Sun'a alışmak için biraz zaman harcayacaklar gibi görünüyor. Konu Pasifik Savaşı olunca, TalonSoft oyunu Avrupa'daki savaştan daha farklı işlemek zorunda olduğunun bilincine gelmiş. Tarihsel gerçekçiliğe bağlı kalınarak hazırlanmış görevleri oynadıkça da farkedeceğimiz gibi savaşlar daha çok geceleri meydana gelmekte ve savaş alanı da fil yapıları denilen dev bitkilerden örülür bir bitki örtüsünün içinde



geçmektedir. Bunun sonucu olarak da görüş alanından atış menziline kadar, saldırı veya savunma stratejilerinden kapıştığınız düşmanın kişiliğine kadar oyundaki her değişkenin West Front'a göre farklılaştığı anlaşılıyor.

## Düşman Nasıl Öldürülür

Oyunun tekniği, ciddi savaş oyunları oynamaya alışık olanlara tanıdık gelecek bir sistem içeriyor. Platoon düzeyindeki birimleriniz altıgenlerden oluşmuş harita üzerinde, birimlerin sahip oldukları 100 aksiyon puanına göre hareket ettirebiliyorsunuz. Bu 100 puanı sadece hareket sadece ateş veya ikisini birden yapmak için de kullanabiliyorsunuz. Ancak elbette, her hareket için harcanacak aksiyon puanı, birliğin türüne, yer şekline ve hava şartlarına göre değişebiliyor. Yani, bir jeep bir kare ilerlemek için 10 aksiyon puanı harcıyor, aynı yerde aynı koşullar altında bir piyade birliği 20 aksiyon puanı harcayabiliyor. Ya da bir jeep bir yerde 10 aksiyon puanı ile bir

kare ilerleyebiliyorken, başka bir yer şeklinin üzerinde bu sayı 30'a da çıkabiliyor. İşte düşmanınizi öldürmeye başlamadan önce tüm bu faktörleri göz önüne alarak taktik belirlemenizi tavsiye ederiz. Rising Sun'un gü-

zel bir yanı da kullanıcı arabiriminin çok kolay olması. Mouse'unuza ufak bir tık ile klavyedeki birkaç kısa tuş sayesinde oyundaki bütün atraksiyonlara ulaşabilmeniz, strateji oyunlarının komut ve menü kalabalığından korkan oyuncuları doğru yola sokabilecek açısından başarılı bir çalışmanın sonucu sayılabilir.

Oyundaki yapay zeka mükemmel olmasa da düşmanı nasıl başa çıkabileceğini kestirebilecek kadar konuya hakim görünüyor. Yani müttefik kuvvetlerinin ağır ateş gücüne karşı Japon tarafının yüksek motivasyonla daima savaşa hazır olduğunu bilen ya-



pay zeka birimleri de buna göre savaşıyor. Oyun boyunca Japon askerlerinin kaçıp saklanıp karşılıklı silah duellosuna girmek yerine, üzerinize doğru koşup yüz yüze savaşa girmeye çalıştıklarına şahit olacaksınız ki bu gerçekten de İkinci Dünya Savaşında Japon askerlerinin en fazla sevdiği taktiki hatırlarsanız.

## Multiplayer da Var

Şimdi belki bana inanmayacaksınız ama oyunun multiplayer seçeneği de var ve bilinen tüm multiplayer protokolleri kadar e-mail yoluyla oyunu da destekliyor. Ancak zihinlerde oluşan ilk soru şu oluyor: Artık sıra tabanlı bir oyunu kim Multiplayer oynamak ister? Neyse sorularla kafamızı yormayalım çünkü mutlaka meraklısı vardır. Özellikle,

## Alternatif

### West Front

Puan

70/100



seri kablo veya Network üzerinden kışkırmaların bu tür ciddi stratejileri sevenler tarafından çok tutulduğunu biliyoruz.

Oyunun grafiklerinin West Front'a oranla gelişmiş olduğu göze çarpıyor. Ayrıca oyunda Pasifik savaşı boyunca kullanılan her araç gerecin ayrıntılı modellerinin kullanıldığı da anlaşılıyor. Eğer İkinci Dünya Savaşı ile ilgileniyorsanız ve bir de taktik savaş oyunlarının hayranı iseniz Rising Sun, kaçırmaz halinde üzüleceğiniz bir oyun olarak hayatınıza girmiş bulunuyor. Haberinizi ola...

Cem Şancı

## Grafikler

Platoon bazındaki birimleri tasvir etmek için küçük üç boyutlu veya iki boyutlu ikonlar kullanılmış.

## Ses ve Müzik

Her araç, her birliğin sesleri ayırt edilebiliyor. Görev aralığındaki müzikler de fena değil.

## Oynanabilirlik

Yapay zekanın biraz zayıf olması dışında oynanabilirliği kötü etkileyen tek unsurun birimlerin küçük dizayn olması.

## Atmosfer

İkinci Dünya Savaşı'ni konu alan sıra tabanlı stratejiler arasında en oturmuş ve oynanması zevkli olanı gibi görünüyor.

## LEVEL Notu

72

Ciddi strateji sevenleri mutlu edecek bir sıra tabanlı oyun. Eğer ZDS ilginizi çekiyorsa, Pasifik Savaşlarına göz atmak isteyebilirsiniz.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 166 MB

Harddisk Alanı

Özellikler: Pentium 233, 64 MB Bellek, 166 MB

Harddisk Alanı

Grafik Destegi: Direct 3D - Maksimum 1024 x

768 çözünürlük

Multiplay: İnternet, Ağ ve E-Mail üzerinden 2

kişi (CD gerekli)

Ekstra: Yok

LEVEL KARNESİ

# AMERZONE

Merhaba Sevgili Level halkı. Bu ay da bir adventurela başbaşayız.

Yapım: Microids

Dağıtım: Microids

Tür: Adventure

Web: [www.microids.com](http://www.microids.com)



**Ü**stelik bir Fransız adventure'yla (biliyorum, hiç şaşırmadınız). Artık her ay düzenli olarak gelen adventure'lar bize eski günlerin özlemini hiç aratmıyor. Hatta artık, o ay adventure göremezsek panik yapıp kötü kötü düşünceler geliyor aklımıza. Resmen alışkanlık oldu, diğer bir deyişle. Ama bundan şikayetçi olan da yok zaten, her zaman gelsinler, hoş gelsinler...

## Bana Yalnız Güzel Yanlarını Gösteriyor: Güzel.

Oyunumuz bazı yönleri haricinde iki ay önce piyasaya çıkan Dracula: Resurrection'in benzerinin tıpkısının aynısı! Oyun görünüşü, oyun şekli, ilerlemeniz, grafikler, adamların animasyonları, Inventory'e geçişiniz, hatta bir şeyi kullanacağınız zaman ortaya çıkan sembol bile aynı. Oyle ki, neredeyse senaryosu ve animas-



yonların biraz daha kalitesiz olması dışında farklı hiç bir şey yok diyelim geliyor! Neyseki bu o kadar da önemli değil, çünkü Dracula bir çok yönden gözlerimizi dolduracak cinsten bir adventure'du; ismi değişmiş, konusu değişmiş, ama tarzı aynı kalmış, bir kere daha oynamışız, çok mu?? (tabii ki değil)

Aslında oyunun epey ilginç bir konusu var. Valembois adlı genç maceracımız okulunu bitirdikten sonra 1932 yılında eline Amerzone diye bir yeri dolaşma ve keşfetme imkanı çıkar. Buradaki doğaya ve eşi benzeri görülmemiş canlılara hayran kalır. Bir süre sonra buranın yerlilerinin taptığı bir beyaz kuş cinsiyle tanışır ve söylenenler karşısında çok şaşırır. Çünkü albatros benzeri bu efsanevi kuş, karaya hiç inmiyordu. Havada uçarak doğuyor ve havada uçarak ölüyor. Bir şekilde bu kuşların yumurtalarından birini bulur ve kendi ülkesine götürür. Aradan yarım asırdan fazla zaman geçer. Ve sizden bu kuşun yumurtasını Amerzone'a geri götürmenizi ister, ve böylece 4 CD'lik, ama o kadar da uzun olmayan (ortalama 12 saat) maceranız başlar...

Oyunun zorluk seviyesi ve bulmacaları o kadar zor değil. Bir çok yerde yapmanız gerekeni rahatlıkla anıyorsunuz. Hatta, bir yerden sonra yapacağınız zorunlu olarak ortada sap gibi kalıyor, ve kolaylıkla ilerliyorsunuz. Ancak kimi yerlerde de bazı objeleri görene kadar canınız çıkıyor. Bir çok yerde, ufakık, kolay

kolay gözükmeyen bir şey saatlerinize patlayabiliyor. Kesinlikle büyük bir dengesizlik var.

Grafik konusunda ise, eleştireceğim bir kaç nokta var. İlk olarak, anlayamadığım şey, neden o kamera duruyorken fıstık gibi gözüküyor ekranlar, ilk demoda, ilk harekette piksel yağınına dönüyor? Hayır, akıcı olmasına akıcı, hareketler yumuşak ve gerçekçi, ama yine de benim gözümü fazlasıyla rahatsız edecek derecede bol piksel var. Üstelik Dracula'nın demolarını gördükten sonra. Sonracıma, sorabilir miyim pek sevgili adventure ya-

yapıyorsunuz, eminim böyle önemli ayrıntılar için de bir kaç CD'niz vardır... Neyse, sonuçta hakkını yememek lazım, yuz animasyonları aynen Dracula'dan miras kalmış. Karakterlerin görünüşlerinin ayrıntılarına ve seslendirmelerine aşırı önem verilmiş ve epey güzel olmuş; ama anlayamadığım nokta karakterlerle niye etkileşimin olmadığı. Oyndaki adamımız resmen koyun gibi karşındakini dinliyor. Ne bir soru, ne bir müdahale, ne bir ifade... Bu yönden de eksik kalmış, Dracula'ya yetişememiş... Sesler konusunda ise söyleyebile-



pımcılarına, ne zaman acaba ekranlar arası geçişi, bir suluboya sergisine bakar gibi dolaşmanın ötesine taşıyacaklar. Ne zaman ben dinamik bir kamera bakışı eşliğinde bir manzaradan diğerine geçicem? O kadar CD oyun

cek çok şey yok; artık her adventure'da olması gereken uzaklığa ve baktığımız tarafa göre efektlerin sesinin değişmesi özelliği var.

Sonuç itibarıyla (fazla bile yazdım), düzenli olarak adventure oynayanlar zaten bu oyunu da





eninde sonunda alıp oynayacaklardır. Arada bir, gerçekten alındığına değecek adventure'ları oynayanlar için piyasada daha iyileri mevcut (örn: Atlantis 2, Dracula).

Ee, şimdi n'olcak? Daha yazmam gereken 4500 karakter falan var, çok kötü patladık iyi mil Dur en iyisi, ben size oyunun ilk bölümünün ve ilk CD'sinin tam açıklamasını verim de, yer dolun:

### Bana Kendini Olduğunu Gibi Gösteriyor : Gerçekten Güzel" -Ö.A.

Postacının dediklerini dinledikten sonra kulenin girişine kadar ilerleyin (isterseniz yolun sol tarafından teleskopa bakabilirsiniz). Kapıdaki posta kutusundan postacının bahsettiği mektubu alıp evin içine girin. İlk olarak bisikletin yanındaki dev çekici alın ve yukarı çıkın. Burada önce masanın başındaki evin sahibi ve Amerzone'un ilk kaşifi Valembois'le konuşun. Son sözlerinde size, daha fazla gücü kalmadığını ve yıllar önce yaptığı bir hatayı düzeltmenizi isteyecek. Konuşmasından sonra sola dönün ve oradaki telefonu kaldırın. Inventory'i açıp mektupun en tepesindeki numarayı tuşlayın. Telefondaki adam Valembois'in niye gezisinin devamına niye izin vermediğini anlatacak. Telefondan sonra Valembois'in sağ tarafındaki çekmecedan başka bir mektubu alın ve yukarı çıkarak masadan Valembois'in günlüğünü alın (oyun boyunca zaman zaman bu günlüğe ihtiyaç duyacaksınız, tavsiyem şimdiden şöyle bir göz atıp, içinde neler var neler yok bilin). İsterseniz yandaki dünyayı çevirebilir ya da film makinesini çalıştırabilirsiniz, ama oyuna pek bir katkısı olmayacağı da kesindir. Ana merdivenlerin yanından yukarıdaki mini balkona çıkıp köşedeki masadan başka bir mektubu alın ve sonra bi-

naya ilk girdiğiniz odaya gelip sağ köşedeki aşağı doğru açılan kapıdan geçin. Hemen yanındaki şalterden ışıkları yakın dümdüz ilerleyin. İkinci katın sonunda, merdivenlerin başında, sağdan bilgisayar odasına girin. Duvardaki şalteri çalıştırıp, sağdaki ana kasanın üzerindeki düğmeye basın. Böylece bilgisayar çalışmaya başlayacak. Hemen önünüzdeki disketi bilgisayara takın. Load edince sizden şifre isteyecek. Siz de en klasik şifre yontemi olan Valembois'in doğumgünü yazın (günlüğün ilk sayfasında yukarıda yazılı). Böylece üçüncü kattaki kilitleti kapıyı açmış olacaksınız. Şimdi buradan çıkıp bir kattan daha aşağıdan devam edin. Kapıdan geçerek geçmez sağa dönüp yerden kanca gibi bir şey alın. Sonra da asansöre girin ve hemen karşınızdaki duvarın sağ altındaki belli bellirsiz yere kancayı yerleştirin. Asansörü çalıştırdığınızda asansör belli bir yere kadar gidecek ve az önce koyduğunuz kancaya takılarak gizli bir katta duracak. Karşınızdaki duvarın bir zamanlar kapı olduğu doğru, ancak gördüğünüz gibi artık sadece bir taş yığını. Elinizdeki dev çekiçle yolunuzu açtıkdan sonra ilerleyin. İşte karşınızdaki, Amerzone'a geri götürmeniz gereken ünlü yumurtal. Eğer ilerdeki kolu çekerseniz raylı sistem sayesinde başka bir odaya geçecek. Şimdi geri dönüp yukarı çıkın ve kancayı geri alın, sonra da tekrar aşağı inin. Normalde inmeniz gereken kata geldiğinizde, büyük bir hangar göreceksiniz. Aşağı inerek sağa dönün ve tekrar ilerleyerek bir daha sağa dönün. Oralarda bir yerde yukarı doğru bir merdiven olacak. Oradan çıkıp kolu çekin; böylece, bir vinç sizin için yumurtanızı özel icatınız olan hydroflot'a yerleştirecek. Artık tek sorun uçağınızı çalıştırmak. Aşağı inip ilerleyin ve aracınıza sağdan girin. Bilgisayara disketi yerleştirip "pla-

ne"i seçin. Sizden üç basamaklı bir şifre isteyecek. Bu şifre için uçaktan inin ve hangarın en sonuna kadar ilerleyin. Sağdaki asansörden yukarı çıkın. Burada ki teleskopa bakın. Kuşların uçtuğu alanın derecesini (kırmızı işaretlenmiş) aklınızda tutarak geri dönün. Bu numarayı yazdığınızda bilgisayarın kabul etmediğini göreceksiniz. Ama eğer günlüğe dikkatli baktıysanız 4. sayfadaki ilginç bir şey dikkatinizi çekecek. Toplamı yapıp son sayıyı da yazınca artık uçuşa hazırsınız demektir. Şimdi kemerleri bağlayın ve derin bir soluk alın, çünkü macera şimdi başlıyor.

### Son Sözlerin Aynadaki Garip İzdüşümü

Oha be, hala dolduramam gereken 2000 karakter var!

Bari size kısaca dergideki son olaylardan bahsedeyim. Sinan, sevgili YİM'imiz, ayın 29 buçuk günü dergide kalmakta (diğer günlerde de gözlerinin kapalı kalmasına vücudu alışmadığından uyuyamamaktadır); şu elinizdeki şaheseri sizlere sunmak için göbeğini çatlatmaktadır. Ama yakında çatlatacak göbeği kalmayacaktır, çünkü askere gidiyor ve yerini derginin baş kazananı Cem'e bırakacaktır. Bu arada çençerlerde dergide sabahlayıp Sinan, Cem, Berker, Tuğбек, Ufuk, grafiker adaşım, Batu ve ben bir Starcraft ve Nox partisi çevirmişiz ki, görmeliydiniz. Gerçi Nox' u 5 kişi oynadık, ama yine de çok zevkliydi (hele iki gölge yaratıktan ben, Sinan ve Batu'nun bir kaçı vardı ki, görerseniz sürunüsünüz!!!) (ben kaçmadım, onları ben yapmıştım-BLX). Starcraft'da ise, Berker'in makinesi oksürüp kusana kadar Batu'yla haritadaki herkesi silip süpürmeye devam ediyorduk, ama kısmet iştel (yine de hakkını yemeyelim Sinan iyi dayandı). Yaa, işte dergideki son durum böyle can okur, güzel okur. Gelelim büyük bir sinemakolik olarak benim bu seneki en güzel film listeme (ama sondan başlaycam, heyecan olsun): V- Bir yaz gecesi rüyası (burun kıvrımının, çok güzel filmdi) VI- 6. His (final, final, final) III- American Beauty (abi bu film çok güzeldi be) II- Fight Club (şakin özenip Beşiktaşın ortasında Hakan'la yaptığım gibi gecenin bir vakti filmi canlandırmaya çalışmayın!) I- Matrix (İtirazı olan varsa, email

### Alternatif

#### Dracula

Sayı/Puan Mart 2000 80/100

#### Atlantis 2

Sayı/Puan Mart 2000 89/100

atın konuşalım!). Son bir ayda okuduğum en güzel kitap listesine ise ısrarla Richard Bach'ın "Bir"ini ve Zamanda yolculuk adlı kitabı sokucam. Aşk ve paralel evrenlerle ilgilenenler için "Bir" çok güzel (önce RB'in Sonsuza Uzanan Köprü'sünü okuyun ama). Zamanda Yolculuk ise benim hayatımı verdiğim bir konu ve bu konuda her türlü emaili, fikri, yazıyı, saçmalığı beklerim (valence@pmail.net 'e), isteyenle de her türlü tartışmayı çılgincasına yaparım, haberiniz olsun. Aklıma gelmişken aranızda Magic kartı satın almak isteyen var mı (Beta Berserk mesele)?

Peki, ilginç bir şeyler size: Şu anki karar ve davranışlarınızın geçmişinizi etkilediğine dair çok ciddi bir teori olduğunu biliyor muydunuz? (hö, nası yani? demeyin, biraz quantum mekaniği okuyun)

Son olarak ise hatırlatmak istediğim, bazen sevdiğini söylemenin birisini sevmekten, çok daha zor olduğu gerçeği... (yanılıyor muyum, güzellik?)

Gökhan & Batu

### Grafikler

Normal grafikler gayet güzel ama animasyonlardaki piksel sayısı çok fazla. Surat ifadeleri ise çok çölyü.

### Ses ve Müzik

Seslendirme eksiksiz, efektler de gerçekçi. Müzikler de faust'unki kadar olmasa da kulaklarımızı güzelleştirir.

### Oynanabilirlik

Oyunun bulmacalarının zorluk seviyesi benzerlerine göre basit, ama eşyaları bulması her zaman o kadar kolay olmayabilir.

### Atmosfer

Kayan, hareketli kameraların daha sık kullanılmasıyla çok daha başarılı sonuçlar elde edilecektir, ama bu hâleyle de epey iyiy.

## LEVEL Notu

79

Son söz: Son 4 aydır ilk kez adventure alacaklarım, önce Faust, Atlantis 2 ve Dracula'yı deneyin.

Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 4 MB

sabit disk, 8 hızlı CDROM

Önerilen: Pentium 200, 44 MB bellek, 5 MB

sabit disk, 16 hızlı CDROM

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Software - Maksimum

440x480

Extra: Yok

LEVEL KARNESİ



# STAR TREK : HIDDEN EVIL

Merhaba Sevgili Level halkı. Bu ay da bir adventurela başbaşayız.

Yapım: 14 Degrees East

Dağıtım: Activision

Türü: Action Adventure

Web: www.startrek.com



**B**ilirsiniz Star Trek hayranlarını iyice şımarttılar. Her ay onlar için bir oyun çıkmazsa kazan kaldırıyorlardı. Herhalde artık sayıyı birden ikiye çıkartmışlardır. Yok Flight Academy, yok Klingon Flight Academy, Spock çiftlikte, Picard sirkte, Cin Ali Enterprise'da gibi milyon tane versiyonu yapıldı Star Trek evreni oyunlarının. Bu ay da biraz geciktirdiğimiz bir Star Trek oyununu, Hidden Evil'i yazmayı uygun gördük, aksi takdirde ellerinde phaser'lar "Oyun piyasaya çıkali onca zaman geçti, hala daha incelemediniz, cızbız yapalım mı sizi ha?!" diye dergiyi basacaklardı. (Gerçi phaser hikaye, üstlerine Maddog'u saldıkmı gıkları çıkamaz, hepsi mum gibi olurlardı ama yine de delikanlılık bizde kalsın.)

Bilmem Star trek : Insurrecti-on'u seyrettiniz mi? Mürettebatımızın yeni bir gezegen keşfedip, federasyona başkaldırmak pahasına gezegenin başşıl kolonisine yardım ettiği bu film bittiği nok-

tada oyunumuz başlıyor. Yönettığımız karakter, anne babası bilim akademisindeki bir deney sırasında ölen ve Vulcan gezegeninde büyütülen (Tarkan-Kurt olayı gibii) genç bir insan. Arkadaş hem uçuş akademisini bitirip federasyonun genç subaylarından biri oluyor, hem de Vulcan'lı yeteneklerini elden bırakmıyor. Zaten oyunun hemen başında iki ufak antrenmandan oluşan bir ısınma bölümünü geçmek zorunda kalacaksınız. Bu görevlerin ilkinde sırtı size dönük nöbetçiyi uyandırmadan nasıl Vulcan omuz sıkışı yapılır (Hani şu Spock'ın uygun sinir noktalarına dokunmak suretiyle bayıltan hareketi) onu öğreneceksiniz. Bu arada oyunda ses açma kısma dahil hiç bir options menüsüne, dahası tuş kontrollerine bile rastlayamayacaksınız. Yapımcıların neden böyle bir arabirim tasarladığı konusunda inanin hiç bir fikrim yok. Ben yine de size yardımcı olmaya çalışayım, zaten kontroller pek de karışık değil. Birden dörde kadar olan tuşlar sırasıyla phaser, tricorder, communicator gibi aygıtları elinize almanızı ve Vulcan dokunuşu yapabilmenizi sağlıyorlar

**1-Phaser :** Oyundaki silahınız. İleriki bölümlerde bir de Disrupter adı altında gelişmiş modeli mevcut. 1 tuşu ile çıkarılır. Space ile ateş edersiniz.

**2-Tricorder :** Tarayıcı. Önünde durduğunuz objelerin yapısı hakkında bilgi verir. Bilgisayar sistemlerine girebilmenizi sağlar.

**3-Communicator :** Federasyon filosunun kalplerinin üzerinde taşıdıkları, sıkılınca basıp muhabbet ettikleri malum arma. Kaptan Picard ve Data ile iletişim kurabilmenizi sağlar.

**4-Vulcan sinir dokunuşu :** Dikkat çekmeden nöbetçileri saf dışı edebilmenizi sağlar.

Bunun dışında aldığınız eşyalar da sırasıyla numaralandırılacak ve hızlıca kullanabilmenize olanak sağlanacaktır. Tab tuşu envanteri açar. Buradan aynı zamanda görev bildirimlerini de öğrenebilirsiniz. Space tuşu action tuşudur. Shift ile de koşarsınız. Bitti, bu kadar.

## İKİ KERE İKİ, KAPTAN KIRK ?

Oyuna Data'nın yanında başlıyorsunuz. Kaptan Picard sizi gezegende kazı yaptıkları noktaya çağırıp getir götür işleri yaptırmaya kalkıyor. Ancak çok kısa bir süre sonra işler karışıyor. Yer yer phaser'imizi yer yer Vulcan güçlerimizi kullanarak çözmemiz gereken bulmacalar, savaşılacak bir dolu yaratık, mistik harabeler bizi bekliyor. Bu haliyle Hidden Evil, hem adventure'i hem de action'ı bünyesinde barındırıyor. Ancak ne yazık ki bu iki tarz arasındaki denge yeterince iyi kuru-

lamamışa benziyor. Adventure sevenleri üzecek noktaların başında ise oyunda yer alan bulmacaların kolaylığı ve oyun akışının çok yalın olması geliyor. Örneğin eski bir uygarlığa ait harabelerde bulduğunuz çeşitli tılsımlar, teleport cihazlarını çalıştırıyorlar. Ancak her teleport cihazını çalıştırmadan önce çözmeniz gereken bir bulmaca yer alıyor. Bulmacamız da şu : Yukarıdaki bir kaç şekil içinden alttaki boşluğa uyanları sırasıyla seçmeniz gerekiyor. Hani kardeşlerimizin pek sevdiği bir oyuncak vardır. Küpü küp şeklindeki boşluğa, üçgeni üçgen şeklindeki boşluğa yerleştirirsiniz. Eğer o oyuncacı kullanabiliyorsanız (Ya da livays reklamın-



daki çocuk gibi farklı yöntemler denemişliğiniz yoksa!) bu bulmacayı çözememeniz için de bir neden yok. Araya bu denli kolay bir bulmaca sıkıştırıp oyuncuyu baymanın alemi yok, koy tılsımı, alet seni ışınlasın gitsin !

Adventure oynuyorsunuz, kişilerle konuşur, yeni yeni bilgiler





edinir, öğrendiklerinizi uygularsınız değil mi? Yok öyle! Picard ve Data hariç öyle pek fazla bir etkileşiminiz yok çevreyle. Gerçi oyunun başında konuşabileceğiniz bir kaç karakter var ama onlar da sanki garnitür olsun diye ortama konulmuş gibiler. Hem oyun akışı üzerinde fazla etkileri yok, hem de konuşma seçenekleri olmadan, dümdüz belli bir konuşmayı sürdürmek zorundasınız. Picard ve Data ise ya size yeni bir görev vermek için, ya da sıkıştığınızda communicator ile bağlantı kurduğunuzda birkaç ipucu vermek için ağızlarını açıyorlar.

#### DÖRT EDER, MR. SPOCK.

Gelelim aksiyoncuların neden sınırleneceklerine. Öncelikle oyunda size zarar verebilecek şey yalnızca düşmanlarınız, yüksekten düşerek, oranızı buranızı kırmanız değil. Bir boşluğun kenarında durun ve ilerleyin. Çünkü oyunu hazırlarken bu tip platform-Beceri detaylarını bir kenara bırakmışlar. Zaten sıçrama dahi yok. Bakın bu konuda itirazım olmayacak, çünkü oyuncuyu bir de incecik köprülerden, yararın kenarından geçerken uğraştır-



mak istemeyip oyunu daha çok silahlı mücadele ve karakter etkileşimleri, araştırma üzerine yüklemek isteyebilir yapımcılar. Gelin ve görün ki silahlı mücadele de gayet ezik işliyor. Bir kere nişan almak söz konusu değil. Phaser'ı çıkartıp hedefe donerek hedefin üzerinde sizin nişan imlecinizin çıkmasını beklemeniz gerekiyor. Ayrıca silah çeşitliliği yok ve phaser da seri ateş edememesi nedeniyle zaman zaman yaratıklara karşı çok ağır kalıyor.

#### ÇOK MANTIKLI KAPTAN KIRK.

Mekanlar pre-rendered, çizimler sabit. Yani Alone in the Dark serilerinde olduğu gibi karakteriniz ekran dışına çıktığında ya da uzak bir köşeye gittiğinde başka bir sabit kamera açısına geçiliyor. Bu konuda oyunu grafik tembelliğiyle suçlayabiliriz belki, ama mekanlar bu eksiği gideriyor. Gerçekten derinlik sahibi ve görkemli tasarımları var, hareketli kamera belki bu ihtişamı yakalayamayabilirdi. Benim problemim arka planla değil, karakter çizimleri ile. Yüzler başarılı, örneğin Picard'a bakıp "Aa, Picard" diyebil-

yorsunuz, ancak vücut animasyonları çok zayıf. Özellikle diğer karakterler sizinle konuşurken en ufak bir mimikten yoksunlar. Vücut kaskatı, hazırolda konuşuyor gibiler. Müzikler konusunda ise oyunun hakkını vermek gerekiyor. Olaylar ve ortam değiştiğinde fon müziğindeki başarılı geçişler, uygun atmosferi çabucak yaratıyor. Tek eksik ana menüye geçişte müziğin kesilmesi. Çünkü oyunun bir çabuk-save tuşu yok. Bu nedenle de her defasında menüye çıkıp save etmek zorunda kalacaksınız. Ama bu sırada



müziğin susması bir-iki saniye için bile olsa, sizi yakaladığınız havadan soğutabiliyor. Seslendirmeler tahmin edeceğimiz gibi Data ve Picard'ı canlandıran aktörler tarafından gerçekleştirilmiş. Bu nedenle her şeyi çok açık ve net duyuyorsunuz. Bilirsiniz ki Star Trek de herkes sakın, kararlı ve mantıklı konuşur. Bu çoğu yerde büyük bir avantaj, çünkü ne yazık ki oyunda altyazı seçeneği de yok, neyse ki İngilizceniz idare eder durumdaysa olan biteni rahatlıkla takip edebilirsiniz. Ancak kimi durumlarda da bu tonlama bir handikaba dönüşüyor. Örneğin Kaptan Picard ile oyunun hemen başlarında communicator'dan yaptığınız konuşmada, o sanki "Çaya davetliyim" der gibi "Saldırı altındayım." diyor. Bizimkiler de -biri zaten insan değil, diğeri de Vulcan mantığını iyice sindirmiş- aynı rahatlıkla yardıma gidiyorlar. Size de "Arkadan lazer sesleri geliyordu ama herhalde Kaptan phaser'ını açıp kapatıyordunuz, meraklanacak bir durum yok" diye söylenmek düşüyor.

Oyunda toplam dokuz bölüm var ve çok fazla uğraşmadan tıkr tıkr ilerleyebilirsiniz. Hem aksi-

Alternatif	
<b>Dracula</b>	
Sayı/Puan	Mart 2000 20/100
<b>Atlantis 2</b>	
Sayı/Puan	Mart 2000 19/100

yon, hem adventure yapalım derken iki turu de pek fazla zorlaştırmaksızın karıştırmışlar. Konu akışı bu denli düz olmayıp, bulmacalar düşünmeye zorlasa, çarpışma sahneleri geliştirilse yalnızca Star Trek takipçilerine değil, pek çok oyunsevere hitap edebilirdi. Bu şekliyle yalnızca ilgilenenlerin alıp biraz çaba gösterip bitirmelerini,

Star Trek rafına kaldırmalarını, diğerlerinin başka taraflara bakmalarını öneririm.

**Batu&Gökhan**

#### Grafikler

Arka planlardaki başarı, kendini hareketli objelerde gösterememiş. Vasat, Star Trek'den daha iyisini beklendik.

#### Ses ve Müzik

Müzikler atmosferik, olay akışına uyumlu. Hızlanıp yavaşlayan tempo çok sürükleyici.

#### Oynanabilirlik

Bulmacalar ve aratırım basit, ancak sizi yer yer sıkabilecek ve özellikle savaslarda zorluk yaratacak kadar fazla basit.

#### Atmosfer

Müzikler de olmasa oyku sizi sürekli efinde tutabilecek denli ilginç değil. Ama Star Trek seviyorsanız kayıtsız da kalamazsınız.

## LEVEL Notu

62

Daha uzun, daha kapsamlı, daha zorlayıcı, Star Trek adına güvenmeyen bir oyun olmaliydi. Fazlasıyla değil.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 325 MB

Harddisk Alanı

Önerilen: PentiumIII 300, 64 MB Bellek, 325

MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

Grafik Desteği: Software, Direct 3D -

Maksimum 640 x 480 çözünürlük

Multiplay: Yok

Extra: Yok

LEVEL KARNESİ

# NATIONS - WW 2 FIGHTER COMMAND

Radar yok, güdümlü füze yok. Sadece gözleriniz ve makineli tüfekleriniz...Ve kaderle olan randevunuz...

Yapım: Psygnosis

Dağıtım: Psygnosis

Tür: Uçuş Simulasyonu

Web: www.psygnosis.com



**A**slında bu oyunun benimle olan macerası pek hoş başlamadı.

Çünkü ilk defasında oldukça düşük kapasiteli bir sistemde kurup oynamak zorunda kaldım, gördüklerim karşısında da resmen tiksinip CD'yi odanın uzak bir köşesine postladım. Fakat sonradan Sinan bunu yazmak zorunda olduğunu ısrarkeş bir tavırla vurgulayınca oturup yeni topladığım sistemde tekrar oynamak zorunda kaldım. Aslında buna bayılıyorum, yani Sinan'ın ısrarkeş ve tehditkâr tavırlar takınmasına, aynı Bugs Bunny gibi oluyor adamın o şirinlik muskası surati, nihahahahaha... (şen bu akşam geleceksin değil mi buraya, yoo ne tehditi canım, sadece havuç - BLX) Evet ben Bugs Bunny severim, şu yaşma geldim hâlâ da oturup seyredirim, buna itirazı olanlar lütfen tek sıra olsunlar, çünkü bu zirh delici mermiler oldukça pahalı, fazla harcamak istemiyorum. Neyse, Bugs konusunu böylece kapatıp oyuna geçelim. Evet ne diyordum, bu oyun aslında oldukça iyi

bir yapım olabilirmiş, tabii yapımcılar biraz daha uğraşmaktan kaçınmasalardı. Fakat herşeye rağmen şu kesin ki bu oyunun detayına inebilmek için eşek gibi güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak.

## Dünya akıp geçiyor gözlerimin önünden...

Nations'ı ilk olarak Pentium 200 MMX işlemci, 64 MB RAM ve 4 MB Diamond Monster ekran kartı içeren bir sistemde çalıştırmıştım. Sonuçlar tam anlamıyla faciâ oldu, her ne kadar bu sistem belirtilen minimum özelliklere aşağı yukarı uysa da, oyun çalışmaktan başka bir şey yapmadı denebilir. Savaş alanında birden fazla uçak olduğunda sistem çökmeye noktasına kadar yavaşladı, grafikler ise Voodoo işlemciye rağmen düşük grafik hafıza nedeniyle berbat bir haldeydi. 8 bit renkler ve düşük poligon sayısı yüzünden ne uçaklar uçağa, ne de görsel efektler bir halta benziyordu. Sonra ki denemem ise çok daha güçlü bir sistemle oldu, P3-500 işlemci, 128 MB RAM ve 32

MB TNT-2/M-64 grafik kartı takılı bir makinede oyunu tekrar oynadım. O zaman işin rengi değişti, dananın kuyruğu koşturdu, zurna zırt dedi, çanak çömlek patladı. Öncelikle Nations P3 işlemcilerin yüksek kapasitesinden faydalanabilmesi için hazırlanmış, bu yüzden bu tür bir işlemcide özellikle ışık efektleri çok daha mükemmel bir hal alıyor. Bunun yanısıra TNT 2 işlemcili ekran kartı 32 bit renk derinliği sağlayarak grafikleri çok daha inanılır bir hale getiriyor, günbatımı ve deniz neredeyse gerçek gibi görünüyor. Tabii gra-

karışmıyor. Tabii bunda kullandığınız uçakların İkinci Dünya Savaşı araçları olması da büyük rol oynuyor. Öncelikle etrafta Alman V-1 roketleri dışında güdümlü bir füze görmek mümkün değil, radarlar ise o dönemde henüz hafif avcı uçaklarına yerleştirilecek kadar ufalıp becerikli bir hâl almamış. Bu yüzden tüm güvenebileceğiniz gözleriniz ve uçuş beceriniz. Ancak tabii oyun size bu noktada birkaç şekilde yardımcı oluyor, mesela T tuşuna basarak uzaktaki düşmanları ekranda ikonlarla görebilirsiniz. Ayrıca ma-



fik kartı oyunun yapısından kaynaklanan hatalara çözüm bulamıyor, mesela alçak seviyelerde uçarken yeryüzünü oluşturan kaplamalarda bazı abartı hatalar bulunuyor. Fakat patlamalar ve kursunların hedefler üzerindeki etkileri gibi görsel efektler gerçekten çok güzel hazırlanmış, insana eski savaş belgesellerinden alınmış hissi veriyor. Uçakların çizimlerine gelince, avcı uçakları ve yer şekilleri gibi unsurlar oldukça detaylı çizilmişler, bir geminin üzerinden geçerken top bataryalarına dek herşeyi görebiliyorsunuz. Ancak kamyon ve trenler biraz fazla küçük, hedefi bulmak bazen çok zor oluyor.

kineli tüfek nişangâhınız dost bir uçağa yöneldiğinde beyaza dönüşerek sizi uyarıyor. M tuşuyla ekrana gelen harita ise yön bulmanıza çok yardımcı oluyor. Eh, sonuçta bu bir oyun ve böyle kolaylıklar bence gerçeklik duygusunu azaltmayıp aksine oyundan tad almanıza yardımcı oluyor. Aynı şekilde oyunda üç farklı zorluk seviyesi var, ilk seviyede cephane bol ve düşmanlar çantada keklik, ama eğer bu fazla kolay gelirse zorluk seviyesini yükseltebilirsiniz. Aynı durum uçuş dinamikleri için de geçerli, fakat orta gerçeklik seviyesinde bile uçuşlar bir kere işin özünü kaptınız mı oldukça kolay geçiyor.

## Rüzgar kanatlarımın altından...

Nations tipik bir askeri uçuş simülasyonu sayılmaz, herşeyden önce bir ton askeri terimle kafanız

## Dünya uzakta, dünya önemsiz...

Bu oyunun grafikleri güzel ve oynanabilirliği çoğu insanı zorlamayacak seviyede, ancak maale-





sef hiç kusursuz sayılmaz. Öncelikle uçuş oyunlarının neredeyse tümünde olan senaryo eksikliği sorunu bu oyunda da mevcut. Oyunda Alman, Amerikan ve İngiliz taraflarında toplam 45 görev uçuyorsunuz, bu görevler 1941-45 arası çeşitli cephelerde geçiyor. Ne var ki görevleri bağlayan hemen hiçbir hikaye yok, insan kendini bir oyundan ziyade tarih dersindeymiş gibi hissediyor. Bu da atmosferi kötü yönde etkiliyor, nedir yani, bir uçuş oyununa basit bir hikaye oturtmak çok mu zor? Bu malesef programcıların tembelliğinden kaynaklanan bir şey, grafikler iyi oldu mu herşey tamam olmuş gibi davranıyorlar. Bunun dışındaki en büyük hatalardan biri de oyunun kontrollerinin tasarımı, sanki aslında sonradan hatırlanmış gibi joystick desteği neredeyse yok denecek şekilde eklenmiş. Öncelikle Force Feedback desteği yok, ama bundan daha önemlisi oyun içinde analog joystick için ince ayarlar yapmanız imkansız.

Hatta göreve başladığınızda J tuşuna basmazsanız joystick devreye bile girmiyor, bu bir uçuş oyunu için büyük bir hata. Oyun sanki sadece klavye ile oynanmak



Oyundaki görevlerin savaşın farklı yıllarında ve farklı cephelerde geçtiğini söylemiştim. Görevlerin bir kısmı Avrupa, bir kısmı da Afrika cephesinde geçiyor. Arada birkaç tane de Atlantik üzerinde

için tasarlanmış, ama ne var ki bu şekilde doğru düzgün oynatabilmek çok zor. Bir diğer zayıf nokta da filonuzdaki diğer adamlarla olan iletişiminiz, verebileceğiniz sadece dört komut var, ve onlara da genellikle pek kimse uymuyor. Kanat adamı yapay zekası biraz fazla düşük, çoğu zaman tüm işi siz yapmak zorunda kalıyorsunuz, bu da pek hoş değil, özellikle kalabalık bir grubun ortasına düşmüşseniz. Yine de elemanlar iyi kötü çarpışıyorlar, ancak bu pırpırların huyundan midir nedir, savaşlar nispeten yavaş geçiyor.

### Şimdi bulutların kucağında özgürüm...

geçen görev mevcut. Her görevde o dönem ve cepheye has uçakları kullanıyorsunuz, mesela Amerikalıların savaşın ilk döneminde Afrika cephesine gönderdikleri hantal Curtiss P-40 birkaç görev boyunca sizin kahrınızı çekiyor. Öte yandan Alman tarafında oynarken savaşın sonuna doğru son bir ümitle cepheye sürülen Me-262 jet uçağını kullanma fırsatını buluyorsunuz. Haritalar gerçek dünyadan birebir aktarılmış, ancak yine de oyun dünyasının büyük bir kısmı, özellikle Güney Fransa, İngiltere ve Kuzey Afrika düz tepsi görünümünden kurtulamamış, halbuki buralar o kadar da düz alanlar değildir. Fakat özellikle okyanus kıyıları ve kanal sahilleri çok gerçekçi çizilmiş, buralardaki küçük balıkçı kasabaları bile binalarıyla mevcut. Hatta bir



görevde Paris üzerinde uçarken göğe yükselen Eiffel kulesini de görebiliyorsunuz, ancak zemin böylesine büyük bir şehrin binalarıyla doluyken işlemciniz de inceden su koyvermeye başlıyor. Bulutlar ve sis de unutulmamış, özellikle de o meşhur İngiliz sisi, bir defasında resmen ekran bembeyaz kesildi ve sisten kurtulabilmek için neredeyse yere değerek uçmak zorunda kaldım. Fırtına bulutları biraz köşeli görünüyor, fakat içlerine doğru yükselmeye başlayınca gerçekten de üç boyutlu olduklarını anlıyorsunuz. Yani oyun aslında çok detaylı düşünülmüş. Fakat bir çatışma esnasında tanık olduğum bir olay vardı ki, resmen "OHA!" tepkisini vermeye mecbur oldum. Nedir, nedir? Azzzzz sonraa!!! Drrannkkk!!!

### Şeytan ayrıntıda gizlidir...

Tam Manş üzerinde bir FW-190 ile "elim sende" oynuyorduk ki birden tuhaf bir vinlama sesi ortamı doldurdu. Önce anlam veremedim ve etrafı daha iyi görebilmek için hemen dış kamera açısına geçtim. Ve ne göreyim? Bir UFO benim uçağımın hemen yanında benimle beraber

Alternatif	
<b>World War II Fighters</b>	
Sayı/Puan	Şubat 99 8/10
<b>European Air War</b>	
Sayı/Puan	Nisan 99 8/10

manevra yapmıyor mu? Birkaç saniye neredeyse dibimde uçan yuvarlak cisim daha sonra hızla uzaklaşıp kayboldu. Şimdi, bilenler bilir, İkinci Savaş yıllarında hemen her cephede pilotlar bu türden uçan araç raporlarını sık sık verirdi, özellikle de büyük çatışmaların olduğu bölgelerde bu esfarengiz ziyaretçiler çok sık gözükürdü. Herkes de "Foo Fighters" adı takılan bu araçları karşı tarafın gizli silahı sanıyordu. Ancak savaşın sonuna kimsenin böyle araçlar yapmadığı ortaya çıktı ve tüm o raporlar UFO literatürüne geçti, hem de resmi olarak. Yani bir bilgisayar oyununda bu denli detaya giren adamlara bir an için de olsa saygı duymamak elde değil, sanırım aralarında UFO meraklıları da var, üstelik şu ufak olay benim oyuna bakış açımı öyle değiştirdi ki anlatamam. Neyse, lafı uzatmayalım, tüm eksiklerine rağmen Nations kötü bir oyun sayılmaz, eğer güçlü bir sisteminiz varsa size ekran karşısında bir hayli vakit öldürtebilir, bir bakın derim.

**Mad Dog**

### Grafikler

Sisteminiz yeterince güçlüyse gözlerinizi bayram edecek demektir. Nations tüm hatalarına rağmen gerçekten güzel.

### Ses ve Müzik

Ses efektleri vasaat sayılır, sebabi de kokpit doldurucu yoğun motor gürültüsünün diğer her sese baskın gelmesi.

### Oynanabilirlik

Joystick ayarlarının imtal edilmesi büyük hata, onun haricinde Nations her yetenekte oyuncuya hitap edebilen bir uçuş oyunu.

### Atmosfer

Yine aynı sorun, ortada bir hikaye, bir senaryo mevcut değil. Ayrıca bazı görevler çok çabuk bitiriyor.

## LEVEL Notu

70

Bu oyuna bir senaryo eklense ve üzerinde biraz daha çalışılabilir. Hiç bile plabildi. Ancak genel olarak ele alındığında vasaatın çocuklarına okamıyor.

**Minimum:** Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB Harddisk Alanı, 4 MB 3D Grafik Kartı

**Önerilen:** PentiumIII 500, 128 MB RAM, 200 MB Harddisk Alanı, 16 MB 3D Grafik Kartı

**Grafik desteği:** Direct3D - Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

**Multiplay:** İnternet üzerinden 16 kişi (herkesin CD'sinin olması lazım)

**Extra:** UICBar hareket sensörü desteği

LEVEL KARNESİ



# SID MEIER'S ANTIETAM

Antietam, Amerika iç savaşında bir dakika içinde 5000 insanın öldüğü en kanlı çarpışmadır

Yapım: Firaxis

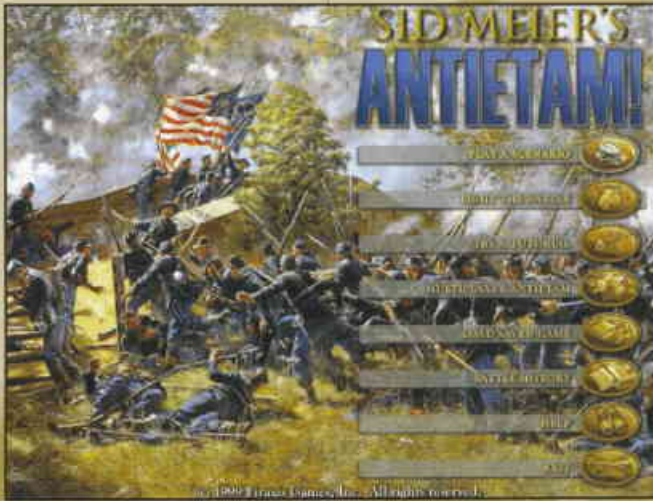
Dağıtım: Firaxis

Tür: Real Time Strateji

Web: www.firaxis.com

**S**avaşın ne büyük bir facia olduğunu anlamak için savaşı yaşamak gerekmiyor. Akşamın haberlere kulak kabartıp bu gün hangi savaşta

bolgede, derin nehirler ve bir kaç küçük köprüyle çevrili bir alanda iki ordunun karşılaşması sonucu tam bir gün boyunca süren çarpışmalarda ölen insanlar ve



geçen çarpışma esnasında, 100 metrelik açıklığı geçmeye çalışan beşbinden fazla asker bir dakika içinde dünya değişmiş ve bu tarihe bir rekor olarak geçmişti. İşte bu hata kabul etmemiş kritik savaş konuları alan Sid Meier, Gettysburg'dan sonra bir devam oyunu olarak hazırladığı Antietam'la strateji severleri bir kez daha kaçırmaktan vurnmaya çalışıyor.



air olması kötü görüldükleri anlamına gelmiyor. Quake 2 motorunu kullanan Half Life'in ve onun modlarının hatta görev pakettlerinin hala en sevilerden biri olarak oynanan oyunları gibi, Gettysburg'un grafikleri de hala güzel ve oynanabilir görünüyor.

Antietam'ın eski motoru kullanıyor olmasının bir avantajı da, eski oyunun başansı kanıtlanmış oyun sistemini de kullanabiliyor olmamızdır. Hala, kalabalık ordumuzu bir kaç mouse sürüklemesi ile hareket ettirebiliyoruz ve hala kalabalık ordumuz içinden istediğimiz birime kolayca ulaşabilmemizi sağlayan büyük ve okunaklı butonlarımız var. Bir de şöyle düşünün, Sid bu oyunda biraz daha gelişme yapmayı, oyundaki bütün yazılar ve kontrol düğmeleri Operasyonel Art of War serisindeki gibi benzer olabilir.

### Grafiklerin Güzelliği

Grafikler ilk oyunla ayrılmış gibi görünseler de oyunda küçük de olsa gelişmeler yapılmış elbette. Daha büyük savaş alanı aynı zamanda biraz daha dinamik hale getirilmiş. Pek çok farklı yer seklinin bulunduğu haritalarda birimlerinizi nereden ne zaman geçireceğinizi dikkatlice

kaç kişinin olduğunu, kaç yüz bin insanın eysiz kaldığını, kaç yüz bin insanın açlık sınırında yaşadığını duyduğumuzda yaşadığımız için mutlu olabiliyoruz. Başkalarının acılarına uzulürken, Bazen biraz geriye bakıp geçmişten ders almak da aynı sonucu doğurabiliyor. Antietam gibi, bir dakika içinde beşbin insanın öldüğü bir savaşı inceledikçe savaşın da, dünyadan da, insanlardan da nefret edebiliyoruz.

Amerikan iç savaşının en kritik günlerinde, Antietam denen

o gün Amerikanın ve dolayısıyla dünyanın geleceğini değiştirmişlerdi.

Tam gün boyunca süren savaşta özellikle sa-



başarı üzerine Sid amcamızın devam oyunu niteliğindeki Antietam'ı hazırladığı anlaşılıyor ancak Antietam yasadır bir devam oyunu olmaktan öte, Gettysburg'daki heyecanı yeniden yaşatan etkileyici bir oyun olarak görünüyor. Nereden mi vardı bu kararı?

Gettysburg la aynı oyun motoru üzerine kurulu olan Antietam grafikleri açısından birkaç sene eskide kalmış gibi görünüyor. Ama grafiklerin iki sene öncesine

burgün başansı üzerine Sid amcamızın devam oyunu niteliğindeki Antietam'ı hazırladığı anlaşılıyor ancak Antietam yasadır bir devam oyunu olmaktan öte, Gettysburg'daki heyecanı yeniden yaşatan etkileyici bir oyun olarak görünüyor. Nereden mi vardı bu kararı?



kolayca ulaşabiliyorsunuz. Birliğinizin kaç isabet kaydettiğini, kaç isabet aldığını görüp saldırınızın veya savunmanızın etkisi hakkında fikir sahibi olabiliyorsunuz. İsabet kaydetmekten çok isabet alan bir birliğinizin acilen siper alması gerektiğini de tabii ki buradan bana söyletmeyeceksiniz, değil mi?

İki oyun arasındaki belki de en büyük fark, Gettysburg'un üç günlük bir zaman dilimini, Antietam'ın ise sadece bir günü konu alması sayılabilir. Sabah 5:50'de

planlamanızın gerekeceğini de söylemeliyim. Zaten, gerçek hayattaki Antietam savaşı da büyük çoğunlukla hangi birimin ne zaman nerden geçmesi üzerine kurulu bir taktik sorundu çünkü onbinlerce askerin, bir kaç ufak köprüden geçmeye çalışması, köprüyu atış menziline almış rakip askerler için eğlenceli olsa da, köprüden geçmeye çalışanlar için yeterince büyük bir sorundu. Sizin de bütün oyun boyunca, askerlerinize köprüleri ele geçirmeye çalışacak ve elinizdeki köprüleri kaybetmemek için uğraşacaksınız.

Zaman kısıtlı görevlerden oluşan Antietam'da, size gösterilen bölgeyi belirlenen zaman içinde ele geçirmeniz gerekcek ancak siz hedefinizi ele geçirdikten sonra da oyun zamanı çalıştırmaya devam edeceğinden, bu kez de savunma yapmaya başlayacaksınız. Dolayısı ile taktiklerinizi belirlerken sadece saldırı üzerine değil, saldırıp hedefi ele geçirdiğinde muhtemelen çok bitkin ve harap düşecek birliklerinizle, hedeflerinizi hızlıca savunmaya alabileceğiniz taktikler de uygulamaya zorunda olduğunuzu unutmalısınız. Mesela, bir hedefi toplar ve tüfeklerle iyice dövüp yumuşattıktan sonra süvarilerinize saldırı emri vermeden önce toplarınızı da harekete hazır hale getirip, hemen süvarilerinizin arkasından göndermek ve süvariler hedefi ele geçirmesi için tekrar saldırmasına olanak vermeden arkadan gelen toplarla hedefte güçlü bir savunma bölgesi kurmak başarıya ulaşmak için iyi bir taktiktir. Ama bu oyunda deneyebileceğiniz ve başarıya ulaşabilecek daha pek çok taktik bulunduğundan her şey yine sizin generallik yeteneğinize kalmıştır.

Oyundaki olumlu bir gelişme de Gettysburg'daki şu sınır bozu-



cu, "ama bu yapılmaz ki generalim." Mesajı ile ilgili. "Ben generalim, ne demek yapamam! Niye yapamıyorsunuz?" diye tepinmeniz için Sid oyun bazı eklemelerde bulunmuş ve artık adamlarınızın neyi neden yapamadıklarını da öğrenebiliyorsunuz. Böylece emirlerinizin uygulanmasını engelleyen nedenleri daha çabuk öğrenip, onlem olarak stratejinizin mahvolup gitmesini önleyebilirsiniz. Aynı şekilde bir saldırının ortasında bile bir biriminizi seçip onunla ilgili detaylı istatistiklere

günün ilk ışıkları ile başlayan oyun 10 saat boyunca devam ediyor ve siz o günün her saniyesini canlı canlı yaşıyorsunuz. Efbette sadece bir gün süren bir oyunda yeni birlikler üretmek, rahat rahat takviye birlikler sevk etmek gibi lüksleriniz olmadığından elinizdeki her bir askeri son derece cimrici kullanıyorsunuz ki bu kıstaslar oyuna aynı bir heyecan katıyor. Yani, ekranda yere düşüp ölen her askerinizle birlikte siz de ölüyorsunuz. Gün içinde bazı takviyeler alıyorsunuz ama bunlar



## Alternatif

### Gettysburg

Sayı/Puan İncelenmedi

ancak akşam saatlerine doğru savaş alanında olabiliyor.

### Anneeee! Bittiii!

Antietam, fazlasıyla Gettysburg'u hatırlatsa da bu onun için eksi değil artı bir puan olarak kabul edilebilir. Savaş alanındaki sesler, bağış çağrısı, patlamalar, geberen askerler, koşuşan atlar her şey yeterince yüksek bir atmosfer yaratıyor. Sid, bundan sonra bir Gettysburg klonu daha yapmayı planlıyorsa grafik motorunu biraz geliştirse iyi olur ama her zaman dediğim gibi, konu, oynanabilirlik ve sesler iyi olduğu sürece grafikler daima ikinci planda kalır. Hala eski Quake motorlarında yapılmış FPS modları oynadığımızı hatırlarsanız belki bana hak verirsiniz. Antietam'ı oynayın ve savaşmanın, ondeki askerlerin ölüp yerine yenilerinin geçtiği, sonra onların ölüp yerlerine yenilerinin geçtiği, durmaksızın karşılıklı ateş etmek demek olduğu klasik RTS'lere benzeyen eski günlerde ölmenin ve öldürmenin ne kadar ucuz olduğunu bir kez daha hatırlayın.

Cem Şancı

## Grafikler

İki senelik öncünün grafiklerinde fazla bir gelişme yok ama hala güzel ve oynanışı yüksek görünüyor.

## Ses ve Müzik

Amerikan iç savaşındaki marşlar her zaman yeterince gaza getirdi olmuştur. Ancak seslerde ilk oyuna göre değişiklik yok.

## Oynanabilirlik

Antietam'ı Gettysburg'un aynısı olmasına rağmen sevdiğini ve kabul ettiren şey, oyun sisteminin kullanıcıya kolaylığı sağlamasıdır.

## Atmosfer

Oyuna konu olan savaş hakkındaki bilgi aramanıza neden olabilecek kadar sürükleyici bir atmosfer.

## LEVEL Notu

83

Yanlış bir taktiğin beş on bin ölü anlamına geldiği günlerde geçen bir stratejinin tadını sonuna kadar çıkarırsınız.

**Minimum:** Pentium 133, 32 MB Bellek, 70 MB Harddisk Alanı

**Önerilen:** Pentium 166, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

**Craftık Destegi:** Software — Maksimum 800 x 600 çözünürlük

**Multiplay:** Heat, NET, Zone, A9, Modem üzerinden 8 kişi (Özellikle CD İzzam)

**Ekstra:** Direct Sound 3D

LEVEL KARNESİ

# CREATURES 3

İşte size tüm zamanların en zararsız (ve de yararlı) oyunlarından biri!

Yapım: Mindscape

Dağıtım: Mindscape

Tür:Strateji

Web: www.creatures3.com



**M**indscape'in Creatures 3'u size hep istediğiniz ama yapamadığınız bir şeyi yapma imkanı veriyor! Bu bir çeşit hamamböceği besleme oyunu, üstelik çocuklar için değil. Sakın bu sözlerden oyunun çok kötü olduğu sonucu falan çıkarmayın, sadece ve tek kelimeyle, hayır iki kelimeyle bütünüyle gereksiz. Ama bir oyundan çıkar sağlamayı ummak gibi bencillikleriniz yoksa yazının devamını da okuyun, ilginizi çekecek şeyler bulabilirsiniz. Ayrıca Creatures serisini bütün diğer bilgisayar oyunlarından ayıran bir özelliği var; üstün yapay zekası. Oyunda yaratıklarınız level atlayarak değil yavaş yavaş gelişiyorlar, öğrenerek ilerliyorlar.

## Hamamböceği mi Kelebek mi?

Oyunun hikayesi azıcık absürd ama son derece yaratıcı: Bundan binyıl kadar önce Shee adındaki meraklı bir uzaylı bir takım genetik çalışmalar sonucu yeni bir tür yaratmıştır. Adlarına Norns dediği bu yaratıklar (bençe kısaca hamamböceği de diye bilirdi) doğuştan zeki ve meraklı tiplerdir (tıpkı hamamböcekleri gibi). Sonra bir gün her nedense kaptan Shee Norn'larla paylaştığı uzay gemisini terk eder ve zavallı yaratıklarımız yapayalnız kalırlar. Buna gönlü razı olmayan siz iyi yürekli oyuncular da bu noktada devreye girip dışardaki teh-

likelere karşı savunmasız olan ve zaten topu topu yedi saatlik bir hayat süresine sahip (yoksa onları kelebeğe mi benzetseydim) Norn'ları himayeniz altına alıyorsunuz. Zaten oyuna devam ediyorsanız ve kendinize bunu neden yaptığınızı soruyorsanız büyük ihtimalle alacağınız cevap "ama onların bana ihtiyacı var!" gibi bir şey olacak. Ben bu soruyu kendime sorduğumdaysa aldığım cevap şuydu: "Sinan öyle istiyor, hrrrl!"

Oyuna başlarken iki seçeneğiniz var (devam etmek ya da hemen vazgeçmek... demek istiyorum, demeyeceğim); bir dişi ve bir erkekten oluşan hazır bir Norn ailesi ya da sadece yumurtalar. Yani doğduğu andan itibaren sizin gözetiminizde hayata atılacak olan bebek Norn'lar. Bebek Norn'lara hayatın gerçeklerini öğretmek için yapmanız gereken şey şu; gidip çevredeki nesnelere tıklıyorsunuz ve bir konuşma balonu çıkmasını bekliyorsunuz. Bu, siz ve bebeğiniz hamamböceği arasındaki en temel iletişim metodu. Ama bu işi sıkıcı buluyorsanız ve veletlerle uğraşmam diyorsanız onları öğrenme odasına (Learning Room diyorlar buna) da gönderebilirsiniz. Burada öğrenme makinasını (Learning Machine yani) Auto Teacher (bunun Türkçesi de otomatik öğretmen oluyor, ki hiç hoş değil) konumuna getirirseniz kuzucuklarınız sizi hiç yormadan konuşmayı öğreneceklerdir. Yete-

rince mürekkep yaladıklarına karar verdikleri zaman odayı terk edecekler ve aslında mesele burada başlayacak. Bundan sonra bütün böcekler gibi her buldukları deliğe girip her şeyi koklayarak (tam olarak yaptıkları şey bu olmasa da) çevrelerini tanımaya çalışacaklar. Bu arada yavaş yavaş yetişkinlerin dünyasıyla da tanışmaya ve tabii onlardan etkilenmeye başlayacaklar. Eğer ağız bozuk bir nesil istemiyorsanız onları pis büyüklerden uzak tutmalısınız.

Bütün bunlar size de son günlerin en çok konuşulan oyunu haline gelen The Sims'i animatlıyor mu? Animatmalı, ama aralarında büyük benzerlikler kurmaya çalışmayın. Sadece bir canlının kendi gündelik hayatındaki etkinliklerinden sorumlu olmanız, yani iki oyunun mantığı benziyor birbirine. Onun dışında karşınıza çıkacak olan her şey pratikte çok farklı. Eh, sonuçta biri insan, biri Norn (yaratık ya da hamamböceği ya da kelebek ya da velet değil).

## Çocuk Yetiştirme Sanatı

Oyunun iyi yanlarından biri her türlü ihtimalle açık olması. Yani büyümekte olan Norn'unuzla yeterince ilgilenmeseniz de başının çaresine bakabiliyor, kendi kendine bir yol çiziyor. Gerçi başını belaya sokması, hatta feci bir şekilde ölmesi de mümkün ama o kadar da ihmalkar olmazsınız herhalde. Ancak amacınız onun sa-

dece hayatta kalmasını değil, daha yetenekli, zeki, vatana gemiye hayırlı bir evlat olmasını da sağlamaksa ilgi göstermeniz gerekiyor. Gelişimine ne kadar katkıda bulunursanız Norn'unuz o kadar zeki oluyor. Çevredeki herhangi bir nesneyi kendi başına tanımamasını beklemek yerine gidip ona bunun ne olduğunu söylerseniz kafasını çalıştırmasına yardım etmiş oluyorsunuz. Ama her söylediğinizi hemen anlamasını beklemeyin, bazı şeyleri defalarca açıklamazsanız anlamamakta direnmiyorlar.

Neyse ki bu şirin çocukluk evresi (yani yavru böcük olma hali) çok uzun değil, toplam hayatlarının ortalama bir saatini alacak. Bundan sonra bütün canlılar gibi üreme dürtüsüyle kendilerine bir eş arayacaklar. Ama çocuğumun kiminle olacağına ben karar veririm diyorsanız o eşi sizin seçme şansınız da var. İşte bu noktadan sonra sabrınızın sınır ayarlarıyla sakın oynamayın, bütün suç kalabalık ve geveze Norn ailenizde. Evet, bir anda çevrenizde bitmek tükenmek bilmeyen ihtiyaçları ve kapanmayan çeneleriyle, her şeye burnunu sokan bir grup Norn türeyecek (oyunda aile planlaması seçeneğinin olmaması çok kötü). Üstelik çevrede bir sürü tehlike var ve aileden biri her an kendini tehlikeye atabilir.

Oyun içindeki, yani gemi içindeki düşmanlarınız geminin farklı ortamlarında yaşayan diğer canlı türleri. Bunlar arasında çok çeşitli





böcekler, piranhalar ve ölümcül bakteriler var. Ancak Norm'larınız için asıl tehlikeli olanlar kendileri gibi daha gelişmiş türler. Gemide sizinkilerden başka iki ayrı gelişkin ırk var; Ettin'ler ve Grendel'lar. Norm'lar hiçbir şekilde savaşmaya ya da zarar vermeye eğilimi olmayan, aşırı meraklarını bir yana bırakırsak hiçbir kötü huy taşımayan saf yaratıklar. Ama komşuları için aynı şeyleri söylemek mümkün değil. Grendel'lar Norm'larınızdan birini yakaladığında onu öldürüne kadar hırpalamaya devam eden iğrenç yaratıklar. Bu yetmezmiş gibi yumurtalara karşı da son derece saldırgan tavırlar sergileyecekler. Yani, bir Grendel bir Norm yumurtasını gördüğü yerde yok eder önermesini unutmamanız gerekiyor. Dolayısıyla yumurtalarınızı Grendel'ların erişemeyeceği yerlerde, mesela kuluçka odasın-

da (Incubation Room da denebilir) saklamaya dikkat edin.

Peki ne olacak? Kötü ruhlu Grendel'ların yaptıkları yanlarına kar mı kalacak? Tabii ki hayır! Tıpkı dünyadaki gibi Shee'nin gemisinde de ilahi adalet var. Ve bu gemideki adaletin adı Agent; Norm'larınızın savunmasını sağlamak için kullanabileceğiniz makineler.

### Nefs-i Müdaafa

Agent'ları ne kadar verimli kullanacağınız tamamen sizin yaratıcılığınıza kalmış. Çünkü bu makineleri farklı şekillerde bir araya getirdiğinizde farklı silahlara dönüşüyorlar. İsterseniz yakınlardaki bir Grendel'in kokusunu alıp sizi uyarın bir dedektör yapabileceğiniz gibi yaralı Norm'larınızı derhal revire ışınlayan bir teleport aleti de üretebilirsiniz. Ama

yaptığınız şeyler dış fırçalama makinası, yumurta kırma cihazı gibi hiçbir işe yaramayan şeyler olursa Creatures Developer's Program (bunu da kendiniz Türkçeleştirin) hizmetinizde. Burada kafanızı karıştıran kombinasyonlar yerine içindeki mucitleri heyecanlandıracak şeyler bulabilirsiniz. Ancak ürettiğiniz Agent'ları nerelere yerleştirdiğinize dikkat edin çünkü hem sevgili komşunuz Ettin'ler bunları çalışmaya çok hevesli hem de doğru silahın doğru yerde bulunması gibi bir gerçeğiniz var. Gerçi Norm'larınız öyle ya da böyle olup gidecekler ama kısa hayatlarını olabildiğince güvende geçirmelerini sağlamak size bağlı.

Oyunun grafikleri oldukça detaylı ancak bu ilk bakışta her şeyin fazlasıyla birbirinin içine geçmiş görünmesine neden oluyor. Birbirinden farklı bir sürü animasyonun aynı anda çalıştığı bölümler önerilen konfigürasyona sahip bile bilgisayarınızı biraz terletebilir. Arayüzü kavramak kolay, geminin farklı bölümlerini ziyaret ettikçe Norm'larınızı takip etmenizi kolaylaştıran sistem kullanışlı. Oyun içindeki her türlü nesneyi tanımlamak için başvurmanız gereken adres Agent Help. Bunun dışında daha önce de belirttiğimiz gibi bir nesneye tıkladığınızda hakkında detaylı açıklamaların yer aldığı bir balon belfirecek. Bu bilgileri okuyun, ne de olsa başlangıçta siz de o gemide en az yavru Norm'larınız ka-



### Alternatif

#### The Sims

Sayı/Puan Mart 2000 92/100

dar yabancısınız. Bir de ekranın sağ kenarında bulunan üç düğme sürekli iş görecektir. Bunlardan biri Norm'larınız hakkındaki bilgileri, bir seçenekleri, diğeri ise inventory'yi gösteriyor.

### Son Olarak...

Son olarak en başta da dediğim gibi Creatures 3 kesinlikle zararsız bir oyun, sizi çok fazla sinir edecek, heyecanlandıracak, korkutacak hiçbir yanı yok. Ama keşke gerçek bir çocuk oyunu olsaydı, yani daha az karmaşık bir oynanış, daha basit bağlantılar, daha kolay algılanabilir bir çevre; o zaman amacına ulaşmış bir oyun olurdu. Ya da Mindscape bunun tam tersi üzerinde dursaydı, yani gerçek bir yetişkin oyunu için çalışsaydı. Daha hareketli, hızlı bir oynanış, daha gelişmiş yaratıklar, daha zorlayıcı bir strateji öğesi, daha büyük bir gemi... Creatures 3 şimdiki haliyle ancak oyun oynamaya yeni başlayan yetişkinlere önerilebilir. Aslında onların sayısı da az değil. Her şeyi rağmen iyi niyetli ve sabırlıysanız hepimize önerebilirim bu oyunu. Norm'larla tanışın, belki sizinkiler hamam böceğine benzemez!

Serpil Ulutürk

### Grafikler

Olmaması gerekenden daha fazla detay var gibi geldi bana; bu pek rastlanan bir şey değil.

### Ses ve Müzik

Bir bebeğin sürekli müzandanmasına ne kadar katlanabiliyorsunuz? O kadar katlanabileceksiniz. Müzikse temaya göre fazla ağır.

### Oynanabilirlik

Evet, tabii, oynanabilir bir oyun bu. Çocuklar için biraz karmaşık, yetişkinler için biraz basit olabilir ama herkes oynayabilir.

### Atmosfer

Daha önce hiç uzay gemisinde bulunmadım ama burdakinden biraz daha farklı olduğuna neredeyse eminim.

## LEVEL Notu

62

Ne saatlerce bağından kalkamayacağınız kadar sürükleyici ne rüyalarınıza girecek kadar etkileyici ne de oynadığınız sırada kalbinizi yerinden oynatacak.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 300

MB Harddisk Alanı

Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 400

MB Harddisk Alanı

Grafik: Software — Maksimum 800 x 600

çözünürlük

Multiplay: Yok

Extras: DirectSound 3D

LEVEL KARNESİ





# MOBILE 1 RALLY CHAMPIONSHIP

Ne yağmur, ne çamur ne de kar...Hiçbiri durduramaz komandoyu (!??)

Yapım: Actualize

Dağıtım: Magnetic Fields

Tür: Yarış

Web: www.rallychampionship.co.uk

**N**e diye şaşırıyorsunuz? Askere gidiyoruz işte, ben ne dediğimi biliyor muyum sanki? Yazdığım oyunun ralli olduğunun ben de farkındayım ama bir kez havaya girdim

lan bu adamlar, gurur yapmışlar, ve tam iki sene boyunca oturup "Hani kovduğun fakir bir genç vardı" demelerine elverecek, en az NFS kadar kaliteli bir ralli oyunu hazırlamışlar. İşte Mobile 1

Ralli yarışlarının diğerlerinden farkı büyük ölçüde doğal bir ortamda, yol üstündeki kasisler, çamur birikintileri, bazen 180 dereceye varan virajlarla dolu pistlerde geçmesi. Uzunca süren yarışlar savrulma, devrilme, kopan parçalara alışmayı ve makine ile sürücünün gerçek anlamda bir bütün olmasını gerektirir. Rally Championship benim gördüğüm kadarıyla bu hissi tam anlamıyla yansıtıyor. Ki, öyle olmasaydı benim ilgimi çekmezdi çünkü yarış oyunları özellikle sevdiğim bir tür olmadığından çok iyi olmayanlarla pek fazla oyalanmam. Ama Rally Championship geçen ay benim en az 10 saatimi yemeyi başardı. Tabii bunda, en kısıtı 6, en uzun 32 dakika süren pistlerin de payı yok değil.



ze oyunun grafiklerinden dem vurmaya başladım. İşte o zaman tikanırım, söyleyecek laf bulamam, kurur kalırım şuracıktan. Neden, çünkü Rally Championship bir yarış oyununda şimdiye kadar görülmemiş en iyi grafiklere sahip



Arabaların kaplamalarından pistlerin üzerindeki en ince detaya kadar herşey gerçek gibi. Güneşli bir havada yarıştığınızda, ağaçların arasından süzülen güneş ışığı gözünüzü alacak. Sisli bir havada, yağmur altında yarışırken ekranın dibine girip sileceklerinizin bozulmaması için dua edeceksiniz. Ve eğer oyunu kokpit görüntüsünden oynarsanız, şimdiye kadar hiçbir yarış oyununda hissetmediğiniz kadar kendinizi "orada" hissedeceksiniz. Takla attığınızda uçup giden kaporta parçaları, sola sürttüğünüzde kopan ayna, arkaya yapışan çamur kütleleri. Bu oyunun aşırı bir "gerçekçilik düşkünü" tasarımcısının elinden geçtiği belli oluyor.



mi, kurtulamazsınız benden!!! Şimdi okuyucu, omuzdan hiza alarak karşıma dizil bakayım. Çabuk, çabuk, çabuk!!! Artık evinde değilsin, o nazik bacaklarını çalıştır, kırveririm yoksa. Bolüüüük, haz-roll! Herkes mevcut mu çavuş? Tamam öyleyse, bugünkü eğitime başlayabiliriz. Konu: PC için nasıl mükemmel bir yarış oyunu yapılır?

## Yaylaları Yurdumun

"Amiga ve Commodore zamanlarını hatırlar mısınız?" gibi bir girişle eski oyunlarla ilişkili bir yazıya başlayan yazarların size asıl demek istediği şudur: "Bakın, ben o kadar zamandır bu piyasadayım ki, daha hiçbiriniz portakal içinde mevcut değilken Joystick sallıyordum". Ne yalan söyleyeyim, ben de bu gruba dahilim. Ve bizim grubun çok iyi bildiği bir oyun vardır, herkesin yıllar boyunca oynadığı yegane yarış oyunu, taa ki Need for Speed gelene kadar tahtı elinden alınmayan Lotus Esprit serisi. Bu seriden tam üç oyun çıkartan Magnetic Fields, Electronic Arts isimli dev gelip de pastayı lüptelene kadar bu işten bayağı ekme yedi. Daha sonra ortamlardan kaybo-

Rally Championship.

Esas olarak bir ralli simülasyonu RC. İngiltere



Ralli Şampiyonasına dahil olan altı rallideki toplam 36 pist, üzerindeki kayalara kadar oyuna aktarılmış. A5, A6, A7 ve rüya makinaları A8 olmak üzere dört kategoride yarışan 22 sedan türü araba da sürüşünüze amade. Bunların arasında Ford Puma, Renault Megane, Honda Civic ve Seat Ibiza gibi hergün trafikte gördüğümüz sedanlar bulunuyor. Tabii, bu araçlar öyle bir modifiye edilmişler ki, herhangi bir kapışma ortamında altınızda bunlardan birisi var ise, rakibiniz gaz pedalına dokunduğunda siz çoktan köye varmış olursunuz.

## Güce İnan Luke!

Başarılı her erkeğin ardında bir kadının olduğu gibi, başarılı bir ralli sürücüsünün yanında da güvenilir bir co-pilot vardır. Son derece zorlu pistler boyunca sizi yönlendiren yardımcı pilotunuz, Rally Championship'te en büyük yardımcınız.

Sürekli olarak yolun ilerisi hakkında bilgi veren co-pilot, gerçekten yarış sırasın-

daki atmosferi arttırıyor ve eğer siz de benim gibi gerçekçilikten yanaysanız, sağ alttaki haritayı ve ilerideki virajları ekranda gösteren okları kaldırıp sadece co-pilotunuza güvenir ve "gücü kullanırsınız".

Diyelim ki bu noktada ben si-



## Denge... Denge İyidir...

Ralli yarışlarında ana fikir, sürekli olarak hareket halinde olmak için gaza köküne kadar basmak değildir. Eğer NFS alışkanlıklarınızı bu oyunda da kullanmaya çalışırsanız, ikinci pist sonunda elinizde direksiyon kös kös START noktasına geri dönersiniz. Rallide, ne zaman gaza yükleneceğinizi, ne zaman arkayı savuracağınızı ve hatta ne zaman duracağınızı hesaba katmanız lazım. Bu nedenle, Rally Championship'in çaylaklara yönelik bir oyun olduğunu söylemek ya-



lan olur. İlk birkaç denemenizde bitiş çizgisini görmeyi hayal dahi etmeyin. Bunun nedeni kimse- nin sizi geçecek olması değil, yoo, bunun nedeni bitişe iki kilo- metre kala patlayan motorunuz, dağılan akslarınız olacak. Eğer yarışın başında gazı kökler, her virajda takla atar, önünüze çıkan her ağaca bodoslama dalarsanız hiçbir yarış bitiremezsiniz. Hız ve güvenlik arasında denge kurma- nız çok önemli, çünkü iki yarışta bir karşınıza gelen garaj ekranında size verilen tamir süresini aşarsanız, bu süre ceza olarak toplam yarış zamanınıza eklenir ki bu da yarış baştan kaybetmeniz anlamına gelir. Özellikle tam bir "beygir gücü" canavarı olan A8 dört çeker sınıfı arabalar kendinizi kaybetmenize yol açabilir, dikkat derim.

Grafiklerden biraz daha bahsetmek istiyorum. Özellikle hava şartlarının oyununa görsel katkısı çok büyük. Mesela yağmur. Ya- vaşça başlayan yağmurun siz hızlandıkça ön camınıza hızla çarpmaya başladığını göreceksiniz. Araba modellerinin de hangi açıdan bakarsanız bakın, son dere- ce gerçekçi görüldüğünü söyle- meliyim. Her yarış bitirdiğinizde seyredildiğiniz tekrarlar sırasında, arabanızı neredeyse müm-

kün olan her açıdan görebiliyorsa- nuz. Ve yarışın çekimini geliştirmiş kes-kopyala-yapıştır seçenekleri sayesinde istediğiniz gibi editleyip, kendi yarış kliplerinizi oluşturabiliyorsunuz. Minik bir detay, ama mükemmelliğin bu detaylarda saklı olduğunu artık biliyorsunuz.

### Bir Şey Duyuyorum Ama...

Rally Championship'in gerçek- çilik, detay ve görsel mükemmelliğine ufak bir ekleme de ses cephesinden geliyor. Her arabanın kendine özgü motor sesleri- nin yanısıra, üzerinden geçtiğiniz yüzeyin toprak, şase veya buz kaplı olmasına bağlı olarak te- kerleklerden çıkan sesler de yeterince gerçekçi. Bunlara ek olarak, çevresel sesler de atmosfere katkıda bulunuyor, yarınlardan geçerken sizi alkışlayan ve resminizi çeken seyircileri bile duyabiliyorsunuz! Müzikler hakkında ise yorum yapmak istemiyorum, techno'dur, mutlaka seveni vardır diyorum.

Rally Championship'te yarış- mak için dört seçeneğiniz var: British Mobile 1 Rally, A8 Rally, Time Trial ve Arcade. Bunlardan ilk ikisi 36 pistten oluşan büyük ralli müsabakaları, A8 rallisini aç- mak için İngiltere rallisini tamamlamış olmanız gerekiyor. Time Trial da klasik, her yarışta olan birisinin en iyi zaman rekorunu kır- ma zimbirtısı. Arcade ise, gerçek rallideki pistte tek başına yarışıp, do- ğa ve makine ile mücadele etme konseptinden hoşlan- mayanlar için, bilgisayar rakiplerinin de katıldığı bir yarış tarzı söz konusu. Bu seçenekte Magnetic Fields

kanımca Need for Speed fanları- na da hiyap edebilmeyi amaçla- mış, ama kanımca çuvallamış. Neden diye soracak olursanız:

a – Ralli pistleri dardır, bu yol- larda zaman zaman iki araba da- hi yanyana gidemez. Du- rum böyle olunca, önünüzdeki arabayı geçebilmek için ya iki saat geniş bir yola gelmeyi beklemeniz gerekiyor, ya da "IE- EEHH! YETTI GARIIII!" diyip kendi- nizi soldaki yamaca tırmandırmaya çalışıyorsunuz ki bu hareketi- nizin sonucu genellikle kırılan bir aks ve gurur oluyor. Yani dostum; zordur bu yollar, geceleri eşkiya kollar...

b – Tamamen "solo" yarışmak üzerine kurulu olan bir ralli oyununda, böylesi "çoklu oyunlar"a girmeye çabalayan Magnetic Fields, ufak bir detayı atlamış: Ya- pay zeka. Bilgisayar rakipleriniz resmen odun gibi yarışıyor. Sizin arkada veya önde olmanız hiç farketmiyor, ne sizi engelleyip sıkı- kırtırmaya çalışıyorlar, ne de "aman şuna yetişeyim de geçeyim" gibi bir dertleri var. Sabit bir hızla, sabit bir yörüngede seyirle- rini sürdürüyorlar. PC oyunlarından hiç anlamayan güzel bir ar- kadaşımız dahi yemek arasında yaptığı bir yarışta en yakın rakibi- ne altı dakika fark atınca bundan bahsetme gereği duydum.

c – Konu farktan açılmışken, ralli pistleri kapalı parkurlardan oluşmadığı ve rakipleriniz de odun olduğundan, yarış baş- ladıktan iki dakika sonra herkesi geçmişi oluyorsunuz ve bir daha da tamponlarını görmüyor- sunuz. Eee, ne anladım ben bir- likte yarışmaktan?

Bu gereksiz yere uzamış açık- lamadan da anlayacağınız üzere, Rally Championship'i adında belirtilen şekilde oynamak için alın, diğer rakipleri görmek için değil. Haaa, ama dersiniz ki benim evimde network'üm var, kablo netim var, o zaman karış- mam. Bulun kendinize bir rakip yarışın. Eğer böyle bir şansınız yoksa dahi, ekranın ortadan ikiye bölünmesi suretiyle, veya dönüşümlü olarak tek bir bilgisayarda da ar- kadaşlarınızla yarışabilirsiniz.

### Acı Tatlı Anılar

Öhö, oyunu o kadar övdük- ten sonra geldik dikene. Bu

Alternatif	
<b>Colin McRae Rally</b>	
Sayı/Puan	Nisan 99 9/10
<b>Boss Rally</b>	
Sayı/Puan	Eylül 99 6/10



kadar güzel görünen bir oyunun sistem ihtiyaçlarının da ağır olacağı ger- çeğine kendinizi hazırladığınızı var- sayarak şunu söy- leyebilirim. Rally Championship'i tam performansla ve zevk olarak oynamak istiyorsanız bir PIII 550 ve 32 MB belleğe sahip bir ekran kartınız olması lazım. Eğer grafik detaylarından biraz(bayağı) bir düşmeyi kabul ederseniz, emek- tar PentiumIII 350'nizde de rahat rahat oynayabilirsiniz (ne günlere kaldık, PII'ye emektar haaa, vay be).

Uzun lafın kısısı, Rally Cham- pionship, Need for Speed: Porsch- he çıkana kadar PC yarış oyun- larındaki tahtı ele geçirdi arkadaş- lar. Bakalım gelecek ay NFS çıkın- ca neler olacak? Bu arada farket- tiniz mi bilmiyorum.

Uzunca bir süre için Level'a yazdığım son inceleme olacak bu. Ne diyelim, yolumuz buraya kadarmış. Kendinize çok iyi bakın, hayatın sizi ezmesine asla izin vermeyin. Hoşçakalın...

Yaayylalar yaylalaar...

Sinan Akkol

### Grafikler

Muhteşem! Şu güneşe, şu pistlere, şu araba kaportalarına inanamam gelmiyor. Lotus'dan bu zamana çok şey değişti beyler.

### Ses ve Müzik

Kuşlar, yağmur hıptıları, yağışın seyirciler, gecenin sessizliğini yırtan motor gürültü- sù, çirrek böceği. Ama niye techno ? :)

### Oynanabilirlik

Yeni başlayanlar inim inim anlayacak. Ama on- lan düşünün kim değil mi ya? Şase yapıyorum, biraz alıştırma gerekiyor, ama ediyor.

### Atmosfer

Süper! Bir araba yarışının "atmosfer" kate- gorisinde benden bu kadar iyi not alabile- ceğine rüyamda görsen inanamazdım.

## LEVEL Notu

92

İşte sizi uzunca bir süre hız doyuran- cak mükemmel bir oyun. Mutlaka alın ve gerçek arabalarla, gerçek mekanlarda yarışın tadına varın.

**Minimum:** PentiumII 266, 64 MB Bellek, 20 MB Harddisk Alanı, 3DHızlandırıcı  
**Maksimum:** PentiumIII 500, 128 MB Bellek, 650 MB Harddisk Alanı, 32 MB 3D Hızlandırıcı  
**Grafik Desteği:** Direct 3D – Maksimum 1280 x 1024 çözünürlük  
**Multiplay:** Modem, İnternet, A9 ve Aynı Bilgisayarda 8 kişiye kadar (herkesi CD gerektiriyor)  
**Ekstra:** Force Feedback, EAX, Aureal 3D

LEVEL KARNESİ



# JANE'S USAF

Savaşlar gelir, savaşlar geçer. Geriye ne kalır?

Yapımcı firma: Jane's

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: Uçuş Simulasyonu

Web: www.janes.ea.com

**Z**aman su gibi akar, hiç durmadan, geriye dönüp bakmadan yaşar gider insanoğlu. Bazen kafası kızar etrafındakilere, ya da korku alir



akılını, zihni iyice bulanır. Hatırlamaz olur geçmişte yenen naneleri, kanştırılan haltları. Öfke baldan tatlıdır ya hanı, "Haydi" diye bağırır ayağa fırlayıp, "Haydi, gidelim ve yok edelim onları!..."

Onlar dediği kimdir, hiç düşünür mü? Tabii ki hayır, öfke ve sağ-

duyu asla bir arada barınmaz ki aynı kafatasının içinde, nasıl düşünsün adam akıllı uslu? Aslında bir an durup düşünse, "Yahu" diyecektir, "Bu adamlar da benim gibi etten kemikten insan, onlar da benim

gibi fani ölümlüler şu dünya denen handa biraz mola veren, ne halt etmeye gırtlığını sıkıyoruz birbirimizin? Neyi paylaşamıyoruz be adam? Manyak mıyız neyiz?..." Ekmeğ, hava ve sudur insanı yaşatan, ve biraz da anlayışla bir tutam sevgi. Ama bakın, benim son model tanklarım, uçaklarım, kimyasal silahlarım ve hatta nükleer savaş başlıklarım var! Ya elinizdeki herşeyi, buna hayatlarınız dahil, bana verin, ya da kökünüze kibrit suyu! Komik mi, değil mi bilemiyorum, bir Cro-Magnon adamı taş baltayı icad edip de bununla barışsever Neanderthal kabile reislerinin ka-

falarını kırmaya başladığından beri çok zaman geçti, çok şey değişti gibi duruyor. Ama benim durduğum yerden manzara pek öyle görünmüyor. Tabii, artık ka-

faları tek tek kırmak yerine birbirimizin tepesine atacak termonükleer bombalar yapıyoruz, bu çok daha kolay, ama tüm bu akıp geçen asırlar, girilen savaşlar, yığılan kemik dağları bizi mağara devrinden çok daha geriye taşıdı. Artık öl-

dürdüğümüzü bile farketmeden öldürüyoruz.

## Aman Tanrım, biz ne yaptık?!

Hiroşima'ya atom bombasını attığında Enola Gay adlı bombardıman uçağının pilotu bunu

rakıyor, sonra da hayalet gibi ortadan kayboluyorlar. Peki pilotları ne hissediyor? Cevap vermesi pek zor değil, onlara brifingde insanları öldürdükleri falan söylenmiyor. Şu kadar kilo bombayı, şu ve şu hedeflere başarıyla attınız, düşman güçleri ağır kayıplar verdi. Yaklaşık böyle bir şey işte, mekanik çağın mekanik avcılarının mekanik duyguları var artık, bomba hedefe vurmuşsa kafalarda bir memnuniyet ışığı yanıyor, vurmamışsa daha fazla eğitim, daha yeni silahlar gerekiyor. Sonuç olarak ne mi oluyor? Esas işi askeri istihbarat olan bir



firma bilgisayar oyunları sektörüne girip bunların oyununu yapıyor, biz de ağzımız açık oynuyoruz. Babanıza gerçeği, size de şimdilik oyuncağı, eğer uslu çocuklar olursanız ileride size de gerçeklerini kullanma izni veririz.



## Neden? Neden olmasın?!

Jane's aslında oldukça eski bir firmadır, yaptığı iş ise öncelikli olarak askeri istihbarat toplamaktır. Ancak gizli servisler gibi bu istihbaratı kendine saklamaz, kataloğlar ve dosyalar halinde kamuya sunar. Tabii burada "kamu" sözüyle kastedilen kesim benim gibi çutsuzlar değil, daha ziyade bu bilgilerden fayda sağlayacak kişiler. Neyse, işte bu firma sayılır ve teknolojilerle o kadar haşır neşir ki, birgün kalkıp bilgisayar oyunları yapmaya karar verdiler, özellikle de çok gerçekçi askeri uçuş simülasyonları üretiyorlar. Neden askeri uçuş sim? Neden olmasın, etrafta bizim gibi bir yığın tatlısu pilotu ve güçlü bilgisayarlar varken bunu yapmamak enayilik olurdu. İşin doğrusu Jane's programcıları işlerini oldukça iyi yapıyorlar, o kadar iyi ki, genellikle çıkardıkları oyunları oynamak için birkaç askeri havacılık teriminden daha fazlasını bilmek gerekli. Nitekim en son oyunları olan USAF için de aynı durum geçerli, oyunun kutusundan çı-



söyledi işte. Mantar bulutu tüm dehşetiyle göğe yükselmişti, bir zamanlar canlı insanların yaşadığı şehir artık huzursuz hayaletlere ve öldürücü radyasyona aitti. O zavallı adam bunun dehşetini farketmişti. Bombayı güpegündüz atmış, o koca uçak fazla hızlı olmadığından da çok uzaklaşamayıp yeryüzünü trpanlayan Azrail'in kanadını hissetmişti. Doğrusu kendini yenilmez bir savaş tanrısı filan gibi hissetmediği çok açık, öyle olsa sonradan intihar etmezdi. Ama artık herşey daha da değişti, şimdi uçaklar çok hızlı ve etkili. Gece görünmeden geliyor, bombalarını tam hedefe bi-





yani Etiyopya'nın Hong Kong'u işgal etmesi gibi zorlama konular değil. Oyunda yer verilen uçaklar da yine USAF tarafından kullanılan modern tasarımlar, ayrıca bir de

kan minik broşür(l) birkaç yüz sayfa boyunca size bilmeniz gereken temel konulardan bahsediyor. Tabii burada kullanılan

askeri terimleri anlamak başlıbaşına bir sorun, üstelik kitabın İngilizce olduğunu düşünürseniz ne demek istediğimi anlarsınız. Şurası bir gerçek ki Jane's programcılarını neseli ve eğlenceli Arca-

de oyunlar yapmakla hiç ilgilenmiyorlar, onların öncelik verdikleri konu oyunun mümkün olduğunca gerçeğine uygun olması. Eğer ciddi uçuş simülasyonlarından hoşlanıyorsanız bu iyi, ama JSTARS ya da LANTIRN neyin kısaltmasıdır bilmiyorsanız o zaman işiniz var demektir.

### Ateşle ve unut...

Jane's USAF, adından da anlaşılacağı gibi ABD Hava Kuvvetleri'ni konu alan bir oyun, tabii kaçınılmaz olarak işin içinde bir miktar propaganda mevcut, ama pek o kadar abartılı sayılmaz. Oyun geçmişten Vietnam ve Çöl Fırtınası hareketlerini konu alan iki seferberlik görevine sahip, gelecekte geçen iki de kurgusal savaş senaryosu var.

Bu kurgusal senaryolardan biri USAF pilot eğitim programının bir parçası olan Operation Red Arrow, diğeri ise olası bir NATO-Rusya çatışmasını işleyen Operation Sleeping Giant,



MiG-29 mevcut. Tabii bunlar oyuncu tarafından kullanılabilen araçlar, bunların dışında oyunda pek çok hava aracı var. Ya-

pımcıların esas işi askeri istihbarat olduğundan gerekli verileri ulaşmaları hiç zor değil, tabii bunları oyuna yansıtılmaları da, sonuç olarak karşımıza çıkan son derece gerçekçi bir "simu-



lasyon". Tabii bu türe fazla alışkın olmayan potansiyel müşterileri ürktürmemek için oyuna son derece detaylı bir seçenekler menüsü dahil edilmiş, buradahan



gerçeklik seviyesini istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Ancak ne kadar sulandırsanız da, sonuçta bu tam anlamıyla profesyonel bir "oyun" olduğunu gizlemiyor, bunu uçak kokpitlerini gördüğümüz anda farkediyorsunuz.

### Dön baba dönemim...

USAF gerçekçilik açısından oldukça güçlü bir oyun, uçuş modellerinden tutun da silah atış-leme koşullarına dek herşey gerçeğine mümkün olduğunca sadık kalınarak yapılmış. Ama tabii ki bu herşey demek değil, peki ses ve grafikler ne alemde? Doğrusu grafikler bir hayli göz alıcı, ancak sizin bu oyunu tüm görsel zerafeti içinde oynayabilmek için Pentium 3 sınıfı bir işlemciye, bol bol hafızaya ve deli bir ekran kartına ihtiyacınız olacak. Minimum sistem ihtiyaçlarınıza ulaşmanız için Pentium 3 sınıfı bir işlemciye, bol bol hafızaya ve deli bir ekran kartına ihtiyacınız olacak. Minimum sistem ihtiyaçlarınıza ulaşmanız için Pentium 3 sınıfı bir işlemciye, bol bol hafızaya ve deli bir ekran kartına ihtiyacınız olacak.

etraf gerçekten canlanıyor. Havaalanları boş ve yapay görünmüyor, şehirler ve arazi oldukça renkleniyor, tabii patlama ve ışık efektleri de öyle. Seslere gelince, 3D desteği dahil herşey mevcut, iş sizin sisteminizin gücüne kalmış. Ancak herşeye rağmen bence bu tür oyunlardaki en büyük eksiklik burada da pek aşılamamış, o da atmosferin yapaylığı. Demek istediğim, bir savaş pilotunun hayatı 24 saat sürer, ne zaman acilen göreve çıkacağı ya da akşam yemeğine dönüp dönmeyeceği pek belli değildir. Sirenler çalmaya başladığında kalbiniz çarparak kokpitte tırmanıp havalanmak ve bilgisayarın başına oturup sırf canınız sıkıldığı için bir görev daha "uçmak" arasında dağlar kadar fark var. Birgün sanal ortamda

Alternatif	
<b>Flanker 2.0</b>	
Sayı/Puan	Ocak 2000 80/100

bu farkı kapatmayı başarabilirler mi? Bilemiyorum, ama eski tecrübelerin kalıntıları devamlı kafamda beliriyor, taklidi asla gerçeği gibi olamaz. Sonuç olarak USAF bu tarz oyunlar arasında en ciddiye alınması gereken yapımlardan biri, ancak bu oyunda iki hedefe bomba atıp vurulmadan dö-



nünce kendinizi gerçek bir savaş pilotu sanmayın. Hayatın taklidini oynuyorsunuz, akşam yemeğinde eve dönebilme olasılığınız gerçeğinde olduğundan çok daha fazla.

### Mad Dog

LEVEL KARNESİ	
<b>Grafikler</b>	Pentium III işlemci kullanıyorsanız sonuçlardan memnun kalacaksınız, ortam benzerlerinden daha canlı tasarlanmış.
<b>Ses ve Müzik</b>	Müzikler hakkında söyleyecek pek fazla bir şey yok, sesler ise bir uçaktan beklenebileceği gibi, motor gurultusu ağırlıklı.
<b>Oynanabilirlik</b>	Kendirolü uçuş oyunlarında usta kabul ediyorsanız ve donanımınız güçlüyse sorun yok. Yeterli çeşitli araç ve bol bol görev var.
<b>Atmosfer</b>	Tanrı görevler ve mantıklı senaryolar var. Ama kafamı çevince kanadımı değil, yan masadaki Sinan'ın suratını görüyorum.
<b>LEVEL Notu</b>	<b>87</b>
Usta bilgisayar pilotlarına göre yapılmış ciddi bir simülasyon, bol görev ve bir görev editörü mevcut.	
<b>Minimum:</b> Pentium 300, 64 MB Bellek, 450 MB Harddisk Alanı, 4 MB 3D Grafik Kartı.	
<b>Önerilen:</b> PentiumIII 450, 128 MB Bellek, 1.15 GB Harddisk Alanı, 16 MB 3D Grafik Kartı.	
<b>Multiplay:</b> İnternet ve Ağ üzerinden 16, Jane's Combat.net üzerinden 32 kişi (CD'ye gerekmiyor)	
<b>Grafik desteği:</b> Direct3D ve Glide - Maksimum 1280 x 1024 çözünürlük - Extras: Yok	



# EXTREME BIKER

Tutku. 5 harf ve 5 bin anlam saklar içinde

Yapım: Deibus

Dağıtım: Sierra

Tür: Motocross

Web: www.deibus.com



**S**ana kadar piyasaya çıkan (bence) en iyi motosiklet oyunuyla tanışın. Oyunumuzun annesi Deibus Studios olup, babası da Sierra'dır. Oyunumuz grafik ve ses bakımından eksiksiz eğitilip daha küçük yaşta her türlü gerçekliği öğrenmiştir. Boy serpip büyüdüğünde de bilim motosikleti, pisti, hareket imkanları ve diğer sayısız seçenekleriyle her motor oyuncusunun gözdesi olmuş, taliplerinin getirdiği lokum ve çikolatalarda ailesi koltuklara sığamaz olmuştur.

Eğer oyunun tüm ayrıntılarını bir kenara bırakır ve şöyle bir yurkardan kuşbakışı bakarsanız, oyunun ne kadar geniş ve ne kadar seçenek dolu olduğunu göreceksiniz. Öncelikle diğer tüm oyunlardaki gibi ister açık arazide, ister kapalı mekanda yarışabiliyorsunuz. İsterseniz de uçsuz bucaksız bir mekanda bir motosikletten bekleyebileceğiniz her türlü artistik hareketi yapabiliyor-

sunuz. Motosikletin özellikleri sizin tercihinize göre ayarlanabilirken, hareketlerinizin güzelliğinden aldığınız puanlarla aletinizi geliştirebiliyorsunuz. Rakip sayısı

mümkün ve sürüşüne bereket pist ve motosikletin yanında oyunun sayfasından (www.deibus.com) yenilerini download etmeniz de mümkün. İlk bakışta, söyler misiniz bir motosiklet oyunundan daha fazla ne beklersiniz?

Bir çok bakımdan eksiksiz geliyor Extreme Biker ve gerçekten öyle de zaten. Deibus firmasının çalışanları gerçekten çok zorlu uğraşlar sonucu çok büyük bir ustanın çok harika bir motorla yapabileceği her türlü fantazeyi ekrana en gerçekçi şekilde yansıtmışlar. Pistleri en detayına kadar hazırlamışlar ve tüm fizik kanunları ele alınarak yapılabilecek her hareketi hesaplamışlar. Mesela diğer tüm oyunlarda,

fazla ve bu da motordaki kontrolünüzün yetki alanının ne kadar geniş olduğunu gösteriyor. Ama bunu yaparken oyunun eğlencesini de kaçırmak istememişler ve her şeyi dengelemişler. Mesela oyunda motorun zarar görmesine ve sizin her hangi bir şekilde yaralanmanıza veya ölmenize imkan yok. (Gerçi bu Deibus stüdyolarında epey tartışılmış bir konu, ama adamlar en sonunda her şeyiyle gerçekçi bir simülasyonun bir çok oyuncuya itici geleceğine karar vermişler ve başladı mı bir iki hareketten sonra oyunun başından kalkıp giden bir kitle yaratmak istememişler.)

## Motorun Üzerinde

Oyuna başladığınızda Single Player'da üç seçeneğiniz olduğunu göreceksiniz. Bunlardan Motocross'da ormandan, çamurlu alanlara, sıcak çöllerden tropik adalara, hatta cehennemdeki çukurlardan Paris'in çatılarında kadar 10 ayrı alanda; Supercross'da hayal edebileceğiniz en zor 7 kapalı pistte yarışyorsunuz ve Freestyle'de bir motorla aklınızdaki her fantaziyi uçsuz bucaksız geniş bir arazide gerçekleştiriyorsunuz. Her türlü rampa, çukur, tepe, engel ve hayalgücünüzle birlikte tabii. Hiç sınır yok. Motocross ve Supercross'da geçmeniz gereken rakiplerinizi yanında yaptığınız diğer hareketlerden de puan alıyorsunuz. Freestyle'de ise tek amacınız sizin belirlediğiniz bir sürede belli bir puana ulaşmak. Torunament'ta ise tüm türlerden ortaya karışık yapıyorsunuz. Her oyun stili practice ve race olmak üzere ikiye ayrı ture ayrılıyor. Practice'in farkı, yaptığınız puanların kayıda geçmemesi; çünkü normal modda (race) oynarken isterseniz de istemeseniz her yarıştan aldığınız tüm puanlar ve diğer istatistik bilgileri sizin oluşturduğunuz bir motor profiline kaydediliyor. Bir de Baja denilen bir oyun tipi var ki, bu modda harita içinde konmuş belli bayraklara sırayla gitmeniz gerekiyor (tabii ki diğer rakiplerden önce, ve bazı yerlerde-



ve zaman üç ayrı zorluk seviyesiyle birlikte sizin kontrolünüzde değiştirilebiliyor. Ayrıca multiplayer olarak internette oynamak

(özellikle çok doğal olarak araba oyunlarında olduğu gibi) araç ve sürücü tek bir obje değil. Araç ve sürücü iki ayrı nesne ve her ikisinin de kendine özgü fizik kanunları, denge yasaları var, ayrıca her ikisinin tüm özellikleri birbirini etkiler. Öte yandan bir motosikletten iki düşüşünüz asla aynı olmaz; hızınıza, yönünüze, o anki konunuza ve havadan ne kadar yukarıda olduğunuza göre düşüş şekliniz ve düşeceğiniz yer değişir. İşte bu oyunda bunun gibi bir sürü hassas konu olabildiğince sağlam bir şekilde işlenmiş (mesela diğer tüm motor oyunlarında aracın yerle temas ettiği 3-4 nokta vardır, Extreme Biker'da ise bu sayı 20'den





ki bayraklara ulaşmak için epey maymunluk yapmanız gerekecek). Ayrıca her yarıştan önce zorluk seviyesini belirliyorsunuz. Bunlardan Newbie'da aracın havadaki kontrolü tamamen bilgisayara ait, ki bu da hiç zevkli değil. Racer da havadaki kontrol size ait, ama aracın momentum'u

yok (böylece hareketleriniz ve dönmeleriniz kısmen kısıtlanıyor) ve inişlerde bilgisayar yardımcı oluyor. Extreme'de ise sadece siz ve motorunuz var, bilgisayar tamamen aradan çekiliyor ve sınırsız özgürlüğün tadını çıkarıyorsunuz (düşmezseniz tabii). Bunun haricinde bir de motorunuzun kapasitesini (125, 250, 500 cc) ve diğer bazı özelliklerini belirleyeceğinizi ekran var. Tur ve rakip sayısı, pist, süre gibi diğer ayarları da yaptıktan sonra oyna geçiyorsunuz.

### Şeytanla Tango Yaptınız mı?

Oyunun en can alıcı kısmı hareketleri. İki tür yapabileceğiniz hareket var. Biri motorunuza yaptıracağınız dönme hareketleri, diğeri de motorun üzerinde sizin yapacağınız şaklabanlıklar. Oyunu yapan arkadaşlar, piyasayı şöyle bir araştırmışlar ve teori de bir motorsikletin havada her yöne doğru 360 derece döndü-

rülebildiğini öğrenmişler (ama



sadece teoride falan demeyin, yıllar önce fizikçiler bir sörf tahtasının 360 derece döndürülmesinin imkansız olduğunu söylüyorlardı, ama bunu hiç duymamış bazı sörfçüler, denediler ve başarıldılar; siz oyuna ismini veren ve ona danışarak programlanan dünyanın en çılgın motorcusu Edgar Torronteras'in neler yaptığını biliyor musunuz? (her ne kadar oyundaki hareketlerin 80% daha önce yapılan hareketler olsa da, geriye kalan bir hiç denenmemiş 20%'lik kesim var. İşte adamımız Edgar da, inanmazsınız oyun sayesinde bu hareketlerden bazılarını öğrenmiş!). Bu yüzden oyunda, sizin ayarladığınız tuşlarla havada her türlü dönme hareketini yapmanız mümkün. Bir de ikinci hareket grubu var ki, oyun esas bundan oluşuyor diyebilirim. Oyunda iki tane A ve B tuşu var ve yön tuşlarının da yardımıyla aynı bir Street Fighter oyunundaki gibi çeşitli kombolar yapıyorsunuz.

Havadayken yaptığınız bu artistik hareketler size puan kazandırıyor (A, basit, B orta, A ve B'ye aynı anda basarak yaptıklarınız ise zor hareketler). Eğer bu artistik hareketleri yaparken, bisikletinizi aynı anda döndürmeyi de başırırsanız (tabii ki tüm bunları yaptıktan sonra yere inişiniz de düzgün olmalı, son anda düşerseniz hiç bir işe yaramaz) ekstra puanlar kazanabilirsiniz. İşte bu puanlar da, sizin sürücü kayıtlarınıza işleniyor ve puanlarla motorunuzun özelliklerini geliştiriyorsunuz (Eğer ye-

Alternatif	
<b>Motocross Madness</b>	
Sayı/Puan	Temmuz 98 4/10

ayaklarınızı ve kollarınızı bıraktıktan sonra motora sırt üstü uzanırsınız.

- **Saran Wrap** : B, sol, yukarı + sağ elinizi bırakır, sağ ayağınızı da havada sallar.

- **No Hands** : A, yukarı, sol + Tüm zamanların en basit hareketi. Ellerinizi bırakır.

Bunların haricinde keşfedebileceğiniz birbiryle çeşitli kombolar kurabileceğiniz bir sürü hareket var. Ayrıca oyunun diğer güzel kısmı bazı göz doldüran hareketlerinizi kolaylıkla kaydedip arkadaşlarınıza küçük dosyalar (50k-100k) halinde yollayabileceğiniz bir save ve replay sistemi yapmış olmaları.

Kısacası bu oyunda sınır yok. Yeter artık, yapılabilecek her şeyi yaptım, bu oyunda burada biter demenize imkan yok. Bir çok seçeneği ve imkanlarıyla, multiplayer desteğiyle de kesinlikle uzun, gerçekten uzun bir süre motor çılgınlığını oylar.

Ve..

.... tutku 5 harftr belki, ama 4'ünde acı vardır (-DD)...

Gökhan & Batu

### Grafikler

İyi, ama kuvvetli bir makineniz yoksa oyundan yeterince tat alamayabilirsiniz. Çözünürlüğü ve rakip sayısı düşürmek is-

### Ses ve Müzik

Ne denebilir ki, her hangi bir kusura rastlamadım. Artistik hareketler sırasında sürcünün çıkardığı sesler çok tatlı yapılmış.

### Oynanabilirlik

Üç ayrı zorluk seviyesine göre oynanabilirliği değişiyor. En zorunda, en gerçekçi ve en güzel. Kesinlikle oynanabilirlik açısından

### Atmosfer

Gerçek bir motor kullanıyormuşcasına pamuk olabilir, ya da keyfimi çıkartabilirsiniz. Ah bir de, monitörün tepesinde ergo-

## LEVEL Notu

88

Motor tutkuların uzun süre dışarda gözükmeyecek gibi her şeyiyle tam bir motocross = artistik havada uçuş, yere düşüş simülasyonu.

**Minimum:** Pentium 233, 32 MB Bellek, 70 MB

Harddisk Alanı, 4 MB 3D Ekrana Kartı

**Önerilen:** Pentium II-333, 96 MB bellek, 100

MB Harddisk, 16 MB 3D Ekran Kartı

**Multiplayer:** Yok

**Grafik Desteği:** Direct 3D - Maksimum 1200 x

1600 çözünürlük

Ekstra: FAX

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

NİSAN 2000

LEVEL

63

# F/A-18E SUPER HORNET

Uçmak ya da uçmamak...İşte bütün mesele...

Yapım: Digital Integration

Dağıtım: Interplay

Tür: Uçuş Simulasyonu

Web: www.superhornet.com

- Şışşt, Sinan olm?  
- Evet? Size nasıl yardımcı olabilirim?  
- Bırak şimdi geyiği, bu ne?  
- Ne nedir sayın bayım?  
- Olm bu ay bana uç oyun vermişsin...  
- Eeee777  
- Üçü de uçuş simülasyonu! Mahsus mu yapıyorsun manyak?  
- İyi ya, sen seversin işte. Uç uç yaz, uç uç yaz... Nihahaha...  
- Sen iyice tuhaflaştın bu aralar, bari biri başka bişii olsaydı?  
- Yok abi elimde oyun, canımı mı alıcan?  
- Valla güzel bi alternatifte benziyo, dur bi düşüneyim! Düşünürken bi yandan da gırtlığını sıkayım! Hırssss...  
- Eöööö, bak eğer gırtlığını sıkmayı bırakırsan söz önümüzdeki ay en baba oyunları sana verecem... Hırkk...  
- Çocuk mu kandırıyon, Önümüzdeki ay askerde olacaksın, seni şimdi halletmezsem memleketeye büyük fenalık etmiş olurum! Mikrobik kişi, bulaşıcı şahsiyet senil!  
- Hörrkk, hörrkk... Pirahh, vuraçam şimdi kafana zumzuğu hal...Hırkk...  
- Almazlar ki seni hava kuvvetlerine de göresin elinin körünü bu yükseklik korkusuyla!.. Aha birah-tım, ne halin varsa gör, devetabanı yapırağı senil

## Ver Yavrum Kendini To The Dark Side!

Uçuş ve yarış simülasyonları, bunlar bir yazarın en sık karşılaştığı iki vazgeçilmez oyun türüdür. Ve her ikisi de iş oturup yazmaya gelince tam bir karın ağrısıdır. Demek istediğim, çok nadir durumlar dışında her iki türde de herhangi bir konu felan pek bulunmaz, peki ne yazacaksınız? Grafiklerin ne kadar süper olduğunu mu? Yoksa fizik kurallarına ne denli uygun bir oyun olduğunu mu? Belki en iyisi işin kolayına kaçıp tüm sayfayı oyun menüleri ve tuşlarıyla doldurmaktır? Peki ya size verilen uç oyunun uçuş de askeri uçuş simleri olursa o zaman ne



yaparsınız, ne halt edersiniz? Yazı işleri müdürünün gırtlığına pencelerinizi geçirmek için dayanılmaz bir arzu duymaz mısınız? Uç FRP, uç FPS ya da uç RTS olsa tamam, ama uç Sim! Ne konuları var ne de bir şey, bir de uzay simlerini beğenmezler, yahı en azından çoğunda iyi kötü bir senaryo ve hikaye var. Mesele TIE Fighter ya da X-Wing, yapıldı mı hocam öyle atmosfer sahibi, öyle sürükleyici bir askeri sim? Yok efendim, nerede? Eline bi görev senaryosu geçiren, bi de bi yerlerden maket uçak bulan herkes askeri sim yapıyo. Yahı ben bu oyunları mecbur olduğum için değil sevdiğim için oynuyorum, şunları biraz çekici, biraz sürükleyici yapsanız ölür



müsünüz?

## Ver sen kendini ver, iyidir Dark Side iyiii!...

- Al yavrum, sana taş gibi F-18 yaptık, git bunla düşmanı bombala!

- Eeee? Sonra?

Ne sonra, nasıl sonra? Sonrası vatani kurtarmış olacaksın, bayrağımız şanlı şerefle ve, ve, ve,

eee...

- Ne diyon sen hocam? Benim Amerikalıya benzer bi halim var mı? Bu palavraları anca sizinkiler yutar,

- Fakat, fakat...

- Sus terbiyesiz adam, bi de oyun diye önüme ne koymuş, hale bak. Bıkmadınız mı "Kalles Ruslar, Kahraman Amerikalılar" palavrasından be? Madem konu yok o zaman uzaylı felan katın oyunun içine siz de, eşşek sipaları!

- Fakat biz oyun satıp ekmek parası kazanmak

için... Sniff... Hüngür...

- Bak hâlâ duruyor! Yıkıl

bre karşımdan gözüm görme-sin! Senin ataların ekmeğe "bugu bıgı" derken biz dünyayı yönetiyoduk! Bu işlerin kitabını yazmışız, kime yutturuyosun sen? Cin olmadan şeytan çarpmaya çıkmış, düdük makarnası!

## İmparatorluk içimde yanan özlemdir...

Hadi oyunda adam gibi bir konu ya da acıklı bir senaryo olmamasını bir kenara bıraktım, ve fakat gel gör ki bu tarz oyunların en önemli özelliği olan grafiklerden de buradâ eser yok. Oyunu çalıştırın, gördüğünüz manzara karşısında hayatınızdan tiksineceksiniz, bundan iki sene önce bile bu oyunun grafikleri vasat kalırdı. Yeryüzüne bakıyor-sunuz dümdüz, ileride birşeyler var ama şehir mi yoksa ekrana kuş mu etmiş belli değil. Kul-

## Alternatif

### Flanker 2.0

Sayı/Puan Ocak 2000 80/100



lanılan poligonların sayısı bir elin parmaklarını geçmez, hadi onu bıraktım kaplamalarda tek renk, var mı yok mu belli değil. Gerçeklik konusu ise içler acısı, 20 mm makineli top resmen elektrikli dikiş makinesi gibi çalışıyor. Bu oyunu görünce aklıma seneler önce Atari 800 üzerindeki bir başka F-18 oyunu geldi, ama bir farkla, o oyun daha iyiydi. Uzun lafın kısası, uzak durun, uyar-madı demeyin.

Mad Dog

## Grafikler

Bu tür oyunların en göze batan yanı grafiklerin görselidir. Buradaki grafikler ise Nuh zamanından kalma gibi görünüyor.

## Ses ve Müzik

Diğrusu hayatımda bu konuda bundan daha siliik çok az oyun gördüm. Ses kapalı oynarsanız da bir şey farketmez.

## Oynanabilirlik

Yarım yamalak bir kokpit, karmaşık tuş dizilimi, ve tabii çok lazımmış gibi bolca askeri havacılık terimi.

## Atmosfer

Ne, bir atmosfer mi dedi? Kim dedi? Sinan yoksa sen mi dedin? - Yok abi, ben dedim...

## LEVEL Notu

40

Para ve zaman kaybı. Eğer ciddi askeri simleri seviyorsanız o zaman piyasa çok daha iyileriyle dolu.

Minimum: PentiumII 233, 64 MB Bellek, 260 MB Harddisk Alanı, 3D Hızlandırıcı  
Önerilen: PentiumIII 333, 128 MB Bellek, 260 MB Harddisk Alanı, 3D Hızlandırıcı  
Grafik Destegi: Direct 3D - Maksimum 1024 x 768 çözünürlük  
Multiplay: İnternet, Lan ve Seri Kablo - 24 kişi (1 CD yeterli)  
Etila: Yok



# DIRT TRACK RACING

Amerikan'ın belki de dünyanın en kirli araba yarışı çok hızlı bir şekilde PC'lere de girdi. Bu arabalara dikkat!

Yapım: Ratbag

Dağıtım: Wizardworks

Tür: Yarış

Web: www.ratbaggames.com

**A**merika'nın en ünlü motorsporlarından biri olan Saturday Night Racing için ne söylenebilir ki? Yaklaşık 5 milyon insan küçük ve yerel parkurlarda yazın ortasında güneşin göbeğinde bu yarışları bu hiç de güzel görünmeyen hatta çok kötü olan bu arabaların yarışını izliyorlar. Şu ana kadar özellikle bu yarışlarla ilgilenen firmalar olduysa da (Bayağı önceleri EA ve ABC) en kapsamlı olarak değişen Ratbag ortaya neredeyse mükemmel denilebilecek bir oyun ortaya çıkardı. Ama Dirt Track Racing aslında Online yarışçıların iştahını kabartabilecek bir oyun.

Quick Race, Multiplayer ve Career Mode olmak üzere üç tane yarış modu bulunan oyun TCP/IP veya LAN üzerinden 10 kişiye kadar oynanabiliyor. Beraberinde gelen Game Spy Lite ile oldukça zevkli ve çeşitli oyun seçeneklerine hızlı ve güvenli bir şekilde katılmak mümkün. Career Mod'da ise oyuna başlarken \$1000'lık krediye karşılık gelen bir araba seçerek yarışlara başlamanız gerekiyor. Oyunda fiyat ve özelliklerine göre üç farklı araba türü mevcut Stock (modifikasyon yapılmamış), Production Stock (500 Hp modifiyeli Stock arabalar) ve Late Models (profesyonel, 800 hp modifiyeli ve fiberglas kasalı arabalar). Tabii ki kullandığınız arabaya bağlı olarak girebileceğiniz seriler

(oyunda toplam yerel, bölgesel ve ulusal olmak üzere toplam 12 seri bulunuyor) de değişiyor. Bu serilerin tümü oval, Tri Oval ve 8 şekillerindeki toplam 30 ayrı parkur üzerinde gerçekleştiriliyor.

## Arabam uçar gider...

Bir simulyondan beklenen her şeyi karşılayan oyunda kazalar aynı bir önem taşıyor. Yapılan kazanın yeri ve şiddetine bağlı olarak çeşitli hasarlar alan arabanın gidisi de bu hasarlardan etkileniyor. Ama hasar olarak sadece belli bir kaç etki göze çarpıyor. Yani yapılan farklı kazalar sonucunda araba aynı görüntüye sahip olabiliyor. Bu nedenle meydana gelen hasarların her yarış sonrasında veya öncesinde onanması gerekmektedir. Eğer araba yarışa girmek için yeterli bulunmazsa yarışa sokulmaz. İçten görünüm modunda kokpit bir Dirt Track arabasından beklenebilecek her şeyi sunuyor. Normalde arabanın sadece rengini değiştirebilseydiniz dahi İnternet bulunan 3. parti araçları kullanarak yeni dizaynlar oluşturabilir veya hazır olan bir arabayı yükleyebilirsiniz. Tabii ki eğer bir sponsor bulacak olursanız hem çok para kazanabilir hem de arabanızın görünümünü değiştirebilirsiniz. Sponsor sayısı ve kazanacağınız para tamamen yarışlarda gösterdiğiniz performansla bağlı. Eğer bir sponsor ile anlaşacak olursanız o seri boyunca başka



bir firma ile anlaşma yapmanız mümkün değil. Bunun haricinde araba üzerinde istenilen tüm değişikliklerin yapılması mümkün, her yarış öncesinde kendi özellikleriniz ve parkur özelliklerine göre araba üzerinde her türlü değişikliği yapabilir ve bu yarıları kaydederek ileride de kullanabilirsiniz. Oyunun buradaki bir eksiği acemi oyuncular için parkura özel ayarların bulunmaması sayılabilir. Yarışlarda çeşitli başarılar kazanarak aldığınız parayı kullanarak yeni bir araba alabilir, yeni serilere katılabilir, arabayı tamir veya en önemlisi Upgrade edebilirsiniz.

Oyun kullanımı kolay olan arayüzü ve üzerinde tüm materyallerin Render edildiği parkurlar ile yüksek kalitede görüntü sağlıyor. Motor sesleri özellikle gerçeğe çok yakın olan oyundaki eski modeller yeni modellere göre çok daha fazla ses çıkartıyorlar. Bu motor sesi ile elinizin altındaki gücü daha iyi anlıyor ve eksozdan gelen patlama veya geri tepme sesleri de oyun grafiğini tamamlayan etkenler. Desteklediği 3D Sound özelliği ve anonslar ile kendinizi bir yarış pistinin ortasında hissetmeniz mümkün.

Oynanabilirliği ise Dirt Track Racing'in bir numara olmasındaki

en büyük etken. Daha önce de söylediğim gibi bir simulyondan beklenen her şeyi yerine getiren oyun yapay zekası ile sizi bayağı bir zorlayacak. Bu oyunda araba tekniğini ve kendi sınırlarınızı keşfedecek, para kazanmak ve tabii ki daha da ileri gitmek için elinizden gelen her şeyi yapacaksınız.

Phantom

## Grafikler

Hafif grafik hataları ve fiziksel hatalar mevcut olmasına rağmen yüksek kaliteli görüntü elde ediliyor.

## Ses ve Müzik

Ses efektleri pek doyurucu olmasa da bu açık kaliteli bir Soundtrack ile kapatılmaya çalışılmış.

## Oynanabilirlik

Devamı etrafınızda dolayıp sizi geçmeye çalışan rakipler ve gerçek parkurlar ile düşünmeye vakit bile kalmıyor.

## Atmosfer

Zorluklarına göre ayrılan bölümleri kazanmak için daha fazla para kazanıp daha güçlü Jeep'ler almamız.

## LEVEL Notu

85

Kendi hızında tek olan oyun sunduğu özellikler ile de kalitesini belli ediyor.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200

MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

Önerilen: Pentium 266, 64 MB Bellek, 200 MB

Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

3D Desteği: Direct3D, Glide — Maksimum 1024

x 768 çözünürlük

Multiplay: Var

PSX Versiyonu: Yok

## Alternatif

## Powerslide

Sayı/Puan

Mart 99 70/100



LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

MAYIS 2000

LEVEL

65



# TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Şehir içinde uysal bir kedi edasıyla salınan Jeep'lerin bir de kendi yaşam ortamlarında nasıl kükrediklerine şahit olun!

Yapım: Ratbagg

Dağıtım: Accolode

Tür: Yarış

Bilgi için: [www.ratbaggames.com](http://www.ratbaggames.com)

Özellikle son bir kaç yıl içerisinde ülke olarak Jeep'in varlığının bir kez daha keşfedilmesi ile beraber 2. dünya savaşından beri hurda olarak kullanılan Jeep'ler bir anda değerlendirildi ve hemen her marka iyi ya da kötü kendi Jeep modellerini üretmeye başladı. Özellikle kadın sürücülerin trafikte kendilerini güvende hissetmek ve bir diğer kesiminde araba = kız, Jeep = Çok Kız mantığı ile hareket etmesinden dolayı bu araçlar aslında yapabileceklerinin sadece bir kısmını yerine getirebiliyorlar. İşte kendi türünde bir numara olan Test Drive Off-Road 3 ile piyasada bulunabilen bir çok model arabayı kendi anavatanları sayılabilecek parkurlarda kullanarak limitlerini zorlayabilirsiniz. Oyunun sloga-



World Tour'da kullandığınız arabayı da Arcade'de kullanma imkanı sunar. Bunun size ekstra hiç bir ekstra getirisi olmayacaktır. Kazandıracığı maksimum şey parkurlarda tecrübe kazanmak ve arabaları tanımak olacaktır.

ken zorlu tepeler olduğu göz önünde bulundurulursa sizi başarıya götürecektir. Bu özellikler "Yokuş yukarı tırmanırken gazı devamlı pompalamak" olacaktır. Bu özellikle Low End olarak tanımlanan araçlarda çok işinize yarayacak bir yöntem.

## Kullandığınız Arabayı Hak Edin!

World Tour'a başlamadan önce ilk olarak size verilen 30000 kredi dahilinde bir Jeep almalısınız. Bunlar arasında ilk göze çarpan tabii ki AM General'in Hummer ve bir kaç farklı modeli. Oyunda Hummer'da dahil olmak üzere Dodge, Ram, Dodge T-Rex, Ford Explorer, Isuzu VehiCROSS, Jeep, Wrangler V8, Chevrolet Desert Patrol... olmak üzere toplam 27 Off Road aracı lisanslı olarak kullanılmış. Bunları kullanabilmek için ilk olarak haklemelisiniz. Kazandığınız paraya bağlı olarak garajınızı genişletebilir ve Upgrade seçeneklerini kullanarak da her parkur için uygun özelliklere sahip araçlar oluşturabilirsiniz. Daha sonra bu araçların motorları, lastikleri, süspansiyon ve bir kaç özel modifikasyonu satın alarak uygulayabilir ve bu sayede parkurlara göre performansını belirleyebilirsiniz.

Geliştirilen yeni fizik modeli ile 3D Driving Engine her arabanın

ve parkurların kendisine has özelliklerini en iyi şekilde yansıtıyor. Oyunda Barmond, Black Forest, New York gibi gerçek Off-Road pistleri hız, süspansiyon gibi çeşitli özellikleri göz önünde bulundularak oyuna eklenmişler. Oyunda kullanılan Branching Technology ile bitişe farklı yollardan ulaşmak mümkün. Bunun haricinde geliştirilmiş 3D Engine'de parkur içine yerleştirilen kırılabilir nesnelere ile oyuna daha gerçekçi bir hava ve hareket katılmaya çalışılmış.

Oyun ses efektleri açısından pek iç açıcı olmasa da (tipik motor, güreleme ve kayma sesleri olmasına rağmen, mesela kar gibi farklı yüzeylere ait özel sesler mevcut değil) kullanılan lisanslı özel parçalar (Blink 182, Girls Against Boys, Incubus ve Desert Boy) ile kendine çok iyi bir Soundtrack oluşturmuş. Oyunun şu an için tek eksiği gerek tek bilgisayar üzerinde ekranı bölerek multiplaye ya da İnternet üzerinden Multiplayer olarak oynanamıyor olması.

Phantom



nin dediği gibi: Yol yok, Kural Yok!

Test Drive Off-Road 3'de Arcade ve World Tour olmak üzere iki ayrı modda yaşayabilmek mümkün. Ama bunlardan asıl önemli olanı World Tour. Çünkü Arcade modda yapabileceklerinizin sınırını World Tour belirliyor. Arcade'de ilk olarak belirli parkurlarda az sayıda araba arasından seçim yaparak yarışabilirsiniz. Bu sayılar World Tour'da kazanılan başarılarla bağlı olarak değişebilir ve

World Tour ise size başarınızı paraya çevirme imkanı sunar. World Tour her biri iki yada üç kupadan oluşan 3 ayrı bölüme ayrılır. Bu kupalar da yine kendi içlerinde iki ya da üç yarıştan oluşurlar. Rakiplerin yapay zekasına ve yarışlarda kazanılan paralara göre ayrılan bölümleri birinci (altın), ikinci (gümüş) veya üçüncü (bronz) olarak bitirecek olursanız sadece bir sonraki bölüme ulaşma imkanı elde etmekle kalmaz aynı zamanda Arcade modun imkanlarını da artırabilirsiniz.

Eğer tüm bölümleri tüm kupaları kazanırsanız geriye sadece bir tane büyük yarış kalır: Acıması olmayan World Tour Cup!

Tüm parkurlarda aşılması gere-



LEVEL KARNESİ	
<b>Grafikler</b>	Mükemmel denicek kadar gerçekçi parkurlar ve tamamen Render edilmiş nesnelere ile yüksek kaliteli.
<b>Ses ve Müzik</b>	3D Sound desteği ve gerçek sesler ile bilgisayar başında olduğunuzu unutacaksınız.
<b>Oynanabilirlik</b>	Özellikle Force Feedback Joystick'ğiniz varsa söyleyecek daha fazla bir şey bulamıyorum.
<b>Atmosfer</b>	Kolay hiç bir yarış yok ve tüm rakiplerinizi sırt dışına atmak için uğraşıyorlar. Tecrübe gerekli.
<b>LEVEL Notu</b>	<b>75</b>
Aldığı parayla fazlasını hak eden bu oyunu oynamadan araba yarış oynuyorum demeyiz.	
<b>Minimum:</b>	Pentium 200, 32MB
<b>Önerilen:</b>	Pentium 266, 32 MB
<b>3D Desteği:</b>	Direct X uyumlu 3D
<b>İncelendiciler:</b>	
<b>Multiplay:</b>	Var (10)
<b>P2X Versiyonu:</b>	Yok

Alternatif	
<b>Hard Truck Racing</b>	
Sayı/Puan	Karım 99 7/10
<b>Test Drive Off Road</b>	
Sayı/Puan	Teminiz 97 4/5



# GRAND PRIX WORLD

Kendi Formula 1 yarış takımınızı yönetmenin ve para kazanarak başarılarla koşmanın zevkini çıkartın.

Yapım: Microprose

Dağıtım: Hasbro

Türkiye Distribütörü: Intertoy

Tür: F1 Menejerliği

Web: www.microprose.com

**T**ürkiye'de NTV'nin verdiği destek ile son senelerde oldukça ilgi görmeye başlayan Formula 1 yarışları dünyanın en yüksek bütçesine sahip sporlardan biri. Teknoloji savaşı olarak nitelendirilen bu Formula 1'in 2000 sezonu 10 Mart hafta sonu Avustralya'da çok hızlı bir şekilde başladı. BMW, Jaguar gibi yeni takımların da katılması ve gerçekleşen bir çok transfer ile çok daha fazla heyecanlı olması beklenen Formula 1 senenin ilk yarışında seyredenleri hayal kırıklığına uğrattı. Geçen sene firmalar şampiyonluğunu kılpayı kaçıran McLaren yarışını daha başında terk etmek zorunda kalırken, Ferrari'ye birinciliği kendi elleri ile hediye etti. İşte Microprose dünyada bu kadar ilgi gören bir sporu sanal aleme aktararak internet'e kendi sanal Formula dünyasının oluşmasına neden oldu.

Bir Formula 1 Manager türünde olan Grand Prix World 1998 sezonu üzerine kurulu. Bu oyunda Stewart, Prost, Ferrari gibi toplam 11 takımdan birini seçerek onların yönetimini üstlenebilirsiniz. İnternet üzerinde bulunan eklentileri kullanarak mesela Williams takımını BMW olarak güncelleyebilirsiniz. Burada önemli olan sezona ne kadar para ile başlamış olmak veya kimlerle çalışıyor olmak değil, önemli olan takımınızın kazanacağı başarılarıdır. Tüm takımlar, sürücü-



ler ve firmalar şampiyonluğunu kazanmak ister ama Minardi ve Tyrrell için alınacak bir puan bile çok önemlidir.

Takım Yöneticisi olarak her şey

gerçekleştirebilirsiniz. Ticari ekranı kullanarak sponsorluk anlaşmaları üzerinde çalışabilir, gelir ve gider hesaplarını tutabilirsiniz. Bir çok sözleşmenin 98 sonuna kadar geçerli olduğu göz önünde bulundurulursa takım ekranını kullanarak 99 sezonunda daha başarılı olmak için başarılı insanları kendi grubunuza katabilirsiniz.



sizin elinize bakıyor. Mekanikler, sürücüler ve geliştiricileri ile tamamiyle sizin emrinize verilen takımın tüm hareketlerinden siz sorumlusunuz. Takımla ilgili tüm bilgileri mühendislik, ticari ve yarış ekranı üzerinde görebilir ve gerekli olan tüm işlemleri yine

bu ekranlar üzerinden kendiniz yerine getirmelisiniz. Engineering ekranını kullanarak araba ile ilgili tüm ayarları yapabilir ve paranız doğrultusunda Ar-Ge çalışmalarını



## Formula 1 Ateşinde

### Yanını!

Aslında ilginçliği gereken o kadar çok ayrıntı ve gelişmesi gereken o kadar çok aşama var ki Grand Prix World bunların gereksiz olanlarını oyunda kullanmamış. Bir çok gerçek teknik ayrıntı gizlenmiş olmasına rağmen öğrenme aşaması oldukça zorlu. Başarılı olmak için ilk olarak Formula kurallarını ve mantığını oturtmuş olmanız gerekli. Öğrenmeye ana pencerede bulunan F1 ekranından başlayabilirsiniz. Oyun içinde bulunan kanat açıları, tekerlek türleri ve bu tür genel ayarları kullanarak arabadan maksimum performans olabilirsiniz. Turn bazlı olan oyuna yarış hafta sonu ile başlıyorsunuz. Sıralama turlarında ve yarış esnasındaki tüm işlemleri dörde bölünen ekran üzerinden yerine getirebilirsiniz. TV bölümü üzerinde parkura yerleştirilen kameraları manu-

el olarak değiştirerek istediğiniz yeri görüntüleyebilirsiniz. Harita üzerinde o an için pistte bulunan tüm arabaların yerlerini görebilir ve arabalar veya yarış ile ilgili tüm bilgilere ulaşabilirsiniz. Araba içi görünüm ve spiker bulunmayan oyunda bu sayede Pit havası yaratılmış. Pit'te bulunan ekranları kullanarak veya telsiz görüşmeleri yaparak sürücünüzün ne durumda olduğunu takip edebilir veya yapması gerekenleri bildirebilirsiniz.

Grand Prix World oldukça kaliteli olan TV görünümü ve 3d olarak modellenen arabalar ile kaliteli bir görünüm sağlıyor. Kameraların arasının açık olması bazen yarış zora sokarken bir bölüm zamanlama saatinin eksikliği hissediliyor. Profesyonel olarak hazırlanmış oyunun menü arka planı ve seslerinin korkutucu oldukları söylenebilir. Ama çok net ve kullanımı kolay olan yarış ekranı ve sesler ile oyun sıkılmayan çok heyecanlı bir hava kazanıyor.

Phantom

## Grafikler

Menü ekranı korkutucu olsa da kullanımı çok kolay olan yarış ekranı ve D3D desteği oyunu zevkli hale getiriyor.

## Ses ve Müzik

Özellikle yarış ekranındaki araba ve telsiz görüşmeleri çok kaliteli.

## Oynanabilirlik

Pit'te tüm bilgilerin eliniz altında olması ve emrinizin anında yerine gelmesi ile patron benim havasına kapılabilirsiniz.

## Atmosfer

Aşırı ayrıntıya kaçan ayarların gizlenmiş olmasına rağmen başarılı olmak için yine de teknik bilgi ve tecrübeye ihtiyacınız olacak.

## LEVEL Notu

80

Şunu anladım ki Formula 1'de yönetici olmak en az sürücü olmak kadar zor ve heyecanlıymış.

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

**Önerilen:** Pentium II 300, 64 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı

**3D Desteği:** Software ve D3D - Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

Multiplay: Yok

OSX Versiyonu: Yok

LEVEL KARNESİ

## KISA KISA

İşte bu ay eleğin üstünde kalan taşlar. Aman dikkatli olun, uzak durun.

## Extreme Paintbrawl 2

Firma: Bu Piyasadan Koşarak Uzaklaşsıcılar Software  
Tür: Sinir Krizi Geçirtmece

Level Puanı: 0

**B**ilgisayarda oyun oynamanın en zevkli yanı belki de gerçekte yapamayacağınız bazı şeyleri hiç bir risk altına girmeden tecrübe edebilme şansdır. Bir haftadır İnternet ve Network üzerinden dergiye deliler gibi oynadığımız Half-Life Counter Strike ile gerçeğini

miş de olsa heyecanla oynattırabiliyor kendisini.

Bu arada bir parantez açıp size bilmediğiniz bir özelliğinden bahsetme zamanı geldi belki de. Biliyorum hepimiz şaşıracağız ama bir zamanlar Paintball hakemiydim. Yanlış okumadınız. Arkadaşlarımızın kurduğu bir turizm şirketinde, rica üzerine birkaç ay Paintball hakemliği de yapmışım. Exreme Paintbrawl oyununu görünce bu yüzden biraz heyecanlanmışım. Oyunun CD'si üzerindeki screenshots'da da grafikleri güzel görünüyordu. Paintball'un takım çalışması üzerine kurulu oyun zevkini

bilgisayarda da yaşayabileceği düşünmüştüm ama oyunu yükledikten sonra tam anlamıyla hayal kırıklığına uğradım. Yazının başında Counter Strike'dan bahsetme nedenim de aslında buydu. Counter Strike'da da nispeten eski bir teknoloji kullanılmıştı ama oyun hala zevkten çıldırtılabiliyordu insanı. Aynı şekilde artık eskimiş sayılan grafik ve oyun sistemleri üretilmiş olan Paintbrawl'ın ise insanı zevkten değil sınırdan çıldırttığını gördüğümde bu oyunun Kısa Kısa'lar tarihindeki en berbat oyun seçilmesine karar verdim. Almayın, uzak durun.

## Tonka Construction 2

Firma: Umursamıyorum  
Tür: First Person Shooter

Level Puanı: 48

**B**u aralar, inşaat makineleri üzerine sevimli oyunların adı ardına yapılmaya başlandığına şahit oluyorum ve bu durumun da Dune 2'den sonra patlayıveren RTS fitnesasına veya Lara'dan

madan önce arsının üzerindeki eski binayı ortadan kaldırmalı ve bir temel çukuru kazmalısınız. Binayı ortadan kaldırmak için elinizde pek çok yol var. Dinamitler misiniz, buldozerlerle veya demir toplarla binayı dağıtır mı-



sonra türeyen 3D aksiyonlar vakasına dönmekten korkuyorum. Çünkü bu oyunlar harbinden eğlenceli olabiliyor. Bu durum belki de biz erkeklerin, kerdimizden büyük, güçlü şeylere hükmetme arzusuna sahip olmamızdan kaynaklanıyor olabilir. Yani bir hatun bu inşaat makinesi kullanma oyunlarından bizim aldığımız kadar zevk almaya caktır muhtemelen. Neyse, yeni bir kadınlar şunu yapar erkekler şunu yapar polemğine girmeden oyunumuza dönelim.

Tonka Construction 2 ile, kendinize onlarca farklı yöntem ile istediğiniz gibi bir bina kuruyorsunuz. Binanızı kurmaya başla-

sınız? Artı size kalmış. Sonra binanızı kurmaya sıra geliyor ki, hemen hemen hiç bir sınırsız yok. Atmosferin dışına kadar yükselen bir gökdelen veya küçük şirin, pembe panjurlu bir ev. Hepsi sizin fantezilerinize kalmış. Ama ne yazık ki sadece o kadar. Oyunun size sunduğu başka bir şey yok. Yani yaptığınız binayı neden yaptığınıza dair bir fikriniz olmadığı gibi zaten binayı yaparken de kimse çıkıp da sen bu binayı hangi parayla yapıyorsun, kimden izin aldın, ne alaka? gibi sorular falan da sormuyor. Canınızın istediği her yere dalabiliyorsunuz, sadece cadelerde dolaşan şişman kedileri ezemiyorsunuz. Neyse, oyun fena değil ama iki saat oynadıktan sonra da bayat. Arkadaşınızın evinde falan görürseniz bir bakın ama gidip de özel olarak bu oyunu almanız tavsiye et-mi-yo-rum. Söylemedi demeyin.



asla yaşayamayacağımız bir terörist-antiterörist savaşın içine dalıyoruz. Bir hayli gelişmiş olan oyun sistemi sayesinde oynamaktan zevk alıyoruz. Görevleri başardıkça para kazanıp yeni silahlar alıyoruz yeni silahlar aldıkça yeni taktikler uyguluyoruz. Elimizde dandirik bir tabancayla içi terörist dolu bir hangara son hızla girip, teröristlere nişan alma fırsatı bile vermeden kafalarına birer kurşun sıkıyoruz veya para kazanıp pahalı silahlar tüfekler zırhlar alınca uzakta pusuya yatıp pahalı dürbünü tüfeklerimizle tepeliyoruz zavallıları. Oyun çok zevkli ve teknolojisi nispeten eski-



## STEPHEN KING'S F13

Firma: Interplay (ne yazık ki)

Tür: Oyun Şeklinde Duvar Resimleri

Level Puanı: 43

1991'de liseden iki arkadaşla, Mesut ve Özgür'le birlikte, Beyoğlu'ndaki Sinepop'da gösterilen Stephen King'in Hayvan Mezarlığı filmine girmiştik. Aslında olay biraz katakulli içeriyordu çünkü sevgili Özgür Jaws III filmi seyrettikten sonra bir daha korku filmine girmeyeceği yeminini etmişti. O yüzden Hayvan Mezarlığına gelmek istemiyordu. Ama biz de Mesut'la kafaya koymuştuk, adamı bir korku filmine sokacaktık.



O dönemde gösterilen bir komedi filmine gireceğimizi söyleyerek, Cuma günü okul çıkışında taa Yeşilkoy'den Beyoğlu'na gitmiştik Özgür'le birlikte. O dönemde Beyoğlu İstiklal caddesi gerçek anlamda bir caddeydi ve içinden otomobiller, otobüsler falan da geçebiliyordu. Yayaalar ise yolun iki yanındaki dar kaldırımlarda birbirlerini ezerek yürüyebiliyorlardı. O gün bizim şansımıza yağmur da yağıyordu ve

Mesut'la yaptığımız plana dayanarak, Bab isimli restoranda (Hayvan Mezarlığı'nın oynadığı sinemanın yanındaki restoran) bir şeyler yemek bahanesi ile dolmuştan erken inmiştik. Gireceğimizi söylediğimiz komedi filminin oy-



nadığı o zamanki Dünya sinemasına ise bir hayli yol vardı. Bab'da bir kaç şey atıştırdıktan sonra filme girmek üzere dışarı çıktığımızda hem yağmuru hem de kalabalığı bahane ederek hemen yanımızdaki sinemaya girmeyi Hayvan Mezarlığı'na seyreteceği teklif ettik Özgür'e. Özgür on dakika içinde isteğimize teslim oldu ve bizimle birlikte Hayvan Mezarlığına girdi. Ancak daha filmin ilk korkunç sahnesinde (ağacın üzerine kedinin zıpladığı

sahne) Sevgili Özgür bir çığlık attı filme ara verilene kadar bir daha gözünü açmadı. Ara verilince de filminden çıkıp bizi dışarıda bekledi. Neyse, bu oyunu görünce aklıma bu anim geldi. Oyun (aslında oyun bile değil, ekran koruyucu ve Windows arkaalanlarını CD'ye koyup oyun diye yutturmaya çalışıyorlar) hakkında söyleyeceğim tek söz ise, uzak durunuz olacaktır. Sevgili Mesut ve Özgür'e selamlar.

## M25 Racer

Firma: Neden merak ediyorsunuz ki...

Tür: Uzay Shoot'em-up

Level Puanı: 42

Gözlerim dolu dolu oluyor seni görünce benim küçük Austin Mini'm. Hayatım boyunca beni etkileyen iki otomobil olmuştur dünyada. İlki, otomobillere falan aklımın yeni ermeye başladığı 6-7 yaşlarımda piyasaya çıkan BMW 3-16'dır ki, ilk paramı kazanmaya başladığımda ne yapıp edip bu nazlı güzelden bir tane almışım kendime (ama tam baş belası olduğunu kabul ediyorum. Benzine doymaz, tedaviye doymaz, yedek parçaya doymaz. Off off napacam ben senle Feriştah. Feriştah=benim BMW'nun ismi.)

Neyse ikinci favorim de o zamanlarda şırlılığı ile herkesin gönlünde that kuran küçük otomobil, Austin Mini idi. Ancak ne yazık ki, Avrupa da çok beğenilen ve kullanılan bu otomobile ülkemizde daima aşağılık gözle bakıldı. Trafikte bu minik otomobilleri kullanan insanlarla alay edildi. Yıllarca bu yasak aşkımlı herkesden sakladım. Kızlar, Austin Mini'den hoşlandığını bilmesinler diye odamın duvarlarına asamadım resimlerini ama sonra bir gün, bir tarih dersinde, aydın görüşüyle tüm öğrencilerin sevdi-

ği (ama arada sırada iyi dövderdi haa) Vahide hanım, bize sosyolojik bir olaydan bahsetmişti. Medeni ülkelerde, komplekslerini yenmiş çağdaş ülkelerde az yakıt tüketen küçük otomobillerin kullanıldığı, daha az gelişmiş, okuma yazma seviyesinin daha az olduğu doğu ülkelerinde özellikle de Arap ülkelerinde ise çok benzin tüketen ve aşırı lüks otomobillerin daha çok satıldığını anlattığından beridir Austin Mini'ye olan aşkımlı saklamaktan çekinmiyorum ki, M25 Racer'da da bir Austin Mini ile yarışa başladığımızı görünce bu aşkımlı Level sayfalarından haykırmamın vaktinin geldiğini anladım. Neyse M25 Racer'ın da en sevdiğim yanı bu oldu. Yani oyuna bir Austin Mini ile başlayabiliyorsunuz. O kadar. Gerisi boş. Ne yazsam yalan. Hayat kör bir kuyu, bizler de içine taş atmaya çalışan akıllılar.

Cem Şancı





# ROAD RASH JAILBREAK

Hey, neden elindeki levyeyle arkadaşının kafasına vuruyorsun oğlum?

Tür: Yarış

Yapım: Electronic Arts

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Web: ww.roadrash.com

**Y**ine muhteşem bir oyun ve yine o tanıdık isim Electronic Arts! Bu adamlar işlerini gerçekten iyi yapıyorlar. Electronic Arts firması, Road Rash oyunlarını on yıla yakın bir zamandır yapıyor ve bazı ufak hatalar dışında motorize tekme, tokat ve şiddet yönünden insanların sadistik ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılıyor (hayır birader,



sado mazoşist değilim). Daha önce bu oyunu hiç duymamış olanlara açıklamak gerekirse, "Mortal Kombat" in motosiklet üzerinde geçeni" demek yeterli olacaktır sanırım. Manyak motosiklet yarış! Road Rash, geri döndü. Bazı fanatikler oyunun eskilerinden çok daha kötü olduğu inancında ama bence bu sefer, eski oyunlardaki hatalar kapatılmış. Tabi eski oyunlardaki motosiklet kaza görüntüleri burada yok. Tabi bu yeni oyun, yeni bir

de hikayeye geldi. Tüm zamanların en pislik motorcusu olan Spaz yakalanıp içeriye atılıyor. Yapmamız gereken iş de doğal olarak onu hapisten kaçırmak. Bu kez polislerle epey uğraşacak gibiyiz di mi sayın okurlar? Evet dediniz duydum. Hey sen, "ben hayır demiştim" deyince başkalarından daha akıllı olduğunu mu zannediyorsun? Değilsin! Kusura bakmayın okurlar ya, size demedim. Aranızda bi tane var, o kendini biliyo. Neyse, atlıyoruz işte

motorumuza ve koyuluyoruz işimize...

Spaz' ı kurtarabilmek için bir çeteye katılmayı ve bütün yarışlardan iyi bir derece almalsınız (en az üçüncü). Bunun için Jailbreak seçeneğine gitmeniz gerekli. Her iyi derece yaptığınızda, yeni silahlar ve nitro paketleri ile ödüllendiriliyorsunuz. Bu arada ben Spaz' a bir soyadı buldum. Spaz Thick; nasıl ama (komiklik yaptım. Aşk olsun, insan yalandan bile olsa güler yani).

"Five-0" Modu size polis olup diğer armutları pişirme ve ağzınıza düşürme şansını veriyor. Oyna eklenmiş beş yeni multiplayer seçeneği var. Skull-to-Skull' da iki kişi motorlarıyla kapışıyor. Cops&Robbers' ı seçip ister polis olup hırsız yakalayın, ister hırsız olup polisten kaçın. Bi nevi High Stakes' in motosikletli olanı. Zaten bu oyuna Need For Speed programlarının da parmağı bulmuş. Side Car ise tamamen yeni. Sepetli bir motosiklet ile yarışa giriyorsunuz. (co-op)' ta iki kişi oynuyorsunuz ve birisi sepette oluyor. İki kişinin beraber mi yoksa sadece direksiyondakinin mi motoru yönlendireceğini bir son-

raki menüden ayarlayabilirsiniz. (versus) ise iki sepetli motoru kullanıyor. Doğal olarak bunun için dört kişi gerekli. İşte burada multi tab desteği devreye giriyor. Time Trial' da ise zamana karşı ayrı ayrı altı kişi yarışabiliyor.

## He he, artık değil...

Ben ilk oynamaya başladığım zaman epey kasılmıştım kendimi tuşları öğreneyim diye. Bu yüzden basitçe size anlatacağım hareketleri:

<b>Gaz:</b>	X
<b>Fren:</b>	Kare
<b>Silah değiştirme:</b>	Üçgen
<b>Geriye görme:</b>	Yuvarlak
<b>Motorun önünü kaldırma ve arabaların üzerinden atlama:</b>	ard arda iki kez gaza basın (X, X basılı)
<b>Nitro:</b>	Ön kaldırma hareketini aşağıya basık tutarken yapın (nitronuz yoksa çalışmaz)
<b>Yumruk:</b>	R1
<b>Extra Yumruk:</b>	Aşağı+R1
<b>Rakibin silahını çalma:</b>	ileri+R1
<b>Tekme:</b>	R2
<b>Döner tekme:</b>	Aşağı+R2
<b>Yukarı tekme:</b>	Yukarı+R2
<b>Yukarı çift tekme:</b>	Yukarı+R2, R2
<b>Alternatif vuruş:</b>	L1
<b>Konuşma küfür etme ve hayvani sesler çıkartma:</b>	L2
<b>Kamera açıları:</b>	Select

Grafik olarak oyun mükemmel sayılmaz. Ekranı aynı anda altıdan fazla motosiklet girdiği zaman, oyunda büyük ölçüde bir yavaşlama fark ediliyor. Ama motorlar ve sürücülerini iyi dizayn edilmiş ve oyun hala oynanabilir düzeyde. Gözü çok fazla rahatsız edecek bir unsur yok sizin anlayacağınız.

Sesler gayet iyi. Motosiklet sesleri yeterince gerçekçi. Hele o





heriflerin çıkardıkları heyvani sesler yok mu, arkadaşımınla beraber oynarken koştuk, ben bir aralar yerlerde süründüğümü hatırlıyorum gülmekten. Müziklerle ise yine özel olarak ilgilenilmiş. Gayet kaliteli. Motorsiklet ve Rock; başka bir şey demiyorum.

### Tamam ahbab, senin dediğin olsun

Oyunun en güzel tarafı oynanabilirliği. Manyak zevkli bir oyun. Titreşim ve analog desteği sayesinde yolu ve motoru altınızda hissedeceksiniz. Darbe tuşlarının R ve L gibi joypad' in önündeki tuşlar olması da tesadüf değil tabi ki, analog için. Bakınız ortalık çok karışık, atlayın bir arabanın üzerinden, birazcık da havada seyhat edin. Yalnız dikkat edin de araba yerine kamyonu girmeyin. Yoksa önce kamyon, sonra da şoförü üzerinden geçebilir. Bir de virajlı ve bol ağaçlı yerlerde yapmamanızı tavsiye ederim. Save veya Load etmek için kare tuşunu kullanın. Ekra-

nın altında bu tuşun ne işe yaradığı yazmıyor çünkü. Her bölümde iki, üç adamı devirmeye bakın ve mümkünse birinci olun. Böylece daha çok nitro sahibi olursunuz. Her bölümde de üç nitrodan fazla kullanmamaya çalışın ki sayısı giderek artsın. Bakın bir de enteresan bir olay buldum; yavaşça bir arabanın üzerine çıkıyorum ve orada frene basıyorum. Adam beni gittiği yere kadar götürüyor. Ama bir de peşimdeki polisi göreceksiniz, kuduruyor herif, ben nanik yapıyorum o kafasını gidona vuruyor.)

Tabi araba durunca yiyorum elektriği. Polisin tipi de punklardan aşağı değil ki kardeşim, hatırla daha manyak. Hani Robocop' un kanalizasyona düşmüş hali desem yeridir.

Diğer yarışçılardan başladığımız anda arayı açmalarına da sınırlı oluyor. Önce uçuyorlar, nitro bile kullansam yetişemiyorum, sonra tin tin tin Pazar gezmesi... cık cık cık, olmaz öyle. Bir de hoşuma giden atraksiyonlar var ta-

bi ki. Mesela yolda yürüyen yalılara ve yere düşen motorculara vurmaya bayılıyorum. Düşene bi tekme de sen vur sözüne şiddetle katılıyorum yani, bu kadar mı zevkli olur yahu... Ama ben düşersemden arkadan gelen bir tabur motorsikletli üzerimden geçiyor. Bir de bölüm sonlarındaki çarpıtılmış fotoğraflara bayılıyorum, herifler yamuk yamuk çıkıyo ehi ehi ehi...

Peki ya uçmak ister misiniz? Ne alakamı? Söyliym, eğer cevabınız evet ise hızla bir direğe çarpın. Kendinizi uçma öğrenmesi için annesi tarafından yuvadan aşağıya itilmiş bir kuş gibi özgür, çaresiz ve zavallı hissedeceksiniz.

### Yeterki o naşatayı yerine bırak...

Oyunda bir sürü yol var. Hepsi birbiriyile bağlantılı olmak üzere yaklaşık 128 kilometrelik bir yarış alanı var. Bu alan değişik varyasyonlarla yüzden fazla yarışta kullanılıyor. İşin güzel tarafı, her yolun diğerinden biraz farklı olması. Böylece insan hiç sıkılmıyor. Ama bazen de çoğunda aynı kayaların olması ve uçakların kalkması beni ayar ediyor. Her yerde havaalanı mı var arkadaş? Kullanabileceğimiz 15 yeni motor ve 6 sepetli motor var. Ayrıca, rakiplerimize karşı levye ve elektroşok dahil, 12 ayrı silah kullanabiliyoruz. Zaten yeterince yuvarlanmış olan rakibimizi 45 de-ği-

şik kombo ve süper hareketler kullanılarak iyice mafiş hale getiriyoruz.

Road Rash Jailbreak, iyi bir yarış deneyimiyle dövüşü tam kıvamında birleştirmeyi başarmış ve oyunculara müthiş bir eğlence sunmuş. Eğer motorsikletli punkları gebertmek veya polisleri hızla giden motorlarından bir zincir darbesiyle düşürmek isterseniz (kim istemez ki), bu oyun tam size göre.



Bu arada, Level' da birinci yılımda bu sayıda doldurmuş oldum. Göz açıp kapayınca o kadar geçti bir sene. Daha dün gibi sanki. Level'daki atmosfer ve insanlar oylesine sıcak ki, zamanın farkına bile varamadım. Der-gideki tüm arkadaşlara ve özellikle de yazılarımı okuyup bana destek olan sizlere teşekkürü bir borç bilirim. Kendinize iyi bakın, Bye&Smile...

### MegaEmin

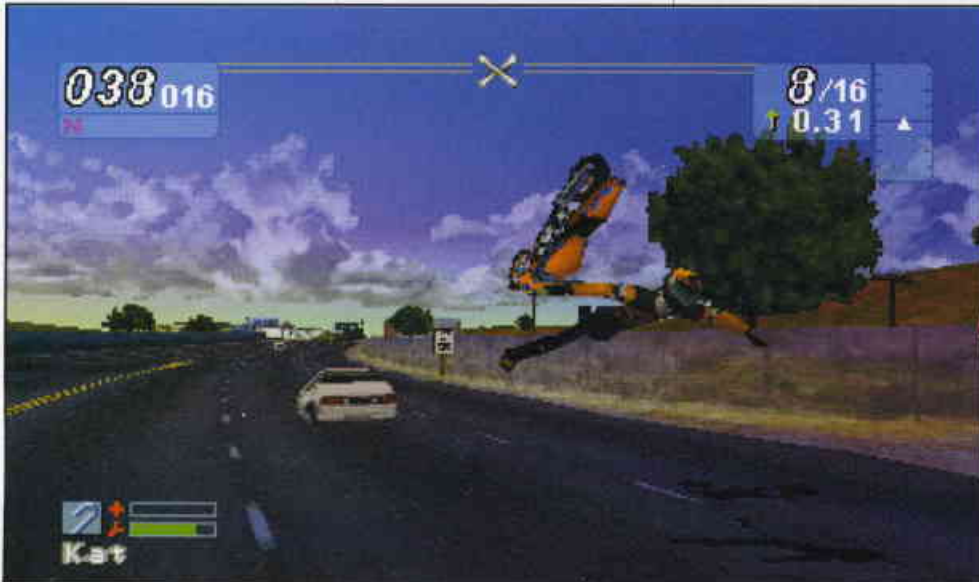
LEVEL KARNESİ	
<b>Grafikler</b>	Olması gerektiği gibi. Göze batan bir hata yok ama çok iyi de olduğu söylenemez.
<b>Ses ve Müzik</b>	Harika! Egeek ve maymun gibi seslerin yanında rock gayet iyi gitmiş. Herkesi mutlu edebilir.
<b>Oynanabilirlik</b>	Tuşları kaptıktan sonrası çok kolay ve zevkli. Düğmeler olması gerektiği şekilde dizilmiş.
<b>Atmosfer</b>	Bir anda kendinizi kanundan kaçan bir hız tutkunu gibi hissedebilirsiniz. Kendini oynatabak kadar iyi.

### LEVEL Notu

85

Bir hafta boyunca hiçbir iş yapmaksızın oynanabilir.

- ▶ Oyuncu sayısı: 6
- ▶ Memory blok: 1
- ▶ Analog Joypad desteği: Var
- ▶ Dual Shock desteği: Var
- ▶ Link desteği: Yok
- ▶ Mouse desteği: Yok
- ▶ Direksiyon desteği: Yok
- ▶ Multi tab desteği: Var
- ▶ Tabanca desteği: Yok
- ▶ PC Versiyonu: Yok





# MISSION IMPOSSIBLE

Bu yazı beş saniye içinde kendisini imha etmeyecektir. Sindirerek okuyabilirsiniz...

YAPIM: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Aksiyon

Bilgi için: www.sony.com



ama çok az, hemen anlatmaya başlayayım :

Oyunumuz sezdiğiniz üzere - bence gelmiş geçmiş en başarılı dizilerden olan- MI'in playstation uyarlaması. Yapımcı firma infogrames'in oyunun konusu, demo- su ve müzikleri için pek de yaratıcı bir düşünceye gereksinimi olmadığı tahmin edebilirsiniz. Ez-

Buradan görevlerinizi madde madde görebilir ve hangilerini başardığınızı kontrol edebilirsiniz.

Ana menüde oyunun ayarını da belirledikten sonra ilk görev yerimiz olan Rusya'ya uçabiliriz. "Possible" ve "Impossible" olmak üzere iki zorluk seçeneği bulunuyor. Umarım "possible" seçip oyunun namına gölge düşür-

**G**örüntüye Tatil manzaraları gelir. Olan bitenden habersiz yazar, memleketinde büyüklerin ellerinden, küçüklerin yanaklarından öpmekte, (bu arada tüm okuyucuların geçmiş bayramı hayırlı, uğurlu, kutlu olsun!) dönünce

sağdaki rafta." der. Yazar sağdaki rafta bulunan mini bilgisayarı alır. Şifreyi girer, parmak izi testi- ni geçer. Açılan bölmeden çıkan CD'yi sürücüye yerleştirir. "Patron" konuşmaktadır :

Merhaba \*\*\* (Yazarın kod adını güvenlik nedeniyle veremiyoy-



yazacağı yazılar için dört gününün daha olduğunu düşünmekte, içini ferah tutmaktadır. Yazarın yüzüne bir gülümseme yayılır, ekran kararır.

### Jenerk...

Dim di dim di dim dim dim dim di dim di dim dim dim (Arka plandaki o pek bildik müzik eşliğinde yazı işleri müdürü fitil yakar, fitil yanarak ilerlerken ekrandan tüm yazı işlerinin adları geçer. Fitil tam yazıımıza ulaşmak üzereyken ekran yine kararır.)

### Başlıyoruz...

Yazar züccaciye dükkanına girer, "Sizde hiç kristal yazı işleri müdürü heykeli var mı?" diye sorar. Tezgahtar kız "Aradığınız

ruz!)." Tatilden yeni döndün ama bilmem biliyor musun dergiyi iki gün içinde bitirdik bitirdik, bitiremedik, sen bittin. Al sana beş tane yazı, 36 saat de süre ! Senin görevin\*\*\*, tabii kabul etmek zorundasın, teslim süresini bir dakika bile aşmamak. Her zaman olduğu gibi yazıları yazarken sana ya da arkadaşlarına bir şey olursa eylemlerinizi habersiz olduğumuzu belirteceğiz. Bu disk beş saniye içinde kendini yok edecektir. İyi şanslar \*\*\*)

### BU DISK...

Yalanım varsa n'olüm, olay anen böyle, ben de havaya girmek için MI'in müziğini dinleyip duruyorum. Zamanım da çok

bere bildiğimiz müzik eşliğinde izlediğimiz açılışın ardından ilk görevimize atılıyoruz. Menü ekranında göreve katılacak ajanlar ve haklarında kısa birkaç not, görevde kullanılacak alet ve silahlara ait bilgiler ve briefing yer alıyor. Bu bilgilere oyun esnasında dilediğiniz anda da ulaşabilirsiniz, ancak tüm bunlar (Briefing dahil) sizleri oyuna ısındırmak için sunulmuş bilgiler, pratikte pek fazla bir yararı yok. Briefing yalnızca görevin ana hatlarını belirtiyor. Asıl işinize yarayacak olan yine menüden girebileceğiniz "Objectives" seçeneği.

mezsınız. (Bu seçeneği işaretlediğinizde objectives menüsünde bir kaç maddenin azalmış olduğunu göreceksiniz. İsterseniz silinmiş görevleri de yerine getirebilirsiniz, ancak size ne yararı olur ne zararı. Sadece zoru başarmış olamamanın verdiği eziklikle başbaşa kalırsınız.). Göreve başlamadan hemen önce briefing son bir kez ekrana gelecek. Ama Commandos'da olduğu gibi neyin nerede olduğunu belirten görüntülü bir briefing almanız mümkün değil. Bulmanız gereken bina ya da kişiler size görev sırasında Cim'in telsiziyle bil-





dirilecek ve radarinızda renkli noktalar olarak yer alacak. Oyun third person olarak tasarlanmış, ancak yer yer first person görüş açıları da kullanabilmenize olanak sağlanmış. Teknoloji de dizidekinden biraz daha ileride. Örneğin, bilmem hatırlar mısınız, ekibin kimlik değiştirme uzmanı birisini taklit edeceği zaman özel bir alete kişinin fotoğraflarını, bilgisayar yardımıyla hazırlanmış uç boyutlu yüz yapısını girer; alet de o yüze uygun bir kalıp hazırlar, plastik bir maske üretir. Oyunda ise "facemaker" adlı alet, taklit etmek istediğiniz kişiyi bayıltığınız anda aynı maskeyi hazırlayabiliyor.

### ...BEŞ SANİYE İÇERİSİNDE...

Açıkçası ilk bölümü bitirdiğim de oyunu kolay ve kötü bir commandos benzeri olarak nitelendirmiştim. Görevimiz tehlike dizilerinde hiç eksilmeyen heyecandan, gerilimden uzak bir bölümdü, daha çok gürültülü bir askeri operasyon havası taşıyordu. Yapmamız gerekenler için zihnimizi zorlamamız gerekmiyordu, çünkü Cim uydu bağlantısıyla tüm operasyonu takip ediyor ve "Radarinde beyaz renkli nokta olarak görünen binaya gir!" gibi mesajlar veriyordu. Ayrıca görüşünüzün hiçbir önemi yoktu. Commandos'da "Ein Felesta" sesini duyduğunuz anda görüldünüz demektir ve işiniz bitmiştir. Oysa burada ne öten sirenler, ne de dört bir yandan koşan nöbetçiler vardı. Size ateş eden nöbetçiyi vurmaya bir yana bırakın, hızla koşmanız bile bölüme devam etmek için yeterli oluyordu. Bug'lar da cabasıydı. Örneğin az önce bahsettiğim gibi ateş altındayken ekip arkadaşınıza istediklerini verirken nöbetçi ateşi kesip sizin karşılıklı konuşmanızı bitir-

menizi bekliyordu. Tüm bu duygular içinde Görevimiz Tehlike'nin harcandığını düşünüyorum.



dum.

Ve ikinci bölümde anladım ki, fena halde önyargılarımın kurbanı olmuşum.

### ...KENDİ KENDİSİNİ...

İkinci bölümün ilk kısmı (Bu arada oyunda toplam beş bölüm var her biri alt bölümlerden oluşuyor. Toplam yirmi alt bölüm oyunuyorsunuz.) tam istediğim gibiydi. Zorluk yine çok yüksek tutulmamıştı ama bu kez ortam tam arzu ettiğim gibiydi



Rusya'da elçilik binasında bir davete katılıyorduk ve sağı solu yoklayan muhafızlara görülmemek zorundaydık. Gerçi havalandırma çıkışlarına duman jeneratörlerini davetlilerin burnunun dibinde yerleştiriyorduk ve onların gıkı çıkmıyordu, ama olsun, o kadarlık kusur kadı kızında bile olurdu. Davetteki diğer ajanları bulup onlardan malzemelerimizi temin etmek, aynı zamanda peşimizdeki bir katili de atlatmak zorunda olmak... İlkine göre daha çok "adventure"ı andıran bir bölümdü ve her şey kafamdaki "Görevimiz Tehlike"ye tastamam uyuyordu. İkinci kısım ise bol miktarda aksiyon içeriyordu, an-

motoruna karşın, çevreyi ve etkileşimleri, zorluğu ustaca değiştirerek karşımda bukailemun gibi kılıktan kılığa girerek beni şaşırtacaktı! Aferimdi ona!

### ..YOK EDE..., NEYSE BOŞVER!

Ekleme istediğim son bir detay daha: Oyunun yapısı oldukça esnek, olmazsa olmaz diye bir şey yok! Örneğin bir adventure'da yolu tutan bir adam varsa o yoldan bir çözüm bulana kadar geçemezsiniz. Oysa M'da aynı durum söz konusu değil. Size resepsiyona inmenizi söyleyen görevlinin yanından hızla geçebilir ve o size ikinci uyarısını yapmadan işiniz hızla halledip geri dönebilirsiniz. Ya da saf dışı bırakmanız gereken kişiyi mutlaka size bu iş için verilmiş silahla uyutmanız şart değil. Eğer yumruklarınıza güveniyorsanız neden bir alternatifiniz olmasın?

Değişken ve esnek bir oyun yapısı, özlediğimiz Cim Phelps ve dim di dim di dim dim dim. Görevimiz Tehlike, son zamanlarda oynadığım en iyi konsol oyunu mu bilmem ama, uzun zamandır yarın ve dövüş oyunları içinde daralan bünyeme getirdiği farklılıklarla yepyeni bir tad verdiği açık 15,4,3,2,1, 0 kadar.

Batu & Gökhan

LEVEL KARNESİ	
<b>Grafikler</b>	Bekleneni verecek derincede detaylı, hareketli, renkli, etkileyici grafikler. Sorun yok. Hoşunuza gidecektir.
<b>Ses ve Müzik</b>	Klasik jenerigi zaten geçtim, bölüm içi müzikleri de atmosfere çok uygun, havaya gireceksiniz.
<b>Oynanabilirlik</b>	Müzikle çok iyi desteklenmiş. Biraz da dizinin getirdiği etkiyle çok iyi oturmuş. Bir aksiyon oyunu için çok iyi.
<b>Atmosfer</b>	Dengeli değil, kimi zaman bir kaç dakika, kimi zaman saatler verebileceğiniz bölümler var.
<b>LEVEL Notu</b>	<b>82</b>
Adventure, strateji ve aksiyonun en başarılı karışımından biri. Oynayın.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Oyuncu sayısı: 1</li> <li>▶ Memory blok: 1</li> <li>▶ Analog Joypad desteği: Var</li> <li>▶ Dual Shock desteği: Var</li> <li>▶ Link desteği: Yok</li> <li>▶ Mouse desteği: Yok</li> <li>▶ Direksiyon desteği: Var</li> <li>▶ Multi tab desteği: Yok</li> <li>▶ Tabanca desteği: Yok</li> <li>▶ PC Versiyonu: Yok</li> </ul>	





# BLOODY ROAR II: THE NEW BREED

Yorulun artık, biraz yorulun da fabrikasyon dövüş oyunu çıkartmayın artık.

Yapım: Hudsonsoft

Dağıtım: Virgin Interactive

Tür: Dövüş

Web: www.vie.com

**D**iye boğazımızı ne kadar yırtsak da bir şey değişmeyecek. Ne Street Fighter EX 2 Supra Plus Alpha Deluxe 2000 gibi eklene eklene tren olmuş adlı dövüş oyunlarının sonu gelecek, ne de belki tutar zihniyetiyle büyük amcalarına rakip olacak yeni yapımların. Aslında platformlar olsun, araba yarışları olsun bu iş böyle, ancak işin can alıcı kısmı şu ki, diğer oyun türlerinde pek çok numarayla orijinallik sağlamak mümkünken, dövüş oyunlarında belli bir formatın dışına çıkabilmek imkansızca yakın. Ya hareket, ya da karakterlerde sayı üstünlüğüyle daha "iyi" oyun olmaya çalışılıyor. Bloody Roar II de kervanın son katılımcılarından. Yine peşinen söylüyorum, oyun kendini çok çok kötü olmayan her dövüş oyunu gibi bir süre zevkle oynatıyor. Zaten türün iyisi de o "bir süre"nin uzunluğu ile belirleniyor. Her zamanki gibi manga tiplmeler, çocuksu, karizmatik, şebek karakterler, yenilik var mı? Bir parça.

## Homur Homur

Efendim, oyunumuzun sırtını dayadığı özellik, her karakterin aynı zamanda bir Werebeast, yani eöğ, nası diyoçtağ, şekil değiştirip yaratığa dönüşme özelliklerinin olması. Tavşandan kurta, yarasadan bukaletmuna,



dokuz karakterin her birinin dönüşebileceği bir yaratığı var. Tabii bu dönüşümü gerçekleştirebilmek için belli bir güce ulaşmanız gerekiyor. Bu gücü de rakibe hasar vererek arttırabilirsiniz.



niz. Bir kez yaratık-insan olduktan sonra yaşam enerjinizden ayrı olarak ekranın altında yaratık enerjiniz görünecek. Aldığınız her darbeye azalan bu enerji sıfırlandığı anda siz de

tekrar insan suretine bürüneceksiniz. Ardından yine rakibinize vurarak yaratığa dönüşmek için gerekli olan enerjiyi toplayabilirsiniz. Yaratık-insan dönüşümü size daha ekili vuruş yapma olanağı sağladığı gibi özel hareketinizi sergilemenize de fırsat verir. Ancak bu özel ve güzel hareket sizin yaratık enerjinizin tümünü tüketeceği için enerjinizin azalmasına yakın yapmanızda yarar vardır.

## Homur da Homur...

Biz insan gibi dövüştük, bu yaratık işi nereden çıktı dersenez, onun da ayrı bir öyküsü var, deneylerle insanları yaratık yapıyorlar da bunların bazıları iyi oluyor, bazıları kötü örgüt kurup kendilerine katılmayan türdeşlerinin köküne kibrit suyu ekmek istiyor filan. Eğer ilgilenirseniz oyunda ince ince anlatılmış zaten, ben çok detaya girip sıkmayayım.

Oyunumuzun dört tür oynanış şekli bulunuyor. Arcade seçeneğinde klasik olarak sırayla kendiniz dahil herkesi bir de son adam Gado'yu (aslan adam) yenmeniz gerekiyor. VS seçeneği ile ikinci joypad'in sahibiyle aranızdaki tarla meselesini halledebilir, Survival seçeneği ile de biri sizi yenene dek üst üste kaç kişiyle başa çıkabildiğinizi ölçersiniz. Benim favorim yi-

ne Story. Bir karakter seçip onunla belli bir öykü boyunca bir sürü dövüş yapıyor, finalde de özel bir karakterle dövüşüyorsunuz. Bölüm aralarındaki diyalogları gereksiz bulanlar hiç bulaşmasınlar. Arcade'i bitirdiğinizde Gado'yu seçebiliyor, Story'yi bitirdiğinizde ise öyküdeki bölüm arası çizimlerine tekrar tekrar bakma hakkını kazanıyorsunuz. Watch seçeneği ise suya sabuna dokunmadan ale mi seyretme şansını sunuyor size, çeşitli açılardan...

Genele bakacak olursak oyalayıcı, grafikler bildik, sesler elektronik cızırtılar, hareketler akıcı ve hızlı ama ara demolar animasyon şeklinde olabilirdi, karakterler karşılıklı konuşabilirdi, ya da ne biliim her şey bu kadar klişe olmayabilirdi. Kötü demeye dilim varmıyor, ama ben buradan bakınca da farklı hiçbir şey görünmüyor.

Batu & Gökhan

## Grafikler

Üçüncü boyutta sağa sola hareketler çok iyi oturtulamamış gibi. Karakter çizim ve hareketleri standart.

## Ses ve Müzik

Müzikleri pek tuttuğum söylenemez, fazla sintizayır kokuyor. Sesler ise vassat.

## Oynanabilirlik

Deneyiminiz varsa, bir kaç denemede bitirmeniz olasıdır yüksek. Hala bilmadığınız oynanış kolay.

## Atmosfer

Story seçeneği bile yeterince cezbedici değil, hani insan bi animasyon ekler. İnsanın kaşası geliyor.

## LEVEL Notu

70

Dövüş olsun da ne olurca olsun diyorsanız, sizi sıkmayacak, ama çok fazla da bağımlılık yaratmayacak. Tütünü ortancılardan.

- ▶ Oyuncu sayısı: 2
- ▶ Memory blok: 1
- ▶ Analog Joypad desteği: Var
- ▶ Dual Shock desteği: Var
- ▶ Link desteği: Yok
- ▶ Mouse desteği: Yok
- ▶ Direksiyon desteği: Var
- ▶ Multi tab desteği: Yok
- ▶ Tabanca desteği: Yok
- ▶ PC Versiyonu: Yok

LEVEL KARNESİ

# Rally Championship

Hiç görmediğiniz ama aslında hep sizin olan o köyü ziyaret etmeye ne dersiniz?

Tür: Rally Racing

Yapım: Actualize

Dağıtım: Electronic Arts Web: www.rallychampionship.co.uk



de neden fonda hiç bişii yok? Unutmuşlar mı yoksa? Belki de aceleye gelmiştir, eksi puan. Yalnız en sonunda, Seat' ı değişik açılardan gös-

termesine hasta oldum; çok gösel ve de seksi. Hemen ardından bir dil secimi



ekrani ile karşılaşıyoruz. İyi iyi, İngilizce, Almanca, Fransızca, İtalyanca

ve İspanyolca desteği var. Gün gelir Türkçe de olur, üzülmeyin. Daha sonra normal olarak ana menünün açılması lazım. Ve de normal olmayarak, bu menüye ulaşabilmek için yaklaşık 20 saniye bekliyoruz.

Menüdeki options seçeneğinde klasik basit ayarlar var fakat nedense kamera açlarını ve titreşimi buradan ayarlayamıyoruz.

Oyunda titreşim olduğunu, bitirmek üzereyken anladım. O da mecburiyetten pause' a bastım da ööle.



arabayı geçmeniz gerekli. Tabii ki yapılan programlama hatalarının elverdiği kadar. Siz bir aracı sollamak için yanındayken, ona yakın geçerseniz sanki arkadan çarpmış muamelesi yapıyor ve siz duruyorsunuz, o birden hızlanıyor. Fiyasko derecesinde bir hata. Championship' te ise herkesle beraber zamana karşı yarışyorsunuz.

Replay olayı sadece Time Trial ve burada var.

Oyunun parkurları gerçekten bir harika. Bir parkurda beş ayrı yol çeşidine rastlayabiliyorsunuz. Manzara süper; pikniğe gider gibi araba kullanıyorsunuz.

Gerçek zamanlı ışıklandırma ve hava koşulları manzaraya bir ahenk ve derinlik katmış. Çevre koşulları süper yani. Pistlerin toplam uzunluğu 600km den fazla ve neredeyse fotoğraf gibi.

## Ve sevdiğime kavuştum...

Ama işte oyunu Playstation'da bitiren can sıkıcı noktalar:

1- Araç kontrolleri inanılmaz zor ve saçma. Parkur toprak değil buz pisti mübarek. Ön tekerleklerin dönüşü aşırı yavaş. Ayrıca geri gitme ve fren yapma olayları da ayrı bir kaşık.

2- Eksozardan çıkan parlak mavi gaz da ne öyle?

3- Çarpınca tampon'u yolda bırakma var ama hiç anlaşılıyor. Toca'daki gibi parçalanıp kopmıydu bence. Bu ayrıntı var ama başka tabelaları deviremiyorsunuz. Hem hep tampon gidiyor, araba hasar almıyor. Tam-



pon kırılana kadar arabaya neler olur neler.

4- Ses efektleri fena değil, çalışmayan dozerlerden ve boş evlerdeki köpeklerden gelen sesleri saymazsak. Bir de arabaların çalışma sesleriyle yoldaki sesleri aynı mı sizce? İkinci fiyasko!

5- Yanlarda duran nesnelere insan mı yoksa kağıttan feyk mi?

Yorum sizin. Bye&Smile...

MegaEmin

**V**olkswagen grubu, bilgisayar oyunları dünyasındaki kozlarını oynamaya devam ediyor. Bu kez Colin Mcrae Rally' ye rakip olabilecek bir oyun yapmayı planlamış. Mobil 1 British Rally' nin Official oyunu olan Rally Championship, neredeyse tamamen Seat Ibiza üzerine kurulu. Diğerlerinin arasında ağırlık/beygir gücü oranı en iyi olanı bu araba. Volkswagen Golf, Skoda Felicia ve Skoda Octavia da, VW grubunun oyundaki diğer araçları. Oyunda 16+6=22 lisanslı araba ile yarışabiliyorsunuz. Anladığınız üzere, sizin açmanızı bekleyen altı adet araba var (Subaru Impreza dahil). Adamlar kendi araçlarını abartmak suretiyle iyi reklam yapmışlar da bakalım oyunu yapmayı becerebilmişler mi...

## Haydi al götür beni

Önce bir oyuna başlayalım, gerisi nasılsa gelir. Güzel sayılabilecek bir demo izliyoruz. İyi, güzel



## Bu kalbin doğduğu yere

Neyse, geçelim bakalım direksiyon başına. Time Trial, Two Player, Arcade ve Championship seçenekleri var. Arcade benim favorim. Çünkü burada, aynı parkurda sizden önce başlamış olan dört

## Grafikler

Parkür dizaynı tek kelimeyle mükemmel. Araçlar da iyi fakat hatalar var. Yine de grafikler çok güzel.

## Ses ve Müzik

Ses efektleri güzel ama çoğunlukla yersiz kullanılmış. Motor sesi ise zayıf ama yine de kulağa hoş geliyor.

## Oynanabilirlik

Çok randımanlı bir araba ile, gündüz ve kuru asfaltta yarışyorsunuz fakat sanki aracınız buzda kayıyor. İyi değil.

## Atmosfer

Çevre çok iyi dizayn edilmiş. Atmosfer kesinlikle en numara. Sadece yollar için bu oyun oynanı.

## LEVEL Notu

69

Rally oyunlarını sevenler için birkaç günlük eğlence ve değişiklik olabilir. Başka bir şey olamaz.

- ▶ Oyuncu sayısı: 2
- ▶ Memory blok: 2
- ▶ Analog Joypad desteği: Var
- ▶ Dual Shock desteği: Var
- ▶ Link desteği: Yok
- ▶ Mouse desteği: Yok
- ▶ Direksiyon desteği: Var
- ▶ Multi tab desteği: Yok
- ▶ Tabanca desteği: Yok
- ▶ PC Versiyonu: Var

LEVEL KARNESİ



# TOMBA 2

Konsol oyuncularını için işler bilgisayar oyuncularından farklı yürür.

Tür: Platform

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Web: www.sony.com

**E**llerindeki makinenin uzunca bir süre için (PS2'nin geldiği bu günleri değil de iki sene öncesini düşünelim mesela) yürürlükten kalkmayacağına, yetersiz bellek, sabit diskte yer problemi gibi sorunlardan uzak olduklarının bilinciyle yaşarlar. Ellerindeki oyunlar kimi zaman PC oyunlarından geri kalmayacak düzeyde kaliteli olabilir (Bkz. Gran Turismo 2, Resident Evil 3 vs.). Ancak makinenin performansı sabit olduğu için oynayabilecekleri oyunun da ancak belli bir sınıra kadar yükseleceğini bilirler. Odd-world'ün yeni PS2 versiyonunu izleyenler aynı kaliteye PS'da ulaşmanın mümkün olmadığını da göreceklerdir. Şimdi ben bu kadar lafi neden söyledim, onu izah edeyim. PC'de üretilen oyunların ilki ile ikincisi, üçüncüsü, sekizincisi arasında ciddi boyutta farklar bulunur, bunu da hızla ilerleyen bilgisayar teknolojisi ile açıklamak mümkündür. Ancak PS'daki bir oyunun -aynı konsolda çalışan- yeni versiyonunun genellikle ilkinin göre ancak biraz rotuşlanmış, mekanları değiştirilmiş, motorda çok ufak oynamalar yapılmış, kapsamı genişletilmiş olduğunu görürüz. Ne de olsa ilkiyle tamamen aynı teknolojinin eseridir ve aynı makinede çalışacaktır. Oysa zaman zaman bu kuralı tamamen değiştiren istisnalar da piyasada boy gösteriyor. Buyrun Tomba 2'ye



hep beraber bakalım, neler değişmiş, neler kalmış ?

Orman kaçkını kılığı, yeşil pantolonu, pembe saçları ve şirin suratı ile Blanca'nın beş yaşındaki

halini andıran dostumuz Tomba yine Koma domuzlarına larşı mücadeleye veriyor. İlk öyküde yedi Koma domuzunun gelişi ile ülke tuhaf bir biçimde değişmeye



başlamış, Tomba'da her şeyi eski haline getirmek için mücadeleye başlamıştı. Bu kez de sevgili arkadaşı Tabby'nin kaçırılması üzerine yanında uçan minik arkadaşı Zippo ile birlikte tekrar yollara düşüyor Tomba.

### Birinci Çıngo

İlk oyunu oynamış olanlar bilecektir, Tomba genel platform oyunlarından daha dolambaçlı bir yol içerir. Dumdüz atlaya zıplama ilerlemezsiniz, oyun sırasında karşınıza bir dolu karakter çıkar ve onlarla konuşarak çeşitli görevler alabilirsiniz. Bu görevler

kim zaman bir eşyayı bulma, kimi zaman da aldığınız bir eşyayı uygun yerde kullanma şeklinde olabilir. Belli bir yol üzerinde gitmeyip, bazen görevi tamamlamak için geri dönmeyen gerekir. Görevlerin karşılığı da size puan olarak yansır. Karşınıza çıkan yaratıkları saf dışı bırakarak ve puan kazanarak da karakterinizi geliştirip kazanabileceğiniz mümkündür.

İsterseniz menüleri hemen aradan çıkarayım, ardından devam ederiz :

**Item :** Envanterinizi açar. Kullanabileceğiniz eşyalar üç grupta toplanır. Yeşil olanlar sizin üstünüze başınıza giydiklerinizdir. İstedikleriniz zaman giyer, istedikleriniz zaman çıkartırsınız. Elbette moda uysun diye değil, size sağladığı çeşitli özellikler için kullanılırlar. Mavi eşyalar siz kullanmak istediğinizde bir kereye mahsus olarak kullanılırlar. Kimileri her zaman her yerde kullanılabilirken kimileri de ancak doğru yerde kullanıldıkları zaman işe yararlar. Pembe eşyalar ise sizin bir şey yapmanıza gerek kalmadan doğru yere geldiğinizde otomatik olarak devreye girerler.

**Events :** Aldığınız görevleri ekrana getirir. Bitirdiğiniz görevler gri, diğerleri pembe olarak görünür.

**Status :** Yaşam enerjinizi, puanınızı, toplam kaç görev aldığınızı, hangi bölümde bulunduğunuzu ve o an üzerinizdeki eşyalardan hangilerinin kullanımda olduğunu öğrenebilmenizi sağlar.

**Help :** Oyun içinde karakterlerle konuşmak, levhaları okumak vb. işlemlerin hangi tuşlarla yapılacağını açıklar.

### İkinci Çıngo

Tomba 2'ye baktığımızda genel oyun anlayışı bakımından ilkinin göre kayda değer bir farklılık göremiyoruz. Menüler, oynanış şekli, biraz elden geçirilmiş, menüler daha kolay açılır ve kullanılır hale getirilmiş. İlk oyundaki harita seçeneği kaldırılmış (Zaten harita yon bulmanıza değil, yal-



nızca bulunduğunuz yerin adını ve ülkenin neresinde olduğunu öğrenmenize yarıyordu, bu bakımdan haritanın yokluğu anlamıyor. Ancak asıl değişim oyunun ilkinde göre bir boyut daha eklenmiş olarak tasarlanmasında Eee, bu devirde iki boyutlu oyuna kız bile vermiyorlar.

Tomba 2 de gereken değişimden nasibini almış ve bu değişikliklerle kinden oldukça ötelere gitmiş. Sabit kamera açısından oynadığınız ilk oyunda arka planlar üç boyutluydular ve siz bazı noktalarda ekranın sağına soluna değil de dik olarak da hareket edebiliyordunuz. Bu kez de durum aynı, yani yine tam anlamıyla bir hareket serbestliğinden söz edemiyoruz. Tomba yalnızca belli yerlerde hareket yönünü değiştirebiliyor, ancak hareketli ka-

mera sayesinde tüm karakter ve mekanları her açıdan görebiliyorsunuz artık, üstelik oyuncunun işini kolaylaştırmak amacıyla, diğer hareket yönüne geçiş noktalarında ekranda minik bir ok belirip size gitme olasılığınız olan yerleri bildiriyor.

Çok büyük bir yenilik gibi gözükmese de oyunun bir diğer önemli farklılığı tüm karakterlerin dilenip konuşmaya başlaması. Arkada din don eden bir müzik eşliğinde yalnızca bir tuşa basarak geçen yazıları okumanın monotonluğundan oyuncuyu kurtararak karakterler arası etkileşimin oflayıp puflamadan takip edilmesi sağlanmış. Din don eden müzik dedim de ben yine müzikte aradığımı bulamadım açıkçası; uzun süre dinlemeniz ruh sağlığınız üzerinde kalıcı hasara neden olabilir. Şöyle hızlı, tempolu bir şey yapmak varken aynı melodiyi neden bin kere, milyon kere çalar durur anlamam.

### Tombaaaa

Tomba 2'ye rakip olarak aklıma gelen ilk oyun Croc 2. Croc 2'deki üç boyutlu hareket sistemi Tomba 2'den daha esnekti hiç şüphesiz; düz bir çizgi üzerinde

daha geliştirip kullanan Tomba'nın bu yönüyle Croc 2'den daha yüksek bir oynanabilirliğe sahip olduğu kanaatindeyim. Görevler açısından da Tomba, Croc 2'nin bir adım önünde. Aldığınız eşyayı doğru yerde kullanmanız, bana Commodore 64 günlerinin şirin yumurta adamı Dizzy'yi anımsattı (Ah Dizzy ahl!). Görev sayısı hem daha fazla, hem de daha çeşitli. Sonic benzeri, "toplayabildiğini topla, sürekli ilerle" tarzı platformları kıyaslamamızın tümüyle dışında tuttuğum dikkat ederseniz, çünkü bunlar tamamen ayrı bir damak zevkine yönelik.

Eğer bu günlerde ciyuv ciyuvdan, motor gürültüsünden, onun bunu dövmekten sıkıldıysanız, her bilgisayar oyuncusunun bilinçaltında ister sevsin ister sevmesin yer etmiş "Mario" ruhunun canlanmışsa, renkli, neşeli bir platform arıyorsanız Tomba 2 sizin için biçilmiş kaftan olabilir. Birtirmeden bir de soru sorayım, ilkinde göre çok geliştirilmiş, güzel olmuş diye sevinmek mi; yoksa bu oyunu çok daha önce yepabilecekseniz niye PS'in ömrünün sonbaharına yetiştirdiniz diye sitem etmek mi gerek ?

Batu & Gökhan



değil, bir düzlemde istediğiniz yöne hareket etmenize olanak sağlanmıştı. Ancak şu var ki bir platform oyunu için bu serbestlik kimi zaman olumsuzluklara da neden olabiliyor. Örneğin Croc 2'de kontrolü anlık olarak kaybettığınız anda cup aşağı düşüyor, ya da platformda dengenizi kurmakta, atlayacağınız uygun noktayı bulmakta zorluk çekebiliyordunuz. Üç boyutlu arka planda iki boyutlu platform sisteminin ilk uygulayıcılarından biri Pandemonium'du ve büyük başarı kazanmıştı. Aynı sistemi biraz

### Grafikler

Üç boyutlu oyun yapısı ve renkli çizimler göz dolduruyor. Emeye değmiş. Görünüşü çok güzel.

### Ses ve Müzik

Karakter seslendirmeleri iyi de, bir de şu monoton müzik olmasa. Ama yine de seslere güzel demek yanlış olmaz.

### Oynanabilirlik

Çizgi üzerinde ilerlemeniz oyunu rahatlattırıyor, zorluk karşısında. Oynarken zorluktan çıldırmamanın zevki başka.

### Atmosfer

Çok şaşıklı demolar ve efektler beklemeyin, ama her platform gibi taikoldüğe bağımlılık yaratıyor.

## LEVEL Notu

78

Yenilenmiş haliyle oldukça başarılı, göz aradı etmeyin. Platform oyunlarını seviyorsanız TOMBA 2 sizi memnun edecektir.

- ▶ Oyuncu sayısı: 1
- ▶ Memory blok: 1
- ▶ Analog Joypad desteği: Var
- ▶ Dual Shock desteği: Var
- ▶ Link desteği: Yok
- ▶ Mouse desteği: Yok
- ▶ Direksiyon desteği: Var
- ▶ Multi tab desteği: Yok
- ▶ Tabanca desteği: Yok
- ▶ PC Versiyonu: Yok

LEVEL KARNESİ



# Console Master

**Merhaba konsol tutkunları. PC sayfalarını çevirip çevirip sıkıldysanız işte size dinlenmeniz için nefis bir fırsat. Köşemizin ikinci bölümü vattana vedde millete hayyirlii ugurlii olsun.**

**B**u ay size konsol ram kodları ile ilgili açıklamalar yapacağım. Ayrıca son zamanlarda izlenme rekorları kıran Çukumurat' la Makara isimli programıyla gündeme gelen Çukulata insan Çukumurat ile de bir röportajım var. Byzantine'de Carlos olarak tanıdığınız Çukumurat' ın sadece LEVEL' a özel bir de bomba açıklaması olacak! Ama önce ilgimi çeken iki minik haber...

## Bomba! Playstation 2 satış rekoru kırdı!



4 Mart 2000' de Japonya' da piyasaya sürülen Playstation 2, ilk üç gün içerisinde, sadece Japonya' da 980000 adet satıldı. Mart'ın sonunda bu rekor rakamın 1.5 milyonu bulması bekleniyor. Ben de bir tane getirtmeye çalışıyorum bu arada.



## Playstation' da MP3 keyfi!

Playstation 1 için en son piyasaya sürülen donanım, Mp3 Smart Dj isimli bir aparat. Bu aleti, konsolunuzun paralel portuna takarak mp3 CD' lerini dinlemeniz mümkün. Mp3 çaların dışında içinde bir ram kodu kartı da var(Action Replay). Henüz piyasadaki yerini tamamen almamış



olmakla beraber yakında her yerde bulunabilecek olan aletin fiyatı 25 milyon civarı olacak. Artık mp3 dinlemek için bir PC sahibi olmanız gerekmiyor.

Ve işte bana gelen tonla e-mailden yola çıkarak konsol ram kodlarının ne olduğunu açıklıyorum. İşte o video kartınızdaki hile programları, mp3 player' ınızda ki Action Replay Card veya tek başına GameShark cihazları...

## Oyun Kodları

Action Replay, GameShark ya da benzer isimlere sahip aletler aslında makinemizin yazılabilir belleğine gelen veriler üzerinde oynama yeteneğine sahip olan cihazlardır. Böylece aslında bir bilgisayar programından ibaret olan oyunda bazı değişiklikler yapılmasını sağlar. Bu değişiklikler zamanlayıcının kapatılması kadar basit veya uçarak duvarların içinden geçecek kadar karmaşık olabilir. Bu kodları oyun firmaları değil, bazı özel klüpler yazar. Hiç şifresi olmayan Gran Turismo gibi oyunların bile mutlaka Ram kodları bulunabilir. Bundan sonraki sayılarda en çok istenen birkaç oyunun kodlarını derginizde bulacaksınız. Cihazı kullanmak için kod editörünü açın ve Add New Game'i seçin. Sonra oyununuzun adını yazın ve kaydedin. Sonra kaydettiğiniz

gereksinimleri yerine girin ve Add New Code'a girin (şimdilik Edit Master Code'u ellemeyin, anlatıcam sonra). Dergide verilen kodları buraya her satır 12 karakter olacak şekilde girin ve kaydedin. Bunlar aslında 16 lı sayı sisteminde yazılmış olan (hexadecimal) makine dili program parçalarıdır (assembly). Daha sonra

istediğiniz zaman bu oyunu seçip, kodları ile oyuna başlayabilirsiniz. Bazı kodların oyunu geçici olarak bozabileceğini unutmayınız. Kapatıp açınca düzelir. Makinenize kesinlikle kalıcı hasar vermez. İşte size denemeniz için bir örnek.

Hiçbir yerde şifresi olmayan Gran Turismo 1'in Nitro şifresi ile tüm ehliyet ve yarışları kolaylıkla almanız mümkün. Bayılacaksınız, süper bir kod bul

1P NITRO (sadece İngilizce versiyon oyunda ve analog joystick ile yapılabilir. Analog açırken sağ tarafı bastırın (R3))

**D00BC1C6 - 0004**

**800B6F3E - 0006**

**D00BC1C6 - 0004**

**800B6F42 -**

**0006**

Joypad' ınızdeki analog lambası yanıkken kod menüleri çalışmayabilir, kapatıp tekrar deneyin. Bu kod tarafımdan denenmiş ve çalıştırılmıştır.

Bayanlar baylar, Çukumurat' ı hepimiz gerek Güneş Gazetesindeki yazılarından, gerek Alem FM' deki programlarından, ge-

rekse Show TV' de Cumartesi geceleri yayınlanan muhteşem eğlence programından tanıyoruz. İnsanları gülmekleri kırıp geçirmenin yanı sıra gerçekten çok yönlü ve çok kabiliyetli bir insan olan Çuku' nun başka marifetleri de var. Derginizden aldığımız Byzantine isimli oyundaki başrol oyuncusu katil Carlos' un Çukumurat olduğunu biliyor muydunuz? Ve işte sizin için, bugün işlerinin arasında Çukumurat' ı yakaladım ve bir röportaj yaptım.

Çukumurat bize manyak katil rolünü oynadığı Byzantine isimli oyunu anlatacak. Bir de bomba açıklaması olduğunu söylüyor; bakalım neymiş? İşte Çukulata'yla yaptığım röportaj...

**LEVEL** Merhaba Çuku, nasılsın? **Çuku** Yoğunuz işte gördüğün gibi, bir yandan gazete, bir yandan radyo, bir yandan da benim televizyon programı derken kendime bile zaman ayıramıyorum.

**LEVEL** O zaman hemen sorularına geçiyorum. Öncelikle bu projede nasıl yer aldın?

**Çuku** Bu oyun, bir Amerikan Discovery Channel yapıymıydı. Amerikalı bir yönetmen ve ekibi Türkiye' ye gelmiş, bir katil arıyorlarmış. Ajansımınla irtibata geçmişler. Benden başka yaklaşık yüz kişi daha vardı orada. Deneme çekimleri yaptık. Herhalde çok vurucu olduğum için beni beğendiler. Sonra esas çekime geçtik.

**LEVEL** Çekimler kaç gün sürdü peki? **Çuku** Aslında iki haftaydı ama benim bulunduğum kısımlar üç gün sürdü. Aslında ya-

pımı çok da zor olmayan bir oyunda zaten, yapımı da bir ayı geçmedi. İstanbul' daki tarihi ve turistik yerleri dijital kamerayla filme çektiler, bazı yerlerin fotoğraflarını değişik teknikler kullana-





rak çektiler.

**LEVEL** Sizin çekim nerede yapıldı?

**Çuku** Dolapdere' de bir stüdyoda çekildi. Green Box tekniği kullanıldı. Yeşil bir fonun önüne geçiyorsun ve rolünü sanki arkanda Ayasofya ya da Yerebatan Sarnıcı varmış gibi yapıyorsun. Sonra onlar bilgisayarda key' leniyor ve ta taa... Böylece senin o mekanda olduğun izlenimi yaratıyor.

**LEVEL** Çekimler sesli mi yapıldı?

**Çuku** Evet, tamamen kendi orijinal sesimle ve o anda seslendirildi. Biz, tüm oyuncular İngilizce konuştuk. Aksanların bozuk olması özellikle istendi. Ama oyunun Türkçe versiyonunda beni başka bir arkadaş seslendirmiş.

**LEVEL** Oyunda sürekli birilerini bıçaklıyorsun, bunun için çok çalıştın mı?

**Çuku** Sorma ya, öğrenene kadar yedi kişiyi heba ettim! Şaka bir yana, Amerikalı yönetmen, bıçaklama sahnelerinin son derece gerçekçi ve vahşi olmasını istiyordu. Aynı karşısında defalarca çalıştık. Alttan, üstten, yandan değişik bıçaklama teknikleri denedik. Ama zannedersen amacına ulaştı, çünkü duyduğum kadarıyla izleyenler çok korkuyormuş. Sana gelen bir mailde birisinin rüyalarına girdiğim yazıyormuş galiba...

**LEVEL** Tüm dünyada satılan bir oyunda oynamak nasıl bir duygu?

**Çuku** Bir gün, yabancı yayın satan bir gazetecinin vitrinine bakarken, bir dergide kendi resmi-

mi gördüm. Bu dergi Amerika'nın en çok satan bilgisayar oyun dergilerinden biriydi. Sonrada öğrendimki Byzantine, Amerika'da en çok satan oyunlar listesinde ilk üçe girmiş. Çok muhtesem bir duygu. Milyonlarca insan seni bilgisayarlarında görüyor, gerçekten heyecan verici. Ayrıca bu oyunda, Türkiye'mizin tarihi ve turistik güzellikleri de tanıtıyor; çorbada benim de tuzumun olması beni en çok sevindiren yanını.

**LEVEL** Hollywood' dan teklif gelirse gider misin?

**Çuku** Bunu hayal etmek bile çok güzel. Ama son dönemlerde Türkiye' de de çok güzel filmler çevriliyor. Yakın bir gelecekte onlardan birisinde oynayabilirim. Sinemayı ve oyunculuğu çok seviyorum.

**LEVEL** Türkiye' de yapılan bilgisayar oyunları hakkındaki fikirleriniz?

**Çuku** Siz bunu benden daha iyi bilirsiniz aslında. Zannedersen birkaç tane yapıldı fakat pek ses getirmedi. Playstation 2 ile beraber PC oyunlarının daha da fazla pazar kaybedeceğini tahmin ediyorum. Türkiye' deki yapımcılar oyun konsolları için yerli oyunlar yazarlarsa daha başarılı olurlar bence. Ama bir taraftan da koran piyasasının vurduğu balta var tabii.

**LEVEL** LEVEL' in 6 CD' lik Byzantine' i okurlarına armağan etmesi konusunda ne düşünüyorsun?

**Çuku** Dünya çapında satılan ve Türkiye' de çekilen bir oyunun halka böyle ücretsiz verilmesi çok güzel. Üstelik bildiğiniz gibi oyu-

nun belgesel özelliği de var. LEVEL' i kutluyorum.

**LEVEL** Sence LEVEL nasıl bir dergi?

**Çuku** Level bence çok kaliteli bir dergi. Sanırım okuyucusu da baya fazlaymış. Tarzıyla genç kuşağa güzel hitap ediyor. Ama ben, orta yaşın üzerindekiilerin de okuduğuna tanık oluyorum. Gerçekten büyük başarı. Çok güzel bir çizgide gidiyor, bunu korumasını isterim. Fakat Nintendo ve Sega gibi diğer konsol oyunlarına da az da olsa yer verilmeli bence.

**LEVEL** Çok yakında bu isteğini yerine getireceğini merak etme. Biraz da özel sorayım, mesela kızlarla aran nasıl desem?

**Çuku** Çok iyi.

**LEVEL** Anlaşıldı, pek girmek istemiyorsun herhalde. Peki bomba açıklaman nedir Çuku?

**Çuku** Bunu ilk defa LEVEL' da

açıkliyorum Emincğim. Söz ve müzikleri bana ait olan, Hip-Hop tarzında canavar gibi bir albüm çıkarıyorum, çok yakında. Ortalığı paramparça edicem, beni bekleyin!

**LEVEL** Peki okurlarımızdan sana ulaşmak isteyenler ne yapmalı?

**Çuku** Benimle ilgili her türlü bilgiyi web sitemden edinebilirler. www.cukumurat.com adresinde adreslerimi, resimlerimi ve komik jinglelerimi(mp3) bulabilirler. Çukumurat' la Makara' yı sakın kaçırmayın, herkese selamlar, hepimizi öpüyorum.

**LEVEL** Zaman ayırdığın için teşekkür ediyor ve sana yoğun işlerinde kolaylıklar diliyorum.

Console Master' da gelecek ay da çok önemli mevzularla görüşmek üzere, kendinize çokook kocaman iyi bakın. Bye&Smile...

MegaEmin™



# THE SIMS

Ne o, Sim'inizi hala evlendiremediniz mi? Yoksa nasıl evlendireceğinizi bilmiyor musunuz?



**T**ek sorun bu değil galiba, değil mi? Evde yangın çıktı ve nasıl söndürceğinizi bulamadınız mı? Sim'leriniz bir türlü mutlu olmuyorlar mı? Bebeğin ağlamasını kesemiyor musunuz? Çocuğunuz derslerine çalışmıyor mu? Sürekli işten mi atılıyorsunuz? Sanırım size The Sims ile ilgili tüm problemlerinizi çözmenize yardımcı olacak bir rehber gerekiyor. Yeter ki siz isteyin. Strateji Ustası ne güne duruyor. Artık siz de usta bir The Sims oyuncusu olabileceksiniz. Evet, başlıyoruz...

## Kişilik

Sim ailenizi yaratırken, ilk olarak yüzlerini, vücutlarını ve kişilik özelliklerini seçersiniz.

### Kişilik Sim Davranışlarını Nasıl Etkiler?

Bir Sim yaratırken, beş kişilik özelliğine puan verirsiniz – **Düzenli, Canayakın, Hareketli, Oyuncu ve Düşünceli**. Bu özelliklere verdiğiniz değerler Sim'in çeşitli aktivitelere ve diğer Sim'lere karşı olan tutumunu doğrudan etkiliyor. Bir özellikte sıfır puan varsa, Sim o özelliğin tam ter-

sine hareket eder. Mesela Hareketli puanı ne kadar düşükse, o kadar Tembel olacaktır.

### Kişilik ve Eğlence

Çeşitli objelerle etkileşim kurmak Sim'in Eğlence (Fun) puanını artırır. Her objenin artırabileceği Eğlence'nin sınırı olsa da, bazı kişilik özelliklerine sahip Sim'ler 10 puana kadar Eğlence kazanabilirler.

### Sim Burçları

Beş kişilik özelliğine puan verdiğinizde Sim'iniz için bir burç yaratmış olursunuz. İsterseniz burç ismine tıklayıp, önceden hazırlanmış özelliklerle oynayabilirsiniz.

## Ruh Hali ve Güdüler

### Ruh Hali Nasıl Hesaplanır?

Sim'inizin Ruh Halinin (Mood) belirlenmesinde sekiz güdünün (Motive) puanlarının ortalaması kullanılır. Bu ağırlıklı ortalama denilen tarz bir hesaplama değildir. Her güdü ne kadar yüksek veya düşük olduğuna bağlı olarak bir

ağırlık taşır. Mesela çok düşük bir Açlık puanı Sim'i ölüm sınırına götürür, bu yüzden de Açlık puanı düştükçe Ruh Hali hesaplamasında daha fazla ağırlık kazanır.

## Sim'lerin Sekiz Temel İhtiyacı

Sim'ler temel ihtiyaçlarını çeşitli objelerle ve diğer Sim'lerle etkileşim kurarak karşılarlar. Sim bir aktiviteden alabileceği maksimum güdüye ulaştığında, o aktiviteyi bırakır. Sim'lerin bazen onlar için seçtiğiniz aktiviteleri yapmamasının nedeni de iste budur.

### Açlık ve Aşçılık

Açlık en temel ihtiyaçtır, en fazla önem vermeniz gereken ihtiyaç.

### İlk Olarak Bir Buzdolabı Satın Alın

The Sims'te yemek olaylarının başlangıcı buzdolabıdır. Buzdolabınız olmazsa sadece tek bir yemek seçeneğiniz kalır: pizza. Gidin ve bir buzdolabı satın alın.

### Yemek Hazırlamak

Sim'inizin buzdolabı varsa ve yemek yapmak için malzeme aldıysanız, yemek hazırlayabilirsiniz. Bunu yapabileceğiniz iki yer var: tezgah veta ısıtıcı. Sim'er masalarda veya kirli tezgahlarda yemek hazırlamazlar.

### Yemek Araç Gereci

Yemeği hazırladıktan sonra onu pişirecek bir yere gerekli. Sim'ler fırında, mikrodalgada veya ocakta yemek pişirebilir. Sim'inizin Açlık yeteneği pişirme süresini ve kazanılacak Açlık puanını etkiler.

### Yemek Sonrası Temizlik

Pasaklı Sim'ler mutfakta kirli tabaklar, pizza kutuları veya başka pislikler bırakırken, Düzenli Sim'ler tabakları yıkar ve çöpü dökerler. Kirli tabaklar ve pizza kutularının yanında artık yemek-





ler de 8 saat sonra bozulup sinek üretirler. Şekerler 24 saat sonra bozulur.

### Konfor ve Hijyen

Konfor ihtiyacı için Sim'ler oturmak ve yatmak için güzel mobilyalara ihtiyaç duyarlar. Mobilyalar ne kadar iyiyse Konfor tatmini o kadar fazla olur. Sıcak bir banyo da Konfor'u oldukça artırabilir. Kuvvetler hem Konfor'u, hem Hijyen'i; Yataklar ise hem Konfor'u, hem de Enerji'yi aynı anda artırır.

### Hijyen ve Tuvalet İhtiyacı

Hijyen'i maksimum arttırmak için duş alın veya banyo yapın. Küçük artışlar için ellerinizi yıkayabilir veya dişinizi fırçalayabilirsiniz.

Tuvalet ihtiyacı için iki seçeneğiniz var: tuvaleti kullanabilir veya altınıza kaçırabilirsiniz. İkincisi tam bir rahatlama sağlarsa da Hijyen'i çok kötü biçimde düşürür.

### Eğlence, Enerji ve Oda İhtiyacı

Eğlence kişiye özgü bir şeydir. Sim'in hangi aktiviteden en fazla Eğlence puanı kazanacağı, kişisel özelliklerine bağlıdır. TV kanalları Sim'in kişiliğine göre değişik oranda eğlence sağlayabilir. Kanallar Sim'lerin TV izlerken aldıkları Eğlence puanlarını etkiler ama dinledikleri müzik türü etki-

lemez. Özellikle çocuklar için eğlence çok önemlidir.

### Enerji

Eğer Enerji puanı -100'e dayanırsa, Sim sırt üstü düşüp yerde uyuyakalabilir, eğer yeterli yer yoksa bu işi ayakta yapar. Enerji ihtiyacını karşılamamanın tek yolu uyumak veya kestirmektir. Yataklarda uyuyabilir, koltuklarda kestirebilirsiniz.

Normalde Sim'ler Enerji puanları 100'e ulaşıncaya kadar uyur, gece yattıklarında ise tam olarak dinlenmeseler bile sabah 6'da uyanırlar. Tembel Sim'ler uyanmakta yavaş davranırlar, Hareketli olanlar ise hemen kalkarlar. Eğer tam olarak dinlenmeden onları uyandırarsanız huysuzlaşacaklardır. Odada çalan alarm veya yangın hem yetişkinleri, hem de çocukları uyandırır.

Bebek ağlaması, TV ve radyo, telefon, bir Sim'in ölümü, bir Sim'in piyano çalması, tilt oynaması veya bir hayalet iniltisi aynı odada olan yetişkinleri uyandırır, çocukları uyandırmaz.

### Alarmlı Saati Kullanmak

Eğer odanızda alarmlı bir saat varsa, Set Alarm seçeneğiyle onu kurabilirsiniz. Saati kurduğunuzda odadaki herhangi bir Sim'in servis aracı gelmeden iki saat önce çalmaya başlar ve odadaki herkesi uyandırır. Bir Sim Unset

Alarm seçeneğini seçmediği sürece saat kurulu kalır.

### Oda İhtiyacı

Oda ihtiyacı, diğer ihtiyaçlarla karşılaştırıldığında ruh halini pek fazla etkilemez. Yine de çok düşük olursa ruh halini de bir iki puan aşağı çekebilir. İyi bir Oda puanı için, evin rutin bakımını yapın, solmuş bir menekşe veya kirli bir akvaryum Sim'lerin hoşuna gitmez.

### Sosyal Etkileşimler

#### İlişki Puanı

The Sims'teki en önemli amaç, mümkün olduğunca çok komşuyla ilişki (Relationship) puanını 50'den yukarıya çıkarmaktır. Arkadaş sayınız fazla olursa, kariyer basamaklarını daha rahat tırmanabilirsiniz.

#### Günlük İlişki Düşüşü

İlişki, her gün iki taraf için de 2 puan azalır. Sim'in bir arkadaşıyla olan ilişki puanı 50'ye yaklaşırsa, arkadaş "birbirimizi daha sık görmeliyiz" demek için araya caktır.

#### Ruh Halli ve Kişiliğin Etkisi

Sim'lerin kimlerle iyi geçinebileceğini öğrenmek için burçlara başvurabilirsiniz. Kötü ruh hali içindeki Sim'ler kişilik özellikleri ne

olursa olsun olumsuz sosyal etkileşimlerde bulunabilirler. Bu durumdayken konuşma, şakalaşma gibi aktiviteler olumsuz sonuç doğurabilir.

### Sohbet Konuları

Farklı Sim'lerin farklı ilgi alanları vardır. Aynı ilgi alanların sahip Sim'ler iyi sonuçlar veren sohbetler gerçekleştirebilir. Konuşan Sim'lerin kafalarının üzerinde çıkan konu simgelerinden, kimlerin aynı zevkleri paylaştıklarını takip edin.

The Sims'te 12 sohbet konusu vardır. Bunları dördü sadece yetişkinler, dördü sadece çocuklar ve dördü de herkes içindir. Her Sim'in, tüm konular için 1-10 arasında ilgi seviyesi vardır. Bunlar karakter yaratıldığında rasgele atanır ve değiştirilemezler.

### Sohbetler Nasıl Gerçekleşir?

Sohbeti başlatan kişi en çok ilgi duyduğu konuyla sohbe gider. İlgisizlikten dolayı bitmediği sürece iki Sim de dörder kere konuşurlar. Konuya ilgi duyan dinleyici, konuyla ilgili dört simgeден birini gösterir. Az ilgi duyan veya konuyu değiştiren de ise bir X balonu görülür, konu simgesi üzerinde X olan bir balon.

Bu dört konuşmanın her biri ilişki ve Sosyal puanına etki eder. Konudan hoşlanan dileyici beş Sosyal, üç ilişki puanı kazanır. Konudan hoşlanmayan ise beş Sosyal puanı kazanırken, üç ilişki puanı kaybeder.

### Grup Sohbeti

Sim'ler başka bir işle ilgilenirken (TV seyretmek, yemek yemek gibi) konuştuklarında Grup Sohbeti ismi verilen farklı bir algoritma kullanırlar. Konuşan Sim sekiz Sosyal puan ve gruptaki herkese karşı bir ilişki puanı kazanır. Grup Sohbeti'nde Sim'ler konu uyuşmasıyla fazla ilgilenmezler, bu yüzden negatif bir etkiye neden olmazlar.

### Arkadaşlık ve Aşk

Arkadaşlık, The Sims'in anahtar kavramlarından biri. Arkadaş





sayınızı arttırmadığınız sürece mesleğinizde ilerleyemezsiniz. İki Sim arasındaki ilişki puanı 50'ye ulaştığında arkadaş olurlar ve ilişkiler panelinde ikisinin de resminin üzerinde mavi gülen surat resmi çıkar.

### Biraz Aşık Olalım

The Sims'te aşklar tek taraflı olabilir. Eğer Sim'iniz başka bir Simle en az 70 ilişki puanı kurarsa ve sonra da "romantik bir etkileşimde" bulunursa (sarılma, öpüşme, sırtını okşama), Sim'iniz büyük bir ihtimalle aşık olacaktır. Bundan sonra pasta menüsünde Evlenme veya Taşınma teklifleri çıkacaktır.

### Evlilik

Bir Sim diğerinin evlenme teklifini kabul edince hemen evlilik töreni gerçekleşir ve yeni Sim evinize taşınır. Eğer bu Sim önceki evdeki tek yetişkinse, çocuklarını ve tüm gelirini beraberinde getirir. Eğer diğer evde başka bir yetişkin varsa, çocuklar o evde kalır.

### Ev Arkadaşları ve Bebekler

Ev Arkadaşlarıyla Birlikte Yatmak İki Sim aynı evi paylaşıyorlar diye, aynı yatağı paylaşacak kadar birbirlerini sevmeleri gerekmez. Eğer Sim'leriniz beraber yatmıyorlarsa, Arkadaşlık puanla-

rını daha da arttırmazın gerekiyor demektir. Ancak çocuklar, puana bakmaksızın bir yetişkin veya çocukla aynı yatakta yatabilir.

### Bebekler

Karşı cinsten iki Sim birbirlerini arzu dolu biçimde öperlerse, %20 şansla bebek sahibi olmak isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Eğer kabul ederseniz 3 günlük bebek bakımı maratonunuz başlar. Bebeğin kişiliği ve cinsiyeti rasgele belirlenir. 3 gün sonra bebek, çocuğa dönüşür. Sadece aile üyeleri bebeklerle etkileşim kurabilirler. Bebeğin Açlık ve Enerjisi düşünce ağlamaya başlar. Açlayan bebekler aynı odadaki yetişkinleri uyandırır.

### Uyuyan Bebekler

Bebekler Açlık seviyeleri sıfırın üzerinde olduğunda uyuyabilirler. Bebekler 6 saat boyunca uyurlar. Bebek uyurken Açlık puanları en fazla 1'e kadar düşer. Uyku, Enerji seviyelerini 2'ye çıkarır.

### Bebeklerle Etkileşim Kurmak

Eğer bebek sessiz duruyorsa iki ihtiyacı da karşılanmış demektir. Ama bebek ağlarsa hangi ihtiyacının düşük olduğunu anlamazsınız. İlk olarak onu doyurun. Eğer Açlık puanı 0'a dayanırsa bebeği kaybetme tehlikesi

ortaya çıkar. Eğer bebek sessizce ağlıyorsa ihtiyaçlarından biri veya ikisi de 1'e düşmüş demektir. İlk olarak bebeği doyurun. Eğer ağlaması kesilmezse Enerjisi 1 demektir. Ona şarkı söyleyin. Şarkı söylemek bebeği 6 saatliğine uyutur ve Enerjisini 2'ye çıkarır. (Onunla oynarsanız Enerjisi yine 2'ye yükselir ama uymayacağından iki saat içinde ihtiyaçların yine düşecektir.)

Bebek çılgınlık atarak ağlıyorsa güdülerinden biri veya ikisi de 0'a düşmüş demektir. Hemen onu doyurun. Ağlaması kesilmezse hemen şarkı söyleyin, onunla oynamak işe yarar.

### Bebekleri Kaybetmek

Eğer bebeğin Açlık puanı, altmış Sim dakikası boyunca 0'da kalırsa, bir Sosyal Görevli gelip bebeği alır. Bu olay gece veya gündüz gerçekleşebilir.

### İyi Bir Anne-Baba Olmak

Eğer bebek üç gün boyunca yaşayabilirse karyolasını kırar, buyur ve bir Sim çocuğu haline gelir.

Özellikler: Bebekten Çocuğa Eğer çocuğunuzu Create a Sim ekranından yaratırsanız, kişisel özelliklerini siz belirlersiniz ve The Sims ona ilgi duyduğu sohbet alanlarını atar. Eğer bebek büyüyüp çocuk olursa, özelliklerini ve ilgi alanlarını anne ve-

ya babasından alır. Çocuklar oyun sırasında yeteneklerini geliştiremezler. Çocukların yetenekleri sadece onların piyano çalmakta, resim yapmakta veya basket oynamakta ne kadar iyi olacaklarını etkiler.

### Çocuklar ve Okul

Eğer çocuk okula bir gün gitmezse, Karne notu bir puan düşer. Çocuklar okula iyi bir ruh hali içinde giderek veya bilgisayar ya da kitaplığa tıklayarak seçebileceğiniz Study for School seçeneğiyle notlarını yükseltebilirler. Eğer Sim'in notu F'ye düşer ve orada üç gün kalırsa, çocuk Askeri Okul'a gitmek zorundadır. Bu durumda hesabınızdan 1000\$ düşer ve çocuk bir daha dönmek üzere evinizden ayrılır.

### Misafirler

#### Komşuları Aramak

Her şeyden önce her eve bir telefon koyun, yoksa Sim'ler birbirlerini arayamazlar. Sim'ler kendilerini davet eden Sim'i seviyorlarsa, davete hayır demezler. Teklifi kabul eden bir komşu %25 ihtimalle arkadaşlarını da getirmek isteyecektir. Eğer komşularınızı gece 1 ile 6 arasında çağırırsanız kabul etmezler ve onlarla olan ilişkiniz azalır. Çocuklar akşam 7:30'dan sonraki teklifleri kabul etmezler. Misafirler saat gece 1 olduğunda veya güdülerinden biri kritik seviyeye düştüğünde evlerine geri dönerler.

#### Misafirleri Mutlu Etmek

Açlık güdülerini için masanın üzerinde daima bir grup tabak ve yemekler bulunsun. Eğlence için TV'yi ve müzik setini açık tutun. Misafirler Konfor için istedikleri yerlere oturabilir ve istediklerinde tuvaleti kullanabilirler.

Komşular bazı etkileşimleri, bir aile üyesi onu yapana kadar yapmazlar (Jakuziye girmek gibi). Aktiviteyi başlatan Sim, misafirleri katılmaya davet edebilir. Misafirleri sürekli bir şeylerle meşgul etmeyin ve kendilerini rahat hissetmelerini sağlayın.

## Kariyerler

The Sims'te 10 adet kariyer yolu ve her yolda düşük-ücretli işlerden, üst seviye işlere kadar 10 pozisyon vardır.

### İş Sahibi Olmak

Sim'ler kendi başlarına iş aramazlar. Sim'lerin iş aramalarını istediğinizde, kendilerini iyi hissediyorlarsa bunu kabul edeceklerdir. Gazetede her gün bir pozisyon bulabilirsiniz. Eğer o kariyer yolundan hoşlanmadıysanız diğer günün gazetesini beklemeniz gerek yok. Şu taktiği kullanın:

Sim ailenizi ilk kurduğunuzda o günün gazetesini kontrol edene kadar bir şey satın almayın. Eğer istediğiniz kariyeri bulamazsanız, ucuz bir masa, sandalye ve bir bilgisayar satın alın. İş araştırmanızı bilgisayarda yapın, bilgisayar her gün size üç seçenek sunacaktır. İsteddiğiniz işi seçtikten sonra bilgisayarı, masayı ve sandalyeyi satın. Eşyaları satın aldığınız gün geri verirsiniz, verdiğiniz ücreti geri alırsınız.

### İş Performansı

Performans için anahtar kelime ruh halidir. Oyun Sim'in günlük ruh halini, bir önceki günle karşılaştırır. Yüksek ruh hali oranları terfilere, düşük olan ise pozisyon kaybına yol açabilir.

Terfi ettiğinizde ikramiye ve maaş zammı alırsınız. Kariyer merdivenindeki her basamak

belli sayıda arkadaş ve yetenek gerektirir. Sim'iniz bu kriterleri sağlamadığı sürece ruh hali ne olursa olsun terfi edemeyecektir.

Bir sonraki iş seviyesine geçecek kadar arkadaş ve yetenek sahibi olduğunuzda, terfi şansı o günlük iş performansınıza bağlı olarak değişir. O yüzden Sim'lerinizi işe iyi bir ruh hali içinde göndermeye çalışın. Onları erken yatırın ve işten 2 saat önce uyandırarak ihtiyaçlarını karşılamalarını sağlayın.

## İş Hayatı

### Arkadaş Gereksinimi

Bir terfi için arkadaş gereksinimi, ailenin sahip olduğu arkadaş sayısına bağlıdır. Eğer evdeki birden fazla kişi aynı arkadaşla sahipse, o arkadaş bir sayılır.

### Pozisyon Kaybı

İşte kötü performans gösteren Sim'ler pozisyon kaybına uğrayabilirler. Burada sadece performans önemlidir, işe gitmeyi unutmak veya arkadaş kaybetmek önemli değildir. Pozisyon kaybını önlemek için Sim'lerinizi işe iyi bir ruh hali içinde gönderin.

### Kovulmak

Arka arkaya 2 gün işe gitmeyen Sim işten kovulur. Kovulmanın başka bir yolu yoktur. İşe bir gün gitmeyip bir gün giderseniz yalnızca maaş kesintisi yapılır. İş-

ten kovulursanız o kariyer yolunun ilk pozisyonuna geri dönersiniz.

### İş Günü Günü Düşüşleri

Her iş, iş günü sonunda farklı güdülerin düşmesine sebep olur. Kanunlarla ilgili işler gün sonunda Konfor güdüsünü düşürürken, Profesyonel bir Atlet eve geldiğinde Enerji ve Hijyen güdülerini düşmüş olacaktır.

### Servis Aracı

Servis Araçları iş saatinden bir saat önce gelir ve bir saat bekler. İyi ruh hali içindeki Sim'ler iş giysilerini giyer, servis aracı geldiğinde kendiliklerinden binerler. Eğer kendilerini kötü hissediyorlarsa onları işe siz göndermelisiniz.

### Şans Kartları

Kariyer şans kartları belli zamanlarda iş sonraları ortaya çıkar ve Sim'inize para veya yetenek puanı verebilir veya alabilirler. Herhangi bir kariyerde son seviyeye ulaşmak %5 şansla başka bir kariyer yoluna geçmenizi sağlayacak bir kartın çıkmasına yol açabilir.

### Yetenek Geliştirmek

Sim'ler yeteneklerini kendiliklerinden geliştirmezler. Onları siz yönlendirmelisiniz. Kötü ruh hali içindeki Sim'ler, herhangi bir yetenek geliştirici aktivite yapmayacaklardır.



Yetenek puanları arttıkça, bir sonraki seviyeye geçmek zorlaşır. İlk yetenek puanını almak için Sim'in herhangi bir yetenek geliştirici aktiviteyi 1 saat yapması yeterli olurken, ikinci yetenek puanını almak 2 saat, üçüncüyü almak 3 saat sürebilir.

### Okul

Okul servisi sabah 8'de evin önüne gelir. İyi ruh haline sahip olan çocuklar kendiliğinden servise gideceklerdir.

### Karne

Kontrol Paneli'ndeki Job tuşuna basarsanız çocuğunuzun o andaki Karne'sini görebilirsiniz. Çocuğun iyi ruh hali içinde okula gittiği her gün notu yükselir. A+ notuna ulaşan çocuk, rasgele olmak üzere küçük para ödülleri kazanır.

### Ders Çalışmak

Her çocuk B notuyla başlar. Notları A+'dan düşük olan çocuklar için kitaplığa tıkladığınızda pasta menüsünde Study for School seçeneği çıkacaktır. Çocuklar düzenli olarak okula gidiyorlarsa evde çalışmalarına gerek olmaz. Düşük nota sahip olan çocukların notlarını yükseltmek için fazla çalışmalarına gerek yoktur. F notuna sahip olan bir çocuk 20 dakika çalışarak D-, sonra 30 dakika çalışarak D, ve 40 dakika çalışarak D+ notuna sahip olabilir. Eğer çocuk kendini kötü hissediyorsa, çalışmasını söylemeniz bile bunu yapmayacaktır. Mutsuz çocuklar, başarısız birer öğrenci olurlar.

### Askeri Okul

Çocuğun okula gitmediği her gün, Karne'sindeki notun düşmesine neden olur. Not D'nin altına düştüğünde çocuğunuzu Askeri Okul'a göndermekle tehdit eden bir yazı çıkacaktır.

Eğer sabah otobüs geldiğinde



not D veya altındaysa, uyarı müziği duyacak ve yanıp sönen Karne'yi göreceksiniz. Not F'ye düşüğünde ise hesabınızdan 1000\$ kesilecek ve çocuğu sonsuza dek kaybedeceksiniz.

### Ekonomi

Goths ve Newbies aileleri hariç, tüm aileler oyuna 20.000 simoleon'lık malvarlığıyla başlarlar. Bu varlığın içinde arsa fiyatı, evin tahmini değeri, eşyaların değeri, ve ev halkının varlıkları dahildir. Arsaların üç boyu vardır; boy ve yer değeri etkiler. Aile taşındığında eşyalar evden silinir ve değerleri aile varlığına eklenir.

### Eşyaların Değeri

Satın aldığınız eşyaları, ilk 24 saat içinde geri verirsiniz, verdiğiniz parayı tamamen geri alırsınız. Sim esyaya bir günden fazla sahip olduğunda, eşyanın değeri bulunduğu kategoriye göre belli bir miktar düşer. Daha sonra sahip olunan her gün için eşyanın fiyatı, sınıra ulaşıncaya kadar asıl fiyatının %1'i oranında düşmeye devam eder.

Eğer bozulmuş veya kırık bir eşyayı satmak isterseniz, verdiğiniz fiyatın en fazla yarısını geri alabilirsiniz. Tabloların ve heykellerin değerleri her gün farklı oranda değişir. Genelde bu değişim artış şeklinde olur.

### Giyisiler

The Sims'te tüm giysiler ücretsizdir. Sim'inizin günlük giysilerini istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Ama bunun için evinizde bir gardirop bulunması gerekir. Giysi değiştirdiğinizde Sim'iniz duşta, banyodan veya yataktan çıktığında bu yeni giysileri giyer.

### İnşa Değerleri

İnşa modundayken yaptığınız tüm hareketleri aynı oturumda geri aldığınız taktirde para kaybetmezsiniz. Yaptığınız işlemi geri almak için Undo tuşuna bastığınızda tam bir geri ödeme alırsınız. O andaki İnşa oturumunun başına kadar Undo yaparak paralarınızı geri alabilirsiniz.

İnşa modundan ayrıldığınızda,



yaptığınız işleri geri almanın yolu yoktur. Artık yaptığınız işleri ancak satarak paranızı geri alabilirsiniz, ama değerleri düşmüş olarak.

### Faturalar

Her üç günde bir evinize mektupla faturalar gönderilir. Faturaların geldiğini kırmızı posta kutusu bayrağının yukarı kalkmasından anlayabilirsiniz. Eğer on gün içinde faturaları ödemezseniz gecikmiş olursunuz. Faturalar üç gün sonra sarıya, altı gün sonra turuncuya ve dokuz gün sonra kırmızıya dönerler. Eğer on gün sonunda ödeme yapmazsanız, haciz memuruyla tanışabilirsiniz.

### Fatura Hesaplaması

Ne kadar çok eşyanız varsa, o kadar çok fatura ödersiniz. Faturalar, sahip olduğunuz eşyaların o andaki değerlerinin %4'ü olarak hesaplanır.

Sütunlar, kapılar, tablolar, olu bitkiler, heykeller, çallılar, merdivenler, ağaçlar ve pencereler hariç satın aldığınız her şey faturalanabilir eşyalardır.

### Haciz

Eğer faturalarınız 10 gün sonra ödenmediyse yeşil giymiş haciz memuru evinize ziyarete gelir. Bu anda hem Satın Alma hem de İnşa modları devreden çıkar, yani eşya satın almayı ödeme şansınız olmaz. Haciz Memuru evdeki en değerli eşyayı Fantastik Asimov 2000 ufaltma silahını kullanarak çekiverir. Fatura borcu kapanana kadar en değerli eşyalarınızı çekmeye devam edecektir.

### Servisler

Sim ailelerinin kullanabileceği servisler İtfaiye, Polis, Hizmetçi, Tamirci, Bahçıvan, Gazete ve Piz-za Dağıtıcıları'dır. Bunlardan yararlanırsanız çok rahat edersiniz. Her servisin günlük çalışma saati sınırı vardır, ama saati geçse bile yaptıkları bir iş varsa bunu tamamlayana kadar çalışırlar. İşlerini bitirdiklerinde ücretlerini alırlar ve evi terk ederler.

### Yeterli Para Yoksa

Eğer hesabınızda o günün servisini ödeyecek kadar para yoksa, servis sağlayıcı evdeki eşyalara haciz koyar. Aynı haciz memurunun yaptığı gibi, ücrete en çok yaklaşan eşya servis sağlayıcı tarafından alınır. Eşyanın satış fiyatına değil, o andaki değerine bakılır.

### Gazete Dağıtımı

The Sim News gazetesi her gün saat sabah 8:45 ile 9 arasında posta kutusunun yanına bırakılır. Gece yansı olduğunda, o günün gazetesi çöpe dönüşür. Eğer kapıda bekleyen 5 tane çöp gazete varsa, en az birini temizleyene kadar başka gazete alamazsınız.

### Pizza Dağıtımı

Pizza dağıtıcıları 24 saat çalışırlar. Fiyatı biraz tuzludur: 40\$. Eğer Pizzacı Çocuk Freddy eve geldiğinde parasını ödemezseniz pizzayı size vermeyecektir. Eğer yeterli paranız varsa, bir Sim onu karşılayıp pizza kutusunu alana kadar kapının önünde bekler. Bir saat içinde kimse cevap vermezse, evden ayrılacaktır.

### Bahçıvan

Kiralandığında üç günde bir gelip bahçıvanlık servisi verir. Çalışma saatleri sabah 9'dan öğlen 13'e kadardır. Bahçıvan içerideki ve dışındaki tüm çiçekleri sular ve işi bitinceye kadar ayrılmaz. Saat başına 10\$ alır, Dismiss seçeneğiyle o günlük evine gönderebilir, Fire seçeneğiyle Bahçıvanlık hizmeti almayı bırakabilirsiniz.

### Hizmetçi

Kiralandığında, her gün gelip çalışacaktır. Yatakları toplar, bulaşıkları yıkar, çöpü döker ve temizlenmesi gereken her şeyi temizler. Saat başına 10\$ alır ve sabah 10 ile akşam 17 saatleri arasında çalışabilir. İş tamamlayınca kadar evde kalır. Dismiss ve Fire seçenekleri, bahçıvanda olduğu gibidir.

### Tamirci

Yardım istediğinizde servis size hemen tamirciyi (İnanılmaz Mr. Fixit) gönderecektir. Bozuk olan her türü eşyayı onarabilir, tıkanmış tuvaletleri açar, ampulleri değiştirir. Saat başına 50\$ almasına rağmen yüksek Mekanik yeteneği sayesinde işi genelde bir saatten az sürer.

### Yangın, Hırsızlık ve Kazalar

#### Su Taşması

Su Taşması, pasaklı bir Sim tarafından veya bir kaza sonucu meydana gelen su birikintilerine denir. Eğer bir Sim'in bir odada su birikintilerinin arasında yürümesi gerekirse Oda puanı düşer. Dağınık Sim'ler küvetten veya duşta çıkınca ya da akvaryumu temizledikten sonra odanın bir karosunda su birikintisi bırakırlar. Bu birikintinin büyüklüğü, eğer o odada su birikintisine yol açacak başka bir aktivite yapılırsa artacaktır.

Bozuk aletler tarafından oluşturulan birikintiler birkaç karoyu işgal ederler ve Sim'ler o aleti tamir edilmeden her kullanıcılarında birikinti büyümeye devam eder. Temizlenmedikleri taktirde, iki gün sonra yok olurlar.

### Yangın

Yalnızca üç eşya yangına sebep olabilir: şömine, ocak ve Wild Bill THX-451 barbekü. Ocaklar ve barbekü, beceriksiz aşçılar yemek pişirmeye çalıştıklarında ateş alabilirler. Şömineler ateş almazlar ama çıkan kıvılcıklar çevredeki eşyaların alev almasına neden olabilir. Ateş çevreye çok çabuk yayıldığından hemen kontrol altına alınması gerekir. Yangın sırasında İnşa ve Satın Alma modları devreden çıkar. Yangın, aynı odada uyuyan tüm Sim'leri uyandırır.

### Hırsızlar

Hırsızlar ev boş olduğunda veya herkes uyuyorsa, eve girebilirler. En pahalıdan başlayarak eşyaları çalarlar, bir seferde en fazla beş eşya götürebilirler. Bunu önlemek için evdeki her odaya mutlaka hırsız alarmı takın. Hırsızlık sırasında Satın Alma ve İnşa modları devreden çıktığından, hırsızı gördüğünüz gibi alarm alabileceğinizi düşünmeyin.

Alarm çaldığı anda Polis olay yerine gelir. Eğer hırsız hala binaadaysa, Polis onu mutlaka yakalar ve çaldığı eşyalara kanıt olarak el koyar. Sigorta şirketiniz eşyalarınızın o andaki değerini otomatik olarak hesabınıza ekler ve aynı zamanda 1000\$ ödül kazanırsınız. Eğer evde hırsız yokken polisi ararsanız, yanlış alarm verdiğiniz için azar işitirsiniz. Yine de bu yanlışlığın, yanlış yangın alarmında olduğu gibi bir cezası yoktur.

### Ölüm

Bir Sim öldüğünde şu esrarlı mesajı alırsınız: "Beden gitmiş olsa da, ruh daima kalacaktır"



### Elektriğe Çarpılmak

Mekanik yeteneği olmayan Sim'ler, bozuk TV'den uzak durmalıdırlar. Kendiniz uğraşacağınıza Tamirci çağırın. Mekanik yeteneği sıfır olan bir Sim, eğer TV'yi tamir etmeye çalışırsa %100 elektriğe çarpılır. Mekanik yeteneğinde 1 puan olan bir Sim için bu risk %25'tir. 2 puanı varsa risk %10'a düşer. Bundan sonraki her yetenek puanında, tehlike %1 düşer.

Sim'ler yanmış ampulleri değiştirirken de elektriği çarpılabilir ama bu risk Mekanik yeteneği ne olursa olsun yalnızca %1'dir. Sim elektriğe çarptıktan sonra, Sim'in durduğu yerde bir vazoya çıkar (Sim'in küllerinin bulunduğu vazoya).

### Yanarak Ölmek

Sim'ler yanarak öldüklerinde, olayın olduğu yerde bir vazoya be-

lirir. Bir Sim tuttuğunda başka bir Sim onu yangın söndürücü kullanarak kurtarabilir ama bunun için hızlı olmanız gerekir.

### Açlıktan Ölmek

Sim'in Açlık düzeyi, düşük seviyelerde çok yavaş azalır. Sim'ler bir anda açlıktan ölmezler, acıktıklarını el sallayarak, bağırarak, kafalarının üzerindeki Yemek İstiyorum! simgesiyle gösterirler. Ve onları meşgul etmediğiniz sürece kendiliklerinden yemek aramaya başlarlar.

Eğer Sim'ler kesinlikle yemek bulamazlarsa; buzdolabı yoksa, pizza için paraları yoksa veya bir şekilde sıkıştıysalar açlıktan ölürlere. Bu durumda Sim yere düşer ve bir vazoya dönüşür.

### Hayaletler

Eğer Sim evinizde ölürse vazoya (evin içinde) veya mezar taşı (evin dışında) yaratılırlar. Her akşam saat 23'te, arsanızda bulunan her vazoya ve mezar taşından 8'de 1 ihtimalle hayalet çıkma olasılığı vardır.

Hayaletler, ölmeye önceki hallerinin solgun görünümündedir. Evde inleyerek dolaşırlar. Bu inieme aynı odada uyumakta olan yetişkin Sim'leri uyandırır ve uyku düzeni için çok kötüdür.

Eğer hayalet odaya girdiğinde Sim uyanırsa işler biraz daha eğlenceli olur. Hayalet, Sim'in arkasına geçinceye kadar görünmezliğini korur ve aniden görünür hale geçerek Sim'i korkutur. Korkan Sim panik içinde koşmaya başlar. Eğer odada ikiden fazla uyanık Sim varsa, hayalet en yakındakini korkutur. Eğer odada uyanık biri yoksa, hayalet üzgünce etrafı biraz dolandır ve kaybolur.

### Hayaletlerden Kurtulmak

Hayaletlerden kurtulmak aslında çok basittir. Vazolarını veya mezar taşlarını sildiğinizde ya da arsayı yerle bir ettiğinizde hayaletler de silinir. Aile taşınırken, eşyaların arasında bulunan vazoya da diğer eşyalarla birlikte satılır. Ancak mezar taşı, mimari bir eşya olarak avluda kalmaya devam eder.

### ...VE İŞTE BİTTİ

Herhalde artık The Sims ile aklınız takılan herhangi bir soru kalmamıştır. Yine de kafanızda başka sorular oluşursa, ve her şeye rağmen bazı şeyleri nasıl yapacağınızı bulamıyorsanız, bize yazmaktan kesinlikle çekinmeyin.

Eser Güven



# PLANESCAPE TORMENT 2.Bölüm

Planescape Torment'in tam çözümüne Clerk's Ward'dan devam ediyoruz.



**B**u bölgede de Lower Ward'da olduğu gibi birçok görevle karşılaşacaksınız, bu görevler sayesinde üç yeni yol arkadaşı (Fall-from-Grace, Ignus, Nordom) kazanabilir ve Ravel'e giden yolu aydınlatabilirsiniz.

## Aelwyn ile Nemelle'yi Buluştur (8000 XP)

Girişin hemen güneyinde Nemelle'yi bulacaksınız. Sizden Aelwyn'i bulmanızı isteyecek. Eğer Nemelle'yi bulmadan önce Aelwyn ile konuşursanız, bu sefer aynı şeyi Aelwyn istiyor. Aelwyn'i daha şağıdaki bir barda bulabilirsiniz. Onunla konuşun ve mesajını Nemelle'ye iletin. Nemelle max. HP'nizi arttıracak. Tekrar Aelwyn ile konuşun. Size eskiden bir Sensate olduğunuzu söyleyecek.

## IGNUS'U GRUBA KATMAK (5000 XP):

Eğer Nemelle ile decanter hakkında konuşursanız size gizli kelimeyi söyleyecek. Şimdi Smolering Corpse Bar'a gidip decanter'i Ignus üzerinde kullanın. Ignus grubunuza katılacak. Ignus bir büyücü ve ateşle ilgili büyülerini hazır olarak geliyor. Ama grupta Dak'kon gibi biri varken Ignus'a çok fazla ihtiyaç olmuyor. O yüzden isterseniz onu gruptan çıkarabilirsiniz.

**Malmaner'in**

## Kostümünü Al (1 4000 XP)

Terzi dükkanının önünde bulacağınız Malmaner ile konuşunca sizde onun için kostüm almanızı isteyecek. İçeri girip terzi ile konuşun ve dustman kostümü alın. Kostümü Malmaner'e verin ve bu kostümü birçok kişinin aldığını söyleyin. Malmaner başka bir kostüm isteyince içeri girin ve godsmen kostümü alıp Malmaner'e verin. Dükkandan ayrıca Annah ve (grubunuzdaysa) Fall-from-Grace için giysi satın alabilirsiniz (veya çalabilirsiniz).

## Pestle Ve Kiln'n'i Birbirinden Ayır (6000 XP)

Apothecary'e girip Pestle Kiln ile konuşup yardım önerim. Curiosity Shop'a gidin ve egzotik şeyler listesinden Elixir of Horrific Separation satın alın. Pestle Kiln'e

dönüp konuşunca, iki adam birbirinden ayrılacak.

## UNDERSIGIL

Eğer Undersigil'e giderseniz oldukça XP kazanabilirsiniz. Burada ki Trelon'lar 1400, Larval Worm'lar ise 8000 XP kazandırıyorlar. Buraya istediğiniz zaman girip çıkabilirsiniz.

## NORDOM'U GRUBA KATMAK

Nordom'u gruba katmak biraz pahalıya patlıyor ama buna değer. Önce Curiosity Shop'a gidip Metallic Cube Figurine (1500 altın) satın alın. Sonra Brothel'e gidip modron'lara bu küp hakkında soru sorun. Kübü kullanın ve onunla oynayarak kilidini açmaya çalışın. Bendeki sıra şöyleydi: Left knee (5), left wing (3), right wing (3), right arm (2). Yanlış yaparsanız baştan deneyin. Kilidi açınca modron labirentine ışınlanacaksınız. Etrafta biraz dolaşip engineering odasını bulun ve ortadaki modron ile konuşun. Labirentin seviyesini high yapmasını söyleyin, yoksa Nordom'u bulamazsınız. Nordom'u bulmak oldukça vakit alıyor ve odalardaki yaratıklar çok güçlü. Labirentten çıkmak istediğiniz zaman Nameless One'in ölmesine izin verin. Labirentin en başına ışınlanacaksınız, hemen güneye giderek engineering odasına ulaşabiliyorsunuz. Mühendisle konuşunca sizi daha önce gitmiş olduğunuz herhangi

bir şehre ışınıyor. İsteddiğiniz zaman kübü kullanıp buraya gelebilirsiniz.

## FALL-FROM-GRACE'İ GRUBA KATMAK

Brothel of Slatting Intellectual Lusts'a girin ve Fall-from-Grace ile konuşun. Ona katılmanızı isteyece size basit bir görev verecek. Göreviniz Grace'in on öğrencisiyle konuşmak. Onlarla yaptığınız konuşmalar yeni görevlere yol açacak. Ama Grace'i kazanmak için sadece konuşmuş olmanız yeterli. Etrafta dolaşip dokuz kıza da konuşun. Soldaki ilk odaya girip gardirop (Luis) ile konuşun. Grace ile konuşun ve 10 öğrencinin kendiniz olduğunu (veya Luis olduğunu) söyleyin. Fall-from-Grace grubunuza katılacaktır. Onunla tüm konular hakkında konuşun ve ondan grup üyeleri hakkındaki fikirlerini öğrenin.

## Morte'nin Gerçek Hikayesi (12000 XP)

Grace'ten Morte ile ilgili fikirlerini öğrendikten sonra Morte ile konuşup onu doğruyu söylemesi için sıkıştırın. Böylece Morte gerçekte neden sizinle birlikte olduğunu anlatmaya başlayacak. Hikayesinin sonunda Morte, +4 Strength, +2 Dexterity ve +2 Constitution kazanacak.

## Juliette'ın Aşk Hayatını Kızırtır (20000 XP)

Juliette ile konuştuğuktan sonra ona sevgilisi rolünü oynamayı teklif edin. Civic Festhall'e gidin ve odalardan birinde bulacağınız Montague ile konuşun. Montague kızı size bırakınca bunun aslında bir oyun olduğunu söyleyin. Ona oyunu devam ettirmesini teklif edin. Juliette ile konuşup görevi tamamlayın. Juliette ile Ravel hakkında konuşmayı unutmayın.

## Dolora'ya Kalbinin Anahtarını Getir (42000 XP)

Dolora ile konuşup ona yardım edeceğinizi söyleyin. Civic Festhall'e gidip Merriman ile konu-



şun. Onu doğudaki koridorda dolaşırken bulabilirsiniz. Eğer hafızasını silerseniz size yardım edeceğini söyleyecek. Curiosity Shop'a gidin ve egzotik şeyler listesinden Rune-covered Ale Stein satın alın. Art & Curio Gallery'e gidin. Girişteki ilk eseri (Dark Bird of Ocant-hus) inceleyin. Yvana ile konuşunca bu tüylerin hafıza silici etkisini öğreneceksiniz. Tüylerden birini satın aldığınız bardak ile yakalayın. Civic Festhall'e dönüp Merri-man'e bardağı verin (12000 xp), size anahtarları verecek. Dolora'ya dönüp anahtarları verin ve onunla Ecco hakkında konuşun.

### Ecco'ya Konuşma Yeteneğini Geri Kazandır (30000 XP)

Dolora'dan Ecco hakkında bilgi aldıktan sonra Ecco ile konuşun ve ona yardım edeceğinizi söyleyin. Curiosity Shop'a gidip egzotik şeyler listesinden Fiend's Tongue ve Deva's Tears satın alın. Brothel'e dönüp Ecco ile konuşun ve Fiend's Tongue'yi üzerinde kullanın. Ecco argo kelimeler kullandığını farkedecek (ne de olsa iblis dili). Deva's Tears'i de kullandığınızda Ecco eski haline dönebilecek. Ona Ravel hakkında soru sorun.

### Vivian'ın Kokusunu, Marissa'nın Peçesini Bul (25000 XP)

Vivian ile konuşunca sizden kokusunu bulmanızı isteyecek. Nenny ile konuşun ve ona Vivian'ın kokusunu sorun. Marissa'dan şüphelendiğini söyleyecek. Marissa ile konuşunca onun da peçesini kaybettiğini duyacaksınız. Önce Nenny'e peçeyi sorun. Sonra Kimaxi Adder-Tongue ile bu

konuyu konuşun ve Nenny ile tekrar konuşun. Soldaki ilk odadaki gardrop (Luis) ile konuşun ve gerekirse zorla kokulu peçeyi alın. Vivian'a kokuyu, Marissa'ya peçeyi verin. Vivian'a kokuyu verince +1 Charisma kazanacaksınız.

### Yves'in Hikayeleri (Hikaye x 5000 XP)

Yves ile konuşun ve ona hikayelerinizi takas etmeyi önerin. Sizin hikayelerinizi bitince grubunuzdaki diğer üyelere de hikaye anlatırın. Hikaye başına 5000 XP kazanacaksınız.

### Reekwind'ın Lanetini Kaldır (15000 XP)

Hatırlarsanız Hive'in market bölgesinde Reekwind'den bu görevi almıştınız. Civic Festhall'de Jumble Murdersense ile konuşun. Onu sinirlendirince size çıkıncık laneti yapacak. Dışarı çıkıp hemen kapının yakınındaki Salabesh the Onx ile konuşun. Ondan lanet için yardım isteyip biraz zorlayınca, size bir lanet öğretecek. Jumble'a gidip onu lanetleyin. Jumble üzerinizdeki laneti kaldırıncı, aynı şeyi Reekwind için de isteyin.

### Civic Festhall'deki Private Sensorium'a Giriş

İçeri girince karşılaştığınız Splinter ile konuşun. Eğer Aelwyn ile konuştuysanız size eskiden bir Sensate olduğunuzu söylemiş olmalı. Splinter'dan sizi private sensorium'a götürmesini isteyin. Eskiden bir Sensate olduğunuzu söyleyebilir veya Sensate grubuna katılabilirsiniz. Artık Civic Festhall'deki her yere gidebileceksiniz.

### Sensory Stone'ları Kullan



### (12000 XP)

Private Sensorium'a girince üç kristale de dokununuz. İlk kristal pek önemli değil. Mavi olan Deinorra'nın kristali, yeşil olan ise Ravel'in kristali. Deinorra'ninkinden size bıraktığı mirası, Ravel'inkinden ise Ravel'in labirentine nasıl girebileceğinizi öğreneceksiniz. Bu bilgileri öğrenmeniz çok önemli.

### Deionarra'nın Mirası (8000 XP)

Kristalle konuştuğuktan sonra Advocate'e gidin. Onunla tüm konularda konuşunca Deionarra'nın babası olduğunu öğreniyoruz. Ondan mirası isteyin. İannis ile tekrar konuşunca sizden Deionarra'nın kristalini kullanması için izin almanızı isteyecek. Gidip Splinter ile konuşun ve izni alıp İannis'e geri dönün.

### Ravel'in Labirenti İçin Portal Anahtarını Bul (48000 XP)

Private Sensorium'da Quell ile konuşun. Sizden çikolata isteyecek. Curiosity Shop'a gidip Chocolate Quasit satın alın ve Quell'e dönerek verin. Artık sizinle konuşacak. Ona Ravel ve labirentine giden anahtar sorun. Anahtar olarak Ravel'den bir parça kullanmamız gerekiyor. Brothel'e gidin ve daha önce öğrenmediyseniz Juliette ile konuşup Kesai-Serris ile Kimaxi Adder-Tongue'nin kardeş olduklarını öğrenin. Ecco ile konuşup Kesai-Serris'in Ravel'in kızı olduğunu öğrenin. Şimdi Kesai-Serris'e gidin ve onunla Ravel hakkında konuşun, bu konuda konuşmak istemeyecek. Kimaxi ile Kesai-Serris ve onun babası hakkında konuşun. Kimaxi'nin

çekmecesinden mendil alın. Tekrar Kesai-Serris ile konuşunca Ravel'in onun annesi olduğunu kabullececek. Şimdi ona Ravel'in bir parçasına ihtiyacınız olduğunu söyleyin. Size kanını önerecek,kanı mendil ile alın. Böylece Ravel'in labirentine giden anahtarını almış olacaksınız.

### Nameless One'in Günlüğünü Bul (30000 XP)

Civic Festhall'un doğusundan yatakhane kısmına geçin. Görevliyle konuştuğunuzda size oda anahtarını verecek (bunun için Splinter'i Sensate olduğunuzu inandırmış olmanız gerekli). Odadaki rafları araştırınca birisinde dodecahedron bulacaksınız. Onu kullanın, diyalogların sonunda günlüğünüze kavuşacaksınız ama dilini anlamamız için yardım gerekli. Festhall'den çıkıp Finam the Linguist'in evine gidin. Onunla konuşunca size babasından bahsedecek. Eğer ölülerle konuşma yeteneğiniz varsa babasının küleleriyle konuşun. Aklınıza gelenlere izin verin (Allow). Günlüğü okumayı öğrendiğinize göre, günlüğü açıp okuyabilirsiniz. Eğer Finam sizden onun günlüğünü bulmanızı isterse Brothel'e gidip Luis'in bulunduğu odadaki çekmecedeki günlüğü alın. Günlüğü daha Finam ile konuşmadan bulmama rağmen, Finam benden günlük istemedi. Ama odanın içinde onu arayıp durduğuna göre isteme şanslı olabilir. Şimdi Advocate'e gidin ve günlükte okuduğunuz miras olan makbuzu alın.

### Ravel'in Labirenti İçin Portalı Bul (40000 XP)

Makbuzu aldıktan sonra Lower



Ward'a dönüp Great Foundry'e girin. Nadilin ile konuşup makbuzu verin, karşılığında size bir obje verecek. Identify ile objeyi inceleyip, onun Unfolding Portal olduğunu ortaya çıkarın. Eğer Nadilin üzerinde hırsızlık yaparsanız (Annah ile veya hırsız iseniz kendinizle) bir makbuz daha bulacaksınız ve bu makbuz karşılığında The Justifier isimli bir gürz alabiliyorsunuz.

## RAVEL'S MAZE

Ravel'in labirentine ulaşmak için elinizdeki Unfolding Portal'i kullanmalısınız (tabii anahtar olan kanlı mendili de almış olmanız gerekir). Ravel'in labirenti aslında çok basit bir yer. Etrafta tiritig isimli yaratıklar var ve kolayca öldürülüyorlar. Hemen haritanın ortasına gidin, orada Ravel Puzzlewell'i bulacaksınız. Konuşmaya başlamadan önce oyunu kaydedin.

### Ravel ile Konuş (300000 XP)

Ravel ile konuşurken seçeceğiniz doğru cümleler size oldukça XP kazandırabilir. Konuşmanızın bir kısmında size "What can change the nature of man?" sorusunu soracak, cevap olarak söylemeniz gereken kelime "Love". Onun hakkında ne düşündüğünüzü sorunca ona gerçeği söyleyin, yani çirkin bulunduğunuzu. Böylece istediği kişinin kılığına girebildiğini öğreneceksiniz. Marta kılığına girmesini söyleyince tekrar bağıraklarını çıkaracak, bunu bilezik olarak kullanabiliyorsunuz. Ei-Vene kılığına girmesini söyleyin ve size dokunmasına izin verin. +3 HP kazanacaksınız. Ona çıkış yolunu ve ölümsüzlüğünüzü sorun. Size bulmanız gereken bir melekten bahsedecek. Tüm konuşma bitince sizi bırakmak istemeyecek ve

onu öldürmek zorunda kalacaksınız. Bıraktığı eşyaları alın (özellikle tırnağı çok güçlü bir silah) ve haritanın kuzeydoğusuna gidin. Buradaki portalin önüne gelince bir diyalog ekranı çıkacak, diyalogu takip edince Curst'e gideceksiniz.

## CURST

Curst iki kısımdan oluşan bir şehir: Curst ve Inner Curst. Burada alacağımız tüm görevlerde bu iki kısım arasında seyahat etmemiz gerekecek. Inner Curst'e, kuzeybatıdaki geçiti kullanarak ulaşabilirsiniz. Bu şehirdeki amacınız Ravel'in bahsettiği meleği (Deva) bulmak. Birkaç kişiyle konuşunca devanın yeraltında olduğunu öğreniyorsunuz. Burada iki seçeneğiniz var. İster hemen çöplüğe gidip yeraltına inebilirsiniz, isterse sizi yeraltına ışınlayacak 5 görevi yapabilirsiniz. Bu görevler çok iyi XP verdiği ve basit oldukları için bunu şiddetle tavsiye ediyorum. Çünkü bir kez aşağı indikten sonra tekrar Curst'e dönüş yok.

### Yeraltına Giden Anahtarını Oluştur

Traitor's Gate Tavern'e girine ve barmen Tainted Barse ile konuşun. Size anahtar giden görevlere başlamak için Marquez ile konuşmanızı söyleyecek. Tüm görevleri bardaki kişilerden alacağız.

**1) Barse'nin kızını kurtar (65000 XP):** Marquez ile konuştuğunuzda, Barse'nin kızını kurtarmanız anahtarın ilk parçasını vereceğini söyleyecek. Inner Curst'e gidin, Warehouse'un hemen solunda bir kızın etrafındaki haydutları göreceksiniz. Önce onlarla konuşun ve dövüş başlayınca Jasilya'ya zarar gelmemesine dikkat edin. Haydutlar ölünce Jasilya ile konuşun, tekrar Curst'e dönüp Marquez ile konuşun. İkinci göre-



vi Kitle'dan alacağınızı söyleyecek.

**2) Aile anlaşmazlığını çöz (150000 XP):** Görevi alınca Tavern'den çıkıp hemen yakındaki blacksmith dükkanına girin ve Crumplepunch ile anlaşmazlık hakkında konuşarak ondan miras kağıdını alın (legacy). Inner Curst'e gidin ve Distillery dükkanına girip Kester ile konuşun, ondan da miras kağıdını alın. Şimdi isterseniz Kester veya Crumplepunch'a mirası ikisi arasında paylaşmaya karar verdiğinizizi söyleyebilirsiniz. Ben kağıtları doğrudan Kitle'ya götürdüm. Üçüncü görevi Nabat verecek.

**3) Çöplük bekçisini kuru (43750 XP):** Çöplüğe gidip Kyle ile konuşun. Wernet isimli bir haydutun onu tehdit ettiğini söyleyecek. Inner Curst'e gidin, Wernet'i hemen sol tarafta bulacaksınız. Onunla Kyle hakkında konuşun ve Curst'e geri dönün. Şimdi Kyle'in yanına gidince üç tane haydut gelecek. Onları öldürün. Nabat ile konuşup görevi tamamlayın. Dördüncü görevi Dallar'dan alacaksınız.

**4) Resmi bir anlaşmazlıkla ilgili (187500 XP):** Inner Curst'a gidin ve kuzeybatıda eski Carceri portalinin orada duran An'izius ile konuşun. Hemen kuzeydoğudaki Siabha ile konuşunca size daha fazlasını teklif edecek. An'izius ile Siabha arasında birkaç kez gidip gelip teklifi yükseltin. Şimdi Inner Curst girişine gidip Guard Captain ile konuşun. İsteddiğiniz bir tanesini (veya ikisini de) suçlayın. Suçlamadığınız kişiyle konuşuktan sonra Derran'a dönüp görevi tamamlayın. Son görevi verecek kişinin adı Dona Quisho.

**5) Dona Quisho için iblisi kurtar (191250 XP):** Tavern'den çıkıp Grain Silo'ya girin

ve üst kata çıkın. Pentagrama doğru yürüyüp iblisi çağırın. Onunla konuşun ve serbest bırakmanız karşılığında bir şey isteyin. Size Heartgrinder isimli bir balta verecek. Şimdi onu ister serbest bırakabilir, ister öldürebilirsiniz. Dona'ya dönüp görevi tamamlayın. Tainted Barse ile konuşun, sizi yeraltına ışınlayacak.

## CURST UNDERGROUND

Yeraltındaki ilk haritada yapılabilecek pek bir şey yok. Bu haritadaki amacınız haritanın en kuzeybatısındaki yolu takip ederek ulaşabileceğiniz Prison'a gitmek. Bunu yapana kadar etrafta dolaşip yaratıkları öldürerek biraz XP kazanabilirsiniz. Kuzeydoğuda iyi e XP verebilecek iki tane Black Abishai ve konuşup biraz bilgi alabileceğiniz Tekelach var. Kuzeybatı yolunda önce Hermit ile karşılaşacaksınız. Burada dinlendikten sonra yola devam edin ve Prison bölgesine ulaşın.

### Deva'yı Kurtar (403750 XP)

Bu haritadaki Curst guard'ları Morte ile tek tek üstüne çekip öldürürseniz rahat edersiniz. Toplu halde saldırdıklarında çok zor oluyorlar. İlk olarak kuzeye gidin ve batıya doğru giden yola dönün. İlk dönüşten güneye doğru giden yolu takip edip kapıyı açınca Trias adındaki deva ile karşılaşacaksınız. Sizden onu serbest bırakmanız için kılıcını bulmanızı isteyecek. Trias'tan ilk kapıyı nasıl açacağımızı da öğreniyoruz. Haritanın sol tarafında içi içe çember şeklinde oluşan hapisane var. Buraya gelip ilk kapıya dokununca Nameless One, Trias'ın gösterdiği şekilde kapıyı açacak. İçeride çok fazla guard var, Annah grubunuzdaysa stealth yaparak yerlerini birer





birer tespit edin ve Morte ile de üstünüze çekip öldürün. En içi odada Cassius ile karşılaşacaksınız. Ondan kılıcı istediğinizde sizi sınamak istediğini söyleyecek, burada ister gücünüzü, ister zekanızı, isterseniz becerinizi kullanabilirsiniz. Tabii bunların seçtiğiniz karakter sınıfıyla ilgili olduğunu söylememeye gerek yok. Eğer fighter iseniz gücü seçmelisiniz, bunu seçince sizinle dövüşüyor. Dikkatli olun çünkü gerçekten çok güçlü. Sadece sizinle konuşmasına rağmen dövüş sırasında diğer grup elemanlarınızla da saldırır. Kılıcı alıp devaya gidin ve kılıcı kullanarak zincirlerinden kurtarın. Eğer kılıçla devaya vurursanız oyun başarısızlıkla bitiyor (bu oyunu kaybedeceğinizi ender durumlardan birisi). Deva size yapmanız gerekenler hakkında bilgi verecek. Konuşmanız bitince haritanın kuzey-doğusundaki portala gidin.

### VHALOR'U GRUBA KATMAK (1 80000 XP)

Portalın arkasındaki odada duran bir zırh göreceksiniz. Portala girmeyip yanından dolaşın ve zırhı inceleyin. Sizinle konuşmaya başlayacak. Size katılmasını isterseniz bunu kabul edecek. Eğer onu grupta istemiyorsanız bile e XP kazanmak için şimdilik kabulmasına izin verin. Katılınca onunla konuşun ve size bakınca ne gördüğünü sorun. Aklınıza anıların gelecekle ve e XP kazanacaksınız. Artık isterseniz Vhailor'u öldürebilir, gruptan çıkarabilir veya onunla devam edebilirsiniz. Ben Norm'du tercih ettim. Ama grupta fighter eksikliği çekiyorsanız Vhailor işinize yarayabilir.

### OUTLANDS

Outland'e geçtiğiniz gibi yaratıkların saldırısına uğrayacaksınız,

neyseki çok güçlü değiller. Etraf temizlendikten sonra Annah ile stealth yapıp, aşağıdaki iskeletin kafasındaki kapıya girebilirsiniz. Böylece oraya giderken dövüşmek zorunda kalmazsınız.

### Fjhull Forked-Tongue İle Konuş (350000 XP)

İskeletin kafasından Fjhull'un evine giriyorsunuz. Fjhull iyilik yapmakla lanetlenmiş bir yaratık, o yüzden onun bu özelliğini biraz sömüreceğiz. Onunla konuşup ölümlülüğünüz hakkında bilgi alın. Size Baator'a gitmenizi ve Pillar of Skulls ile konuşmanızı söyleyecek. Size yardım etmesini söyleyin, yalan söylemediğinden size elinde olan silahları ve büyüleri sayacak. Bunlardan istediğinizi alabilirsiniz, özellikle büyüleri çok işe yarıyor. Fjhull'un evinden çıkıp, hemen sağ taraftaki iskeletin koluna doğru gidince Baator'a giden portal açılacak.

### BAATOR

Aslında Baator'da yapmanız gereken şey çok basit, haritanın güneydoğusundan Pillar of Skulls'a gitmek. Baator her cins Abishai'nin cirit attığı bir mekan ve Abishai'lerin en zayıfı 7000 XP veriyor. O yüzden eğer grubunuzun başa çıkacağına inanıyorsanız haritadaki tüm Abishai'leri temizlemeye çalışın. Küçük gruplar halinde üstünüze çekebilirsiniz çok zorlamıyorlar. Bu haritada Annah'ın Backstab yeteneğinden oldukça faydalanabilirsiniz. Önce Stealth yapın, yalnız bir Abishai bulun ve ona saldırın. Annah tam saldırmadan önce görünmezlikten çıkacak ve 3-4 kat fazla zarar verecektir. Yaralı Abishai'yi de kolayca indirebilirsiniz. Bu haritada öldüğünüzde otomatik olarak Pillar of Skulls'a ışınlanıyorsunuz.

### PILLAR OF SKULLS

Bu haritaya geçtiğinizde ilk iş olarak yalnızca Nameless One'i seçin. Başka bir grup üyesi sizinle gelmesin. Çünkü Pillar of Skulls'ın yanınızdakilerle ilgili kötü istekleri oluyor. Özellikle Morte'yi görürse onu alıyor ve geri kurtarabilmek için çok yüksek strength ve dexterity gerekiyor. Yalnız başınıza Pillar of Skulls'a gidip konuşmaya başlayın.



Pillar'dan öğrenmeniz gereken iki şey var. Birincisi Fortress of Regret'e nasıl gidebileceğiniz, diğeri ise Baator'dan nasıl ayrılabileceğiniz. Ama Pillar her sorunuzdan önce sizden bir karşılık istiyor. Bunlar arasında Fjhull'un yerini söylemek, grup üyelerinden birini ona vermek, kalıcı olarak 15 hp kaybetmek var. Eğer elinizde modron kübü varsa (işte şimdi verdiğimiz paraya değecek) sizden kübü vermenizi de isteyebilir. Ben ilk soru karşılığında Fjhull'un yerini söyledim, ikincisi karşılığında da kübü verdim. Pillar'dan gerekli bilgileri aldıktan sonra Baator'a geri dönün. Haritanın güneybatısına gittiğinizde portali açmak için bir diyalog ekranı çıkacak. Portaldan geçince tekrar Outlands'e döneceksiniz. Fjhull'un yanına giderseniz, Pillar'a verdiğiniz bilgi yüzünden fiend'ler gelip ona saldıracak. İsterseniz hepsini öldürebilirsiniz. Fjhull'un üzerindeki eşyaları unutmayın. Şimdi iskeletin kuyruğuna doğru ilerlerseniz yeni bir portal açılacak ve Curst'e (en azından geri kalana) geri döneceksiniz.

### CURST GONE

Curst'e döndüğünüzde farkedeceğiniz ilk şey artık Curst diye bir şey kalmadığını göreceksiniz. Burada yapacağınızı şey şehir merkezine gidip portaldan geçerek Carceri'ye ulaşmak. Ama eğer kendinize güveniyorsanız oyundaki en güçlü yaratık olan Fiend from Moridor's Box'i öldürmeyi

deneyebilirsiniz. Onu haritanın soluna doğru bulacaksınız ve öldürmeniz gerçekten de çok zor. Bildiğiniz tüm güçlü büyüleri yapmanız bile çok fazla iyileştirme iksiri kullanmanız gerekecek. Ama öldürdüğünüzde de buna değiyor.

Tam 500000 XP kazanıyorsunuz ve bu, oyunda kazanabileceğiniz en yüksek ikinci XP puanı. Ayrıca üzerinden +3 Constitution, +3 Armor Class, +15 HP veren Aegis of Torment çıkıyor. Yani ne kadar uğraşırsanız uğraşırsın, bu yaratığı öldürün.

### CARCERI

Curst'teki portaldan geçerek Carceri'ye ulaşıyorsunuz. Buradaki ana amacımız kuzeydeki Administration binasını girip Trias ile yüzleşmek. Ama daha önce şehirdeki kaosu engelleyip işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

Carceri'ye girdiğinizde hemen kuzeyde bir kasanın altına sıkışmış Belrog ile Tovus Giljaf'i göreceksiniz. Belrog'a yardım edince Tovus ölüyor ve üzerinden oyundaki en mükemmel animasyonlardan birine sahip olan Meteor Storm çıkıyor (125000 XP).

Girişin hemen sol tarafındaki standın üzerinde iki Gehreleth'in insanlara saldırdığını göreceksiniz. Yaratıkları öldürün (225000 XP)

Kuzeyde Jasilya'ya saldıran haydutları öldürün (75000 XP) Warehouse'un hemen önündeki yağmacılarla konuşup, onlara şehirde kaos olduğunu ve bu şekilde herkesin ölmesini söyleyip ikna edin (150000 XP) Warehouse'a girin ve Ebb Creakness ile konuşun. Onu da kaosu engellemeye ikna edin (200000 XP) Haritanın batısında bir idam sahnesi göreceksiniz. Yargıçla konu-



şup idamı engelleyin (225000 XP) Haritanın ortasındaki Barracks binasına girip dinlenebilirsiniz.

## Wish Büyüsü

İşte AD&D'nin en mükemmel büyülerinden biri. Bu büyüyü o kadar iyi bir yere saklamışlar ki bulmanız neredeyse imkansız. Wish büyüsünü Warehouse'un içinde, X:391 Y:289 koordinatlarında bulabilirsiniz. İmlecini koordinatını öğrenmek için L tuşuna basın. Haritada Wish büyüsünün tam yerini görüyorsunuz.



Şehirdeki kaosu azalttıktan sonra, artık Administration binasına girebilirsiniz.

## Administration Building

Trias bu binanın üçüncü katında bulunuyor. İlk katta sohmeyin isimli yaratıklarla karşılaşacaksınız, fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. İkinci katta daha çok Curst Guard'lar var, her zamanki taktikle küçük gruplar halinde onlardan da kurtulun. Üçüncü katı da temizledikten sonra, eğer grubunuzdaki tek hırsız AnnaH ise onu kullanarak sandıklardaki tuzakları etkisiz hale getirip içindekileri alın. Bazı sandıklardan harika şeyler çıkıyor. Bunlardan biri de Mark of the Savant isimli silah. Hazır olduğunuzu düşünüyorsanız güneybatıya doğru gidip balkona çıkın ve Trias ile konuşun. Onunla mümkün olan tüm konularda konuşmaya çalışın. Eninde sonunda onunla dövüşmeniz gerekecek, dövüş sırasında af dilese de en sonunda onu öldürün (375000xp). Şimdi portaldan geçtiğinizde kendinizi tekrar The Hive'da bulacaksınız.

## THE HIVE

Burası artık son dövüşe hazırlanmanız için tek şansınız. Eğer hala yapmadıysanız Fell's Tattoo Parlor'a gidip yararlı olduğunu düşündüğünüz dövmele satın

alın çünkü güçlü olmanız gerekecek. Elinizdeki gereksiz şeyleri satın ve alabildiğiniz kadar iyileştirme iksiri alın. Eğer bulabilerseniz bir iki tane de Charcoal Charm alın çünkü ateşe karşı dayanıklı olmamız gerekecek. Diğer grup üyeleri hakkında endişelenmenize gerek yok çünkü birazdan yalnız başınıza kalacaksınız. O yüzden en iyi eşyaları (yüzük, bilezik, dövme, charmlar) Nameless One'da toplayın. Hazırsanız morgun önündeki Pox ile konuşup kendinizi öldürün ve içeri girin.

Şu anda oyuna başladığınız yerdesiniz. Hemen kuzeydoğuya doğru yürüyünce odanın sonunda portalı farkedeceksiniz. Portala bir konuda pişman olduğunuzu söylemeniz gerekecek (250000xp). İçinde companion olan seçeneği seçerseniz, son bir

kere arkadaşlarınızla konuşacaksınız ve Morte size bazı bilgiler verecek. Artık portaldan geçebilirsiniz.

## Fortress Entrance

İlk olarak güneydoğuya doğru ilerleyin ve bir yolun sonunda bulacağınız Deionorra ile konuşup ondan biraz bilgi alın. Eğer Deionorra'nın mirasından aldığınız yüzüğü taşıyorsanız, Deionorra yüzüğü daha da güçlendirecek. Şimdi buraya geldiğiniz yere dönün ve batıya ilerleyip kapıyı açın.

## Fortress Interior

Burada karşılaşacağınız tek yaratık cinsi Greater Shadow. Öldürdüğünüz her yaratık için 10000 XP alıyorsunuz ama hepsiyle başa çıkabilmeniz mümkün değil. O yüzden eğer level atmanızda fazla kamadıysa, yeteri kadar öldürüp level atlayabilirsiniz. Yoksa boşuna uğraşmayın. Burada yapmanız gereken şey dört makineye dokunmak ve sonra açılan portaldan geçmek. Her makineye dokunuşunuzda haritanın farklı bir yerine ışılatacaksınız. Makinaların yerleri ise şöyle: haritanın güneydoğusundaki odada, haritanın ortasında mavi bir havuzun hemen üstünde, kuzeydoğudaki odada (bu biraz zor görülüyor), kuzeybatıdaki ortadaki odada. Makinaların yerlerini yandaki haritada görebilirsiniz.



Tüm makinalara dokunduktan sonra kuzeydoğu odasında açılan portala girin.

## Trial Of Impulse

Burada Ignus veya Vhailor ile karşılaşacaksınız (Eski grup üyesi adaylarından biriyle). Pek zorlu rakipler değiller, özellikle Ignus ile karşılaşmadan önce Charcoal Charm ile ateşe karşı dayanıklı hale gelerseniz işiniz iyice kolaylaşıyor. Vhailor için ise Healing Charm en iyi çözüm. Odanın ortasındaki kristale dokunup bir sonraki bölgeye geçin.

## Maze Of Reflections

Bu bölgede sizden önceki hayatlarınızdan üç taneye karşılaşacaksınız. Önce Practical Incarnation konuşuyor. Onunla birleşmenizi isteyecek, eğer bunu yaparsanız oyunu kaybedersiniz, o yüzden onu sizinle birleşmeye zorlayın. Bunu başarabilmeniz için Intelligence ve Wisdom özelliklerinizin yüksek olması lazım, bu yüzden büyük ihtimalle onunla dövmek zorunda kalacaksınız. Ölüp ölmemesi pek bir şey farketmiyor.

Sırada Good Incarnation var. Ona sorduğunuz an sizinle birleşmeyi kabul ediyor ama ona öncelikle geçmiş hayatlarınız hakkında soru sorun. Öğrendiğimizde göre ilk hayatımızın anıları bronz kürede saklıymış. Artık size katılmasını sağlayabilirsiniz. İşte oyunun en mükemmel yerlerinden birisi burası. Eğer yeterince yüksek Intelligence özelliğine sahipseniz, Pharod'un cesedinden aldığınız bronz küreyi kullanın. Küreyi kullandığınızda gerçek isminizi öğreneceksiniz ve tam 2000000 (iki milyon) e XP kazanacaksınız. Bu da yaklaşık 10 level atlamak demek oluyor. Artık karşımızda kimse duramaz. Ayrıca bu yolla kolunuzdaki Rune of Torment dövmesini de sökeceksiniz ve bu mükemmel animasyonu olan bir büyü.

Son olarak Paranoid Incarnati-

on ile konuşun. Yine eğer Intelligence özelliğiniz yüksekse, onunla Uyo dilinde konuşma seçeneği çıktığında seçin. Böylece size katılacak, aksi taktirde onu da öldürmek zorunda kalacaksınız.

Uçuyla da işiniz bitince Deionorra belirecek. Onunla konuşun ve sizi son bölgeye ışınlamasını sağlayın.

## Fortress Roof

Kuzeybatıya ilerleyince Transcendent One ile karşılaşacaksınız.

Konuşmaları dikkatli takip edin çünkü bütün hikayeyi burada anlıyoruz. Bu noktada oyunu bitirmemiz için birden fazla şansınız var. İki tanesinin sonunda farklı demo izliyorsunuz.



İlk olarak eğer Siege Tower'daki Coaxmetal'den Blade of Immortalı aldıysanız, kendinizi öldürmekle tehdit edin. Hikaye gereği bunu kabul edemeyecek, sizinle birleşmesini istediğinizde de bunu kabul edecek. Eğer oyunu bu şekilde bitirirseniz tek tek tüm arkadaşlarınızı diriltiyorsunuz ve oyun bir nevi mutlu sonla bitiyor.

Eğer Bronz Küreyi kullanıp isminizi öğrendiyerseniz, Transcendent One ile aranızdaki bağı öğrendikten sonra ona isminizi sorun. Diyalogu sürdürdükten sonra size saldırmak isteyecek ama buna gerek kalmadan ölecek.

Üçüncü olarak da onunla dövüşebilirsiniz. Birkaç iyileştirici iksiriniz varsa çok fazla zorluk çıkarmıyor ve dövüş başlamadan önce isterseniz bir arkadaşınızı da diriltilebilirsiniz.

Bu yollardan birini kullanarak Transcendent One'i alt ettiğinizde arkanıza yaslanın, sesi biraz daha açın ve kısa ama çok güzel oyun sonu demosunu seyredin.

**Eser 'Decypher' Güven**

# BYZANTINE: Sırlar Labirenti (3. Bölüm)

Geçen ay kahramanımızı Galata Kulesi'nde İskender ile birlikte bırakmıştık...

**I**skender ile olan konuşmanız bittikten sonra Emre'nin evine gidin. Kitaplıktaki Eski Roma Mühendisliği adlı kitabı bulun. Buradaki resim, birazdan Yerebatan Sarayı'nda çözeceğimiz bir bulmaca ile çok ilgili o yüzden iyi bakın.



Haritaya geçip KLIO'ya girin. Yerebatana Sarayı'ndayız. Sola, ileri, ileri, sağa gidin. Bozuk olan sütun grafiklerini elinizdeki sütun taraması ile tamir edin. Tamir ettiğiniz simülasyonun içinde dolaşarak, az önce resmini gördüğünüz kaldıraç yapmakta kullanacağınız parçaları bulmanız gerekiyor. Simülasyonun içindeki gidebildiğiniz her mekana gidin ve yere dikkatlice bakarak şunları bulmaya çalışın: Levye, 2 tahta alet, ip, tahta sap, iki çerçeve, dört adet destek parçası ve simülasyona başladığınız yerden forseps ve halatı, bir yandaki mekandan da tekerleği alın. Simülasyonu tamir ettiğiniz yere geri dönün. Yeni açılan yoldan devam edin, Meduza kafalarını bulduğunuz mekanda yerdeki bloklara dikkat edin. Açık renkli olanları levye ile yerinden sökün. İki tanesinin altından altın meduza başları çıkacak. Tahta sapı üzerlerinde kullanarak üstteki düz, alttakinin ise sağ yanağı alta gelecek şekilde ayarlayın (bu bilmececinin cevabını daha önce Emre'nin evindeki bilmece kitabının arasından çıkan kağıtta görmüştük). Bunu yaptığınızda blok biraz yukarıya çıkacak. Şimdi bu ekrandan biraz geriye çıkıp topladığınız o parçalarla Roma Kaldıraç'ını yapmanız gerekiyor. Bunun için, çerçeveyi en soldaki iki deliğe yerleştirin, diik (merdiven şeklindeki) parçayı en sağa yerleştirin. İpi bu ikisinin üzerinde kullanın. Ortada

kalan deliklerden ilerideki ve ortadaki, ortalarında delik olan destek parçalarını sokun. Kalan iki deliğe de kalan destek parçalarını koyun (size en yakın olana delikli parça gelecek). Üzerlerine tahta çubuğu yerleştirin. En öndeki desteği çıkartın ve o uca tekerleği yerleştirin. Desteği tekrar yerine takın. En son olarak da üste palanga ve ipi yerleştirdiniz mi, kaldıraçınız hazır demektir.

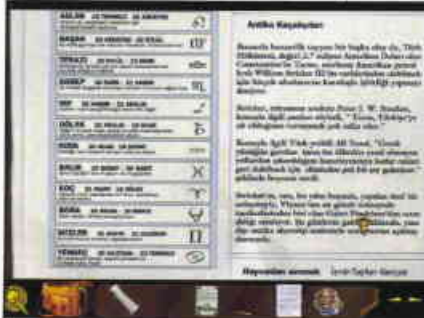
Kancayı tutup meduzalı bloğu tutturun. Tekerleği çevirin. Blok en üste çıktığında hızlı davranıp levreyi tekerleğin arasına sokun ki



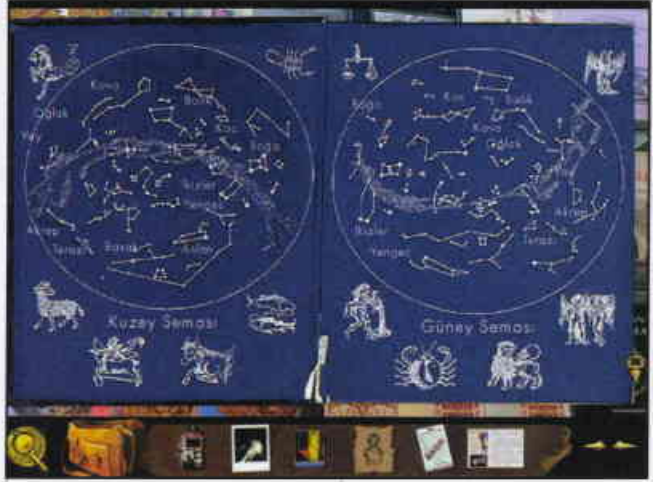
blok tekrar aşağıya düşmesin. Bloğun altından çıkan yelpazeyi alın. Böylece Yerebatan Sarayı simülasyonunu bitirmiş oluyorsunuz.

## Emre'nin Evi

Simülasyondan çıktıktan sonra Emre'nin evine geri dönün. Kapıdaki notu okuyun ve yerdeki gazeteleri inceleyin. Gazetelerden birinin arkasında burçlarla ilgili resimler ve yazılar var. Sizi ilgilendiren, hangi burcun hangi resime ifade edildiği. Buna dikkat edin yeter.



Şimdi haritanızda Şahaflar Çarşısı açılmış olmalı. Oraya gidin. Soldaki oturan boğayla konuşup



sattığı herneyse alabilirsiniz, ama hiçbir işinize yaramıyor. Sağdaki kitap satıcısı Emre'yi tanıyor, onunla konuşabilirsiniz. Kitap satıcısının arkasındaki kitap standına bakarsanız, sizi ilgilendiren iki kitap göreceksiniz. Üstteki rafta bulunan astronomi haritası, birazdan çözeceğimiz bir bilmeceye işimize yaraması için orada, ama hiçbir şey anlaşılmadığı için işimize de yaramıyor. Altaki bölümde ise kırmızı kaplı bir kitap göreceksiniz. Onu alın, aldıktan sonra da inceleyin. Böylece haritada Arasta Shops açılacak. Buraya gidin.

Arasta Shop'a gittiğinizde hemen sağınızdaki dükkana girin, satıcının sağınsından kurtulduktan sonra, hemen arkanızdaki tezgahta, yere yakın bulunan keseyi alın. Keseyi inceleyin ve Efes güç kelimelerini bulun. Adamlarla konuşup kelimeleri satın alın. Buradan çıkıp arkeoloji müzesine gidin. Müze görevlisinin yukarıdaki odasına çıkıp onunla konuşun. Az önce aldığınız kırmızı kitabı üzerinde kullanıp tekrar konuşun. Buradan çıkıp İstanbul Üniversitesi'ne gidin. Şerife'yi size yardım etmesi için ikna etmelisiniz. Bunu başardığınızda kendinizi Efes simülasyonunda bulacaksınız. İçeriye girdiğinizde, isterseniz merdivenin üs-

tündeki üç taş oyununu oynayın, heykellere biraz bakın ve simülasyondan dışarı çıkın. Arkeoloji müzesine gidin, girişin solundaki palmiye sütununa yakın çekim bakın. Sağdaki heykelin arkasında kalan mezara yakın çekim bakın ve HOMER ile mezarı tarayın. İstanbul Üniversitesi'ne geri dönün.

Elinizdeki yıldız madalyonunu, arı yuzuğunu ve Efes Harflerini HOMER ile tarayın ve HOMER'ı Şerife'ye verin. Sanal Gözlükleri takip Efes Simülasyonuna girin. İlerleyip tapınağa girin, sağdaki kapıya bakın. Kapıdaki kelimelerin dizilişi yanlış. Elinizdeki Efes kelimeleri ile bunları düzelteceksiniz. Düzeltmeniz gereken kelimeler ve İngilizce'leri şöyle:

**Düşünce – Dark (Karanlık)**

**Bilgi – Truth (Gerçek)**

**Akıl – Year (Yıl)**

**Erdem – Sea (Deniz)**

Kapı açılınca mezara iniyorsunuz ama simülasyon size mezarın üstünde yazılanların da yanlış olduğunu söylüyor. Siz mezarın, müzede taradığınız mezar ile değiştirmelisiniz. Bunu yapınca ortaya çıkan adak tabağına yıldız madalyonunu atın. Böylece, Emre'nin çok iyi gizlediği Artemis simülasyonuna geçeceksiniz.

Evet, düğümün son boğumunu da önümüzdeki ay açıyoruz. Sırlar Labirentine son noktayı koyduğumuz yazımızı gelecek ay sakın kaçırmayın.

**Sinan Akkol**

## FINAL FANTASY 8

## 2. Bölüm

Son derece geniş bir oyun olan Fantasy 8'in en kapsamlı çözümünü ile karşınızdayız.

## Disk 3

Uyandıktan sonra Rinoa'nın yanına gidiyoruz. Oradan çıkıp 3. kata gidin ve geminin kontrolünü alın. Edea'nın evine doğru gidin. Eve (harabe) girip Headmaster Cid ile konuşup onu takip edin. Edea ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun. Konuşmalar bitince oradan ayrılın. Rinoa'nın yanındayız. Konuşmalardan sonra Squall'ı üzüntüden bayılıyor. Dersem inanmayın. Şimdi tekrar Laguna'yı kontrol ediyoruz. Burada ilk önce bir ejderha ile rol icabı savaşacaksınız. Daha sonra bu ejderha ile gerçek bir karşılaşmanız olacak.

**Level 29, HP: 17218**

Tekrar Squall'ı kontrol ettiğimizde, geminin kontrolünü alın. Şimdi Edea's house'in yukarısındaki adacıklarında gizlenmiş olan SEED SHIP'i bulmanız gerekiyor. Ama bulmak biraz zor.



Gemiyi bulduğunuzda sağa ilerleyip adamlarla konuşun. WATTS ile konuşup ona bütün soruları sorun. Daha sonra sağ taraftaki

kamaraya girip adamla konuşun. Sonra tekrar Edea's House'a gidip Edea ile konuşup tekrar Seed Ship'e geri dönün. Kamaradaki adamla konuşun. Yanınızdan ayrılacak. Yanına gidip tekrar konuşun. Size olayı anlatacak. Şimdi vefakar Squall, Rinoa'yı sırtında taşıyacak. Edea ile karşılaşmaya kadar ilerleyin. Edea ile konuşun. Diğer elementler de gelecek. Takımı kurup ilerleyin. Düz düz karlı alana ilerleyin. Konuşmalardan sonra ilerleyip sağa dönün ve oyunu mutlaka kaydedin. Sonra sola devam edin. Burada bir yaratık size yardım edecek.

**Level 34, HP 17010**

Yaratığı hakladıktan sonra sağa devam edin. Burada bir merdiven var. Dikkatli bakarsanız görürsünüz. Düğmeyi bulup basın. Yukarıda bir kapı açılacak. Merdivene tırmanıp asansöre kadar ilerleyip sonra düz ilerleyip demoyu izleyin. Asansörden indiğinizde tekrar bayılacaksınız. Sizin kaderiniz bu ne yapalım. Selam Laguna. Asansörün önündeki askerle konuşun, sonra turuncu sevimli şeyle konuşun. Tamirci adamla konuşun.

Turuncu sevimli şey ile konuşunca asker gelecek. Sevimli şey ile konuşun. O aşağıya düşecek. Ama tekrar gelecek. Konuşmalardan sonra asker gelecek. Onu hakladığınızda başka askerler de gelecek. KIROS ve WARD geldiğinde asansöre binin. Kumanda adasındakilerle konuşup dışarı çıkın. Dışarıdakilerle konuştuktan sonra gelen adamla konuşun. Konuşmalardan sonra tekrar içeri girin. Asansöre binin. Dr. Odine'i takip edin. Asansörle aşağı indikten sonra dışarı çıkın. Arabaya binin. Askerleri hakladıktan sonra taşıyıcıya binin. Düz ilerleyip askerleri haklayın. Camdan bakın. Sağ taraftaki bilgisayara uğraşın. Hata verebilir. Tekrar deneyin. Kapı açıldığında aşağıya inin. Açılan kapıdan ilerleyin. Elone ile konuşun. Şimdi tekrar bizim çocuklarıdayız. Arabadan inene adamla konuşun arabayabinin ve bir şehir turuna çıkın. Şimdi bir adada toplanmış durumdayız. (Bakın burayı unutmayın burası önemli bir yer). Doc. Odine gelecek. Konuşmalardan sonra sağ taraftaki taşıyıcıya binip aşağıya inin (Bu binaya merkez bina diyorum, burayı unutmayın). Sol tarafa ilerleyin. Yol ikiye ayrılacak. Yuka-





Final Fantasy 8'de bulacağınız dergiler, karakterlerinizin silahlarını ve Limit Break saldırılarını geliştirmek için nelere ihtiyacınız olduğunu anlamanızı sağlar. Bu dergilerin birçoğunu alabilmeniz için önce Tonberry Guardian Force'unu bulmanız gerekiyor. Bunu başarabilirseniz, Tonberry'nin Familiar Menü'sünü öğrenin. Daha sonra bu dergilerin hemen hemen tamamını Esthar'da satın alabilirsiniz. Dergileri bulup okuduktan sonra Balamb, Esther şehirlerindeki Junk Shop'larda silahlarınızı geliştirebilirsiniz.

## Dergiler

### WEAPONS MONTHLY

DERGİ	NASIL VE NEREDE ALINABİLİR?
Weapons Monthly March	Dollet Assault senaryosunun son yaratığı Elvoret'i yenerek
Weapons Monthly April	Quistis'le Training Center'dan çıktıktan sonra yatakhane (Dormitory)
Weapons Monthly May	Disk 1 bittikten sonra Deling City lağımında
Weapons Monthly June	Missile Base'in son yaratığından (BGH521F2)
Weapons Monthly July	Disk 2'den sonra, Training Center'in batısında
Weapons Monthly August	Trabia Garden Fountain'in güneyinde
Weapons Monthly 1st	Lunatic Pandora Research Center'da

### COMBAT KING

DERGİ	NASIL ALINABİLİR?
Combat King 001	Galbadia Prison Tower'ın ilk katında
Combat King 002	Balamb Town'da Rajin'den
Combat King 003	Balamb Town'daki handa kaldıktan sonra, kütüphanede Zell'in kız arkadaşıyla konuşmalısınız
Combat King 004	Lunatic Pandora saldırısı sırasında, Esthar askerlerinden
Combat King 005	Lunatic Pandora'da 03 numaralı asansörün yakınında

### PET PALS

DERGİ	NASIL ALINABİLİR?
Pet Pals Vol. 1	Zell'den
Pet Pals Vol. 2	Trende, Rinoa'nın yatağında
Pet Pals Vol. 3	Timber Pet Shop'tan satın alın
Pet Pals Vol. 4	Timber Pet Shop'tan satın alın
Pet Pals Vol. 5	Esthar Pet Shop'tan satın alın
Pet Pals Vol. 6	Esthar Pet Shop'tan satın alın

### DiĞER DERGİLER

DERGİ	NASIL ALINABİLİR?
Gecklt Fan I	Balamb'da kütüphane raflarında
Gecklt Fan II	Dollet Card Casino'da
Girl Next Door	Timber Maniacs binasındaki dergi yığınının içinde

riya devam edin. Sağa ilerleyip aşağıya inin. Tekrar sağa devam edin. Direkt aşağıya inip araba kiralayın (bilgisayara dokunun). Buradan Lunar Gate'e gidin. Fazla gezmeyin, arabanın benzini çok çabuk bitiyor. Binaya girip kızı takip edin. Bu arada Rinoa'nın iti gelecek. Köpekle konuşun! Sonra kıza konuşup onu takip edin. Beyazlı adamlarla konuşun. Soruları cevaplayın (ilk soruda 1, ikincide 2. sıkı seçin). Zell'in teklifini kabul edin ve uza-ya doğru yola çıkın. Şimdi köpeği takip edin. Bir sarsıntı olacak. Demodan sonra Esthar City'ye gidin. Araba kiralama yerinden sola devam edin. Taşıyıcıların karşısındaki yoldan (araba kiralama yerine giden yol gibi bir yol var, işte orası) ilerleyip kapıdaki adamlarla konuşun. Taşıyıcıya binin (burası tanıdık geldi mi?) Doc. Odine ile konuşup planı öğrenin. LUNATIC PANDORA'ya binmek için üç şansımız ve üç bölge var. Belirli zamanlarda Lunatic Pandora bu bölgelerden geçiyor. Konuşmalardan sonra binadan dışarı çıkın. 20 dakikanız var. Şimdi sağ tarafa ilerleyin. Kare (PC'de A) tuşuna basarak buluşma noktasını bulabilirsiniz. Buluştuğunuzda askerlerle şöylece bir kucaklaşın. Sakin onlardan kaçmayın, yoksa diğer buluşma noktasına gitmek zorunda kalırsınız. Gemiye bindiğimizde dümdüz ilerleyip asansöre binin. İlk kapıdan içeri girin. Yaratık sizi nazikçe gemiden dışarı atacak. Demoyu izleyin. Şimdi uzaydan canlı yayına geçiyoruz. Demoyu seyredin (Playstation'da oyunun Japonca versiyonuna sahip olanların oyunu bu noktada takıla-

ctaktır). Uzay istasyonunda beyazlı adamlarla konuşun. Yerden Rinoa'yı alıp siyahlı adamların yanındaki doktoru takip edin. Odaya girin. 2 adamın ortasındaki kapıdan girip Rinoa'yı yatırı-  
Odadan çıkın, dümdüz ilerleyin. Merdivenleri çıkıp ilerideki kapıdan girin. Burada Ellone'yi bulacaksınız. Onunla konuştuk-

tan sonra dışarı çıkın. Sol tarafta konuşan iki kişi var. Onlarla konuşun size olayı anlatacaklar. Daha sonra merdivenlerden inip Rinoa'nın yanına gidin. Kızımız kontroiden çıkmış, aman yanına fazla yaklaşmayın, tepiyor. Onu takip edin. Kontrol odasında IR-WINE'in yanına gidip tuşlara dokunun. Sonra merdivenleri çıkıp yerdeki adamın yanında bir kapı var. Burada üstünüzü değiştirip

kabine girin. Rinoa'nın peşimden gidin. Sız yetişmeden kapı kapanacak. Geri dönün. Kontrol odasına gidin. Doktor ile konuşun. Sonra Ellone ile konuşup onu takip edin ve aşağıya inin. Demodan sonra oyunu kaydedin. Sağ taraftaki kapıdan girin. Ellone ile konuşup kabine girin. Kabinden çıkıp Ellone ile konuşun. Şimdi Rinoa'yı görüyoruz. Zavallı kız uzayda yapayalnız ve



## Guardian Force Yan Görevleri

İlk iki CD'deki Guardian Force'ları oldukça kolay ele geçirmiştik. Onları karakterlerden aldık; Boss'lardan Draw ettik veya direkt olarak onları alt ederek elimize aldık. Ancak bundan sonraki Guardian Force'ları gözden çok daha uzak ve ele geçirilmesi de bir o kadar zor. Bu son Guardian Force'ları alabilmek için yapmamız gerekenler antik bir ritüel düzenlemek veya bir yeraltı mahzeninin derinliklerini araştırmak gibi daha kompleks şeyler. Tek tek hangi Guardian Force'u nasıl ele geçireceğimize bakalım

### Doomtrain

Tears' Point'ten aldığınız Solomon yüzüğünü doğru maddelerle bir araya getirerek Doomtrain'i Summon edip elde edebilirsiniz. İhtiyacınız olan ilk madde altı adet Remedy+. Remedy'ler dükkanların çoğunda satılıyor. Altı tane Remedy'i Alexandre'in Med-Lev-Up menüsü yardımıyla altı Remedy'+a çevirin. Ayrıca altı tane Steel Pipe'a ihtiyacınız olacak. Bunlar Delling şehrinin güneydoğusundaki gorile benzeyen Wendigo'lardan çalınabilir. Wendigo'ları iki tren yolu ve bir taş yol tarafından sınırlanan üçgen alanın içinde bulabilirsiniz. İhtiyacınız olan son madde 6 tane Malboro Tentacles. Bunlar şeytani zorluktaki Malborolardan çalınabilir ya da savarak ele geçirilebilir. Malborolar cennete en yakın olan adada bulunuyor. Karakterlerinizden birine Initiative, Mug, Auto-Haste ve Spd+40% verin. Şansınız yaver giderse Malboro sizi tamamen güçsüz bırakan Bad Breath saldırısını yapmadan önce Tentacle çalmak için birkaç deneme şansınız olabilir.

### Cactaur

Dünyanın güney doğusunda sadece bir kaktüsün yeşerdiği küçük bir çöl var. Bu ada her biri 20 AP veren küçük ve utanç verici yaratıklar olan Cactaur'ların yaşadığı yer. Onlarla dövüşmek size tek bir çarşımada 60 AP verebilir. Bu kadar Guardian Force Skill'ini başka hiçbir yerde bulamazsınız. Ama çok hızlı olmalısınız ve vuruş yüzdeniz çok yüksek olmalı. Çünkü Cactaur'lar inanılmaz derecede çevikler.

Büyük kaktüse geldiğinizde büyük Cactaur ile karşılaşacaksınız. Aslında çok güçlü bir yaratık değil ama çok fazla enerjisi var. Meltdown Draw edip onun üzerinde kullanın. Büyük Cactaur suya karşı çok zayıf. Bu yüzden Elem-Atk'mıza 100X Water Junction edin ve Leviathan ile Shiva'yı kullanın. Squall ve Irvine'e Aura yapın. Squall Lionheart' almışsa bu Limit Break'i kullanmasını bekleyin. Bu arada Irvine büyük Cactaur üzerine sürekli olarak AP ammo boşaltabilir. Tüm karakterlerin canlandırılabilir ve diğerlerini canlandırabilir olması gerekiyor. Uzun bir mücadelenin sonunda zafer ve Cactaur Guardian Force'u sizin olacak.

### GĐN

Centra Ruins, Centra kıtasının kuzeydoğusunda bulunan büyük ve iki parçalı bir piramit yapısı. Bütün karakterlerinizin hit point'lerini Limit Break seviyesine düşürün, Diablo'ların Enc-Non yeteneği ile buraya girin. Merdivenler ikiye ayrılınca sağdan gidin. Odanın ortasındaki taş bloğu tırmanmak için kullanmayı deneyin. Soldaki merdiveni kullanın ve buradaki küreyi inceleyin. Daha sonra merdivenlerden geri inin ve basamakları ortaya çıkarmak için ikinci küreyi kullanın. Merdivenleri tırmandıktan sonra soldaki ilk merdivenden çıkın ve heykelin sol gözünü alın. Tekrar merdivenden inin ve sağdaki basamaklardan yukarı çıkın. Parolayı öğrenmek için gözü heykele yerleştirin. Sonra her iki gözü de alın ve ilk heykele geri dönün. İki gözü de bu heykele takın aşağıya parolayı girin. Şimdi açık kapıdan girin ve Odin'le savaşın.

Odin grup üyelerine saldırmayacak, bu yüzden savunma ya da tedavi gibi şeylere aldırmayın. Tek yapmanız gereken süre dolmadan önce onun işini bitirmek. Her bir karakterinizde 100'er tane olana kadar Triple Draw edin. Ardından Limit Break'lerle kısa sürede işini bitirin (Limit Break kullanabilmek için buraya gelmeden önce Hit point'leri kritik bölgede tutmayı ihmal etmediniz, değil mi?).

### Tonberry

Odin görevindeki süre sınırı etkisini yitirince Centra harabelerine dönün. Girişin yakınlarında Tonberry'leri bulun ve onlarla dövüşün. Zorlu ve azimliler. Diablos ve güçlü fiziksel atakları en büyük kozunuz. Tonberry'ler grup üyelerini öldürmeyi çok sevdiklerinden sık sık ölen arkadaşlarınızı canlandırmak zorunda kalacaksınız. 20 tane Tonberry'i öldürün ve savaşlar arasında oyunu save edin. 20. zafer sizi doğru olarak Tonberry kralına götürecektir. Güçlü büyüler ikili ve üçlü kullandığının, ayrıca Diablos yine çok işinize yarayacak. Eğer Aura'ya sahipseniz mutlaka kullanın. Tonberry Guardian Force'umu alabilmek için kralı öldürmeniz gerekiyor. (Ayrıca Chief's Knife'ların tümüne Ammo-RF yapmayı unutmayın.)

### CHOCOBO

Chocobo ormanlarından birinden bir Chocobo yakalayın ve yanınıza alın. Şimdi savaşırken Gysahl Greens kullanın. Bu kuş sizin en büyük yardımcılarınızdan biri olacak. Save Game seçeneğinden Chocobo'yu Chocobo World Minigame'ine taşıyabilirsiniz. Chocobo'nuzu dünya haritasındaki gerekli noktalara yönlendirin. Bir düşmanla karşılaştığımızda ATB'nizin hızını yükseltmek için hem soldan hem sağdan vurun. İyi dengelenmiş bir silah tek yönlü kullanılan bir silaha daima daha iyidir. Chocobo oyuna geri döndüğünde Cactuar'ın malları ganimetler arasına katılacak.

### EDEN

Bahamut'u aldıktan ve Ragnarok'a geri dönün. Deep Sea Research Center'a Zell ile dönün ve artık ulaşılabilir olan yeni bölümlere inin. Her katta doğru sayıda buhar bloğu kullanmalısınız. Bunlar sırasıyla 4,2,1, ve 1 olmalı. Kapının açılması için Zell'in makinayı kullanması gerekiyor. Daha sonra sürekli olarak aşağıya doğru ilerleyin. Diablo'nun Enc-None yeteneği sayesinde tamamen kurtulmasızında düşmanla çok daha az karşılaşabilirsiniz. Bunlar oyundaki en zor karşılaşmalardan bu yüzden partinizin hazır olduğundan emin olun. En alt kattaki makinanın yanında gizli bir Save Point var. Bunu atlamayın. Halen 10 blok enerjinizin olması gerekiyor. Makinayı çalıştırın ve Ultima Weapon ile çarpışın.

En son ve en güçlü Guardian Force olan Eden'i Draw edin. Cerberus kullanarak partinize Double ve Triple yapın. Partideki herkese Regen, Shell ve Barrier yapın. Boss'dan Demi Draw ederek ona yapın ve böylece çok yüksek hasarlar verin. Aura ve en iyi Guardian Force'larınızı kullanın. Her karakterin bir şekilde yanındaki canlandırabilmesi gerekiyor. Çünkü boss'un Ultima Beam'i tam 9,999 hit point vurabiliyor!

### Bahamut

Dünya haritasının güney batı ucundaki Research Center'da bir çok ateş yarattığı var. Bu yüzden Elemental saldırınıza Blizzaga ve Elemental savunmanıza da Firaga Junction edin. İçeriye girdiğinizde merkezdeki ışıklar dönerken hareket etmeyin ve ışıklar karardığında ilerleyin. Işık kaynağının önünü araştırın. İlk soruya ilk seçenek ikinci soruya da ikinci seçenek ile cevap verin. Üçüncü soruda görünmeyen, gizli üçüncü seçeneği seçerek Bahamut ile karşılaşabilirsiniz. Aura, Guardian Forces ve üçlü büyü kullanın ve partinizi iyileştirmek için Curaga ve Full-Life Draw edin.

### MINIMOG

Bu Guardian'ı kurtarmak için önce Chocobo'yu almış olmanız gerekiyor. Chocobo World oyununda Minmog'u kurtarırsanız, onu da Guardian Force olarak yanınıza alırsınız. Level'iniz ne kadar yüksekse Mog'u kurtarma ihtimaliniz de o kadar yüksek. Mog'u kurtarırsanız karşılığında onun Armlet'ini alacaksınız. Bu nesne sayesinde bir Guardian Force'a MiniMog komutu verilebilir. Bu komut savaşta kullanıldığında Mog tüm Guardian Force'ların saldırı puanlarını kısmen yükseltecektir. Chocobo'nuz 50'inci level'a ulaştığı zaman evrim geçirecek ve oyun içi saldırı gücü artacak. Chocobo 100'üncü level'da bir kez daha değişim geçirir.

### Shumi Village

Bu köy haritanın kuzey kıtasında bulunuyor. Girişte isterseniz Ultima Draw edebilirsiniz (ama para istiyorlar). Ardından, asansörü kullanın ve batı ucundaki eve gidin. Heykeli kontrol edin, taş ustasıyla konuşun ve oradan ayrılın. Şimdi doğuya yönelin ve köyün bilgesinin evini bulun (kapının önünde bir Moomba var). Yaşlı adamla konuştuğuktan sonra taş ustasına geri dönün ve yardım etmek istediğinizi söyleyin. Shumi köyünün çeşitli yerlerine bırakılmış olan beş taş bulmaya çalışın. Bir taşta yeterince yaklaştınız zaman Squall'ın "Huh...?" dediğini duyacaksınız. Böyle yerleri daha dikkatli araştırın. Her bir taş bulduğunuzda onu taş ustasına götürün ve bir sonraki görevi alın. Mavi (Blue) taş heykel odasındaki büyük mavi taşın içinde bulacaksınız. Rüzgar (Wind) taş köye ilk girdiğiniz yerde, otelin yakınındaki kayalıkların içinde. Yaşam (Life) taş köy bilgesinin evinin önündeki ağaçta bulunuyor. Gölge (Shadow) taş için ultima draw ettiğiniz yerde, sağdaki bir sütunun arkasındaki gölgede saklı. Su (Water) taş içinse ustanın heykelin doğusunda bulunan evinde. Bütün taşları bulduktan sonra ödülünüzü almak için reisin evine gidin. Ödülünüz Phoenix Pinion. Bunu savaşlarda aynı anda hem rakibinize karşı çok güçlü bir saldırı gücü olarak hem de ölen grup üyelerini diriltmek için kullanabilirsiniz.

### Cennet ve Cehennem En Yakın Adalar

Dünya haritasının en batısındaki ve en doğusundaki adalar bol miktarda gizli ve yüksek güçlü büyük barındıran Draw Point'lerle dolu. Ancak oyun boyunca karşınıza çıkabilecek en zor rakipler de burada bulunuyor. Draw Point'leri rahatça talan edebilmek için Diablo'ların enc-non yeteneğini kuşanın. Düşmanlarla Experience için savaşabilirsiniz. Bazen tek bir savaştan 2,000 EXP çıkarabilirsiniz. Odin'in ölümcül saldırısı burada işinize yarayabilir, o yüzden Luck Junction'ini yapmayı unutmayın.

### Balamb Garden Network

Düzenli aralıklarla ikinci kattaki odaya uğrayarak Balamb Garden'da sınıfınızdaki Network'ünü kontrol edin. Selphie'in Online günlüğünü sürekli güncellediğini unutmayın. Ayrıca yerel ilanların asıldığı bir tahta ve Selphie'in Sir Laguna'ya adanmış küçük bir türbesi olduğunu aklınızda bulundurun. Burada tüm Timber Maniac'ları okuyabilirsiniz. Bu arada keyfinize kalmış ama sanal web sitelerini dolaşmak ve okumak da ilginç çekebilir.

havası bitmek üzere. Şimdi yukarı çıkın. Rinoa'yı kurtarmamız lazım.

Burası biraz zor. Birkaç denemeden sonra kızı kesin yakalabilirsiniz. Rinoa'yı kurtardıktan sonra gemiye binmeniz lazım. Gemiye bindiğinizde sol taraftaki düğmeye basın. Odadan dışarı çıkın. Konuşmadan sonra ilerleyip merdivenlerden aşağıya inin. Burada bir yaratık var. Bakın şimdi geminin bazı yerlerinde olmak üzere sekiz adet yaratık var. Bunlar MOR-KIRMIZI-YEŞİL-KOYUYEŞİL olmak üzere dört çeşit. Burada, mor yaratığı öldürdükten sonra öbür mor yaratığı öldürmelisiniz. Eğer moru öldürüp sonra yeşili öldürürseniz, mor tekrar canlanır.

Bu yaratıkların gücü şöyle (Level: 42, HP: 5200). Tüm yaratıkları öldürdükten sonra asansörle yukarı çıkın. Burada çok hoş bir şarkı var. Dikkatle dinleyin. Dünyaya indiğinizde Rinoa'yı götürecekler. Hemen gemiye binip asansörün yanındaki odaya girin. Elemanlar gelecek. Quistis'in yanına gidin. Gemi hareket edecek. Yukarı kontrol odasına çıkın. Şimdi SIRCERESS MEMORIAL'a gidin. Artık haritada gideceğiniz

Final Fantasy 8'de bulabileceğiniz işe yarar Item'ları sizler için listeledik. Eğer burada yer almayan bir Item bulursanız, oyun içindeki menüde üzerine gelip ne işe yaradığını görebilirsiniz. Bazı Item'lar grubunuzdaki tek bir kişiyi, bazıları da bütün partiyi etkiler. Bazı Item'lar, normal büyülerdir, o yüzden buraya yazmadık. Bazı Item'lar ise karakterlerinizin silahlarını geliştirmek, Quistis'e Blue magic öğretmek içindir veya bir karakterin bir Guardian Force'u daha etkili kullanmasını sağlar.

## ITEMLAR

## ITEM

Potion, Hi-Potion, X-Potion

Phoenix Down / Mega Phoenix

Elixir / Mega Elixir

Antidote / Soft / Eye Drops /

Echo Screen / Holy Water /

Zehir / Petrify / Körlük / Silence /

Remedy

Hero

Phoenix Pinion

Gysahl Greens

Tent / Cottage

G-Potion, G-Hi-Potion, G-X-Potion

G-Returner

Pet House

Rename Card

Amnesia Greens

Guardian Force Medicine

Shotgun / Dark / Fire /

Demolition / Fast / AP / Pulse Ammo

M-Stone Piece, Magic Stone,

Wizard Stone

Luck / Str / Spd / Mgc Source

## NE İŞE YARAR

Bir kişinin HP'sini artırır

Bir kişiyi / tüm partiyi yeniden diriltir

Bir kişinin / tüm partinin HP'sini tamamen doldurur, Status'unu düzeltir.

Zombie etkilerini nötralize eder

Partinizdeki bütün Status Change'leri giderir

Bir karakteriniz ölümsüz olur

Tüm partiyi tamamen iyileştirir ve düşmana ateş hasarı verir.

Chocobo'yu savaşa çağırır

Gruba bir miktar / full HP verir

Guardian Force'a HP verir

Ölen Guardian Force'u diriltir

Bütün Guardian Force'ların HP'sini doldurur

Guardian Force'a başka isim verebilirsiniz

Guardian Force bir özelliğini unuttur

(pek gerekli değil ama yanlışlıkla kullanmayın diye yazdım)

Guardian Force bir özellik kazanır.

Irvine'in Limit Break saldırısı için çeşitli mermiler

Bunları büyüye dönüştürebiliyorsunuz.

Statistic'lerinizi yükseltir



yeri işaretlediğinizde uçağınızı oraya kendisi gidecektir. Büyük kolaylık. S. Memorial'a gittiğinizde merdivenleri bir çırpıda tırmanıp askerlerle konuşun. İçeri girip doktorla konuştuktan sonra sol tarafa gidin ve Rinoa'yı kurtarın. Buradan çıktıktan sonra Odin'in yanına gitmeniz gerekiyor ama o haritada belirtmemiş. Peki nasıl bulacaksınız? Anlatayım. Şimdi, Edea'nın evini biliyorsunuz.

Onun sağ yukarısında odacıklar var. Uçakla oralarda gezinirseniz prizmatik bir şekil görürsünüz. İşte orası ODIN'in yeri. Oraya gittiğinizde farkedebileceğiniz üzere 20 dakikanız var. Dümdüz ilerleyip

merdivenleri çıkın. Harabenin içine girin (Sakin küçük yeşil şeylere bulaşmayın, onlardan kaçın). Kayanın üstüne çıkın. Bu bir çeşit asansör. Sol taraftaki merdivene tırmanın. En yukarıya kadar çıkın. Küçük bir oda var. İçerideki makineyi çalıştırın. Tekrar aşağıya inin. İki merdivenin ortasında duran yapıtın üzerindeki mavi tuşa dokunun. Merdivenler oluşacak. Merdivenleri çıkınca bir düzlük alana çekacaksınız. Burada bir heykel sanırım dikkatinizi çekmiştir. Onun yanına çıkıp gözünden kristali alın. Şimdi merdivenleri çıkmaya devam edin. En üstte bir merdiven daha var. Onu da çıkın

bir zahmet. Buradaki heykele kristali takın. Sonra çıkan sayıyı not edin. Heykelin 2 kristalini de alıp aşağıdaki heykelin gözüne takın. Şifreyi yazınca altta bir kapı açılacak. Açılan kapıdan girin. İçeride beyaz, altı bacaklı atı ile Odin sizi bekliyor.

ODIN, Level 43, HP 13900

Odin'i yendikten sonra Edea House'a gidin. Köpeğin yanından sola gidin. Köpekle konuşunca Rinoa gelecek. Konuşun ve dışarı çıkın. Kapıda Edea'yı göreceksiniz. Sakin yuz vermeyin. Oradan çıkarken o sizinle konuşacak. Şimdi buradan Est-

har City'ye gidiyoruz

## Esthar City

Burada merkez binaya (size unutmayın demiştin değil mi?) gidin. Önünde 3 askerın nöbet tuttuğu hani. Taşıyıcıya binip yukarı çıkın. İlk kapıdan girin. Adamlı konuşup koltuğa oturun. Doc. Odin gelecek. Onu takip edin. Sola doğru ilerleyin. İki askerın önünde nöbet tuttuğu kapıdan girin. İçeride Laguna'yı bulacaksınız. Onunla konuşup ona bütün soruları sorun. Tüm konuşmalar bittiğinde gemiye gidiyorsunuz. Şimdi TEARS PO-



Final Fantasy 8'de düşmanlarımız siz ne yaparsanız yapın, sizinle aynı güçte olacaktır. Yani, klasik Junction taktikleriyle bir yere varmanız çok zor – tabii sizin elinizde başka bir güç daha var: Silahlarınızı geliştirebilirsiniz. Silahınızı çok zor bulunan itemlerle birleştirirseniz, daha güçlü silahlar elde edersiniz. Bu nesnelere oyuna dağılmış bulunan Junk Shop'lardan satın alabilirsiniz. Ama zor bulunan dediğimde, harbiden ZOR bulunmalarını kast ediyorum. Bu nesnelere sadece zor bir düşmanı yenerek bulunabilir, Mug Skill'ini kullanarak çalınabilir veya Card Mod Menüsi ile (kart oyunu üzerinde değişiklik yapmanızı sağlayan ve sonradan eklenen bir menü seçeneği) yapılabilir. Zor gözüktüğünü biliyorum, ama bana inanın, harcadığınız zamana değerlidir.

## Upgrade Itemlerinin Yerleri

ITEM	Nasıl Alınabilir?
Adamantine	Galbadia'nın kuzeyinde, Long Horn adasının sahilinde Adamantoise kaplumbağalarından kazanmalısınız
Betrayal Sword	Centra Ruins'deki Forbidden'den çalmalısınız
Bomb Fragment	Fire Cavern'de Bob'dan çalın veya kazanın
Chef's Knife	Centra Ruins'de Tonberry'den çalın veya kazanın
Cockatrice Pinion	Galbadia ormanında Cockatrice'den çalın veya kazanın
Curse Spike	Cennete en yakın adada, Tri-Face veya Malborodan çalın/kazanın
Dino Bone	T-Rex'i cehenneme en yakın adada veya Training Center'da yenin
Dragon Fang	Cehenneme en yakın adada mavi ejderhayı yenin
Dragon Fin	Galbadia tepelerinde Grendel'den çalın veya kazanın
Dragon Skin	T-Rex veya mavi ejderhadan çalın/kazanın
Dynamo Stone	Edea'nın evinin yakındaki ormanda Blitz'den, veya Laguna senaryosunda Elastroids'den çalın
Energy Crystal	Esthar şehir kompleksinde Etnoyle'den kazanın
Fish Fin	Çölde, Galbadia hapishane kulesinde Fastitocalon'dan çalın/kazanın
Force Amulet	Tonberry'nin Familiar menüsünü aldıktan sonra, Esthar City'de satın alın
Fury Fragment	Mavi ejderhadan kazanın
Inferno Fang	Cehenneme en yakın adada zümrüt ejderhadan çalın veya kazanın
Life Ring	Esthar'da karlı bölgede, Mermelize'den kazanın
Malboro Tentacles	Yine cehennem adasında Malboro'dan
Mesmerize Blade	Mesmerize'den kazanın
Moonstone	Esthar şehir kompleksinde Etnoyle'den çalın
M-Stone Piece	Herkeste olan birşey
Magic Stone	Bu da hemen herkeste var
Ochu Tentacle	Cennete en yakın adada, Ochu'dan
Pulse Ammo	2x Energy Crystal elde edin, bunu Ammo-RF menüsünde 20x Pulse Ammo'ya çevirin
Red Fang	Zümrüt ejderhadan veya Hexadragon'dan (cehennem adası)
Regen Ring	Esthar karlı bölgesinde Torama'dan
Saw Blade	Galbadia çölünde Belhemel'den
Screw	Deling City'nin dışında Geezard'dan
Sharp Spike	Edea'nın evinin yakınındaki ormanda Grand Mantis'den
Shear Feather	Galbadia tepelerinde Thrustaevia'den kazanın veya Edea'nın evindeki ormanda Death Claw'dan çalın
Spider Web	Balamb ormanında Caterchpillar'dan
Star Fragment	Esthar şehir kompleksinde Iron Giants'dan çalın, veya Tri-Face'den kazanın
Steel Orb	Galbadia ovalarında Wendigo'dan kazanın
Steel Pipe	Aynı şekilde Wendigo'dan kazanın / çalın
Turtle Shell	Long Horn Island sahillerinde Adamantoise'den kazanın, veya bilinmeyen krain mezarında Armadodo'dan çalın
Windmill	Thrustaevia'ten çalın



İçeriye itildiğinizde sizi Rajin ve Fujin karşılayacak.

**Fujin =**  
Level: 43, HP: 17900  
**Rajin =**  
Level: 43, HP: 22200

Burada ilk olarak Fujin'i haklayın. Benden söylemesi. İkiisi de kaçacak. Dördü ilerleyip sola devam edin. Askerlerle konuşup onları takip edin. Düz ilerleyip asansöre binin. Soldaki asansöre binip yol boyunca ilerleyin. Oyunu mutlaka kaydedin. Yukarıya devam edin. Sağa gitmenize gerek yok. Rajin ile Fujin tekrar karşınıza çıkacaklar. Korkmayın, kaçacaklar. Ama size bir sürpriz bırakacaklar.

**MOBILE TYPE B:**  
Level: 41, HP: 42300

Düz ilerleyip içeri girin. Elnoye'yi esir alımlar. Burada Seifer ile küçük bir tartışmamız olacak. Bir sürpriz de burada var size ama söylemem.

**Seifer:**  
Level: 36, HP: 28200

Son olarak ne yazık ki Seifer, Rinoa'yi kaçırarak.

## Disk 4 Büyük Final

Odadan çıktığınızda sağ taraftaki aleti görmüşsünüzdür. Şimdi o alete tırmanın. Uzun boruya benzer birşeyi var. Onun üzerinden ilerleyip yukarı çıkın. Sağ tarafa ilerleyin. Düz gidip içeri girin. Şimdi burada biraz durun. Görüldüğü üzere garip bir durum. Sakın olaki GF kullanmayın ve Rinoa'ya vurmayın. Yoksa oyun biter.

**ADEL:**  
Level: 36, HP: 77777

Burayı geçtiğinizde çok güzel bir demo var. Demodan sonra oyunu kaydedin. Şimdi, burada biraz canınız sıkılabilir. Yaklaşık on tane Sorceress ile karşılaşacaksınız.

**SORCERESS,**  
Level: 45, HP: 7777

En son olarak ana Sorceress gelecek. Tırtıla benzemesi biraz garip.

Kendimizi Edea'nın evinde buluyoruz. Acaba? İçeri girin. Dışarı çıkıp dördü ilerleyin. Görüntü değişti mi? Zinciri geçin ve oyunu kaydedin. Elemanlar da geldi-





ğine göre içeri girebiliriz. Yalnız bunun çıkışı yok, ona göre. İçeri girdiğinizde anlayacağınız gibi hiçbir özelliğimiz yok. Sadece saldırı özelliğimiz duruyor. Merdivenlerdeki yaratığı haklayın ve ilk özelliğimizi kazanalım. Sonra düz ilerleyip ahizenin üzerine çıkın ve ilerleyin. Ahize düştüğünde yerde bir kapak göreceksiniz. Onu açın ve aşağıya inin. Buradaki yaratığı da hakladıktan sonra ikinci özelliğimizi de kazanıyoruz. {Level: 36, HP: 16400}

Şimdi ilk yaratığın olduğu yere gidin. Sağ tarafa ilerleyin. Burası resimli bir oda. Aşağıya inip kapıdan geçin. Aşağıya inip açık olan kapıdan içeri girin. Heykelin elindeki anahtarı alınca üçüncü yaratıkla yada zırhla karşılaşılıyoruz. Aslına bakarsanız siz buna hiç bulaşmayın. Benden söylemesi {Level: 36, HP: 30000 zor, çok zor!}

Buradan ikinci yaratığın olduğu yere geri dönün. Büyük kapıdan geçin. Düz ilerleyip kapıyı açın. Ortadaki küçük su havuzunun ilerisindeki kapıdan girin. İçeride bir org var. Uğraşın. Kesin birşey vardır. Merdivenleri çıkıp köprü benzeri şeyi geçin. Kapıdan girip yukarı çıkın. Saati geçip aşağıya inin. Tekrar aşağıya inin. Dümdüz ilerleyin. Eğer almışsanız oyunu mutlaka

kaydedin. İçeri girin. Tabii kendinize güveniyorsanız, Eeveet, ilk olarak Sorceress karşınıza çıkacak.

### SORCERESS, Level: 39, HP: 27400

Sonra adı kadın Guardian Force'ünü çağırarak:

### GF, Level: 48, HP: 77777

Ve abiler, bu ikisi daha sonra birleşiyor...

SORCERESS+GF, Level: 62, HP Düşünmek bile istemiyorum

Ve bütün bunların üstüne ULTIMECIA ile karşılaşılıyoruz. Aslına söylemek gerekirse bunu geçmek çok kolay. Ama çok uzun sürüyor. Bunun bir buyusu var ki, sizde sadece bir güç bırakıyor. Şimdi yapmanız gereken o size bu büyüü yaptığında hemen HIPOTION almak. Ayrıca, burada HERO büyüünü kullanmanız şiddetle tavsiye edilir. Ben sırf burada otuza yakın HI-Potion kullanımdım.

Ve Final Fantasy 8'i böylece bitirdik. Son olarak şatonun içinde başka yaratıklar, yani özelliklerinizi bulabilirsiniz. Şimdi rahatlayın ve muhteşem son demoyu seyredin. Bir kere yetmez, birkaç kez seyredin...

*Mahir Tekdal, Caner Çelik,  
Serpil Ulutürk, Sinan Akkol*



Bütün Weapon Monthly dergilerini bulmak için Tonberry'nin Familiar Menü'sünü öğrenin ve dergileri Esthar'daki dükkandan satın alın. En iyi silahlara ulaşmak için, en zor bulunan nesnelere ihtiyacınız olacak. Bu nesnelere bulmak için partinizin Mug, Bahamut'un Rare Item kabiliyetlerine sahip olmasını sağlayın. Bazen, zor bulunan kartları bu nesnelere dönüştürebilirsiniz, ama o kartı kaybederseniz. Bu fedakarlığa değip değmeyeceğine siz karar verin artık. Ama Squall'ın Lionheart'ını elde etmezseniz olmaz, çünkü bu silahın Limit Break saldırısı oyundaki en güçlü saldırı. Aşağıda, Final Fantasy 8'deki her karakterin silah upgradeleri için hangi nesnelere kullanmanız gerektiğini yazdık. Haydi size kolay gelsin!

## Silahları Nasıl Güçlendireceksiniz?

### SQUALL

Silah	Ne Gerekliyor
Revolver	6 M-Stone Piece, 2 Screw
Shear Trigger	1 Steel Pipe, 4 Screw
Cutting Trigger	1 Mesmerize Blade, 8 Screw
Flame Saber	1 Betrayal Sword, 1 Turtle Shell, 4 Screw
Twin Lance	1 Dino Bone, 2 Red Fang, 12 Screw
Punishment	1 Chef's Knife, 2 Star Fragment, 1 Turtle Shell, 8 Screw
Lionheart	1 Adamantite, 4 Dragon Fang, 12 Pulse Ammo

### ZELL

Silah	Ne Gerekliyor
Metal Knuckle	1 Fish Fin, 4 M-Stone Piece
Maverick	1 Dragon Fin, 1 Spider Web
Gauntlet	1 Dragon Skin, 1 Fury Fragment
Ehrgeiz	1 Adamantite, 4 Dragon Skin, 1 Fury Fragment

### RINGA

Silah	Ne Gerekliyor
Pinwheel	3 M-Stone Piece
Valkyrie	1 Shear Feather, 1 Magic Stone
Rising Sun	1 Saw Blade, 8 Screw
Cardinal	1 Cockatrice Pinion, 1 Mesmerize Blade, 1 Sharp Spike
Shooting Star	2 Windmill, 1 Regen Ring, 1 Force Armlet, 2 Energy Crystal

### QUISTIS

Silah	Ne Gerekliyor
Chain Whip	2 M-Stone Piece, 1 Spider Web
Slaying Tail	2 Magic Stone, 1 Sharp Spike
Red Scorpion	2 Octu Tentacle, 2 Dragon Skin
Save the Queen	2 Marlboro Tentacles, 4 Sharp Spike, 4 Energy Crystal

### IRVINE

Silah	Ne Gerekliyor
Valliant	1 Steel Pipe, 4 Screw
Ulysses	1 Steel Pipe, 1 Bomb Fragment, 2 Screw
Bismark	2 Steel Pipe, 4 Dynamo Stone, 8 Screw
Exeter	2 Dino Bone, 1 Moon Stone, 2 Star Fragment, 16 Screw

### SELPHE

Silah	Ne Gerekliyor
Flail	2 M-Stone Piece, 1 Bomb Fragment
Morning Star	2 Steel Orb, 2 Sharp Spike
Crescent Wish	1 Inferno Fang, 1 Life Ring, 4 Sharp Spike
Strange Vision	1 Adamantium, 3 Star Fragment, 2 Curse Spike



# TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

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

## Üçüncü bölüm

### HALL OF DEMETRIUS

Karşınıza çıkan yoldan ana hole ulaşana kadar yürüyün. Diğer bölüme ulaşana kadar da güneydeki merdivenlerden çıkın. Orada üzerinde Pharos bulunan bir nesne bulacaksınız. Bunu alın ve ana hole geri dönün. Daha sonra güney çıkışından yukarı çıkın. Yine Von Croy ve Lara'lı bir ekran geçecek. Üç adam peşinize düşecek. Daha önce atladığınız yere yürüyün ve bu üç adamı öldürün. Tepeye ulaşın. Feneri güneye doğru bir kez itin. Gizli kapıyı bulun ve içeri girerek buranın sonuna kadar yürüyün. Coastal Ruins'e geri dönmüş olacaksınız. Bence tam çözümün bu kısmına geri dönün ama tabii ki siz bilirsiniz.

### PHAROS, TEMPLE OF ISIS

Lara, delikten çıkıp geniş bir yer altı mağarasına gelecek. Eğer ihtiyacınız olarsa, burada bir hava cebi var. Ha unutmadan, bir de çekik kafa köpek balığı olacak, o da şirketten. Eh, böylelikle size hızlı yüzmeniz için gerekli olan motivasyonu vermiş oldum sanırım. Tapınağın sizden önceki üst yarsına doğru yüzün. İki tarafında da açıklık olan bir tahta kapı göreceksiniz. Sağdaki açıklıktan gidin ve sudan çıkın. Burada bir köpek balığı daha var, iyisi mi dikkati ve tedbiri elden bırakmayın. Yolum sonundaki çıkmazda bir anahtar deliği bulacaksınız. Buraya Pharos'u sokun. Sonra suya dalın ve soldaki açıklığa girin. Pharos'u buraya yerleştirin. Böylelikle tapınağın altındaki kapı da açılmış olacak. Bu yeni açılan kapıya gidin. Efendim? Anahtarı almayı mı unuttunuz? Güya bir de bu çözümü takip ediyorsunuz. Annamadım ya neyse bu seferlik yardım edeyim (sadece anahtarı almayı unutunlar!!!). Suyla tekrar girin ve

hava cebinin olduğu yere gidin. Lara'nın tırmanabileceği bir şey bulduğunuzda hiç tereddüt etmeyin, tırmanın. Burası sizi bir yokuşa çıkaracak. Sonunda da Catacombs of Alexandria'nın yanına gideceksiniz. Buradan anahtarı alın ve tekrar anahtarı kullanacağınız yere gelin. Anahtarı almayı unutmamış olanlara da ozurleri-

tırmanın ve merkezi hole gelin. Hadi gelin, ben bekliyorum burada. Çabuk olun ama. Neyse, siz gelene kadar ben de şu altın kartalı öldüreyim bari. Neden bu hayvanları öldürerek doğanın düzenini bozmak zorunda bırakılıyorum anlamıyorum doğrusu. Buradan sonra eğer ki yanına gelebildiyse tabii, bazı bulmaca

ya doğru yürüyün. Oradaki kazığa tırmanın ve kara arıya kadar gidin. Crowbarı kullanın. Ama dikkat edin, birkaç tane arı size saldırmaya başlayacak. Siz tekrar odanın merkezine doğru koşmaya başladığınızda yerden yükselen bir blok görüp şok olacak ve hatta kendinizden geçip başkasına gideceksiniz. Bu başkası sol tarafta olacak. Bu bloğu ve ardından da duvarı tırmanın. Holün sonundaki düğmeye basın. Artık Lara'yı tekrar aşağıya indirebilirsiniz. Heykelin sol tarafından odanın sonuna doğru yürüyün. Tırmanabileceğiniz bir kazık daha bulacaksınız. Yaw bu kazıklara tırmanmak Lara'nın hoşuna mı gidiyor ne? Duvardaki kırık arıyla da ilgilenin ama bunun da sonucu malum; arı saldırısı! Bu sefer değişik bir strateji izleyerek hemde. Tekrar tırmanın yeni açılan yere gidin, tırmanın ve dar açıklığa eğilerek girin. Buranın sonundaki düğmeye basmayı da unutmayın. Şimdi bir kez daha odanın ortasına dönün. Heykelin önündeki yerden düşün. Arılara dikkat edin. Odanın güneyine koşun. Doğudaki kazığa tırmanın. Tepeye ulaştığınız anda kaymaya başlayacaksınız, bu yüzden tırmanırken hemen zıplamaya basın. Bu öteki taraftaki yola ters atlamanızı sağlayacaktır. Kazıktan yukarı çıkın ve winding keyi alın. Şimdi güneydeki kapıda bulunan düğmeye basarak kapıyı açın. Bu odaya, oradan da ana hole gidin. Sizi bekleyen iskeletleri öldürün. Bu iskeletler de çok olmaya başladılar, ne dersiniz? They are not less hal!



mi sunarım. Sudan çıkana kadar merdivenlerden yukarı çıkın. Merdivenlerden çıkmaya devam edin ve batıya doğru ilerleyin. En yukarıda bir iskelet ile karşılaşacaksınız. Odanın ortasında ise bir havuz var. Lara'yı buraya atlatıp diğer odaya geçmesini sağlayın yoksa karışmam. Bu yer altı mağarasında kapalı üç kapı bulacaksınız. En güneydekini açın ve ilerleyin. Mağaranın diğer tarafından çıkın. Havuzdan

olaylarına girmemiz gerekiyor.

### WINDING KEY SEQUENCE

Ana holden kuzeydeki merdivenlere gidin ve odaya girin. Bu odaya girdikten sonra kapı arkandan kapanacak. Odanın sonuna doğru ve batı-

ya doğru gidin. Bu iskeletler de çok olmaya başladılar, ne dersiniz? They are not less hal!

### BEELE PYRAMID SEQUENCE

Ana holden batıdaki merdivenlere doğru yürüyün. Odaya girin. Ortasında siyah bir piramit bulunan bu odaya girdiğinizde yerden bir iskelet fırlayacak. Bu iske-





için de ana holün kuzeydeki merdivenleri tekrar çıkmalısınız.

### CLEOPATRA'S PALACES VE DÖRDÜNCÜ ARI

Bu bölüme geldikten sonra yetlikler, çeşme ve bahçesel vaziyetler görene kadar holün sonuna kadar yürüyün. Kuzeye gidin ve merdivenlerden çıkın. Batıya dönün. İkinci kata çıkın. 180 derece dönün. Üzerinde bir surat şekli olan duvarda crowbar'ı kullanarak açın. Bu pasajdan diğer surat şeklini bulana kadar ilerleyin. Burayı da aynı şekilde açın ve yerde bir deliği bulunan odaya ulaşın. Bu delikten atlayıp yol boyunca kayın. Bakın aklıma ne geldi şimdi kayın diyince; bazı telefonlarda "arama kaydı" diye bir seçenek olduğunu fark etmişsinizdir. İşte bu seçeneğin amacı aslında aramanın değil de faturanın kaydığının bir göstergesidir. Yine bunalıma girdim galiba. Ama haklıyım artık, bu kez de konuşma ücretim 250 bin lira fakat gelen fatura elli kaat. Ben anlayamadım bu işi arkadaş yaa; alooo, malum operatör, uyan uyan, ayp oluyo bak biraz! Kusura bakmayın ya, bu kaçınıcı oldu da kızdım bir an. Neyse, nerede kalmıştık? Zıplayın ve aşağıdaki suyun seviyesine gelmeden önce sola basın. Solda devam edin (güney oluyor). Alev alan sudan geçin ve parlamadan önce buradan kurtulmaya bakın. Burada duvar-

daki böcüğü sökün. Geri dönün ve suyun öteki tarafına zıplayın. Çıkışı görebildiğiniz kadar kenara yürüyün. Bu açıdan çıkışı zıplayın. Bu çok zordur ama yapılması imkansız değildir. Sadece biraz çaba gerektirir. İsterseniz bir save ettikten sonra deneyin ama. Burada yeni oluşan bazı basamaklar göreceksiniz. Basamaklardan çıkın ve siyah piramidin olduğu odaya geri dönün (Pharos, Temple of Isis)

### HMM, DEMEK ARTIK MEKANİK BİR BOKBÖCEĞİMİZ VAR; İYİ İŞ!

Cleopatra's palaces' teki bahçeli yere tekrar girin. Kuzeydeki küçük basamakları çıkın. Bu kez dümdüz ilerleyin. Koridorun sonuna ulaştığınızda batıya dönün. Sonra ilk sokaktan tekrar kuzeye dönün. Böcük boyalı noktaya doğru yürüyün. Yerde önünüzdeki deliklere iyi bakın. Bunlar aslında Lara'ya girmek için can atan kazıklardan başka bir şey değildir. Böcük boyalı yere böcüğü yerleştirin. Şimdi mekanik bokböceğimizi yerde ilerleyecek ve bu kazıkları etkisiz hale getirecek. Diğer tarafta da duracak. Şimdi siz de karşıya geçebilirsiniz. Bu mekanik bokböceğini yerde her böcük şekli gördüğünüzde kullanmalısınız. Kuzeye dönün ve içinde tabut olan odaya kadar ilerleyin. Siz bu odanın girişine doğru ilerlerken bir tuzak devreye gire-

letin kemikli poposunu tekmeledikten sonra, kuzey, doğu ve güneydeki yer deliklerine bir göz atın. Kuzeydekine sakın girmeyin. Batı veya güneydekinden istediğiniz birisine girebilirsiniz. Birisinden aşağıya kayın. Suyun olduğu yere ulaşmak için kayarken bir ke-re zıplayın. Alevler alabildiğine abarıp gubaracak ve eğer kaçmazsanız, siz de gayet rahmetli bir hal alacaksınız. Sağlam ve tek parça halinde suya ulaşabildiyseniz hemen ileriye doğru yüzmeye başlayın. Diğer tarafa ulaştığınızda hemen sudan çıkın yoksa alevlerden bilmem kaçınıcı derece yanıklarla nasibinizi fazlasıyla alırsınız. Heyt bea, ne cümle kurdum hal duvarda bir arı daha göreceksiniz. Hadi bi de buna gayret... böylece kaydığınız yer merdivenlere dönüşecek. Güzel olay doğrusu. Siyah piramitli odaya dönün. Ana hole dönüp kuzeydeki merdivenleri çıkın ve dördüncü arıyı almak için Cleopatra's palaces' a gidin.

### DÖRT ARIYI VE WINDIN KEY'İ ALDIĞINIZDA...

Ana hole gidin. Buradaki iskeleti öldürün. Sanki çok da büyük bi sürprizmiş te, benim size onu öldürmenizi söylemem gerekliy-mişte, vıdı vıdı vıdı da falan da fi-

lan. İsterseniz öldürmeyip de onunla bir kardeşçe yaşamayı deneyin bakayım ha? Ona sevgi, barış ve kardeşlik mesajları versenize... olmuyo di mi? Siyah piramidin dört tarafındaki dört deliği bizim meşhur dört arıyı yerleştirin. Lara piramidin ortasına yürüyüp mekanik scarabı alacak. Bu-nu winding key ile birleştirip Cleopatra's palaces' a gidin. Bunun-





cek. Bu tuzak odanın çıkışını kapatacak. Tabuta bastırarak açın ve içindeki sağ eldiveni alın. Yine bir iskelet çıkacak ortaya. Her zaman olduğu gibi öldürün. Odadan çıkın ve aşağıdaki alana geri dönün. Buradayken doğuya dönün ve diğer odaya girin. Güneye dönün ve diğer yerden tuzaklı alana doğru devam edin. Tekrar mekanik bokböceğini kullanın. Doğudaki basamakları çıkıp diğerlerinden aşağıya inin. Size altın bir kartal saldıracak. İster öldürün, isterseniz plakasını alıp trafikte şikayet edin. Kuzeye dönün. Önünüzdeki merdivenleri çıkın. Tamamen çıkmaktansa batıya dönüp diğer hole girin. Zıplayın ve duvardaki kolu tutun. Bu yerden bir taş çıkaracak ve bir de iskeleti meydana salacak. Öldürün şu salağı, ayakaltı yapıyor. Şimdi bu yeni bloğun üzerine zıplayın ve yüzünüzü batıya dönün. Duvara doğru zıplayın ve buradaki tutunma yerine tutun. Buradaki delik çok ufak olduğu için tırmanmaya baya uğraşmanız gerekebilir. Kuzeydeki odaya girin. Buradaki tabutu da açın ve içindekini alın. Tabi ki bir iskelet dehe serbest kalacak. Gereken dersi verin, saat ücretini de almayı unutmayın.

**ÇOK MÖHİM NOT: Bizim Canımız ciğerimiz olan mekanik bokböceği üç kullanımdan sonra**

### kendi kendini imha edecektir; duyurulur.

Bu kolu çektiğiniz yere geri dönün ve aşağıya düşün. Güneydeki yolu takip edin ve doğuya dönün. Şimdi kuzey tarafında yeni bir açıklık fark edeceksiniz. Bu yeni odadaki tabutu açın. Tabutun oradan Pharos knot' u alın. Tekrar odadan çıkın ve doğuya dönün. Bu alanın da sonuna kadar ilerleyin ve kuzeye dönün. Soldaki merdivenlerden çıkmak yerine merdivenlerden sonraki holü takip edin. Bu yeni odada küçük basamaklara tırmanın. Kilitli bir kapı ve bir anahtar deliği ile karşı karşıya kalacaksınız. Deliğe Pharos knot' u yerleştirin. Böylece kapı açılacak. Artık içeriye girebilirsiniz. Burada ortada iki blok olacak. Size en yakın olanına doğru yürüyün. Bu bloklarda iki sarı ışın belirecek. Tırsmayın. Bloкта altın bir Lara oluşacak. Sakın ona zarar vermeyin çünkü olan size olur. Burada bir çeşit eski Mısır voodoo mojo büyüğü var. Odanın kuzey tarafından bir blok yukselecek. Bu bloğa tırmanın. Zıplayın ve tavana tutun. Güneye doğru maymun yürüyüşü yapın, ta ki öteki taraftaki bloğa ulaşana kadar. Bu bloğun üzerine düşün. Bu bloğun arkasındaki kısa hol boyunca ilerleyin ve arkanızı dönün. Önünüzdeki yere tırmanın ve yarı yola kadar yürüyün. Batıya dönün

ve diğer tarafa zıplayın. Kuzeye dönün, yolun sonuna kadar yürüyün ve duvardaki deliğe tırmanın. Yol boyunca yürüyün ve diğer yere tırmanın. Güneye doğru ilerleyin ve ana platforma zıplayın. Hem doğuda hem de batıda üzerine zıplayarak aktif hale getirmeniz gereken kollar olacak. Bunlar, arkasında Ornate Handle ve Hathor Effigy' yi bulacağınız kapıları açıyorlar. Bunları elde ettikten sonra ana platforma dönün. Yüzünüzü güneye çevirin, ve bu taraftaki yere zıplayın. Bu iki nesneyi birleştirin ve Portal Guardian' ı oluşturun. Bunu kapının yanındaki sığa yerleştirin. Bu yakındaki diğer kapıyı açacak. Buradan diğer hole geçin. Burada Lara'nın Kraliçelik hayalleri yüzünden, gerçek kraliçenin iki koruma-

sını serbest bırakmasına şahitlik ediyoruz. Saliak kanı işte, hala her gördüğü şeyi kurcalamamayı öğrenemedi gitti. Bişi diil sonra kabak bizim başımıza patlıyo yani, cık cık cık. Hadi bakalım ayıklayın şimdi pirincin taşını kayasını. Öldürün korumaları. Hayır onlara da yazık yani, şunun şurasında asgari ücretle devlet adamını koruyorlar. Yani ayıp he, kardeşi kardeşe vurduruyorlar. Onların çıktığı odaya girin ve iki tabutu da açın. Left Greave ve Breastplate' i alın. Kraliçenin oralarda yerde bir delik açılacak. Bu deliğe düşün ve bölümü bitirin. Of be...

### ARKADAŞLAR NE İÇİNDİR?

Lara, Alexandria' ya kalkaniyla gider. Fakat Von Croy zirtosu, en iyi arkadaşı Jean-Yves' i kaçırmıştır. Bu olacak iş değildir. Artık intikam zamanı gelmiştir ve doğal olarak Lara işi gücü bırakıp onu kurtarmaya koyulur. Artık sadece birkaç ölü ve minyonla değil, aynı zamanda Von Croy ve adamlarıyla da mücadele etmek zorunda kalacaksınız. Gerilere falan da gideceğiniz bu oyunun en zor bölümüne hoş geldiniz (e her oyunda bir en zor yer olur haliyle).

### ÖLÜLER ŞEHİRİ

Motorunuza atlayın ve sürmeye başlayın. Batıya doğru ilerleyin. Yolu gittiği üzere takip edin; sağ, sağ, sol, ve bir kere daha sağ. Bir kesişime ulaşacaksınız. Kuzeye(sola) gidin ve diğer kesişimde sağa dönün. Bu kesişim otomatik silahlarla korunuyor olacak, çok dikkatli olun. Bu yol bir çıkmaza geldiğinde motorsikletinizden ininiz. Güneye dönün ve önünüzdeki kapıya doğru koşun.





Eğer bahçe sulama aygıtına benzemek istemiyorsanız kapıyı tekmeleyip içeriye girin (neyt yavrum beah). İçeride bir ceset bulacaksınız. Bu cesedi izgaradan çekin ve motorsikletinize geri dönün. Yola tekrar koyulun. Geriye dönüp bir sol yapın. Buradan aşağıya kaptırdıktan sonra bir sol daha yapın. Burada da motoru park edip kuzeydoğu köşesindeki dar deliğe girin. Bir kol buluna odayı bulun. Bunu çekin ve cesedi çektiğiniz izgarayı yükseltin. Motora geri dönün. Batıya doğru yol almaya başlayın. Küçük bir kum tepesi önünüzde olacak. Bu tepeyi yolun diğer tarafına atlamak için rampa olarak kullanacaksınız. Buradaki delikten girin ve aşağıdaki alana ilerleyin. Motordan inin ve açılan yere eğilerek girin. Delikten aşağıya atlayın ve havuza düşün. Doğu tarafında tırmanabileceğiniz bir yer olacak. Buradan aşağıya yürüyün ve güneydeki odaya girin. Buradan da batıya dönüp Lara' yı aşağıya kaydırın. Buradan sağ tarafı takip ederek aşağıya doğru seyahat edin. Batıdaki duvara yüzünüzü çevirmişken, tutunabileceğiniz bir yer bulacaksınız. Zıplayıp buraya tutunun. Diğer tarafa tırmanabilecek şekli alana kadar sağa doğru kayın. Güneye bakarken lazer görüşü Revolverinizi çıkartın. Orada önünde bir sütun bulunan, sallanan, mavi bir top göreceksiniz. Sakın sütunu vurmayın yoksa başınıza iş alırsınız. Sadece mavi topu vurun. Bu bir su ruhu çıkaracak. Aşağıya düşün, sağa dönün, merdivenleri çıkın ve suya düşün. Su ruhu, suda kendi kendisini öldürecek. Yüzebildiğiniz bir tek istikamet var zaten, orayı da yüzün bari. Sudan çıkın.

Kenardan aşağıya düşün, merdivenleri çıkın ve suya tekrar düşün. Bu kez su donmuş olacak. Bizim yaşlı su ruhu suyu dondurmuş, bak sen Allah' ın işine. Odanın güney tarafına doğru zıplayın ve buradaki kolu çekin. Su ruhu-



nu serbest bıraktığınız yerdeki kapı tekrar açılacak. Geri dönün ve bu alana gidin. Yol boyunca ilerleyip bu kapıyı geçin ve ilk kesimde güneye dönün. Bu yol kıkmaz olana kadar devam edin. Sonra diğer üç bloğa tırmanın. Sonra bu bölüme başladığınız yerdeki dar deliğe girmek zorunda kalacaksınız. Aşağıya düşün ama kendinizi salıvermeden yapın bu işi. Hemen sağa atlayın. Karşınızdaki duvarda bir kol daha göreceksiniz. Bakacağınıza zıplayıp bunları açınız. Bu başka bir

kapıyı açacaktır. Haydaaa, tekrar motorunuza doğru yol alınız. (İpucu: şu anda bölümün başlama noktasındasınız. Buradan geriye gitmek sizin için çok da zor olmamalı, ne dersiniz?) motorunuza kavuştuğunuz zaman doğudaki duvarın kırın ve bölüm başına gidin. Bu yeni kapıdan geçin. Aşağıdaki bölüme düşün ve en yukarıya tırmanın. En tepedeyken bir rampa göreceksiniz. Diğer tarafa zıplayın. Artık motordan inebilirsiniz. Bu arazinin güneyine doğru yürüyün. Sol tarafınızda tırmanabilecek bir yer bulacaksınız. Buraya tırmanın ve kolu çekin. Tekrar motorunuza dönün. Buradan çıkıp yine o en tepedeki yere ulaşın. Bu kez kuzeydoğudaki delikten aşağıya düşün. İlk terk ettiğiniz yere geri dönün (cesedi çektiğiniz yer varya hani, işte oraya). Tekrar bu odaya

den bozmuşum. Kendinizi yukan çekin. Yeni açtığınız odaya girin ve hol boyunca ilerleyin. Diğer taraftan çıktığınızda size çok büyük acı verecek olan iki makineliye ulaşacaksınız. Bunlar için de size bir yol hazırladım. Yakınlar da benzin tankları göreceksiniz; işte onları oraya ben koydum. Bu silahlardan kurtulmak için tanklara ateş edin yeter. Yaptığım fedakarlıklar görüyorsunuz değil mi sırf sizin için? Hele de benzinin litresi bilmem kaç para iken... Neyse işte, silahlar uf oldu. En kuzeydeki yere tırmanın ve diğer taraftaki kolu çekmek üzere karşıya zıplayın. Kolu çekip aşağıdaki kapıyı açın. Tekrar motorsikletinizin başına gidin ve binip bu kapıdan geçin. Pa daa, bu bölüm de bitti...

#### CHAMBERS OF TULUN

Bu bölüme hoş geldiniz. İlk kesişimle karşılaştığınızda sağa dönün. Diğer dönüşte motorunuzu bırakın. Kuzeydeki girişleri kullanarak büyük alana gelin. Diğer tarafa gelene kadar bu alanda yürüyün. Sola dönün ve Egyptian Hammer God' ı (Mısırlı Çekiç Tanrısı; eheğ, ne komig) fark edene kadar yürüyün. Geldiğiniz yere geri dönün. Arkanızda olacak dikkat edin. Zaman kötü biliyorsunuz. Bu büyük alanın güneyine doğru koşun ve bir bloğa tırmanmak zorunda kaldığınızda diğer tarafa geçin. Ya da yok yok, vazgeçtim, geçmeyin, batıya dönün ve büyük bloğun üzerine tırmanın. Kuzeye dönerek koşup açıklığa atlayın. İki odayı ayıran kapıdan uzak durun. Buraya tırmanın, kuzeydeki en son noktaya kadar yürüyün ve buradan batıya dönün. Zıplayıp tutunun. Sağa doğru suzülün ve bir üstteki levele ulaşın. Yine kuzeye dönün ve karşınızdaki bloğun üzerine zıplayın. Diğer tarafa düşün. Bu yeni yolda bir çıkmaza gelene kadar yürüyün. Buradan yukarı tırmanın ve bir kol görene kadar ilerleyin. Bu kolu çekin ve Mısırlı Çekiç Haşmet' in hapsoldüğünü gösteren sahneyi izleyin. Üzerinde bulunduğunuz bölümün güney ucuna kadar gidin. Sağ tarafa zıplayın ve daha sonra diğerine zıplayın (evet kabul ediyorum bozuk bir cümle oldu ama ne yapayım, bu Lara insanın beynini sulandırıyor). Artık bu alanın orta-



sındaki ipe zıplayabilirsiniz. İpin üzerindeyken, güneye bakıyor olacak şekilde dönün. Güneydeki en yüksek yere çıkın. Bu alandaki deliğe düşüp aşağıdaki sokağa kadar kayın. Hemen motorunuza binin ve tapınağın etrafında dolaşmaya başlayın. Yan yolda üzerinden atlamanız gereken bir yarık olacak. Diğer tarafa geçemez sola dönüp tuğlalarla kapatılmış olan yolu bulacaksınız. Motordan inin. Çünkü kapılar açılacak ve Mısırlı Çekiç Haşmet tekrar serbest kalacak. Böylece siz de her şeye baştan başlamak zorunda kalacaksınız. Çekiç Haşmet' i ilk gördüğünüz yere gidin. Sokağın sağ tarafında tutacakları da olan bir direksiyon göreceksiniz. Sağdaki kapıyı açmak için bu direksiyonu beş veya altı kere kurcalayın. Buradan girin ve batıdaki merdivenden çıkın. Aşağıya yürüyün ve bu bölümü de bitirin; şimdi ilik .. Citadel Gate bölümüne gidiyoruz...

## CITADEL GATE

Ağası bölüme inin ve yerde yatıp adama doğru ilerleyin. Bööööööl Ehe, korktuğ, korktuğ! Adamın adı Aziz Çavuş. Walla billa doğru söylüyorum. Bakın bakalım sahnede neler oluyor. Kontrolü tekrar elinize aldığınızda güneye doğru koşabilirsiniz kadar hızlı koşun ki, hayvanat sizi yakalayıp öğle yemeği yapmasın. Batıdaki duvarda tırmanacak bir yer olacak. Buraya tırmanın. Daha sonra, ilerdeki kuzey duvarında böyle bir yer daha göreceksiniz. Buraya da tırmanın. İki tabutun bulunduğu yere inin. Kuzeydeki duvarda üç adet anahtar kol göreceksiniz

Ortakini çekin. Odanın güneybatı köşesine gidip yukarıdaki bölüme tırmanın. Buradaki kolu çekip tekrar o üç kolun bulunduğu yere düşün. Tek kollu olanını da çektikten sonra tabutlardan birisi hareket edecek ve yerde bir delik görülecek. Üzerinde üç bar olan kolu da çekin ve bitsin artık bu işkence. Ne kadar enteresandır ki bu kol da, diğer tabutu hareket ettirecek ve başka bir delik görünecek. En güneydeki delikten düşün ve holün sonuna kadar yürüyün. Diğer tabutun altındaki kapıyı açmak için crowbar' ı kol tutacağına kullanın. Buradan çıkın ve diğerine girin. Şimdi bu yeni açılan yerde ilerleyin. Buranın sonunda da bir kol göreceksiniz. Bu kolu da çekin ve hemen oradan dışarıya çıkın yoksa istemediğiniz bir sürprizle karşılaşabilirsiniz. Acaba birisinin sizi diri diri yemesi ne kadar hoşunuza gider? Bu son kolun açtığı kapıya gidin ve en tepeye ulaşana kadar yukarı çıkın. İpe gidin. Zıplayıp ipe tırmanın. Diğer tarafa geçin(bundan

nefret ediyorum). Karşıya geçtiğiniz zaman doğuya dönün ve tahta çatıya zıplayın. Bu istikamette iki yere daha zıpladıktan sonra güneye dönün. Duvara zıplayın ve tutunun. Diğer tarafına geçin ve altınızdaki platforma düşün. Doğuya yönelin ve diğer tarafa zıplayın. Arkanızı dönün ve yukarıdaki yere tutunun. Maymun yürüyüşü yaparak diğer tarafa geçin. Düşün ve hemen diğer kardan sarkıp sola doğru gitmeye başlayın. Düşebildiğiniz yerde düşün. Sonra diğer taraftakine zıplayın. Ya kırmızı alana ulaşın işte arkadaş,hepsini de biz mi söyliycez yani... şimdi buradaki yolda sonuna kadar yılmadan ilerleyin arkadaşlar. Burada koşmak ve sağa doğru zıplamak durumundasınız. Böyle yaparak yanmış cipin olduğu alana ulaşın. Cipin arkasında Nitrous Oxide Canister olacak. Bu size motorsikletiniz için lazım. Güneye doğru ilerlemeye başlayın. Yanıktan atlayın. Şimdi sokakları dolaşın ve Aziz Çavuş' un olduğu yere gidin. Burada bir sahne daha olacak. Her tarafı tırmanın ve bölüme ilk geldiğiniz yere gidin(üff, amma yorucu iş he buda) ve Chambers of Tulun' ü geçmiş olun. Geçmiş olsun.

## CHAMBERS OF TULUN ZİYARET EDİLDİ, CITADEL GATE' DEN GERİ DÖNÜŞ...

Merdivenden tekrar aşağıya inin ve en alttayken sağa dönün. Sonuna kadar devam edin ve kızmaza gelince zıplayın ve duvarın öteki tarafına geçin. Ana yola tekrar kayacaksınız. Motorsikletinize

tekrar dönün ve binin. Sizi kuzeye götürecektir olan yolu tırmanmaya başlayın. Artık bölümü tamamlamış olacaksınız ve Trenches' e gideceksiniz

## TRENCHES

İlk tumseği atlatmayı başardığınızda, motorunuzdan inin. Doğuya doğru olan bloğun tepesine tırmanın. Daha sonra bir seri odalara yürüyün. Sırasıyla sol, sağ, ve tekrar sol olacak. Tekrar sağa döndüğünüzde, makineli silahın altındaki tanka bakıyor olacaksınız. Bu yeni odanın sağına doğru koşun ve kutuların arkasında eğilin. Sonra bu kutuların altında sürünerek ayakta durabileceğiniz tek çıkışı bulun ve ayağa kalkın. En sonunda silahın arkasına geçmiş olacaksınız. Şimdi bu tanka ateş edin ve patlatın. Silahtan kurtuldunuz. Yüksek kutulardan birisinin üzerine çıkın ve kuzeye dönün. Önünüzde bir açıklık göreceksiniz. Buraya zıplayın ve bir aşağıdaki bölüme düşün. Sol duvar boyunca uzanan ufak bir ara ilik görene kadar yolda ilerleyin. Bu açıklıktan içeriye girin. Girer girmez ılık adet buhar tuzuğu ile başa çıkmanız gerekiyor. Bazı kötü amcaları ise hiç söylemek istemem. Buradan sağ salım çıktığınızda askerleri öldürün ve kuzeye dönerek bu yöndeki küçük alana doğru yürüyün. Soldaki duvara tırmanın ve yüzünüzü sağ duvara dönün. Buradan otomatik silahı yok edin. Tekrar aşağı düşün ve bu dar geçitten geriye gidin. Kuzeye dönün ve keşişimde doğuya gidin. Bu yol sola döndüğünde, sağda bir dar geçit daha göreceksiniz. İçeriye girin. Diğer tarafında bir silah kod anahtarı bulacaksınız. Bunu alın ve yolunuza geri dönün. Buradan dosdoğru ilerleyin. Karşıya zıplayın ve göçmüş cipin yanına düşene kadar maymun yürüyüşü yapın. Silah kod anahtarına sahip olduğunuz için cipin oradaki silah size ateş etmeyecek crowbar' ı kullanarak cipin motorundan valf borusunu sökün. Şimdi artık bunu nitrous ile birleştirerek, Nitrous Oxide Feeder' ı hazırlayın(motor için nitro oksit desteği). Buradan motorunuzun bulunduğu yere gidin. Nitrous Oxide Feeder' ı motorunuza takın, binin ve artık bu noktadan sonra ne zaman ekstra hız istersen-





niz sadece acıık koşma tuşuna basın. Buradan Chambers of Tulun' e dönün.

### TEKRAR- THE CHAMBERS OF TULUN, TRENCHES' DEN GERİ DÖNÜŞ

Düştüğünüz alanın yanındaki kuzey duvarında bulunan deliğe tırmanın. Motorsikletinize gelene kadar geldiğiniz yere geri yürüyün. Sürebildiğiniz tek yöne sürün. Bölümden çıkmamaya özen göstererek tabe. Bir köşe ve yarığa geleceksiniz. Geri dönün ve nitronuzu kullanarak karşıya geçmeye çalışın. İsterseniz öncesinde bir save edin. Şimdi motorunuzdan inin ve bu bölümdeki kapıdan girin. Yoldan aşağıya kayın. Kuzeydeki pasajdan aşağıya inin. Bulduğunuz feneri hemen alın. Ana odaya dönün ve buradan batıdaki pasaja girin. Bu pasaj sizi duvarında yanan bir fener bulunan bir odaya götürecektir (düşünün, Fener' in yandığını ta Mısır firavunları bile duymuş yani;) Fenerinizi yakın ve ana odaya geri dönün. Odanın doğu tarafına doğru yürüyün ve rampadan yukarıya çıkın. Fenerinizi oraya yerleştirin. Bu aynı zamanda önünüzdeki kapıyı da açacak. Bu kapıdan devam edin ve odadaki kolu çekin. Kısa ve güzel bir sahnedən sonra, ana odaya geri dönüp kuzey tarafından geri dönün. Küçük fenerinizi bulduğunuz odaya tekrar girdiğinizde, sağdaki kutuya tırmanın. Doğuya dönün ve diğer tarafa zıplayın. Diğer tarafından düşün ve Lara' yı kuzeye çevirin. Önünüzdeki ku-

tuya ateş edin. Böylece üzerinde kilit olan bir kapı ortaya çıkacak. Lazer görüşünüzü kullanarak kapıyı açın. Bu yol boyunca ilerleyin. Duvardaki deliğe ulaşarak Roof Key' i alın(çatı anahtarı). En son kolu çektiğiniz odaya geri dönün. Bu kez sol yerine sağınıza gidin ve motorunuza ulaşın. Motora binin ve tekrar Trenches bölümünde doğru yalnız kovboy tribiyle yol almaya başlayın. I'm a lonesome cowboy... loy loy loy...

### TRENCHES' A BİR KERE DAHA, CHAMBERS OF TULUN' DEN DÖNÜŞ

İlk yerden çıkın ve motorunuzdan inin. Sağa doğru yürüyün ve kuzeydeki mavi merdivenleri çıkın. Çıkarken, doğuya dönün ve buradan yukarı tırmanın. Güneye dönün. Önünüzdeki kolu çekin ve artık ulaşılabilir hale gelen odaya girin. Şimdi Lara' yı birkaç dar geçitten geçirin. İkinci geçitten düşmeden önce, daha sonra karşınıza çıkacak olan bir duvar parçasını vurun. Aşağıya düşün ve kenara tutunun. Diğer bölüme geçene kadar sola doğru kayın. Güneye dönün ve tavana tutunun. Diğer tarafa maymun yürüyüşü yapın. Diğer tarafa ulaşır ulaşmaz sağa dönün. Duvarın sağ tarafında bir kapı göreceksiniz. Çatı anahtarını kullanarak bu kapıyı açın. Kuzeye dönün ve diğer tarafa zıplayın. Sola doğru gidin ve yukarı çıkın. Bu hol boyunca yürüyün ve merdivenlerden çıkın. Burada sizin lazer scope' unuzla vurabileceğiniz bir düşme olacak. Vurduktan sonra tekrar

aşağıya düşün ve motorunuza binin. Kuzeye yönelen iki merdiveni görene kadar batıya doğru sürmeye devam edin. Nitronuzu kullanarak, sağ taraftaki merdivenlerden yukarıya sürün. Bu motorsikletin uzunu bir bakıma ihtiyacı olacak. Nitroya basılı tutmayı unutmayın. Eğer bunu yapmazsanız, şu sıkıcı geri dön baştanlarla uğraşmak zorunda kalacaksınız, hani ben demiş oluyum. Moto-

runuzdan inin ve doğudaki duvara doğru yürüyün. Buradaki merdivenden tırmanın ve hol boyunca yürüyün. Bu bölüme de güle güle diyebilirsiniz; şimdilik...

### STREET BAZAAR

Aşağı düşün ve yerdeki adama doğru ilerleyin. Sahnedən sonra Mine Detonator Body' yi alın. Batıdaki masaya doğru yürüyün ve kulbunu alın. Buradaki arabanın yanına gidin ve Car-Jack Body' yi alın. Günaydaki duvara yürüyün ve kırmızı düğmeye basın. Evet, büyüklerinizden o kırmızı düğmelere asla basmamanız gerektiğini öğrendiğinizi biliyorum ama bu kez filmlerdeki kadar kötü bir durum yok. Sadece bir kapı açılıyor burada. Lara' yı buradan götürüp merdivenleri çıkartın. Tepeye ulaşır ulaşmaz bu alanın kuzeydeki en uç noktasına gidin. Sağa zıplayın ve tavana tutunun. Altındaki bir bloğa düşene kadar doğuya doğru maymun yürüyüşü yapın. Güney duvarına dönün ve dar geçide tırmanıp girin. Diğer odaya düştükten sonra güney duvarındaki en yüksek noktaya tırmanın. Car-Jack parçalarını birleştirin ve tepenizdeki tavanı açmak için kullanın. Yukarıda açılan bu yeni alana tırmanın. Burada bir taşın ışık gelip gittiğini fark edeceksiniz. Bunun arkasına geçerseniz bir kutuya rastlayacaksınız. Kutuyu yoldan çekin. Üzerinde nesne bulunan kutuyu bu ışıklı yere yerleştirin. Burada başka bir sahne seyredeceksiniz. Şimdi doğuya; mavi köprüye gitmeniz gerekli(Malabadi Köprüsü). Zıpla-

ya ve diğer taraftaki duvara tutunun. Sola doğru düşene kadar kaykılın. Buradaki deliğe tırmanın ve diğer tarafından inin. Lara, burada birkaç bölüm boyunca kuyucak. Bu önemli işlem bittikten hemen sonra doğuya dönüp diğer bir odaya girin. İlk kesişimde güneye dönün ve ahşap bir rampadan aşağıya doğru yürüyün. Bundan sonra batıya dönün ve bu alana doğru yürüyün. Eğer bunu yaparsanız kafasız asker gelir. Buradan sonra Mine Position Data' yı alın ve yukarıdaki alana tekrar yürüyün. Mine Position Data ile Mine Detonator Body' yi birleştirerek Mine Detonator' u oluşturun. Ben de başını oluşturcam. Bir boğa daha çıkacak meydana, huooow, torooolll Lara, boğayı kutulara geçirebilmek için odanın güneybatı köşesinde durmalıdır; söyleyin öyle yapsın. Boğayı hamburgere çevirdikten sonra açtığı pasajdan içeri girin. Burada alınacak ders te şudur bu arada: boğaların etinden olduğu kadar gücünden de faydalanmalıdır. Buradan en yukarıdaki bölüme çıkın. Güneye dönün ve bu yoldan aşağıya inin. Burada dönebildiğiniz ilk yerden güneye dönün. Böylece bu bölüm de bitecek ve siz tekrar Trenches' e yolcu...

### YİNE Mİ TRENCHES BE?, STREET BAZAAR DÖNÜŞÜ...

İlk hol boyunca batıya dönün. Kuzeye dönüp mavi merdivenleri çıkın. Daha sonra sol, tekrar sol, sağ ve tekrar sağ şeklindeki merdivenlerle devam edecek. Daha sonra doğudaki yükseltiye tırmanın. Yansı kumla kaplı olan bloğa tırmanın. Doğuya dönün ve zıplayıp bir üst bölüme tırmanın. Şu anda motorsikletinizi bıraktığınız yere geri dönmeniz olmanızı gerektirir. Eğer değilseniz bu guide' in bir yerinde yanlış yaptınız demektir. Tekrar LEVEL Şubat sayısına dönün ve baştan oynayın keh keh keh. Yok eğer doğru geldiyseniz sizi tebrik ederim. Gelecek sayıda artık final diyor ve bu tam çözümün dördüncü ve son bölümüyle karşınızda oluyoruz. Ha unutmadan, geçmiş bayramınız kutlu olsun arkadaşlar, sevgiler, Bye&Smile

# PC HİLELERİ

Hile yapmaya devam ediyoruz...

## Rally Championship

Dördüncü oyuncunun ismi olarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



Kod	Sonuç
world class	A8 Championship açılır
turbo challenge	A8 Arabaları Single Race ve Time Trial'da açılır
max power	Gizli Citroen WRC arabası açılır
throw me a bone	Citroen Saxo WRC'yi açar
give me time	Extra 1 dakika garaj zamanı(Garajda Tye basın)
group b	Bonus Araba
mooserati	Bonus Araba
lambaaghini	Bonus Araba
spud car	Bonus Araba
precious things	Bonus Araba
furry dice	Bonus Araba
mf hotback	Bonus Araba
tree hugger	Bonus Araba
radio car	Radyo kontrollü araba
arcade unlimited	Arcade Mode'da enerjiniz olur
arcade action	Arcade Mode'da sürprizlerle karşılaşabilirsiniz



## Gorky 17

Bütün savaşları kazanmak için, Gorky 17'yi Windows'un Başlat menüsündeki Çalıştır seçeneğinden başlatmanız lazım. Oyunun hilesini açabilmek için şu komut satırını Çalıştır seçeneğine girmelisiniz.

"C:\Gorky17\Gorky.exe" -760722

Oyunu bu şekilde başlattıktan sonra, oyun sırasında [Q]ya basarak savaşı kazanabilirsiniz.

## Age of Wonders

### Cheat Mode

Oyunu aynen Gorky 17 hilesinde anlattığım gibi Çalıştır seçeneğinden, ama tire işaretinden sonra beatrix yazarak çalıştırın (yani: "C:\Age of Wonders\aoow.exe" -beatrix)

Kod	Sonuç
Gold	1000 Altın
Mana	1000 Mana kristali
Fog	Savaş sisini aç/kapa
explore	Araştırmayı aç/kapa
Spells	Bütün büyüler hazır
Win	Bölümü kazandırır
Lose	Bölümü kaybettirir
Freemove	İstedığınız kadar yürüyün
Towns	Bütün serbest köyler sizin olur
Research	Bütün büyüleri araştır
ah teer	Bütün büyüler ve full altın



Oyun sırasında [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına bastığınızda (PING diye bir ses duymalısınız) artık hileleri girebilirsiniz demektir.

## You Dont Know Jack

**Demo Mode** Oyunun başında, "For additional options press Escape," yazısı çıktığında D'ye basarsanız demo moduna geçersiniz.

**Komik İsimler** Sunucu sizden isminizi girmenizi istediğinde, girmeyin. 10-15 saniye sonra size bağırarak, yine beklemeye devam edin. Bir 10-15 saniye sonra isminizi girmemekte ısrar ederseniz, size "komik" bir isim verecektir.

**Küfür Etmek** Sunucuyla biraz dalga geçmek istiyorsanız (ve oyunu kaybetmeyi de göze aldıysanız "FUCK YOU" yazın. Bir oyunda bunu üç kere yapabilirsiniz ve her yazdığınızda daha değişik "İlgincilikler" olduğunu göreceksiniz.

**FiberOptic Field Trip Sorusu** Oyunda normalde bulunmayan bu soru türüne geçebilmek için, üçüncü veya dördüncü sorunuzun "Gibberish Question" olması gerekiyor. Eğer üçüncü sorunuz Gibberish Question olursa yedinci, dördüncü sorunuz Gibberish Question olursa sekizinci sorunuz FiberOptic Field Trip sorusu olacaktır.



## Star Trek Hidden Evil

Kod	Sonuç
kirk	Sonsuz enerji
spock	Bölümü geç
bones	Hypospray Envanterinize eklenir
scotty	Bütün anahtarlar sizin olur

Oyunu oynarken bu hileleri girebilirsiniz



## Gangsters

**\$50,000:**

Lieutenant Section Type I ekranına geldiğinizde LOVE HANSON yazın.

**Serbest Bölge**

Gang Organizer ekranında, şehir haritasına gidin. Herhangi bir iş hakkındaki bilgi kutusunu açın ve mouse'u bu kutunun üzerinde bir süre tutun ki "Return to base" yazısı çıksın. Oraya tıklayın ve hey, o işi elde edersiniz. Eğer isterseniz, işinizi hemen satabilir ve para kazanabilirsiniz. Veya bir hafta bekleyip o işi halletmesi için birisini gönderebilirsiniz.

**Herkese \$3000**

Lieutenant ekranında D + A + R + T tuşlarına basılı tutarsanız her adaminıza 3000 dolar gider.

**Beleş araba ve eşya**

Lieutenant's page of the Gang Organizer ekranına gidin, Cars menüsünü açın ve "Black Market" ekranına geçin. İstedığınız arabaya tıklayıp para ödeme seçeneğinin çıkmasını beklemek yerine, istediğiniz arabayı hızlı bir şekilde tutup sürükleyin ve Lieutenant'ın yanındaki boş kutuya bırakın. Eğer yeterince hızlı davranabilirseniz araba sizi olacaktır ve hiçbir para kaybetmeyeceksiniz. Bu hileyi diğer eşyalar için de kullanabilirsiniz. Not: Bu hileyi, alacağınız eşya için yeterli paranız yokken deneyin, yoksa para kaybedebilirsiniz. Hileyi başarsanız da başaramanız da her seferinde bu ekrandan çıkıp yeniden girmelisiniz.



## Braveheart

3D savaş modunda iken DEL tuşuna basılı tutup mesaj yazma seçeneğini çalıştırın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



<b>sesquipedilian</b>	Yapay zeka hileleri açılır
<b>bannockburn</b>	Bütün düşmanlar ölür
<b>the five hundred</b>	Sizin adamlarınız ölür
<b>dresden</b>	Bütün binalar yanar
<b>steve reeves</b>	Bütün adamlarınız güçlenir
<b>bucks fizz</b>	Birlikler çekilir
<b>bastille day</b>	Duvarlar yıkılır
<b>haemorrhage</b>	Kan olmaz
<b>killcam</b>	Kameraman ölür

## Grand Theft Auto 2



**Bol Bol Para**  
\$500000 kazanmak için oyunun başında isminizi mushcash olarak girin.

## Battlezone 2



Bu kodları kullanabilmek için, önce [CTRL] ve ['] tuşlarına basılı tutup konsolu getirin. Daha sonra bu hileleri girin.

game.cheat bzbody	Sonsuz kalkan
game.cheat bzfree	Sonsuz kaynak ve pilot
game.cheat bzradar	Bütün harita açık
game.cheat bztn	Sonsuz cephane
game.cheat bzview	Comsat Link için hiçbirşey yapmanıza gerek kalmaz

## Warzone 2100

Aşağıdaki hileleri yapabilmek için oyunu 1.01 versiyonuna patch etmelisiniz

Aşağıdaki kodları girebilmek için önce 'T' tuşuna basın, hileyi girin ve [ENTER]a basın.

<b>time toggle</b>	Görev zamanını başlatır/durdurur.
<b>get off my land</b>	Haritadaki bütün düşmanlar ölür
<b>show me the power</b>	1000 extra güç verir
<b>whale fin</b>	1000 extra güç verir
<b>hallo mein schatz</b>	Sonraki bölüme geçer
<b>work harder</b>	Bütün araştırmalar yapılır
<b>double up</b>	Bütün birimler iki kat güçlü olur
<b>timedemo</b>	Oyunun motoru hakkında bilgi verir
<b>kill selected</b>	O an seçili birimler ölür
<b>easy</b>	Kolay zorluk
<b>normal</b>	Normal zorluk
<b>hard</b>	Zor zorluk
<b>version</b>	Oyunun versiyonunu gösterir
<b>john kettley</b>	Hava durumunu dönüştürür
<b>biffer baker</b>	Birimler ölümsüz olur
<b>shakey</b>	Birimler öldüğünde ekran sallanır







# PLAYSTATION HİLELERİ

Kurnazlıklar sayfası...

## Road Rash Jailbreak

### Oyuna çabuk başlamak

"Solo"yu seçin ve geri sayım 2'ye geldiğinde L1 ve X1 basılı tutun

### Tutuklanmamak için

Polis sizi sağa çektiğinde Start'a basıp Restart'ı seçin

### Cattle Prod silahı

Polis sizi tutuklamaya geldiğinde elinizi kullanın ve tam size çok silahıyla saldırdığı anda R1'e basın.



## Bloody Roar 2



## Mission Impossible



### Cheat kodları

Load Game seçeneğini seçtikten sonra aşağıdaki kodlardan birini girin. Bad Password denemesine de aldırmayın.

Turbo Mod  
Yapay zekayı kapat  
Uzun atlamalar  
Açık çekim  
Yapımcının mesajı  
Filmleri göster

GOOUTTAMVWAY  
SCAREDSTIFF  
BIONICJUMPER  
INTIREDTODAY  
TIOMFSECRET  
SEECOOUMOVIE

### Bölüm kodları

02 Subpen Mission  
03 Az Russian Embassy  
04 KGB Warehouse  
05 KGB Headquarters  
06 Security Hallway  
07 Underground Sewage Plant  
08 Security Hallway  
09 KGB Headquarters  
10 Russian Embassy  
11 IMF Headquarters  
12 IMF Headquarters  
13 Infirmary  
14 CIA Rooftop  
15 CIA Mainframe Computer  
16 CIA Rooftop  
17 Waterloo Station  
18 Train  
19 Train  
20 Train Roof  
21 Lundvist Base  
22 Tunnel  
23 Mainland  
24 Gunboat

ABEMJQLNVTG  
OGLIESHMRL  
OQBFFSTJMN  
EHNHJSURWJMT  
GDPSISJOWJAN  
GGHHSJWVRML  
GOORFKTLMIA  
IGCJUMVMRBL  
IODSNJNTOMC  
LIENMLNHONCI  
IMOPNHKOSCM  
PBFROUOPPVDB  
PMEKPYUKARIKQSDM  
PIGNQYUKARIHONDI  
KEJPPYUKARISKEE  
HDGGFPKOMOBC  
IGLGPMLMYBO  
HDGOFKQMOBC  
IGIDGTMLMYBO  
NGHSMGOTXMG  
MOEEOJGHVXUH  
MKEHTJSSVVD  
AFQMCUGPMTG

### Expert mode

Açılış ekranında L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutun.

### Gado olarak oynamak/Custom Options

Oyunu Arcade modda bitirin. Bu aynı zamanda Custom options seçeneğini de açın.

### Model type seçeneği

Oyunu Story modda bitirin.

### Any cancel point seçeneği

Survival modda 15 veya daha fazla karakteri yenin.

### Recovery speed seçeneği

Oyunu Story modda, hiç Continue hakkı harcamadan bitirin.

### Ekstra kostüm

Oyunu Arcade modda bütün karakterlerle bitirin. Daha sonra karakter seçimi ekranında Start seçeneğine basın. Shen Long'a karşı dövüşmek. Oyunu Arcade modda, hiç Continue hakkı harcamadan bitirin.

### Shen Long olarak oynamak

Shen Long'u yenin

### Kolay Rage saldırısı

Rakibinize yaklaşıp R1'e basın

### Ekstra kıyafet ve renk

Karakterinizi seçerken, O'ya basılı tutun. Böylece hem kıyafetiniz değişecek hem de hayvan formunuzun rengi değişecektir.

### Dash modu açmak

Story Modunu Shen Long ile bitirirseniz Dash modu açılacaktır.

## Chronicles of the Sword

### Bölüm Şifresi

Load game seçeneğine gelip password ekranına girin. SADAIN ilk birkaç bölümü geçmenizi sağlar. MAZOE sizi Faery Gold bölümüne, tam 2. Cd'nin başladığı noktaya götürür.



## Die Hard Trilogy 2

### Cheat kodları

Oyunu  
dondurYukarı  
aşağıdaki kodları  
girin

#### Büyük kafa modu

R1, R1, L1, L1,  
Üçgen, Üçgen

#### İskelet Modu

Daire, Kare, Üçgen,  
Üçgen, Kare, Daire.

#### FPS mode: Daire,

Daire, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare.

#### Slow motion: Üçgen, L1, Üçgen, L1, Üçgen, L1.

#### Auto-reload: Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire.

#### Pop Top Mode: Kare, Kare, Daire, Daire, R1, R1.

#### Level select: Ana menüde L1, L1, Daire, Daire, Kare, Kare tuşlarına basın



## Fear Effect

### Cheat kodları

Oyunu  
dondurYukarı  
aşağıdaki kodları  
girin

#### Büyük kafa modu

R1, R1, L1, L1,  
Üçgen, Üçgen

#### İskelet Modu

Daire, Kare, Üçgen,  
Üçgen, Kare, Daire.

#### FPS mode: Daire,

Daire, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare.

#### Slow motion: Üçgen, L1, Üçgen, L1, Üçgen, L1.

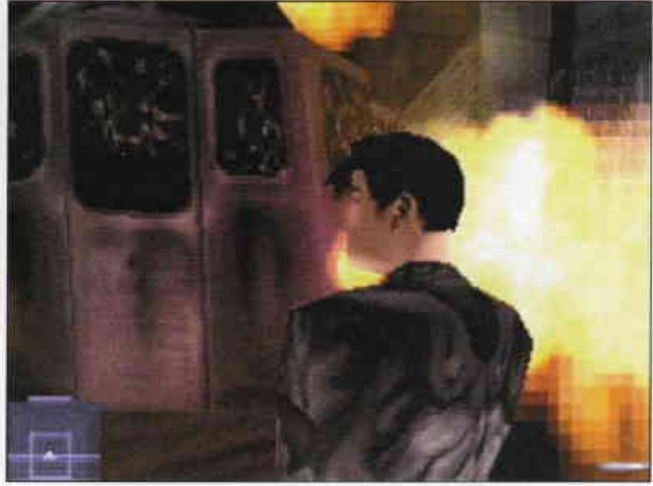
#### Auto-reload: Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire.

#### Pop Top Mode: Kare, Kare, Daire, Daire, R1, R1.

#### Level select: Ana menüde L1, L1, Daire, Daire, Kare, Kare tuşlarına basın



## Syphon Filter



### Tüm silahlar ve cephane

Oyunu dondurup Weapons menüsünün üzerine gelin daha sonra Sağ + L2 + R2 + Daire + Kare + X tuşlarına basılı tutun.

### Bölüm seçimi

Oyunu dondurun. Options menüsüne girin. Select Mission seçeneğini işaretleyin. Daha sonra Sol + L1 + R1 + Select + Kare + X tuşlarına basılı tutun.

### Kolay düşmanlar

Oyunu dondurun ve MAP seçeneğinin üzerine gelin. Daha sonra Sağ, R1, L2, X tuşlarını basılı tutun.

### Super tabanca

Oyunu dondurun WEAPONS seçeneğini işaretleyin ve 9MM üzerine gelin. Sol, R2, Select, L1, Kare, and X tuşlarına basılı tutun.

### Bütün filmleri görmek

İlk bölümdeki sinema ekranına girin. Oyunu dondurun, MAPS seçeneğinin üzerine gelip Sağ, L2, R1, and X tuşlarına basılı tutun.

### Cheat kodları

Aşağıdaki kodları girmek için, Options ekranında Credits seçeneğini seçin ve aşağıdakileri girin.

**Ölümsüzlük** L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sağ, Kare

**Tüm silahlar** L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Yukarı, Daire

**Max cephane** L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sol, Üçgen

**Extra cephane** L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Sol, Sol, L1, L2

**Bütün silahlarla kolay öldürme** L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, R1

**Diğer silahlarla kolay öldürme** L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, L1

**Bilmeceleri çözme** L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı

**Expert zorluk** Aşağı, Aşağı, Aşağı, Üçgen, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Kare, Sol, Sağ

## WWF SmackDown

Sezon modundaki gizli güreşçiler  
Aşağıdaki gizli güreşçileri açmak için,  
yanlarında yazdığı kadar sene  
sezonu başarıyla bitirmeniz lazım

Ivory	1 yıl
Prince Albert	2 yıl
Jacqueline	3 yıl
Viscera	4 yıl
Mideon	6 yıl
Gerald Brisco	7 yıl
Pat Patterson	8 yıl



### Diğer arenalar

Ortadaki arenanın ortasında Daire (Irish Whip) tuşuna basılı tutarsanız diğer arenalar açılır.

### Bitirme hareketi

Güç metrenizde en az bir daire yandığında bile, güreşcinizin bitiriş hareketini yaptığı noktada L1 tuşuna basmalısınız.

### Silah almak

Maç sırasında ringe bakarken L1 tuşuna basın. Silah değiştirmek için elinizdeki silahı ringden dışarıya atın. Ringe yakınlaşın ve L1'e basıp ringin altından yeni bir silah alın. Böyle böyle istediğiniz silahı bulana kadar silahlarınızı değiştirebilirsiniz.

# Half Life ve Ötesi

Gözünüzden belki kaçmıştır, ama Half Life aynı zamanda en çok oynanan Multiplayer oyunlardan biri.

**T**ek kişilik senaryosu mükemmel olan Half Life, Multiplayer ortama geçince biraz teklemişti. Dengesiz silahları ve pek de zevkli olmayan oynanışydı bunun sebebi. Ve her zaman olduğu gibi, devreye üçüncü kişiler girdi ve Half Life için çeşitli Multiplayer modları (modification'ın kısaltılmışı) hazırlamaya başladılar. Ve ortaya onlarca Half Life modu çıktı kısa sürede. Peki bunlardan hangileri diğerlerinden sıyrılıyor? İşte size yepyeni Multiplay fantazilerinin kapısını ayarlayacak modları seçtik ve inceledik. Buyurun.

## Cold Ice

<http://www.planethalf-life.com/coldice>

Cold Ice, tamamen yenilenmiş silah sistemine sahip bir death-mach modu. Half Life'in oynanı-



şını daha hızlı ve eğlenceli yapıyor. Bütün silah ve cephane modelleri (TNT paketleri hariç) buza benzeyen bir görünüme sahip. Oyuna başlar başlamaz ilk farkeceğiniz, silahların ne kadar güçlü olduğu. Güçlü silahlar, oyunun artırılmış hızıyla da birleşince, reflekslerinizin çok hızlı olmasını gerektiriyor. Geliştirilmiş silahlara ek olarak, tavana atıp etrafta maymun gibi sallanmaya yarayan bir kancanız da bulunuyor. Ama bunu kullanmak için konsola girip şu komutu girmeniz lazım.

## Bind

**[herhangi bir tuş] +hook**

Parantez içindeki yazının yerine, parantezleri yazmadan, istediğiniz tuşu yazabilirsiniz. Ayrıca, haritada bulunması çok zor olan

yerlere gizlenmiş bir sırt jeti de var. Bunu kullanarak ulaşılması zor noktalara ulaşabiliyorsunuz. Bunu kullanmak için de şu komutu yine konsola girmeniz lazım.

## Bind [herhangi bir tuş] +jetpack

Cold Ice'da ayrıca Smart HUD Notification System adı verilen bir bilgilendirme sistemi var. Bu sistem size aldığınız silahları, ölümleri, nesnelere, diğer oyuncuların ne yaptığını ve puanlarını sesli ve yazılı olarak bildiriyor.

## Silahlar

**Combat Knife** – Levveye benziyor. Hızlı ama daha az zarar veriyor.

**Crowbar** – Half Life'daki levye.

**Good Wrench** – Yakın dövüşte en güçlü silah.

**PPK** – Yan otomatik tabanca. Yavaş, ama sağ tuşla susturucu eklenebiliyor.

**Mag 60 Automatic Handgun** – Hızlı, ama isabet oranı iyi değil. İki ateş hızı var.

**M-16** – Her oyuncu bu saldırı silahıyla başlar. 30 adet 5.56 mm.'lik mermi taşır.

**Chaingun** – Tam bir canavar. Mermileri güçsüz olsa da, 5 saniyede 50 mermi sayabiliyor. Sağ tuşla aynı anda altı mermi atabiliyor.

**Sawed off Shotgun** – Çok geniş bir alana hasar verir, ama saçmaları güçsüzdür. İkinci ateş modunda ise patlayıcı saçmalar atar.

**Sniper Rifle** – 7.65 mm.'lik mermiler atar. İkinci ateş modunda, gece görüşü olan dürbünü açar.

**LAW Rocket Launcher** – Gündümlü roket atar. İkinci ateş modunda ise lazer güdümlü dört füze sacar.

**Assault Cannon** – Çok ağır, ama çok güçlü bir silah. 6 top mermisi alır, 2 tam isabet öldürür.

**Grenade Launcher** – Temas edince patlayan bombalar atar. İkinci ateş modunda ise, bomba patlamadan önce 2 saniye bekler.

**USAS-12 Auto Shotgun** – Saniye-

de 10 shotgun mermisi çıkar.

**6-Pack Cluster Grenades** – İçinde altı adet el bombası bulunan bir paket atar.

Öyle bir hasar verir ki belli değil.

**Female Assassin Decoy Bombs** – Half Life'daki dar, deri kıyafetli hatun katiller, bu oyunda bomba olarak bulunuyorlar.

**Kamikaze Dynamite Vest** – Cold Ice'daki en manyak silah! Her tarafı dinamit lokumu kaplı bir ceketle ortalıkta dolaştığınızı düşünün. Siz de öleceksiniz, ama yanınızda beş kişiyi de yanınızda götürürsünüz.

**Chumtoad** – Half Life'daki iğrenç küçük böcekleri hatırlıyor musunuz? İşte bu ondan da iğrenç bir yaratık.

## Science & Industry

<http://www.planethalf-life.com/sci> Science & Industry, belki de Half Life için şimdiye kadar yapılmış



en tuhaf mod. Takım oyunu üzerine kurulu bir oynanışa sahip. Siz ve takım arkadaşlarınız oyuna bir levye, bir tabanca ve fabrikanızda çalışan dört bilim adamıyla başlıyorsunuz. Bilim adamları sizin için fabrikada yeni silah teknolojileri geliştirmekle yükümlüler. Araştırma hızını arttırmak için bilim adamlarınızın sayısını artırmanız gerekiyor. Rakip takımın üssünü basınca, onların bilim adamlarının yerini bulmalı ve kafasına levveyi basmalısınız. Bunu başardığınızda, baygın bilim adamını sırtınıza alıyorsunuz ve bu ekstra



ağırlıkla birlikte kendi fabrikaya koşmaya başlıyorsunuz.

Bu noktada takım arkadaşlarınız sizi korumak zorunda. Bilim adamıyla birlikte kendi fabrikaya ulaştığınız zaman Half Life'da herkesin nefret ettiği siyah çantalı adama gidip, bilim adamının sizin tarafınıza geçmesini sağlamanız. Bunu başardığınız zaman, ya yeni bir bilim adamı çalma operasyonuna katılır veya kendi bilim adamlarınızı korursunuz.

Ölümüne saldırılardan kaçınmaya çalışsanız iyi olur, çünkü öldüğünüz zaman Respawn etmiyorsunuz. Fabrikanızdaki klonlama makinesi tarafından geri getiriliyorsunuz, ama bu size yüksek miktarda paraya mal oluyor. Eğer ki paranız biterse, oyunu da kaybediyorsunuz.

Bir silahın araştırılması bittiğinde, takımdaki herkes bir sonraki araştırma için oy kullanıyor. En fazla oyu alan silah geliştiriliyor. Bulunan silahları yine fabrikanızdaki silah deposundan para ödeyerek satın alıyorsunuz.

## Action Half Life

<http://www.ahl.action-web.net>

Daha önce Quake 2 için de Action Quake 2 modunu hazırlayanlar, Half Life'a da gereken önemi verip Action Half Life modunu yapmışlar.





yanı konusu. Amacınız, bütün rakip takımı hapse tıkmak, ki bunu yapmak için enerjilerini sıfıra indirmeniz gerekiyor. Eğer siz yakalanırsanız, ya bir takım arkadaşınızın hapisaneyi basıp sizi kurtarmasını beklersiniz, veya hapisaneyeye

Bu modun amacı, deathmatch ortamında sıkı bir aksiyon filmi'nin atmosferini verebilmek, bu amaçla Die Hard ve Lethal Weapon'un geçtiği mekanlara benzer haritalara sahip. Şehir blokları, alışveriş merkezleri, depolar gibi gerçek hayattan alınma deathmatch haritaları var. Birçok harita orijinal Quake 2'den Half Life'a dönüştürülmüş. Ama Half Life için yeni oyuncu modelleri de geliştirilmiş ve bu karakterlerin kendine has hareketleri var.

Action Half Life'in diğer deathmatch modlarından en büyük farkı, sağlığınızın iyileştirilemez olması, ama yaralarınızı bandajlamak suretiyle kanamanızı durdurabilirsiniz, yoksa kan kaybından ölebilirsiniz. Hasar modellemesi de orijinal Half Life'dan daha gerçekçi, kafaya sıkılan tek bir kurşun direk ölüm demek.

Action Half Life'a başladığınızda elinizde sadece bıçak oluyor ve Beretta 9mm, Anaconda 44 Magnum veya ekstra atılabilir bıçaklardan birisini seçiyorsunuz. Diğer silahlar ve cephane haritanın çeşitli yerlerine dağılmış durumda. Eğer ikinci bir tabanca bulursanız, iki elinizde tabanca ile John Woo olaylarına girebilirsiniz. Tabancanın haricinde bir tüfek (shotgun, sniper vs.) ve bir eşya (kevlar yeleği vs.) taşıyabiliyorsunuz.

Action Half Life'da klasik deathmatch oyununun haricinde, hayatta kaldığınız süre başına puan aldığınız Staying Alive Deathmatch tarzında bir oyun da var.

### Jailbreak

<http://www.planethalflife.com/jailbreak>

Standart Half Life silahları, 2 kale biçiminde yeni harita ve takım arkadaşları arasında bilgi alışverişi için kullanılan bir radyonun haricinde, Jailbreak'in en ilginç

yeterli sayıda arkadaşınızın düşmesini bekleyip hep beraber gardiyanları aşip kaçmayı deneyebilirsiniz. Eğer bütün takımınız yakalanırsa, idam ediliyorsunuz ve bir sonraki oyun başlar. Eğer hapse düşen arkadaşlarınızı kurtarmak isterseniz, düşman kalesine sağlam bir şekilde sızmalı ve hapishanenin kapısını açan butonu bulup arkadaşlarınızı serbest bırakmalısınız.

Hapse düştüğünüzde beklemekten sıkılırsanız, kaçmayı deneyebilirsiniz. Ama bunun için sizinle birlikte toplam üç tutuklunun olması gerekiyor. Her hapis odasında bulunan havalandırma deliğinden kaçmanız gerekiyor, bunun için iki kişi birbirinin omzuna çıkmalı, üçüncü kişi de onların üstünde havalandırma deli-



ğine kadar tırmanmalı. Eğer bu üçüncü kişi kaçabilirse, deli gibi koşup hapisane kapısını açma düğmesine basmaya çalışmalı.

Her takımın cephane ve silah alabildiği bir cephanelik var.

Normalde düşman takımın buraya girişini engellemek için lazerler veya kapılar vardır. Ama bazı hantalarda bu odalara bir arka giriş bulacaksınız. Eğer cephaneliğe girebilerseniz, silahsız kalan düşmanlarınızı tavuk gibi avlayabiliyorsunuz.

### War in Europe

<http://www.planethalflife.com/borderline/mods/wie>

War in Europe'un mantığı çok



basit: 2. Dünya Savaşında Müttefikler veya İttifak Devletleri tarafından birisini seçip, çok güçsüz silahları olan bir piyade olarak başlıyorsunuz. Düşman öldürdükçe, rütbeniz artıyor. 3 fragden sonra hafif makineli, 9 fragden sonra sniper tüfekleri ve 11 fragden sonra ise ağır makineli alabiliyorsunuz. Her oyun başladığında sizin yanınıza belli sayıda destek birliği veriliyor, yani ekstra can. Eğer ölürseniz, bu canlarınızdan birisini kullanıyorsunuz, ama bütün canlarınız biterse hayalet olarak oyun bitene kadar etrafta dolaşıyorsunuz. Böylece War in Europe'daki esas amaç, bütün düşmanları temizlemek ve mümkün olan en yüksek rütbeye ulaşmak oluyor.

### Silahlar

**Tüfekler (rütbe gerekiyor)** – M1 Garand, Mavzer

**Hafif Makinalılar (3 Frag)** – Thompson, Sten, MP40, MP44

**Dübünlü Tüfekler (9 Frag)** – Springfield, Mavzer

**Ağır Makinalılar (11 Frag)** – Browning Automatic, MG 42

Oyun sırasında hızlı bir şekilde seçenekleri değiştirmek için konsola şu komutları çeşitli tuşlara BIND etseniz iyi olur.

**Changeweapon** – Rütbeniz elverdiğinde silah değiştirebilirsiniz.

**Changeteam** – İttifak veya Müttefik taraflarından birisine geçebilirsiniz.

**Checkplayers** – O an oyundaki

oyuncular hakkında bilgi verir.

### Checkreinforcements

– Kaç adet canınız kaldığını gösterir.

### Lambda Arena

<http://www.planethalflife.com/la>

Çok ilginç ve bir o kadar da zevkli bir mod. Lambda Are-

na'nın ana mantığı, küçük bir arenaya giren birçok kişi, ya teketek, ya da takımlar halinde kapışması üzerine kurulu. O an oynamayanlar da seyirci olup arenadaki kapışmayı seyrediyorlar. Çok basit ve çok akıllıca.



Bir Lambda haritasına girdiğinizde, katılabileceğiniz dört arena olduğunu göreceksiniz. Herbir arena, diğer üçünden tamamen farklıdır, ama oyuncuların skorlarına baktığımızda, diğer arenalardaki oyuncuların skorlarını da görebiliyorsunuz. Öldüğünüz zaman ise seyirci olursunuz, kazanan ise dövüşmeye devam eder.

Bir arenaya girdiğinizde elinizde sadece levye bulunur ve her türden bir silah seçmeniz istenir: Tabancalar, tüfekler, deneyisel silahlar ve patlayıcılar. Daha sonra da er meydanına çıkarsınız ve rakibinizle kıyasıya mücadele edersiniz. Hepsisi bu.

### Snark Wars

<http://www.planethalflife.com/snarkwars/>

Half Life'daki minik yaratıkları hatırlıyor musunuz? Hani şu ortalağla attığınız anda en yakındaki düşmanın (veya sizin) kafasının etini yiyip bitirene kadar rahat vermeyen minik, sevimsiz yaratıcı? İşte, onun adı Snark ve Snark Wars adlı bu mod tamamen Snark'lar üzerine kurulu silah ve haritalardan oluşmuş. Paniğe hazırlansanız iyi olur.



Snark Wars'a elinizde bir 357 Magnum ile başlıyorsunuz. Daha sonra elde edeceğiniz silahların arasında standart bir MP5, bir Snark Tabancası, Snark tüfeği, Snark bombaları, Snark mayını, Snark bazukası ve vurduğu rakibinizi Snark'a çeviren bir ışın silahı var. Bu kadar Snark silahının bir anda patladığı bir ortamda, tahmin edeceğimiz gibi, tam bir panik ve kaos havası hüküm sürüyor. Sürüler halinde en yakındaki canlıya saldıran Snark'lardan felik felik kaçmak zorunda olduğunuz için, düşmanlarınızla ilgilenmeye vaktiniz kalmıyor. Ama bu sizi soğutmasın, Snark Wars'u Net üzerinden oynarken birçok kez gülmekten yerlere yuvarlandık, özellikle de peşindeki sürüyle Snark'la nereye kaçacağını şaşırıp böğüre böğüre koşturan Mad-dog'un hareketlerini izlerken...

### Oz Deathmatch

<http://www.planethalfli-fe.com/oz/>

Oz Deathmatch, Half Life deathmatch özelliklerini en ince ayrıntısına kadar değiştirebildiğiniz mükemmel bir deathmatch modu. İçinde bulunan birçok .cfg dosyasını isteğinize göre ayarlayıp, sadece size özel bir deathmatch ortamı yaratmanız mümkün. Mesela, sadece kafaya isabetlerin öldürmesini mi istiyorsunuz? Kolay, diğer vücut bölümlerine isabetlerin verdiği hasarı kapatın yeter.

Oz Deathmatch ayrıca oynanışa kendine has bazı yenilikler de

katıyor. Mesela, Cold Ice'daki gibi bir kanca ve oyuncuya çeşitli güçler kazandıran runelar. Bu rune'ların avantajları görünmezlik, kalkın, sağlığı yeniden kazanma, levyenin tek darbeye öldürmesi ve basit tabancanın bir sniper silahına dönüşmesi gibi özellikler. Ama ne yazık ki bir seferde yanınızda sadece bir rune taşıyabiliyorsunuz, o yüzden seçiminizi iyi yapmanız lazım.

### Team Fortress Classic

<http://www.teamfortressclassic.com>

TFC, Half Life için bir moddan öte, tam anlamıyla yeni bir oyun gibi. Yeni karakterleri yeni silahlar, yeni bir arabirim ve tamamen farklı bir oyun biçimi sunuyor. TFC'nin arkasındaki mantık tamamen takım oyununa dayalı ve bir takımın toplam gücünün, onu oluşturan oyuncuların toplam gücünden daha fazla olduğu bir gerçek.



Oyuna başlarken her oyuncu kendine bir karakter seçiyor. Her karakterin belli zayıf yanları var ve bu zayıflıklar ancak diğer karakterlerin güçlü yanları sayesinde tamamlanabiliyor, yani bireysel oynayanlar ölüme mahkumdur. Ağır Makinalılar, Alev Makinası kullananlar, mühendisler beraber çalışırken, sniper, casus ve izci gibi karakterler daha çok yalnız çalışıyorlar. Ama başarı, bir takım halinde çalışmanıza bağlı.

Basit olarak söylemek gerekirse, Team Fortress Classic kadar derin bir oynanışa sahip bir başka mod yok. Seçebileceğiniz karakterlerin çeşitliliği sizi aylarca TFC manyağı edebilir. Ayrıca, deathmatch ve Capture the Flag haricinde yeni multiplayer oyunu türleri de getiriyor. Assasinatıon'da, savunmasız bir adamı (başkan) koruyan bir grup askere karşı, başkanı öldürmeye çalışan

bir grup paralı asker olabilir, sırayla belli bölgeleri ele geçirmeye çalıştığınız Territorial Control oyunlarına katılabilirsiniz. Ne isterseniz isteyin, Team Fortress Classic bu sıralar oynayabileceğiniz en sağlam multiplayer oyunlardan biri ve çok yakında bu ay İlk Bakış'ını yaptığımız Team Fortress 2 de gelecek ve işte o zaman İnternet birbirine girecek.

### Counter Strike

<http://www.counter-strike.net/>

Huyum kurusun, en iyiyi en sona saklamayı severim. Ve tahmin ettiğiniz gibi, Counter Strike'da şu an Half Life için bulup bulabileceğiniz en iyi mod. Aslında bu oyuna "mod" demek yapıcı, dahi genç Minh Le'ye haksızlık etmek olur. Counter Strike, Half Life grafik motorunu kullanan tamamen yeni ve mükemmel bir multiplayer oyun. Ve bu lanet oyun geçtiğimiz ay içinde dergideki her insanı bir veba virüsü gibi sardı ve neredeyse bir hafta bu oyunun başında sabahladık. Evet dostlar, burada Quake 3'ten, Delta Force'dan ve hatta Unreal Tournament'tan bile daha iyi bir multiplayer oyun deneyiminden bahsediyoruz. Tabii zevkler ve renkler tartışılmaz, ama bu bence böyle. Ve oyunun tamamının koca bir firma tarafından değil de girişimci, yetenekli ve 22 yaşında bir genç tarafından yapıldığı ve İnternet üzerinden ücretsiz olarak dağıtıldığı da gözönüne alınırsa, Counter Strike'a olan saygınız bir kat daha artacaktır, eminim.

CS'in mantığı çok basit, oyuncular terörist ve anti-terörist olarak iki takıma ayrılır ve buldukları haritadaki görevleri yerine getirmeye çalışırlar. Bu görevler anti terör timi için rehinelere kurtarmak, hapishaneden kaçanları durdurmak, bir bombayı imha etmek ve bir VIP'yi suikastten korumakken, teröristler için rehinelere kurtarılmasını önlemek, hapishaneden kaçmak, hedefi bombalamak ve VIP'yi öldürmek olarak değişir. Her iki timin de alabildiği çok çeşitli silahlar ve mühimmat var ve bu silah sistemi bir FPS'de şimdiki kadar görülenlerin içinde en mantıklısı.



Görevi başaran taraf çok para kazanırken, diğer tarafa da bir miktar para verilir ama başarı oranına göre bu para miktarı değişir. Böylece başarılı olan taraf kısa sürede elde edeceği muhtuş silah gücüyle rakibini ezebilir, ama akıllıca kurulan tuzaklar, kişisel beceri ve biraz da şansla kimin güçlü olduğu farketmeden oyunu kazanabilirsiniz.

Şu an İnternet üzerinden oyunun 6.0 Beta versiyonunu çekebilirsiniz. Bu versiyonda toplam 18 harita ve otuz yakın silah ve mühimmat var. Bütün silahlar gerçek hayattan alınma ve mükemmel çizim/animasyonlara sahipler. Ayrıca gerçekçilik açısından yanınızda onlarca silah ve bunlara ait topnlarca cephaneye değil, sadece bir tüfek çeşidi, bir tabanca çeşidi, bir bıçak (ki buna kalınca öldünüz demektir) ve uç el bombası taşıyabiliyorsunuz. Beşinci olarak da teröristler yanlarına patlayıcı alabiliyorlar.

Son söz olarak şunu söylemek istiyorum, Counter Strike multiplayer oyunlar listemizde birden bire ilk sıraya yerleşti bile. Tek bir kişinin böyle bir işi ortaya çıkartabildiğini görünce, insan düşünmüyor. BİZ HALA NEDEN OYUN YAPAMIYORUUUUUZ????!!

Şu ana kadar anlattığımız Half Life modlarından sadece Action Half Life ve Counter Strike 6.0b Türkiye'de hızlı bir şekilde oynanabiliyor. Bunun için [www.sanane.com](http://www.sanane.com)'dan Sanane'nin Half Life server programını çekmeli ve Half Life klasörünün içinden çalıştırmalısınız. Daha sonra Half Life'dan İnternet Games seçeneğine girip istediğiniz oyuna bağlanabilirsiniz, tabii önce mod'u İnternet'ten indirip kurmuş olmanız şartıyla.

Sinan Akkol

## Müşteri Her Zaman Zavalıdır!

**H**ele söz konusu olan ülkemiz bilgisayar piyasası ise zavallı oldukça zayıf kalır. Çünkü pek çok insanın gözünde biz kullanıcılar 1\$'lık kar marjı, güdüsü koyunlar, yolunacak kazlar anlamına geliyoruz. Bizim piyasada kullanıcı memnuniyeti, ticaret ahlakı ve benzer etik değerler genelde 25 cent bile etmez.

Piyasada fiyatlar bir düşüp bir kalkıyor. Sizce ne için? Birileri birilerine oyun yapıp duruyor da ondan. Bunların hepsi ticari oyunlar. Bir gün 280\$'a işlemci alıyoruz diğer gün 400\$ oluyor fiyatı sonra bir bakıyoruz 200\$ olmuş bu sefer. Arada o işlemciye 400\$ verenlerin bu ticari oyunların kurbanı olmak dışında günahı ne?

Piyasa günden güne bir teknoloji çöplüğüne dönüyor. Piyasadaki RAM'lere bir bakın. Çoğu üçüncü sınıf, çoğu adi. Her ürünün ancak en düşük kalitesini bulabiliyorsunuz. Mesela piyasada son araştırdığımda 7200rpm hard-disk yoktu. Bu nasıl bir iştir. Hadi bir markanın bir modelinin bulunmaması anlaşılabilir ama piyasadan komple bir ürün grubu nasıl olurdu çekilebilir.



Tuğbek Ölek

Mesela bilgisayar kasaları. Piyasada satılan kasaların çoğu yine üçüncü sınıf. Bir iki marka haricinde bırakın bilgisayar kasası çöp tenekesi olmayı bile hak etmiyorlar. Üstelik bilgili olmanız veya bu işlerden anlamamızın size hiçbir kârı yok. Çünkü piyasa oylesine kuşatılmış ki kaliteli ürünler kalitesizlerin önüne geçmekte zorlanıyor. Bulunmaları zor olduğu gibi pek çoğu piyasaya girer girmez tüketiliyor. Çünkü bu piyasada kalite 25 cent'lik bir indirimden geri planda.

Hele bir de bilinçsiz bir kullanıcı iseniz? Bu işten anlamayan biri olarak gidip toplama bir bilgisayar almaya kalkın. Tüm parçaların kararını satıcıya bırakın. Pek çoğu eline geçirdiği bütün kalitesiz ürünleri dolduracaktır. Ancak burada suçlanması gereken birey olarak satıcılar değil bir bütün olarak kullanıcılar. Kullanıcılar fiyattan çok kaliteye önem vermediği, haklarını aramayı bilmediği ve ortak bir ses yaratamadığı sürece piyasamız bir adım öteye gidemeyecek. Çünkü satıcıları doğru yola sokabilecek tek güç onlara para verenler, yani kullanıcılar yani biziz. Biz ne yapabiliriz? Bunu daha uzun bir vakitte konuşalım.

### LEVEL Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

### LEVEL Performans

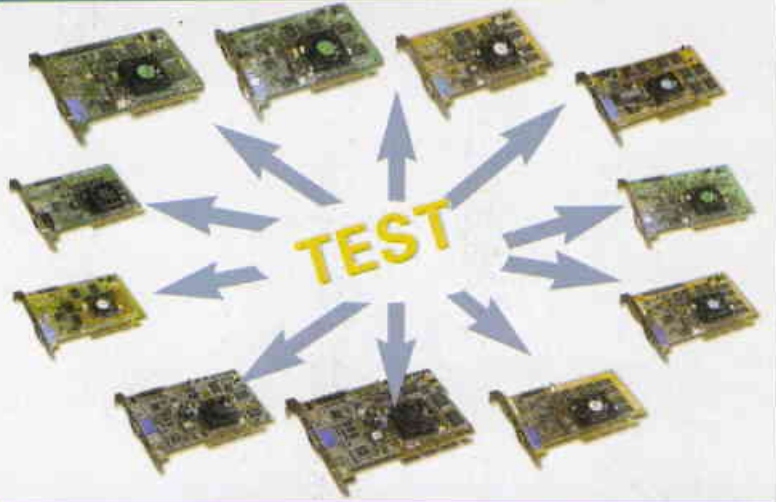
Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüksüz bırakmayacağız.

### LEVEL Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

11 Ekran Kartının

## KARŞILAŞTIRMALI Testi



Bu ay ekran kartlarına doyacağız. Çünkü tam 11 ekran kartı incelememiz var.

Haberler sf 116

11 Ekran Kartı Sınavda! sf 118

### Ayın Ürünleri

TEAG PowerMax 2000 sf 123

NEC FE700 sf 123

DIAMOND SupraMax USB 56e sf 124

LEADTEK WinSurf USB sf 124

HAUPFAUGE WINTV USB sf 125

SONY GPD-L150 sf 125

Ace's Zone sf 126

Donanım Pazarı sf 127

Mektup sf 128

## USB 2.0 Geliyor

USB cihazlar bir yandan yagınlasadursun USB 2.0 standardı geldi kapiya dayandı. Bu ay içinde sekiz büyük mikroçip üreticisi firma USB 2.0'a destek verecek.



lerini ve USB 2.0'ı kontrol eden çipleri üreteceklerini açıkladılar. Ayrıca Tokyo'daki Intel Developers Forum'da USB 2.0 veriyolunu kullanan ilk cihaz olan bir scanner'ın gösterimini yaptı. USB 2.0 şu an mevcut olan USB 1.1'den tam 40 kat daha hızlı. Saniyede 480Megabit (60MB/sn) veri aktarabilen bu veriyolunun USB'nin kullanım alanlarını geliştirilmesi bekleniyor. USB 2.0'ın hızı neredeyse UDMA 66 IDE veriyoluna denk ve standart T100 network bağlantısından 5 kat daha hızlı.

## nVidia X-BOX'a hayat verecek

nVidia'nın Microsoft'un ses getiren konsol cihazı X-BOX'ın grafik çipini üreteceği açıklandı. PC pazarını avucunun içine alan nVidia'nın bununla yetinmeyerek konsol piyasasına da göz dikmesi konsol dünyasında ki yeni rakipleri NEC ve SONY'yi oldukça ürküttü. NV10 (GeForce'un teknik adı) çipinin eriştiği büyük başarının keyfini süren nVidia bir yandan da yeni çiplerini hazırlıyor. Bunlardan NV11'in GeForce'un bir buçuk katı ve NV15'in ise GeForce'un üç katı performans ile çalışması bekleniyor. X-box'da kullanılacak olan çip ise NV20 veya daha üst bir model olacak.



## Voodoo 4 ve 5'ler Yaklaşıyor

### Ancak Bir Eksikle

**3**dfx uzun süredir bir sessizlik içinde. Son olarak Voodoo4 ve 5'lere güç verecek olan Napalm (VSA-100) çipini ve bu yeni çiple birlikte kullanılacak olan yeni teknolojileri tanıtan 3dfx'den uzun süredir ses çıkmıyordu. Ancak firma sessizliğini bozarak Game Developers Conference'da sorunsuz olarak çalışan Voodoo5'lerin gösterimini yaptı. 3dfx daha önce Cebit furarında da aynı şey denemiş ancak Cebit'e getirilen numuneler pek çok sorun çıkarmıştı. Bu sefer 3dfx'i üzmeyen Voodoo5'ler özellikle Full Scene Anti-Aliasing özelliği ile göz doldurdu. Sorunsuz çalışan bir örneğin GDC 2000'de boy göstermesi Voodoo4 ve Voodoo5'lerin bitime yaklaştığını gösteriyor. 3dfx bu kartları Nisan sonunda piyasaya sürmeyi planlıyor. Ancak bu tarih Mayıs ayına da kayabilir. 3dfx'in nVidia'nın bir sonraki çipinden önce çıkmaya çalıştığını tahmin etmek hiç de güç değil. Ancak Voodoo'lardan biri daha piyasaya çıkamadan tarihe karıştı. 4 VSA-100 çipine ve 128MB RAM'e sa-



hip olan Voodoo5 6000 versiyonunun üretiminden vaz geçildi. Kart oldukça yüksek bir fiyata sahip olmasının yanı sıra anakarttan gelen güç onu beslemeye yetmediğinden external bir adaptöre sahip olacaktı.

Ancak diğer modellerde herhangi bir aksama yok ve fiyatları da şimdiden aşağı yukarı belli oldu. Modellere göre fiyatlar şöyle:

Voodoo4 4500 (32MB RAM; 1XVSA-100)	199\$
Voodoo5 5000 (32MB RAM; 2XVSA-100)	249\$
Voodoo5 5500 (64MB RAM; 2XVSA-100)	310\$

## Cpu Bond 007

### The Gigahertz Is Not Enough

**A**rtık anladınız sanırım. Dergimizin bu köşesi bir süre daha AMD ile Intel arasındaki çatışmaya sahne olacak. Ancak bir daha bu ay ki kadar heyecanlı bir hikaye duyacağınızı sanmıyorum. Bu ay işlemci dünyası kendi tarihinde bir kilometre taşına 1000MHz; diğer adıyla Gigahertz'i geride bıraktı.

Ancak ay başında en az bunun kadar önemli gelişmeler vardı. İlk gelişme iki üreticinin de birbiri ardına fiyatları düşürmesiydi. Bir anda işlemci fiyatları %20 ile %30 arası düştü. Bu arada geçen ay bahsettiğimiz Pentium III darboğazı aşıldı. Kısacası piyasa kendini biraz toparlayıp geçen ay ki allak bullak halinde kurtuldu. Tabii bu gelişmeler beraberinde PC satışlarının hızlanma ve piyasada hareketlilik getirdi.

Bu arada herkes 1GHz'in ilk olarak kimin tarafından çıkarılacağını konuşuyordu ve genel kanı AMD'nin ilk olacağı yönündeydi. Ancak bu arada beklenmeyen bir gelişme oldu ve Mart'ın üçünde HP 1GHz'lik Pentium III'e sahip PC'leri piyasaya süreceğini duyurdu. Bu akılları biraz karıştırdı. Çünkü herkes haber almak için AMD ve Intel'e kulak kabartmıştı. HP'nin bu duyurusunun anlamı çok basit di. Intel Mart ayı içinde 1GHz'lik işlemcileri piyasaya sunabilecek duruma erişmişti. Sınırlar gerildi. Demek ki Intel'de bu ana çok yakındı. Acaba kim bu kilometre ta-



şını yerine koyacaktı. Ama bu gergin bekleş sadece iki gün sürdü. Martın 5'inde 1GHz'lik Athlon'un duyurusunu yapan AMD 6 Mart 2000 sabahı 1GHz'lik işlemcilerini piyasaya sürdü.

1GHz'lik işlemcileri ilk kullanma şerefi Compaq'a bahşedildi. Herkes AMD'nin bu tarihi anı kutlayan şölenine hazırlanırken Intel üç gün gecikmeyle de olsa 9 Mart günü 1GHz'lik işlemcileri piyasaya sürdü. Kısacası yarış ancak burun farkıyla kazanılmıştı ve buna bir zafer demek pek mümkün değildi. Şölen hazırlıkları iptal edildi.

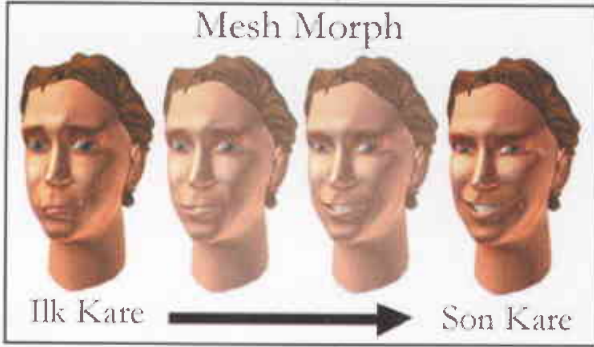
## ATI'in Karizması

ATI yeni teknolojileri ile göz dolduruyor

**B**u yıl ki Game Developers Conference'da en çok ses getiren duyuru kuşkusuz X-Box'dı. Ancak onun gölgesinde kalmış olsa bile ATI'nın yeni tanıttığı teknolojileri bizi oldukça heyecanlandırdı. Geçen sene

hareket eden dudaklar ve gerçek yüz ifadeleri görebileceğiz.

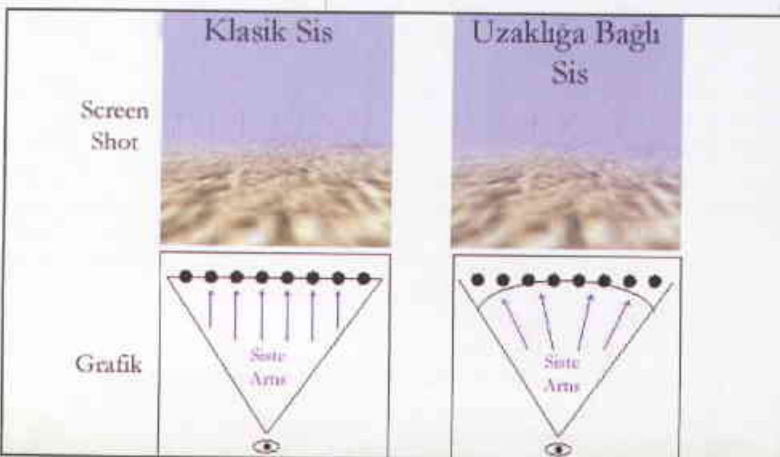
İkinci teknoloji olan Pixel Tapestry ise standart 3D çizim rutinlerini ele alan render motoru. Ancak o da oldukça yükü bir teknolojik özellikler listesi ile geliyor. Cube Environment mapping, Enviromental Bump Mapping gibi günümüzün popüler teknolojilerinin yanı sıra Shadow Mapping, Range Based Fog, 3D Textures ve Three Filtered Textures Per Pixel gibi adını yeni duyduğumuz teknolojilere sahip.



ATI Rage 128 ile istenen performansı yakalayamayan firma bu sefer en iyinin peşinde olduğunu açıkça ortaya koydu. Bu yeni teknolojiler iki ana başlığa dayanıyor. Bunlardan biri Charisma Engine diğeri de Pixel Tapestry. Charisma Engine bir geometri işlemcisi. Yani GeForce'larda ki Transform&Lightning'e denk düşüyor. Ancak pek çok özelliği ile GeForce'ur geride bırakıyor. Bunların başında Skeletal Animation ve Mesh Morph geliyor. Skeletal Animation oyunlardaki karakterlerin çok daha gerçekçi vücut hareketlerine sahip olmasını sağlıyor. Böylece oyunlardaki karakterlerin hareketleri takma kol ve bacaklı ucuz bebeklere değil gerçek insan ve hayvan hareketlerine benzeyecek. Mesh Morph ise bize çok daha gerçekçi yüz hareketleri sağlayacak. Şu an için yüz hareketleri sadece basit poligon hareketleri ve yüzeydeki dokunun değiştirilmesi ile gerçekleştiriliyor. Mesh Morph ile birlikte

Bu özellikleride kısaca açıklamaya çalışalım. Shadow Mapping 3D görüntülerde oluşan gölgelerin ışık kaynağından uzaklaşıkça zayıflamasını sağlıyor. Daha önce bütün gölgeler birbirinin aynıydı. Ancak bu özellik sayesinde gölgeler gerçekten olmaları gerektiği gibi görünebilecekler. 3D Textures ise basit şekillerden oldukça kompleks sonuçlar alabilmenizi sağlıyor. Mesela bir kübü ele alalım. Siz bunun üzerine küçük kürelerden oluşan bir 3D doku yerleştirdiğinizde sonuç küp şeklinde dizilmiş küreler oluyor. Böylece gerçekte çizimi çok zor olan bir nesneyi bu sistem ile kolayca yaratabiliyorsunuz. Three Filtered Textures Per Pixel şu an her seferinde bir piksel için iki doku işleyebilen günümüz kartlarının performansını %50 artırıyor. Range Based Fog ise 3D çizimlerdeki sis efektinin her bölgenin size uzaklığına göre çizilmesini sağlıyor. Yani sisler karşınızda bir duvar gibi durmak yerine sizi sarmalıyor.

Henüz bu iki motoru kullanacak olan çipin veya kartın ismi belli değil. Ancak ATI vaad ettiklerini kısa sürede gerçekleştirebilirse piyasaya çıktığı zaman teknolojik özellikler olarak tüm rakiplerinin oldukça önünde olacağı açık. Bekleyip göreceğiz. Bakalım bu sefer ATI rakiplerini kırıp geçirebilecek mi?



## IBM'den Yeni Teknolojiler

IBM bu ay boş durmadı ve bilim adına yeni buluşlara imzasını attı. Bunlardan ilki yeni bir çip teknolojisiydi. CPU'larda da kullanılan mevcut çip teknolojisinin yavaş yavaş sınırlarına gelindi ve yeni bir teknolojinin varlığına ihtiyaç duyuluyordu. Bu yeni buluş ile 2002 yılı içinde 0.08 mikronluk çipler üretilebilecek. Mevcut işlemciler 0.18 mikron teknolojisini kullanıyorlar. Bu yeni teknoloji daha sonra 0.05 ve 0.035mikron'a ilerletilebilecek ve bu bize 4GHz'lik işlemcilerin kapısını açacak.

IBM'in ikinci buluşu ise hard-disk'ler konusunda oldu. Bu yeni buluşta nanotechnology ile kimya'yı birleştiren bilim adamları 0.004mikronluk, düzenlenebilir partiküller yaratmayı başardı. Bu yeni teknoloji ile ileride hard-disk'lerin 7.5 Terrabyte'a kadar büyüyebileceği öngörülmüyor.

## Diamond yeni RIO'yu tanıttı

İlk MP3 Player'lardan biri olan RIO'nun yeni modeli tanıttı. Geçen ay piyasaya çıkan Rio 500'un ardından gelen RIO 600'un çok farklı olduğunu söylemek mümkün. Zaten siz de yanda ki resimden bunu farkedebilirsiniz. Sanki RIO biraz gençleşmiş, spor yapmış, forma girmiş gibi. Bunun ötesinde dijital bass, spectrum analyzer ve equalizer gibi yetenekler edinmiş. Ve bir parça daha ahlak kazanmış gibi gözüküyor.



Çünkü RIO 600 içinde kullanılan Maverick işlemcisinin bir yeteneği olarak MP3'ler için geliştirilen dijital güvenlik sistemini destekleyecek. Yani sadece yasal MP3'ler dinlenebilecek. Bunun ne derece katı bir uygulama olacağını şimdi-

lik bilmiyoruz. Ama kullanıcıların bir MP3'de aradıkları son şey ahlak olsa gerek.



# 11 Ekran Kartı Sınavda!

Bu ay ekran kartlarına doyacağız. Çünkü tam 11 ekran kartı incelememiz var. Yolumuz uzun hemen başlayalım

**D**onanım bölümünde grup testlerindense ürün incelemelerine yer vermeyi tercih ediyorum. Çünkü grup testlerini pek sevmiyorum. Grup testleri ürünleri karşılaştırma açısından oldukça avantajlı olsa da bir birinden farklı onlarca ürünü bir arada test etmek her birine ayırdığınız zaman ve dikkati azaltıyor. Ürün incelemesi yaparken ise her ürünü daha detaylı test etme şansınız oluyor. Ayrıca ürün incelemeleri sayesinde piyasayı günü gününe takip edebiliyorum.

Bu ay bu kuralımı bozuyorum. Bu ay incelemelerin 5 sayfasını ekran kartlarının grup testine ayırdım. Çünkü her ekran kartını ayrı ayrı test etmek her geçen gün anlamını yitiriyor. Bunun sebebi kartların bir birinin kopyası olmanın ötesine pek gidememesi. Bu konuya geçen ay ki "GeForce DDR'lar Hakkında Bilmek İstedğiniz Herşey" başlıklı yazıda değinmiştim. Fiziksel yapıları ve sürücülerini bir birinin aynısı olan ekran kartlarını bundan sonra tek tek değil grup halinde incelemeye çalışacağım. Ancak burada atlamamız gereken bir nokta bunun sadece bir birinin aynısı olan kartlar için geçerli olduğu. Yani 3dfx, Matrox ve ATI'nın kartlarını yine tek tek inceleyeceğim. Çünkü bu kartlar ve nVidia çiplerini kullanan diğer kartlar arasında ciddi farklar var. Kısacası grup testler sadece nVidia çipsetli kartlar için geçerli. Testimizin formatını bir yana bırakıp sonuçlarına gelinebilir.

Daha sonra her kart için ayrı ayrı yorumlar yapacağım. Ancak baştan sonuçların genel bir değerlendirilmesine gitmek daha anlamlı olacak. Testimizde üç tür kart var. Bunlar TNT2 Ultra, GeForce ve DDR RAM'li GeForce kartlar. Testin en belirgin sonucu bu üç tür arasındaki performans

ce'larla TNT2 Ultra'lar arasındaki performans farkı %120'yi buluyor. Bu bize nVidia'nın 3D grafik performanslarının bir yıldan kısa bir sürede iki kat arttığını gösteriyor.

Peki bundan çıkarmamız gereken pratik sonuçlar ne? Geldiğimiz nokta da TNT2 Ultra'ların fi-

fark. Bu yüzden bir GeForce alırsanız bunun DDR RAM'li olması gerektiği de açık.

Her grup içindeki skorların dağılımına baktığımızda performans farklarının oldukça düşük olduğunu söylüyoruz. Geçen ay bahsettiğim gibi günümüz ekran kartları arasında performans farkları çok düşük seviyelerde. Bu yüzden performans bizim için seçimde en önemli kriter değil.

Testten çıkan ilginç bir sonuç da Athlon'lar ile Pentium III'lerin farkına dair. Beklentimin tersine Athlon'lar TNT2 Ultra kartlarda Pentium III'lerin çok küçük bir farkla gerisinde kaldı. Ancak GeForce testlerinde Athlonlar ortalama %8 daha hızlıydı.

GeForce'lar ile oldukça sorun çıkaran Athlon'lar buna rağmen daha hızlı olduklarını ispatladılar. Gelecek ay Athlon test sistemimizin anakartını KX133 çipsetli yeni bir ana-



farkı. Testin sonuçları gösterdi ki GeForce'lar TNT2 Ultra'lardan %47 daha hızlılar. DDR RAM'e sahip GeForce'lar ise TNT2 Ultra'lardan %80 daha hızlılar. DDR RAM'li GeForce'ların SDRAM'li GeForce'lara performans farkı ise %22.5. Burada unutulmaması gereken bir nokta bu ortalama sonuçları bulurken bütün test sonuçlarını değer aldığımız. O-ake2'nin özellikle düşük çözünürlükte ki testlerinde fark işlemci performansındaki darboğaz nedeniyle azalıyor. Yüksek çözünürlüklerde ise DDR RAM'li GeFor-

ce'ların performansı oldukça düştü. Yani bir GeForce alabiliyorsanız TNT2 Ultra almak zarar anlamına geliyor. O yüzden yeni ekran kartı alacaklara şiddetle GeForce öneriyorum. Ancak GeForce'ların fiyatı çok da düşük olmadığından ekonomik seçim şeklinde olanlar TNT2 Ultra ile yetinmek zorunda kalacak.

İkinci bir nokta DDR RAM'li GeForce'ların SD-RAM'lilere oranla açık bir fark yarattığı. %22.5'lük performans farkı başta kulağa küçük gelebilir. Ancak oyun içinde bu çok ciddi bir

fark. Bu yüzden bir GeForce alırsanız bunun DDR RAM'li olması gerektiği de açık.

Her grup içindeki skorların dağılımına baktığımızda performans farklarının oldukça düşük olduğunu söylüyoruz. Geçen ay bahsettiğim gibi günümüz ekran kartları arasında performans farkları çok düşük seviyelerde. Bu yüzden performans bizim için seçimde en önemli kriter değil. Testten çıkan ilginç bir sonuç da Athlon'lar ile Pentium III'lerin farkına dair. Beklentimin tersine Athlon'lar TNT2 Ultra kartlarda Pentium III'lerin çok küçük bir farkla gerisinde kaldı. Ancak GeForce testlerinde Athlonlar ortalama %8 daha hızlıydı. GeForce'lar ile oldukça sorun çıkaran Athlon'lar buna rağmen daha hızlı olduklarını ispatladılar. Gelecek ay Athlon test sistemimizin anakartını KX133 çipsetli yeni bir ana-

kart ile değiştirence bu fark daha belirgin olacak gibi gözüküyor.

Bu arada benchmark sonuçlarını değerlendirirken gözden kaçırılmaması gereken noktalar var. Bunlardan birincisi salt daha hızlı olan bir kartın daha iyi olmadığı. İkincisi benchmark skorları içinde bazılarının istisnai olabileceği. Ve son olarak düşük çözünürlüklerde saniyede 160 kare gibi yüksek bir değer ulaştığımızda işlemcilerin performans yeterlilikleri nedeniyle dar boğaz oluşabileceği.



Abit Siluro GF256

Abit'in diğer Siluro serisi kartı GF256. Kart MSI MS-8809 ile birlikte en hızlı SDRAM'li GeForce olmayı başardı.

Yani kardeşi gibi performans dezavantajı yok. Oldukça stabil ve kaliteli olan kart testteki ekran kartları içinde en kaliteli fanlardan birine sahip. Ayrıca kartın üzerinde Flat panel monitörler için DVI çıkışı ve TV-Out bulunuyor. GF256 ile birlikte GT2 Ultra gibi Test Drive 5 ve Shogo oyunlarının yanı sıra hemen her kart da görmeye başladığımız WinDDVD Player'ı geliştiriyor. Ayrıca

### Abit Siluro GT2 Ultra Abit Siluro GF256

Nihayet Abit'in yeni ekran kartları ile tanışma şansı bulduk. Önceki ay yaptığım haberde değindiğim gibi Abit ekran kartı işine oldukça önem veriyor. Daha önce Gigabyte ve Asus'un ekran kartı piyasasına ilk girdikleri zaman yaşadıkları sorunlarla karşılaşmak istemiyor. Siluro'lara baktığımızda bu konuda oldukça başarılı olduklarını görüyoruz. Kartlar kalite olarak uzun süre ekran kartı üreten markaları aratmıyor.

Siluro serisi kartların ilki olma özelliğini taşıyan GT2 Ultra TNT2 çipini taşıyor. 5ns'lik SDRAM'e sahip olan kartın performansı ne yazık ki düşük. Test ettiğim 11 kart içinde en düşük değerleri verdi. Performansı düşük olmasına rağmen GT2 Ultra başka bir eksiğe sahip değil. 5ns'lik RAM'le sahip olan kartın TV çıkışı ve TFT monitörler için DFP dijital çıkışı var. Kart üzerinde kullanılan fan oldukça kaliteli. Kart ile birlikte WinDVD, Test Drive 5 ve Shogo geliyor. Oyunlar bir parça eski de olsalar oldukça iyiler. Ayrıca kart ile birlikte MaxGraph isimli bir araç geliyor. Bu araç sayesinde GT2 Ultra'yı overclock edebilirsiniz. Daha önce aldığım bilgiler bu araç üzerinden ayrıca grafik çipinin ısısının da gözlenebileceği yönündeydi. Ne yazık ki MaxGraph üzerinde bu özellik yok.



Abit Siluro GT2 Ultra

MaxGraph aracı kart ile gelen yazılımlara dahil. Tüm bu özellikleriyle GF256'nın tüm SDRAM'li GeForce'lar içinde en başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Ancak fiyatı pek hesaplı değil ve neredeyse 3D Blaster GeForce pro ile aynı.

Sonuç olarak Siluro serisi ekran kartı piyasasına oldukça iyi bir giriş yapmış gözüküyor. Ancak GT2 Ultra'nın sürücülere üzerinde oynayarak performansını biraz daha arttırması ve fiyatlarını düşürmesi gerekiyor. Eğer bunlar gerçekleşirse Abit piyasada kendine kolaylıkla yer bulabilecektir.

### Asus V6600 Deluxe Asus V6800 Deluxe

Asus'un V6600 ve V6800 Deluxe modelleri şirketin klasik çizgisini aynen devam ettiriyor. Her

iki modelin üzerinde de bir ekran kartında bulunabilecek hemen hemen tüm bileşenler mevcut. S-Video ve komposit TV-Out, S-Video TV-in ve 3D gözlük. Mevcut olmayan tek bileşen TFT monitörler için DVI veya DFI çıkışı. Ama ülkemizde TFT monitörlerin hemen hiç yaygınlaşmadığını düşünürsek bu önemli bir eksiğe değil. Diğer yandan doğruyu söylemek gerekirse mevcut bileşenlerde benim gözümde büyük bir artı oluşturuyor. Öncelikle TV-Out için ayrı S-Video ve komposit çıkışlarına ihtiyacımız yok. S-ideo çıkışına takı-

çük bir çevirci komposit çıkışın

fonksiyonunu görüyor ve TV-Out'a sahip diğer tüm kartlarda bu mevcut. TV-In ise kullanım alanı oldukça dar olan bir özellik. Ancak bir HandyCam'e sahipseniz onu kullanma ihtiyacı duyacaksınız. Zaten bu



Asus V6600 Deluxe

özelliğin oyunculara özel hiçbir faydası yok. 3D gözlüğe gelince. 3D gözlükler çalışma mantığı ve yarattığı etki olarak oldukça başarılı cihazlar. Ancak bu başarı gözlüğün kalitesi ile doğru orantılı. Asus ekran kartları ile birlikte verilen gözlükler ne yazık ki kaliteli değil. Bu gözlüklerde kullanılan teknoloji 3-5 sene öncekinden daha ileri değil. 3D gözlüklerdeki en önemli gereksinim oyun sırasında ince ayar yapabilmek ve geniş ayar seçeneklerinin olmasıdır. Çünkü her oyun için farklı

ayarlar gerektirmesinin yanı sıra eğer ayarlar tam doğrulukta yapılmazsa etkiler olağan dışı gözüldüğü gibi gözü çok daha fazla yorar. Asus'un Deluxe modellerinde ne yazık ki bu ayarları ancak görüntü ayarları üzerinden yapabiliyorsunuz. Görüntü ayarlarında bulunan ayarlarda oldukça sınırlı. Özellikle bu iki etmenin yokluğu yüzünden Asus 3D gözlüklerin benim için çekici bir yanı yok. Şu an piyasada bulunan almaya değer tek 3D gözlük Elsa Revelator ve ne yazık ki

bu gözlüğü diğer ekran kartı markalarında kullanamıyorsunuz.

Bana sorsanız yu-

kanıda açıkladığım

nedenlerden V6600 ve V6800'un Pure adı verilen özellikleri olmayan modellerini almak çok daha mantıklı. Çünkü deluxe modeller fiyat olarak çok pahalılar ve elde ettiklerimiz karşılığında bu farka değmiyor.

Üzerindeki özellikleri bir yana bırakıp performansını değerlendirsek V6600 ve V6800 oldukça başarılılar. Her iki kart da kendi benzerleri içinde bazı testlerde en yüksek skorları yakalamayı başardı. Her iki kart da özellikle Open-GL performansında daha başarılı. Ortalama olarak da oldukça iyi bir skor yakaladılar.

Her iki kartında rakipsiz olduğu asıl alan ise beraberinde gelen yazılımlar. V6600 ve V6800 ile birlikte RollCage ve drakan oyunlarının yanı sıra oyun demolarıyla dolu bir CD geliyor. TV-In özelliğini kullanmanız durumunda ihtiyaç duyacağınız video editing programı Ulead Video Studio SE kartla birlikte gelen yazılımlardan. Ayrıca kartlar ile birlikte Power DVD'nin Asus'a özel bir sürümü ve içinde driver ve utility'ler olan bir CD geliyor.

Eğer yazılım paketi ve S-video TV-Out dışındaki özellikleri olmaz ve fiyatı diğer kartlarla rekabet edebilecek bir seviyeye ge-



**Creative 3D Blaster GeForce Pro**

ri-  
lerse Asus  
oldukça iyi bir  
tercih olabilir.

**Creative 3D Blaster GeForce Pro**

Creative pek çok rakibinin piyasadan çekilmesi veya başka firmalarca alınması sonucunda en kıdemli ekran kartı üreticilerinden biri konumuna geldi. Creative sunduğu kalite ile de bu ünvanı hak ediyor. 3D Blaster serisinin son ürünü olan GeForce Pro diğer tüm DDR RAM'li ekran kartlarıyla aynı RAM'e 6ns'lik Infineon'a sahip. Kartın performansı da diğer rakipleriyle hemen hemen aynı. DDR cephesindeki Asus V6800, Prophet DDR-DVI

ve GeForce Pro sürekli olarak başa başlar ve bu performan mücadelesinde Prophet'ler

çok küçük bir farkla galip çıktı. Ancak fark gerçekten çok küçük ve bu yüzden üç kartın eş performans da ol-



**Guillemot 3D Prophet**

duğunu söylemek yanlış olmaz.

GeForce Pro'nun tek handikapı TV-Out'a sahip olmaması. Geçen sene bu pek de önemli bir handikap değildi. Sonuçta oyunları TV-Out ile oynamanın konsol

meraklıları dışında kimseye bir faydası yok. Ancak günümüzde DVD oldukça yaygınlaştı ve TV-Out bu yüzden her geçen gün bir standart haline geliyor. Çünkü Software'e dayalı DVD çözümlerinde filmi TV'ye aktarabilmek için ekran kartının üzerinde TV-Out'a ihtiyacımız var. Tabii siz ne TV'den oynula ne de DVD ile alakam olmaz diyorsanız hiçbir sorun yok.

GeForce Pro'da en çok hoşuma giden özelliklerden biri yanında gelen oyun oldu.

Kart ile birlikte gelen Evolve

va henüz tanımlanmamış bir oyun. Ancak GeForce'ların en büyük yeteneği olan T&L özelliğini destekliyor. Kart ile birlikte henüz piyasaya çıkmamış ve GeForce'un hakkını gerçekten verebilecek bir oyun vermek gerçekten ince bir hareket. Hele diğer üreticilerin sadece eskimeye yüz tutmuş ucuz oyunları verdiğ-



**Guillemot Xentor32**

ni düşününce.

GeForce Pro'nin sizleri asil mutlu edecek özelliği ise fiyatı. Kartın son kullanıcı fiyatı sadece 295\$ ve yüksek volümlerde satıldığından bundan daha ucuza da bulabiliyorsunuz. Bu yüzden GeForce Pro şu an için en iyi iki alternatiften biri olarak gözüküyor. Tabii TV-Out'un yokluğunu aklınızdan çıkarmamanız gerekiyor.

**Guillemot Xentor32 Guillemot 3D Prophet Guillemot 3D Prophet DDR-DVI**

Guillemot markası ülkemiz piyasasına henüz merhaba dedi. Avrupa'nın en eski ve başarılı ekran kartı üreticilerinden olan Guillemot geçen sene içinde en prestijli ekran kartı üreticilerinden

*Abit Siluro GT2 Ultra*

*Guillemot Xentor32*

*PixelView Riva TNT2 Ultra*

*Abit Siluro GF256*

*Asus V6600 Deluxe*

**İthalatçı**

Karma, (212) 239 32 00  
Teşlioğlu, (212) 213 34 40

Ufotek, (212) 274 56 60

Multimedya, (212) 216 45 68

Karma, (212) 239 32 00  
Teşlioğlu, (212) 213 34 40

Boğazici, (212) 217 29 29  
Çizgi, (212) 273 14 91

**Ek Özellikler**

210\$ + %17KDV  
32MB 5ns SDRAM  
S-Video TV-Out  
Dijital DFP çıkışı

175\$ + %17KDV  
32MB 6ns SDRAM  
S-Video TV-Out

165\$ + %17KDV  
32MB 5ns SGRAM  
S-Video TV-Out

275\$ + %17KDV  
32MB 5ns SDRAM  
S-Video TV-Out  
Digital DVI çıkışı

287\$ + %17KDV  
32MB 5ns SGRAM  
S-Video TV-Out  
S-Video TV-In  
3D Stereo gözlük

**Beraberinde Gelen Yazılımlar**

Test Drive 5  
Shogo  
WinDVD DVD Player

Xing DVD Player

Test Drive 5  
Shogo  
WinDVD DVD Player

Ulead Video Studio SE  
Rollcage  
Drakan  
Asus DVD

**Teknoloji**

4

4

7

7

7

**Performans**

4

5

6

7

7

**Üretim Kalitesi**

7

7

5

7

7

**Fiyat/Performans**

6

7

7

6

7

**Yazılım Desteği**

7

3

3

7

9

**Genel**

5

5

6

7

7



MSI MS-8809

Hercules'i satın alarak daha da güçlendi. Bu gelişmeyi Guillemot'un kartlarında da görebiliyoruz. Hercules'in satın alınmasından önce üretilen Xentor 32 ile birleşmeden sonra üretilen 3D Prophet serisi kartlar aynı üreticiden çıkmış gibi gözüküyorlar. Kalitede ağır bir artış hemen göze çarpıyor. Her üç kartın performansı da beklenen düzeyde. Yani diğer benzerleri ile hemen hemen aynı. Söyleye söyleye dilimizde tüy bitti ama yine de yılmayaca-

ğiz. Aynı işlemci ve RAM'e sahip ekran kartlarında performans da aynı-

ni olacaktır. Performans farklılaştırabilecek tek faktör sürücüler ve bunun da etkisi oldukça az. Zaten bunu burada görüyoruz. 3D Prophet'in performansı diğer rakiplerinden %1-2 kadar daha düşük. Ancak diğer diğer iki modelde böyle bir şey söz konusu değil.

Her üç kart da S-Video TV çıkışına sahip. 3D Prophet DDR-DVI modeli isminden de anlaşılacağı gibi DVI çıkışına da sahip. Her üç kartta da yazılım paketi bir birinin aynısı. Bir Xing DVD Player ve oldukça eski 4 oyunun demoları. Bunları hepsi sürücü CD'sinden arta kalan yere sıkıştırılmışlar. Kısacası oldukça yeter-

sizler. Ayrıca kartlar ile birlikte gelen kullanım kılavuzları da başarılı değil.

Üç kartında fiyatları oldukça uygun. Hatta DDR-DVI modeli hem GeForce Pro ile aynı fiyata sahip hem de TV-Out'a sahip. Ancak kartlar henüz piyasaya tam olarak girmiş değil (en azından yazının yazıldığı tarihte) ve kartların piyasaya girmesinin ardından fiyatda artış ve azalmalar olabilir. Benzer deneyimleri daha önce de yaşamıştık.

### MSI MS-8809

Anakart üreticisi olarak tanıdığımız MSI firması da ekran kartı üretimine başladı. Ancak şirket anakartlarda olduğu gibi ekran kartlarında da yüksek bir kalite çizgisi yakalayamamış gibi gözüküyor. Kart performansı olarak oldukça başa-

nlı olsa da diğer hiçbir özelliği rakiplerine yaklaşımadı. Bunun başında kartın direkt olarak Nvidia'nın referans sürücülerini kullanması geliyor. İkinci bir handikap oldukça yetersiz olan kullanım klavuzu. Açıkçası buna kullanım klavuzu demek oldukça zor. Ayrıca kart ile birlikte gelen herhangi bir ek yazılımda yok. Bunun dışında kart TFT monitörler için dijital çıkış veya TV-out'da içermiyor.

MSI



PixelView Riva TNT2 Ultra

MS-

8809 ondan

beklediğimiz son özellik olan düşük bir fiyata da sahip değil. Bu özellikleriyle onu tavsiye etmek mümkün değil.

Guillemot  
3D Prophet

MSI MS-8809

Asus V6800  
Deluxe

Creative  
3D Blaster  
GeForce Pro

Guillemot 3D  
Prophet DDR-DVI

Leadtek Winfast  
GeForce256  
DDR Plus

UfoteK, (212) 274 56 60

4K, (212) 259 38 00

Boğaziçi, (212) 217 29 29

Empa, (212) 599 30 50

UfoteK, (212) 274 56 60

Turcom, (216) 339 57 83

Çiğgi, (212) 273 14 91

Genpatom, (212) 288 10 78

Multimedia, (212) 216 45 68

245\$ + %17KDV

270\$ + %17KDV

308\$ + %17KDV

295\$ + %17KDV

295\$ + %17KDV

310\$ + %17KDV

32MB 6ns SDRAM

32MB 6ns SDRAM

32MB 6ns DDR RAM

32MB 6ns DDR RAM

32MB 6ns DDR RAM

32MB 6ns DDR RAM

S-Video TV-Out

S-Video TV-Out

S-Video TV-In

3D Stereo gözlük

S-Video TV-Out

Dijital DVI çıkışı

Power DVD Player

Ulead Video Studio SE

Evolva: Scout

Xing DVD Player

Asymetrix 3DF/X

Rollcage

Colorific

Asymetrix Digital Video Producer

Drakan

3Deep

Asymetrix Web 3D

Asus DVD

WinDVD SE

7

7

9

9

9

9

6

6

8

8

8

10

7

5

7

7

7

8

7

5

7

8

9

9

3

1

9

10

3

6

6

3

8

9

7

9



256 DDR Plus

**PixelView Riva TNT2 Ultra**

PixelView'i TV kartları ve Combo kartları ile tanıyoruz. Ancak şirket ekran kartlarındaki hızlı yükseliş karşısında yavaş yavaş bu dala da kaymaya başladı. PixelView'in TNT2 Ultra kartı pek çok açıdan MSI MS-8809'a benziyor. Ancak durumu onun kadar kötü değil. MS-8809 gibi referans sürücülerini kullanan PixelView TNT2 Ultra en azından bir kullanım klavuzuna ve Tv-Out'a sahip. PixelView TNT2 Ultra'de kullanılan Tv-Out çipi Asus'larda olduğu gibi Chronitel.

PixelView TNT2 Ultra'nın en başarılı olduğu nokta kuşkusuz fiyatı. Son kullanıcı fiyatı sadece

119\$ olan kart performans olarak diğer TNT2 Ultra'lar kadar başarılı.

Aslında PixelView'in yeni bir GeForce

Force modeli de var. Ama ne yazık ki bu kart testimize yetişemedi.

**Leadtek Winfast GeForce 256 DDR Plus**

Leadtek ekran kartı pazarındaki yerini gittikçe geliştiriyor. Winfast serisi ekran kartlarıyla ülkemizde de oldukça iyi bir çizgi tuturan Leadtek bu sefer bir adım daha ileri giderek DDR RAM'e sahip GeForce kartının özel bir versiyonunu çıkardı. GeForce DDR Plus isimindeki bu özel versiyon aslında Winfast GeForce DDR ile aynı yapıya sahip. Plus'ın tek farkı (daha doğrusu artışı) işlemcinin üzerinde bulunan fan. Bu fan standart ekran kartı fanlarından oldukça farklı. Bu sayede Plus daha yüksek bir çekirdek hi-

zında çalışabiliyor. Yani plus GeForce DDR'in overclock edilmiş versiyonu.

Leadtek'in bu cesur atılımı bazı artılar ve eksiler içeriyor. Artıların başında overclock işlemini yapmayı planlayan kullanıcılar için bu işi baştan yapması. İkinci artısı kullanılan daha iyi fan ile overclock'a rağmen kartın stabil çalışabilmesi. Ve en önemlisi kart kendisinden overclok edilmiş olduğu için overclock yüzünden garanti dışı kalmıyor. Diğer ekran kartlarını kendiniz overclock ettiğinizde kart garanti kapsamı dışında kalabiliyor.

Eksilere gelince. Her şeyden önce RAM'ler de overclock edilmiş olmasına rağmen RAM'ler için alınmış özel bir önlem görmedim. Kullanılan RAM'ler Winfast DDR'dakilerle aynı ancak çalışma hızı daha yüksek. Bu stabilite açısından sağlıklı değil. Çünkü Winfast DDR'in overclock yete-



Leadtek Winfast GeForce

neğinin düşük olduğunu söylemiştik. Gerçi daha önce söylediğim gibi Winfast DDR Plus'in herhangi bir stabilite sorununa rastlamadım. Ama RAM'ler için de heat sink düşünülmüş olması açıkçası beni mutlu ederdi.

Winfast DDR Plus performans olarak tüm rakiplerinin önünde. Daha doğrusu şu an için piyasadaki en hızlı ekran kartı. Ayrıca fiyatı da çok makul. Bu onu 3D Blaster GeForce Pro ile birlikte en makul iki seçenekten biri yapıyor. Eğer GeForce Pro gibi daha iyi sürücülere ve T&L destekli yeni bir oyuna sahip olsa kuşkusuz tek seçenek olabilirdi.

**Benchmark**

			Abit Siluro GT2 Ultra	Abit Siluro GF256	Asus V6600 Deluxe	Asus V6800 Deluxe	Creative 3DBlaster GeForce Pro	Guillemot Xentor32	Guillemot 3D Prophet	Guillemot 3D Prophet DDR-DVI	MSI MS-8809	PixelView Riva TNT2 Ultra	Leadtek Winfast GeForce256 DDR Plus
Intel - 3dmark	800x600x16	3dmark	2860	3886	3839	3934	3958	2944	3799	4126	3888	2928	4072
		game 1 medium	37.9	50.6	50.2	50.2	50.4	39.2	50.3	50.8	50.5	39.2	50.5
		game 2 medium	35.4	45.4	45.3	45.7	45.9	36.3	45.2	46.2	45.5	36.3	45.9
Intel - 3dmark	1280x1024x16	3dmark	2685	3467	3434	3584	3600	2805	3371	3664	3468	2729	3817
		game 1 medium	37.5	49.2	49	49.9	50.2	38.8	48.3	50.1	48.7	23.7	38.6
		game 2 medium	34.7	43.6	43.4	44.2	44.3	35.9	43.1	44.8	43.7	35.6	45.7
athlon 3dmark	800x600x16	3dmark	2672	4143	4053	4163	4149	3128	4121	4235	4156	2755	4479
		game 1 medium	35.2	58.3	58.6	58.8	58.3	42.8	58.1	58.7	58.6	36.6	58.3
		game 2 medium	65.4	49.8	49.6	50.2	50.2	37.2	49.7	50.7	50	33.8	51.8
athlon 3dmark	1280x1024x16	3dmark	2503	3639	3546	3818	3789	2934	3542	3888	3637	2545	4080
		game 1 medium	35.3	53.6	53.5	58.2	57.3	42.3	52.5	58.3	54.2	36.5	57.9
		game 2 medium	32.5	47	45.6	47.4	47.4	36.7	44.3	48.2	47	33.3	50.2
Intel Quake 2	800x600x16	demo1	97.5	116.8	117.3	117.5	118.9	102.3	114.9	150.9	116.7	98.4	150.4
	1024x768x16	demo1	70	119.2	118.9	125.2	125.5	76.3	116.6	132.3	119.1	70.1	141.6
	800x600x32	demo1	83.4	130.6	132.4	145.5	146.4	93.8	122.9	146.6	130.9	88.5	149.3
	1024x768x32	demo1	60.7	90	89.5	113.6	113.7	69.4	82.8	119.1	90	64.1	130.2
Intel Quake3	800x600x16	demo1	52	77.8	77.7	79.8	79.9	55.6	76.3	80.3	77.8	53.1	80.2
	1024x768x16	demo1	38.2	64	63.3	73.3	73.2	43.1	59.6	74.9	64	38.2	77
	800x600x32	demo1	46.7	62.7	63.5	75.9	76.2	49.4	57.2	76.7	62.8	47	78.4
	1024x768x32	demo1	33.6	41.4	40.9	60.4	60.4	36	37.2	61.6	41.4	33.6	65.6
Athlon Quake 2	800x600x16	demo1	80.8	157.1	79.8	158.3	156.6	106	154	158.8	157.1	80.9	163.4
	1024x768x16	demo1	60.2	120.1	61.1	122.5	122.5	76.1	113.3	129.3	120.4	60.3	147.4
	800x600x32	demo1	70.2	133.2	60.1	151.8	149.7	95.8	119.6	154.9	133.3	74.4	160.5
	1024x768x32	demo1	52.6	89.9	39.9	110.3	110.3	69.3	80.5	114.9	89.8	55.4	130.8
Athlon Quake3	800x600x16	demo1	49.3	80.4	156.6	84.3	84.5	60.8	77.4	84.2	80.8	60.9	84.7
	1024x768x16	demo1	35.3	63.1	120.8	74	73.9	43.3	57.5	75.7	63.1	42.1	80.1
	800x600x32	demo1	43.3	62.1	127.4	77.6	77.9	50.3	55.3	78.5	62.1	51	81.1
	1024x768x32	demo1	31.4	40.9	86.9	58.4	58.4	36	36.3	59.4	40.9	34.9	65.6

# TEAC PowerMax 2000

Bilgi için

İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 280\$

**P**oweMax 2000 TEAC'ın daha önceki PowerMax 1000 modelinin yerini alan Dolby Digital bir hoparlör. 4 yan hoparlör bir subwoofer ve bir Center'dan oluşuyor. Yani küçük çaplı bir Home Theater sistemi ve bu özelliğiyle DVD film izleyenleri ve oyuncuları hedefliyor. Bu modelde TEAC, PowerMax 1000'den oldukça farklı bir ürün ortaya koymuş. Tüm hoparlörlerin boyu küçülmüş ancak gücü artırılmış. Bu oldukça hoş bir gelişme. Çünkü daha önceki hoparlörler oldukça fazla yer kaplıyordu. Diğer bir iyi gelişme tüm ayarların subwoofer üzerinden alınarak Center'a eklenmiş olması. Böylece ayarlara erişim kolaylaştırılmış. Ayrıca tüm ayarlara erişmenize olanak veren uzaktan kumanda korunmuş. Ancak çok önemli iki sorun halen giderilememiş. Bunlardan ilki Center'ın halen çok büyük olması. Monitörün üzerinde duramayacak ka-

dar büyük olan Center monitörün yanına konduğunda ise ses

ses

doğru yerden yani tam karşınızdan gelmiyor. İkinci sorun ise arka hoparlörler için ayak veya montaj ekipmanı düşünülmemiş olması. Bu yüzden arka hoparlörleri yerleştirmek sorun oluyor.

Hoparlörlerin ses gücü ve frekans aralıkları oldukça iyi. 15Watt'lık yan hoparlörler ve 15Watt'lık Center 7.6cm çapında. 45Watt'lık subwoofer ise 16.5cm çapında. Hoparlör bu değerler ile tek rakibi olan Creative DTT2500'ü geride bırakıyor. Ancak ses kalitesi için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Sesler ne yazık ki DTT2500'de olduğu kadar temiz ve kadifemsi değil.

PowerMax 2000'in en önemli sorunu ise ses girişleriyle ilgili.

Subwoofer üzerinde Dolby Digital için SPDIF ve Optik

giriş ve standart stereo giriş bulunuyor. Tek stereo giriş sahip olması onun günümüzün hemen hemen her ses kartında bulunan çift stereo çıkışından yararlanamaması ve oyunlara pozisyonel sesi desteklememesi anlamına geliyor. Bu durum DVD'lerde hiç bir sorun yaratmıyor elbette ancak biz oyunseverler için büyük bir handikap.

### LEVEL'in Yorumu

Rakibi DTT2500'e karşı yaklaşık 25\$'lık fiyat, daha yüksek ses gücü ve frekans aralığı avantajlarına sahip olan PowerMax 2000

bu özellikleriyle daha çok DVD film izlemek isteyenler için cazip gibi gözüküyor. Ancak daha kolay yerleştirilebilen hoparlörler, daha iyi ses kalitesi ve çift stereo giriş ile DTT 2500'ün oyunseverler için daha mantıklı bir seçim olacağını söyleyebilirim.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	16.5cm'lik Subwoofer 45Watt
	7.6cm'lik Center 15Watt
	7.6cm'lik yan hoparlörler 15Watt
	Magnetik koruma
	Dolby Digital ve Dolby Pro Logic
	Optik, SPDIF ve stereo girişler
	Uzaktan kumanda
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	Performans
	Üretim Kalitesi
	Fiyat/Performans
	Ergonomi
	GENEL

# NEC FE700

Bilgi için

İthalat: Genpacom Telefon: (212) 239 32 00 Fiyatı: 340\$

**N**EC Türkiye piyasasına yeni girmiş olmasına rağmen oldukça atak gözüküyor. Tüm FlatScreen olan CRT ailesinin tümü iddialı. Önceki ay incelediğimiz ve Donanım Pazarı'nın Super Sistemi için seçtiğimiz FP950'nin ardından şidi de FE700 ile orta seviye monitörlerde iddialı olmayı hedefliyor.

FE700 17" bir monitörden isteyebileceğiniz yeteneklerin çoğuna sahip. 0.25mm nokta aralığı, başarılı bir anti-glare tabakası ve 16" görülebilir alan gibi. FE700'ün bir üst model olan FE750'den tek eksiği daha düşük olan tazeleme oranları. 1024x768 çözünürlükte saniyede 87Hz tazeleme oranı veren FE700, 1280x1024'de 77Hz tazeleme oranını yakalayabiliyor. Bir üst model olan FE750 1280x1024'de 85Hz tazeleme oranını yakalıyor. Bu aradaki 8Hz oldukça önemli. Çünkü monitör-



lerde sağlıklı tazeleme oranı 85Hz ve üstüdür. Bu durumda FE700'ü 1280x1024 çözünürlükte kullanmayı tavsiye etmiyoruz.

Peki bu ne kadar önemli bir sorun. Bence pek değil. Çünkü ben 17" bir monitörde 1280x1024 çözünürlüğü tazeleme oranı ne olursa olsun sağlıklı bulmuyorum. Oldukça küçüklen menüler ve düğmeler göz için fazlasıyla yorucu. Bu yüzden 17" monitörlerde 1024x768'i geçmemek gerekiyor. Ancak bu Windows ortamı için geçerli. Çünkü oyunlarda Windows ara-

üzü gibi bir arayüz olmadığı için çözünürlüğü yükseltmek de pek sakınca yok. Tabii ekran kartınız böyle yüksek bir çözünürlükte günümüz oyunlarını oynatabiliyorsa. Şu an için bunu başara-bilen tek ekran kartı GeForce. Başka bir deyişle GeForce sahibi olmayanlar için hiç bir sorun yok. Ancak bir GeForce'unuz varsa oyunlar için bir üst model tercih etmelisiniz.

FE700'ün menü ayarları ve diğer özellikleri FP950 ile aynı. Yani oldukça başarılı. AccuColor isimindeki yazılım sayesinde monitörün tüm ayarlarını Windows üzerinden yapılabiliyorsunuz. Monitörün kasasının ebatı da 17" bir monitör için oldukça iyi ve oldukça az yer kaplıyor.

### LEVEL'in Yorumu

FE700 üretim kalitesi, teknik özellikleri ve görüntü kalitesi olarak çok iyi. Tek eksiği düşük taze-

leme oranları. Ancak fiyatı düşünlüğünde bu eksik özelliği görmezden gelebiliriz. Hem iyi bir monitör arıyor hem de fiyatı çok yükseltmek istemiyorsanız FE700 oldukça iyi bir seçim. Sonuçta geçen ay incelediğimiz Sony GS-200 ile arasında 95\$ fiyat farkı var.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	• 0.25mm nokta aralığı
	• 1024x768 çözünürlükte
	87Hz tazeleme oranı
	• 16" görülebilir alan
	• AccuColor yazılımı ile Windows üzerinden monitör ayarlarını yapabilmek
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	Performans
	Üretim Kalitesi
	Fiyat/Performans
	Ergonomi
	GENEL

# Diamond SupraMax USB 56e

Bilgi için

İthalat: Multimedya, Karma Telefon: (212) 216 45 68, (212) 239 32 00 Fiyatı: 91\$

**LEVEL**  
Performans

**M**odemler konusunda ki favori firmalarından Diamond nihayet USB veriyolunu kullanan bir model geliştirdi. Aslında USB modemler hiç de yeni sayılmazlar. Ancak nedense pek çok firma USB modemleri oldukça geç sürdü piyasaya. Halbuki ki USB modemler pek çok özellikleriyle günümüzün COM portundan bağlanan external modemlerinden daha iyi. Öncelikle bir adaptöre ihtiyaçları yok. İhtiyaçları olan bütün gücü USB veriyolu üzerinden alabiliyorlar. Bu da ortalıktan bir adaptör ve bir kablunun azalması anlamına geliyor. İkinci avantaj USB'nin daha yüksek veriyolu ve daha gelişmiş PnP özellikleri sayesinde hem daha kolay kuruluyor hem de daha verimli çalışıyor olması. Bir başka özellikleri Machintosh'lara da bağlanabilmeleri. Ve belki de en önemli USB veriyolunu kullandıkları için çakışma yaratmamaları. Genelde



modemler en sık çıkan donanımlardır.

SupraMax USB tüm bu özellikleri Diamond'ın modemler konusundaki başarısı ve deneyimiyle birleştiriyor. Ortaya çıkan sonuç ise bugüne kadar gördüğümüz en iyi modemlerden biri. SupraMax USB'de beni rahatsız eden tek şey sesinin pek alışıldık çıkması oldu. Ancak V90 ve 56Kflex standartlarını destekleyen modemin bağlantı hızı ve bağlantının kopmaması olarak çok iyi bir performans sergiliyor.

SupraMax USB'nin görünümü ve ebatları da Diamond'ın önce-

ki modellerinden iyi.

Bu yeni model tamamen şeffaf.

Bunda aynı zamanda Mac uyumlu olmasının

etkisi büyük (zaten Mac'ler yüzünden

donanım dünyası komple transparan'a döndü). Ancak Laser Printer ve hoparlör gibi kötü örneklerin aksine SupraMax USB'nin şeffaf görüntüsü çok hoş. Modemin üzerinde sadece dört led bulunuyor. Bunlar power, hatta, veri transferi ve veri alma ledleri. Üzerinde sadece dört led bulunması başta bir dezavantaj gibi gözükse de SupraMax USB'yi kullanırken diğer led'lere ihtiyaç duymadığımız hissettirir.

### LEVEL'in Yorumu

Diamond SupraMax USB benim için şu an piyasada ki en iyi

modem tercihi. Bu yüzden onu Süper Sistem'e almayı uygun buldum. Ancak bu eski 56K modemlerinizi değiştirmeniz gerektiği anlamına gelmiyor. Her ne kadar SupraMax USB daha iyi olsa da modemler için maksimum performansı uzun süre önce yakaladığımızdan eski 56K modeminizi upgrade etmek 33.6K'dan 56K'ya olduğu gibi çok net bir performans artışı vermeyecektir.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
<b>Teknik Özellikler</b>	
USB veriyolu	
Teleskretör olarak kullanılabilir	
Fax yollayabilme	
V90 ve 56Kflex standartları	
LEVEL KARNESİ	
<b>Teknoloji</b>	8
<b>Performans</b>	9
<b>Üretim Kalitesi</b>	9
<b>Fiyat/Performans</b>	7
<b>Yazılım Desteği</b>	9
<b>GENEL</b>	8,70

# Leadtek WinSurf USB

Bilgi için

İthalat: Turcom Telefon: (216) 330 57 83 Fiyatı: 65\$

**E**kran kartları konusunda iyi bir çizgi tuturan Leadtek şimdi de modem pazarını zorluyor. Leadtek'in asıl üzerinde durduğu modemi WinSurf USB oldukça kompakt bir ürün. Ebatları oldukça küçük. Zaten Leadtek'in ürünler ilgili sloganı bu: "most compact and smartest modem". Dediğim gibi bunu kompakt kısmına gönülden katıyorum. Ancak smartest kısmı için aynı şeyi söylemek zor. Softmodem dediğimiz işlemci desteği ile çalışan WinSurf USB'nin bu yüzden bir iki eksiği var.

Önce Soft-modem'i açalım. Modemlerin bir kısmı tüm işlemleri kendi donanımı üzerinden yapar. Bazı modemler de işlemlerin bir bölümünün yazılım yoluyla işlemci tarafından yapılması yoluyla çalışırlar.

Bu tip modemlere Soft-Modem veya Software Modem diyoruz. Bu tip modemlerin dezavantajı işlemciye ekstra güç bir-

dirmele-ri ve arama-ların daha yavaş olması. Yani Hardware bir modem bir numarayı diyelim ki 10 saniyede çeviriyorsa Software modem bu işi 15 saniyede yapıyor. Faydaları ise çok daha hesaplı olmaları. Bunun dışında önemli bir dezavantajları yok.

WinSurf USB'nin küçük tutulabilmesi için üzerindeki fonksiyonlardan bir kısmı sistemin kendisine kaydırılmış. Mesela üzerinde power dışında bir led yok. Ancak Virtual Panel isiminde ki yardımcı program üzerinde bu led'ler simüle edilmiş. İkinci bir değişiklik de modemin hoparlörü olmaması. Bunun yerine çevirme ve bağlantı seslerini hoparlörden takip ediyorsunuz. Bu bazı açılardan



iyi bazı açılardan kötü. Mesela analog hatta Internet'e bağlanmak için uğraşırken bir yandan

da müzik dinliyorsanız bu oldukça can sıkıcı.

Diğer yandan sesler hoparlörden çıktığı için diğer modemlerin vızıldanmalarına göre çok daha katlanılabilir.

Bağlantı ve hız konusunda WinSurf USB'nin her hangi bir eksisini görmedik. Oldukça performanslı olarak çalıştı. Ancak arama süresinin uzun olması analog hatlarda hat düşürme sürenizi bir süre uzatabilir.

### LEVEL'in Yorumu

WinSurf USB'nin en büyük avantajı fiyatı. 65\$ bir USB mo-

dem için oldukça iyi. Aynı sayfada incelediğim Diamond SupraMax'ın teknik özellikleri ve performansına sahip olmasa da fiyat olarak ondan daha cazip olduğu kesin. Ayrıca teknik eksikliklerin kalitesizlik anlamına gelmediğini unutmayın. WinSurf USB, kaliteden ödün vermeden bir iki teknik özelliği feda ederek daha alınabilir bir ürün yaratmış.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
<b>Teknik Özellikler</b>	
USB veriyolu	
Teleskretör olarak kullanılabilir	
Fax yollayabilme	
V90 ve 56Kflex standartları	
LEVEL KARNESİ	
<b>Teknoloji</b>	6
<b>Performans</b>	6
<b>Üretim Kalitesi</b>	8
<b>Fiyat/Performans</b>	8
<b>Ergonomi</b>	7
<b>GENEL</b>	7,70

# Hauppauge WinTV USB

Bilgi için

İthalat: Bilgitaş Telefon: (212) 275 10 70 Fiyatı: 134\$

**B**u ay USB cihazlarda bolluk var. Artık bütün çevere birimlerinin USB'ye geçişine alıştık. Ama bugüne kadar bilgisayarın içinde PCI yuvalarında görmeye alıştığımız bileşenlerin USB veri yolunu kullanarak kasanın dışına çıkması ilginç. Bunlardan sonuncusu TV kartları. Ve TV kartlarını kasanın dışına çıkaran firma ise Hauppauge (Hopak okunuyor, Kender asası gibi).

WinTV USB, kolay kurulan oldukça güzel çalışan bir cihaz. Aslında kullandığı veri yolu dışında standart bir TV kartından bir farkı yok. TV kartlarının sahip olduğu tüm bileşenlere sahip. Sadece opsiyonel olarak düşünülen FM Tuner bizim incelediğimiz modelde yoktu. Şeffaf olması (bu Macintosh'çuların elimden çekeceği var) sebebiyle içini oldukça rahat görebiliyorsunuz.

Peki WinTV USB'nin standart PCI TV kartlarına göre bir üstün-



lüğü var mı? Elbette... Öncelikle kasanızın içinden bir PCI yuvasını boşaltmış oluyorsunuz. Ayrıca ekran kartının kasanın dışına çıkması onun kasanın içindeki manyetik alanlardan etkilenmeyeceği anlamına geliyor. Peki bunlar gerçekten önemli kazanımlar mı? Bence değil. Çünkü USB cihazlar sayesinde PCI slotlarımız zaten hemen hemen boşaldı. Manyetik alanlardan dolayı kazanacağımız görüntü kalitesi ise sözünü etmeye değecek kadar ciddi değil.

Öyleyse WinTV USB'nin üretim mantığı ne? Sadece kurulum kolaylığı. Eğer PCI bir ekran kartı alırsanız bunun yüklenmesi için ya siz kolları sıvamalısınız ya da bilgisayarınızı sırtlayıp bir bilgisayarı

yarıcıya götürmelisiniz. Ancak WinTV USB ile böyle bir sorunuz yok. İşten eve gelirken bir tane alıp hemen o akşam kullanmaya başlayabilirsiniz. Vidalarla veya aldıkları sistemi bir haftadan önce teslim etmeyen Teknik Servis elemanlarıyla uğraşmanıza gerek yok. Bu özellikle donanım bilgisi zayıf olan kullanıcılar için büyük bir kolaylık. Çünkü kimi satıcılar 80-90\$'a sattıkları ekran kartını takmak için 20-30\$ ücret talep ediyor. Ayrıca bilgisayarınızın sorunsuz çalışan parçalarının bilinçsiz teknik servis ellerinde heba olması işten bile değil.

### LEVEL'in Yorumu

Hauppauge piyasadaki TV kartı üreticileri içinde en prestijli olanı. WinTV USB'de bu kaliteyi kolayca görebilirsiniz. Yüksek performanslı ve sorunsuz çalışan bir ürün WinTV USB. Ayrıca berabe-

rinde gelen yazılımlar rakiplerinden çok daha iyi. Ancak onu özel kılan çok kolay kurulabilmesi. Eğer yeni bir bilgisayar arıyorsanız PCI veriyolunu kullanan bir model daha mantıklı olacaktır. Ancak upgrade yapıyorsanız ve kendi kartlarınızı takamıyorsanız WinTV USB size en az sorun yaratacak TV Tuner.

### Teknik Özellikler

USB veriyolu  
16 kanal PIP  
Stereo Line-out  
Teletext

### Teknoloji

Performans

Üretim Kalitesi

Fiyat/Performans

Yazılım Desteği

Ergonomi

GENEL

8  
8  
8  
6  
9  
9  
8/10

# Sony CPD-L150

Bilgi için

İthalat: 4K, Empa, Karma Telefon: (212) 259 38 00, (212) 599 30 50, (212) 239 32 00 Fiyatı: 1650\$

**T**FT monitörler konusuna ufak ufak girmemiz gerekiyor. Çünkü şu an için her ne kadar CRT monitörlere göre oldukça dezavantajlı gözükseler de monitörlerin geleceği onlar. Bundan 10 sene sonra hepimiz TFT monitör kullanıyor olursak hiç şaşmayız.

CPD-L150 Sony'nin oldukça standart bir modeli. 15"lik TFT monitör için orta seviye tanımlamasını yapmak hiç de yanlış olmaz. Bu arada dikkatimizi çekmek istiyorum. TFT monitörlerle klasik CRT monitörler arasında boyut hesapları farklı yapıyor. 15" bir TFT monitör tam olarak 15" anlamına gelirken 17"lik bir CRT monitörün gerçek ebatı 15.6" ile 16" arasında değişiyor. Yani 15"lik bir TFT monitörün ebat olarak karşılığı 16" CRT oluyor.

CPD-L150'nin en büyük avantajı elbette ki az yer kaplaması. Zaten TFT monitörlerin genel mantığı bu. Ayrıca çok daha az



elektrik tüketiyorlar.

Ancak pek çok dezavantajda söz konusu. Bunların başında elbette fiyat geliyor. 1650\$'lık fiyatıyla CPD-L150 bu sorunu aşmaktan uzak gözüküyor. Diğer bir sorun monitöre karşıdan bakmadığınız zaman görüntünün silikleşerek bozulması. CPD-L150'de bu sorun oldukça aşılmış. Elbette ki halen en güzel görüntü için monitöre tam karşıdan bakmanız gerekiyor ancak yaklaşık 120 derece bir açıdan görüntüyü sorunsuzca algılamak mümkün.

CPD-L150'nin sol tarafında bulunan ayarlar oldukça kullanışlı. Yine TFT monitörlerin genel bir özelliği olan AutoImage Set yeteneği ile tek bir tuşla monitörün hizalama ve ebat ayarlarını yapmak mümkün. Ancak CPD-L150'nin bir hatası olarak bu ayarları yaptığınızda Phase etkisi ile karşılaşabiliyorsunuz. Phase görüntü üzerinde faz çakışmaları yüzünden oluşan ve bütün ekrana homojen olarak dağılan küçük dalgalanma hareketleri. Bu yüzden AutoImage Set komutunu verdiğinizde ardından Phase ayarını düzeltmeniz gerekiyor. CPD-L150'de gördüğümüz bir diğer eksi yan da oyunlarda AutoImage Set'in başarsız olması.

### LEVEL'in Yorumu

XGA Aktif Matris ekranı ile CPD-L150'nin görüntüsü üst seviye CRT'leri aratmayacak düzeyde. Ayrıca ergonomik kolaylıkları

insana pozitif enerji aşıyor. Ancak monitöre verecek 1650\$'ın varsa piyasada sizi bekleyen şahane 21" CRT monitörler var. Ama geleceğin teknolojisine şimdiden sahip olmak veya stile verilen aşırı önem gibi sebepler sizi bir TFT monitöre zorluyorsa CPD-L150 oldukça kaliteli bir ürün.

### Teknik Özellikler

XGA TFT Active Matrix LCD Ekran  
15" net görülebilir alan  
• 1024x768 çözünürlükte sanıyede  
85Hz, kazzelme oranı  
• Digital Flicker ve AutoImage Set teknolojileri

### Teknoloji

Performans

Üretim Kalitesi

Fiyat/Performans

Ergonomi

GENEL

7  
7  
7  
3  
9  
8/10



## System Information'ın Faydaları

Genelde gözardı edilen bu araç ile gelişmiş kullanıcıların hayatı oldukça kolaylaşıyor.

**B**u ay Ace's Zone'da Ekran kartı sürücülerinin ince ayarlarına değinmeyi planlıyordum. Ancak ekran kartı testleri beni yeterince bunalttığı için başka bir konu işleme karar verdim. Ve aklıma Windows'un tüm bileşenleri içinde gelişmiş bir kullanıcıyı en çok mutlu eden, Microsoft System Information (Sistem Bilgisi) geldi. Bu harika araç nedense Windows bileşenleri içinde en az bilinendir.

Öncelikle SI'nı yeniden başlatayım. SI, Start (Başlat) menüsünde Accessories (Donatılar), System Tools (Sistem Araçları) altında bulunuyor. Eminim ki pek çoğunuz

mak, Device Manager'dan (Aygıt Yöneticisi) çok daha kolay, ve üstelik hem daha detaylı, hem de derli toplu. Burada ki asıl önemli bilgilerden biri de o an çalışmakta olan program ve servislerin listesi. Burada bulacağınız liste Ctrl-Alt-Del ile ulaştığınız menüde gözükmeyen şeyleri gösterdiği gibi her programın kaynak exe'sini ve hangi program grubuna dahil olduğunu da gösteriyor. Ancak unutmayın ki tüm bu anlattıklarım bilgi almak içindir, yani bu değerlerin hiç biri üzerinde buradan ayarlama yapamazsınız.

SI'ni cazip kılan asıl özelliği ise Tools menüsü altında gizlidir. Bu menü altında Run (Çalıştır) komutu haricinde başka bir yerden erişilemeyen 7 araç bulunuyor. Böylece ana menü de gördüğünüz değerleri değiştirebileceğiniz araçlarda el altında oluyor. Bu araçlar sırasıyla,

### Dr. Watson

Bu araç sisteminizde o an herhangi bir sorun olup olmadığını denetliyor. Daha sonra çıkabilecek sorunlarla ilgili önceden tavsiyelerde bulunabilen bu aracın bu yeteneği ne yazık ki çok zayıf. Ayrıca Dr. Watson yardımı ile sisteminizin o anki durumunu (çalışan sürücüler vs.) bir log dosyası olarak kaydederek daha öncekilerle karşılaştırabilirsiniz.

### System File Checker ve Registry Checker

Türkçe adlarıyla Sistem Dosyası Denetleyicisi ve Kayıt Tarayıcı. Bu araçlar sistem dosyalarınızı kontrol edip yedekliyor. Ayrıca bu araçlarla yedekleri restore etmeniz de mümkün.

### DirectX Diagnostics Tool

DirectX dosyaları hakkında bilgi almanızı sağlayan, bir iki küçük ayar sunan bu aracın en büyük yararı şüphesiz Direct X'den kaynaklanan sorunları tespit edebilmenizi sağlamasıdır.

### Automatic Skip Driver

Otomatik Sürücü geçme aracı,

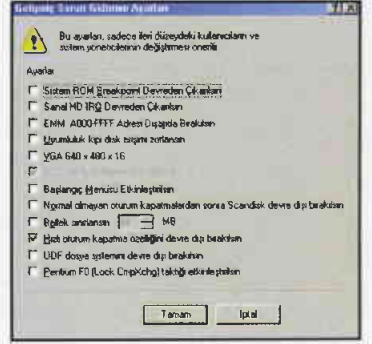
bu araç Windows çakılmalarından bir kısmını tespit edip size konuyla ilgili az çok ayrıntılı bilgi verebiliyor. O yüzden sebebini bilmediğiniz çakılmaların ardından buraya bakmakta fayda var. Ayrıca bu cihaz yardımıyla Windows'un kilitlenmelere sebep olan bu eylemleri bir daha ki sefere otomatik olarak atlamasını sağlayabiliyorsunuz, ancak bu işlevin bugüne kadar işe yaradığına şahit olmadım.

### Version Conflict Manager

Sürüm Çakışma Yöneticisi, bu cihaz da Windows'un farklı sürüm ve dil çeşitlerinden dolayı oluşan sorunları tespit etmeye yardımcı. Ben İngilizce sistem kullandığımdan şu ana dek böyle bir problemle karşılaşmadım. Ama Türkçe işletim sistemi kullanan arkadaşların başına arasına gelen bir problemidir. Yüklenen yeni bir sürücü veya yazılım, sistem dosyalarından birini diğer bir dildeki sistem dosyasıyla değiştirir ve bu uyumsuzluk sorun çıkarır. İşte bu araç bu dosyaları tespit etmenizi ve işletim sistemi ile aynı dil ve versiyondaki orjinal dosyaları geri yüklemenizi sağlıyor.

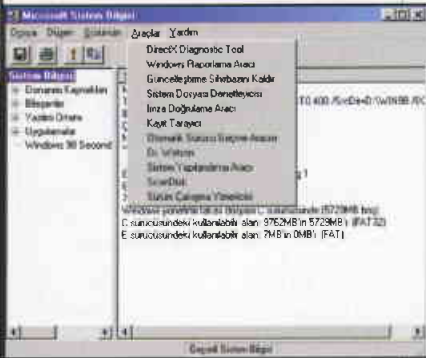
### System Configuration Utility

Sistem Yapılandırma Aracı, en iyisini sona sakladım. Run'dan "Msconfig" komutu girilerek de ulaşılabilen bu araç sizin Windows üzerindeki hükümdarlığınıza sağlıyor. Özellikle bu aracın birincil görevi Windows'un nasıl açılacağını belirlemek. İlk sekmedeki Start-Up Selection (Başlangıç Seçimi) ile Windows'un nasıl açılacağına karar verebilirsiniz. Benim size tavsiyem Selective Start-up'ı (Seçmeli Başlangıç) seçmeniz. Böylece Windows'un açılışında nelerin yüklenip nelerin yüklenmeyeceğine karar vererek açılış hızlandırabilirsiniz. Selective Start-up'ı seçtikten sonra kesinlikle aşağıdaki seçeneklerden birini Unselect yapmayın. Çünkü bu Windows'un açılışında o sistem dosyasını okumamasına ve hata yap-



masına yol açar. Bunun yerine Selective Start-up'ı seçtikten sonra tek tek dört sistem dosyasına ait sekmeleri dolaşarak gereksiz ve açılış yavaşlatacak komutları bulmak ve yanlarındaki tik işaretini kaldırmak. Son olarak da en son sekmeden otomatik olarak Windows ile birlikte çalışan programları denetleyip gereksizlerinin yanındaki tikleri kaldırabilirsiniz.

İçinizden bir çoğunuz, ben bunları zaten Sysedit ve Regedit ile yapılabiliyorum, demiş olmalısınız. Ancak bunları msconfig'den yapmanın çok büyük bir avantajı var, o da kaldırdığınız ayarları geri döndürmek aktif hale getirebilmeniz. Mesela Win.ini'den komple bir komut paragrafını atmaktayorsunuz. Bu paragrafı ya bir txt dosyasına kopyalamalısınız ya da Win.ini'nin komple bir back-up'ını almalısınız. Ama msconfig sayesinde bu komutları silmeden tek bir tıklama ile kaldırabilir ve istediğiniz bir etki oluşturmuşsa yine bir tıklama ile geri koyabilirsiniz. Çünkü msconfig komutlarını silmek yerine Windows'un onları okumaması prensibi ile çalışıyor. Ayrıca msconfig'in General sekmesindeki Advanced ile açılan menü pek çok faydalı ayar taşıyor. Mesela her açılışta Start-up menüyü gösterme, her çıkışın ardından Scandisk yapılımasını engelleme, Fast Shutdown'ı Enable etme gibi. Ancak unutmayın ki bunlar tehlikeli ayarlar ve ne olduğunu bilmediğinizi kurcalamamanız gerekiyor. Ayrıca çok ama çok dikkatli oluyorsunuz. Neyse gelecek ay gelişmiş ekran ayarları ile görüşmek üzere.



bu klasöre Disk Defragmenter veya ScanDisk için girmiş ama bu küçük hazineyi keşfetmemişsinizdir.

### Peki SI'nın işi ne?

Adından da anlaşılacağı gibi sisteminizle ilgili size ayrıntılı bilgi vermek. Açıkçası işletim sisteminize ait size gerekli olabilecek hemen hemen tüm bilgilere buradan kolayca ulaşabilirsiniz. Mesela IRQ ve DMA ayarları, yüklü olan audio ve video codec'leri, port, sürücü, bağlantı noktası ve çevre birimlerimize ait tüm detaylar, o an çalışmakta olan tüm programların ayrıntıları ve bugüne kadar yapmış olduğunuz Windows Update'lerinin (Windows Güncelleme) listesi gibi. Mesela yüklü olan Codec ve Windows Update'leri gibi önemli bilgilerin bir çoğuna başka bir yerden erişme şansınız yok. Ayrıca donanımlarınıza ait bilgilere buradan ulaş-

# 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

<b>İşlemci</b>	Intel Celeron 466 Empa/Datagate Fiyatı: 85\$	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 275\$	AMD K7 700 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 310\$
<b>Anakart</b>	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 78\$	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 78\$	Asus K7-V Boğaziçi, Çizgi Elektronik Fiyatı: 142\$
<b>Bellek</b>	64MB SDRAM Fiyatı: 55\$	128MB SDRAM Fiyatı: 135\$	256MB SDRAM Fiyatı: 270\$
<b>Hard-disk</b>	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı: 126\$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 215\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 275\$
<b>Ekran Kartı</b>	PixelView TNT2 Ultra Multimedya Fiyatı: 116\$	Creative 3D Blaster GeForce Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 225\$	Winfast GeForce DDR PLUS Turcom Fiyatı: 310\$
<b>Monitör</b>	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 340\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855\$
<b>CD ve DVD-ROM</b>	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 55\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 130\$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 160\$
<b>Ses kartı</b>	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209\$
<b>Modem</b>	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$
<b>Kasa</b>	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 83\$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 79\$
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 90\$
<b>Hoparlör</b>	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı: 152\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 295\$
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
<b>Toplam fiyat</b>	<b>841\$</b>	<b>1833\$</b>	<b>3081\$</b>

#### Yan Ürünler

<b>TV kartı</b>	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyatı: 51\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 87\$	Hauppauge TV Bilgişat Fiyatı: 141\$
<b>Yazıcı</b>	HP 710C HP Fiyatı: 141\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 205\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 420\$
<b>Tarayıcı</b>	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 289\$
<b>CDRW</b>	Ricoh 6424 Multimedya, Ufotek Fiyatı: 218\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 263\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 263\$
<b>Web Kamerası</b>	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

#### Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgişat	(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	Telliöglu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	Turcom	(216) 330 57 83

# Teknik Servis

## Selamlar,

Dergide en çok okuduğum yer birçok arkadaşım gibi donanım bölümü. Fakat canımızı sıkan bazı yerler var bu bölümde. Mesela donanım pazarında kendimize göre bir bilgisayar aradık. Ama her ne kadar iyi bile olsa bilgisayar alacak birinin tercihi AMD değil %80 Pentium III olur. Deyeceğim şu ki; hadi Süper'i arıladık ama bari İdeal sisteme şöyle güzel ve yaygın bir sistem yazın. Şimdi bana "almak zorunda değilsin" diyeceksin ama bize faydalı olmak istiyorsan bunun böyle olması gerekiyor. Size birkaç küçük sorum olacak:

1) Çoğu insan bilgisayarına Sound Blaster Level takıyor ve bu kartların en iyisi olduğunu biliyoruz. Fakat bu kartların yanında aldığımız hoparlörleri bilinçsizlik sonucu iyi seçemiyoruz. Jazz GameBeast adlı hoparlörler Live! Player kartının özelliklerini verebilir mi?

2) Bu yaz yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Ekran kartını GeForce mu alsam yoksa TNT 2 Ultra alıp yeni GeForce versiyonları için biraz daha beklesem mi?

3) DVD olarak Pioneer 10X mi daha iyi yoksa Creative 8X mi?

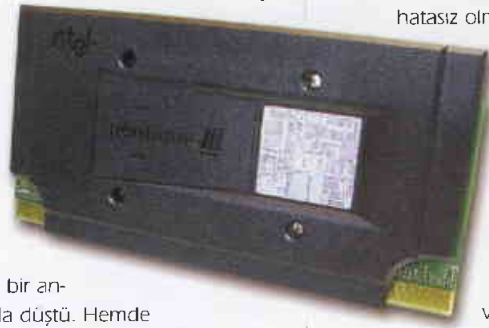
4) Ana kart olarak Abit mi yoksa Asus mu alsam? Tavsiye ettiğiniz markanın hangi modeli en iyisidir?

**LEVEL** Bu ay cevapladığım mektuplar içinde beni en çok mutlu eden bu oldu. Donanım bölümünü dikkatle takip eden ve eleştiriler getiren birilerini görmek çok güzel. Ama bu mektubu sevmemin asıl sebebi bu değil. Zaten açıklamayı düşündüğüm ve oldukça dolu olduğum bir konuya parmak basması.

Evet geçen ay ideal sistemimizden Pentium III'ü çıkarıp yerine Athlon koymayı uygun buldum. Bu bir hataydı. Ama bu hataya düşmemin sebebi giriş yazısında da değindiğim piyasaamızın içler acısı hali. İdeal sistemde Pentium III kullanmak istemedim, çünkü o yazıyı yazdığım sı-

rada Pentium III 500'ler fahiş denilebilecek bir fiyattan satılıyordu. Geçen ay haberler kısmında değindiğim gibi işlemci dar boğazı yüzünden Pentium III 500MHz'ler 280\$ seviyesinden 400\$ üzerine çıkmıştı. Halbuki Athlon 500'ün fiyatı 200\$'dı. Yani Pentium III'ler iki kat daha pahalıydı. Böyle bir durumda Pentium III'ü önermem mantıksız olurdu. Kendime bir bilgisayar alacak olsam ben de daha yavaş bir işlemciye iki kat para vermem.

Ama sonra ne oldu? Dergi piyasaya çıkmadan bir iki gün önce işlemci dar boğazı kalktığı gibi Pentium III'lerin fiya-



tı bir anda düştü. Hemde 500MHz'lik model 200\$ seviyesine yani Athlon 500MHz ile aynı fiyata genledi. Ardından 500 ve 550MHz'lik modeller piyasadan kalktı ve en düşük hızda ki Pentium III, 600MHz'lik model oldu ve fiyatı sadece 275\$'dı. Üstelik bunlar sadece iki gün içinde yaşandı. Sonuç itibarıyla bizim Donanım Pazarı daha piyasaya çıkmadan geçerliliğini yitirdi. Açıkçası geçen ay içinde bir bilgisayar alacak olsam tercihim Pentium III 600MHz olurdu.

Aslına bakarsanız bunlar bizim piyasada sık sık yaşanan şeyler. Böyle bir durumda kalmamak için Donanım Pazarını hep son güne kadar saklıyorum ve bütün dergide hazırlanan son sayfa oluyor. Böylece burada ki öneriler tazeliğini koruyor. Yani siz dergiyi aldığınızda Donanım Pazarı hazırlanmalı sadece bir hafta olmuş oluyor. Ve maalesef bundan daha iyisini yapmak mümkün değil. Açık konuşmak gerekirse ben bu noktada kendimde hata görmüyorum. Peki hata kimde? Elbette Intel'de. Dünyada ki

hemen hemen bütün PC'lere işlemcisini sokmayı başaran bu büyük dev bugün AMD ile girdiği yarış sonucu hata üstüne hata yapıyor. Eğer Intel gibi büyük bir firma işlemci darboğazı, fiyat dalgalanmaları gibi kullanıcıyı bire bir etkileyen ciddi sorunların önüne geçemiyorsa durup kendi isminin taşıdığı anlam, piyasa ve kullanıcılar üzerindeki prestiji, taşıdığı ciddi sorumluluklar üzerine bir daha düşünmeli. PC piyasasının bugünlere gelmesinde en büyük paya sahip olan isim kesinlikle Intel'dir. Bunu kimse yaşıyamaz. Ama bu ona hata yapma hakkı tanımaz, tam tersine

hatasız olmaya mecbur eder. İçimizi döküp geçmiş ayın sorunlarına açıklama getirdikten sonra diğer sorunlarına geçelim. 1- Evet SB Live! en çok tutulan ses kartı. Ve

başarıyla tespit ettiğin gibi piyasada ki hoparlörlerin %90'ı bu ses kartına yakışacak seviyede değil. Sen hangilerini tavsiye edersen dersiniz daha önceki hoparlör incelemelerine ve Donanım Pazarına göz atabilirsiniz. Neyse ki Pazarımız işlemci dışındaki diğer konularda bu denli risk taşıyor. Jazz GameBeast'e gelince, Jazz orta seviye hoparlörler konusunda en başarılı marka olsa da bu hoparlöre hangi zihniyetin GameBeast adını verdiğini merak ediyorum. Her şeyden önce dört hoparlörden oluşan bir sistemin oyuncuların ihtiyacını tam olarak karşılaması söz konusu değil. Ayrıca yan hoparlöre gömülmüş bir subwoofer oldukça kötü bir fikir.

2- Eğer bu yaz için konuşuyorsak korkarım piyasada bir TNT2 bulman mümkün olmayacak. Ekran kartlarının gelişim hızı artık baş döndürüyor ve nVidia biri bu bahar diğeri yaz sonunda olmak üzere yeni iki işlemciyi piyasaya sürmeyi planlıyor. Özetle-

mek gerekirse ekran kartları için bırak 3-4 ayı bir ay önceden plan yapmak bile çok zor.

3- Pioneer 10X salt sürücü olarak düşünüldüğünde çok daha iyi. Ancak Creative 8X'in yanında gelen Mpeg kartı şu an piyasada bulunabileceklerin en iyisi. Eğer bir soft DVD çözümü arıyorsan Pioneer 10X'i tercih etmelisin. Ancak DVD'leri Mpeg kartı ile çözürek daha iyi görüntü kalitesi elde etmeyi hedefliyorsan tercih Creative 8X olmalı. Onu Süper Sistem'e dahil etmemin sebebi de bu.

4- ABIT ve ASUS anakart piyasasını elinde tutan üç firmadan ikisi. Üçüncü firma ise Gigabyte. Bu üç firmadan birini seçmek benim için mümkün değil. Çünkü üçü de işini hakkıyla yapıyor. Ancak modeller söz konusu olunca bir ayrıma gidilebilir. Mesela ABIT BE6-II'nin ASUS P3B-F'den iyi olduğunu söyleyebilirim.

## Herkese selam,

Önce Level'in geldiği nokta müthiş. Su an elimde ilk Level'im (Kasım 97- Dedektif Firtına) alıp karşılaştırma yaptığımda kat ettiğiniz yolu tanımlamaya bir kelime bulamıyorum (biraz fazla abartım galiba). Yeni eklenen donanım köşesi müthiş (bu arada aramıza hoş geldin Tuğbek abicim). Donanım haberleri bölümünün sayfa sayısını arttırmalısınız bence. Sonra bir de oyun severleri fazla ilgilendirmeyen donanımları tanıtmazsanız yer kazanabilirsiniz. Kültür sayfaları bence de kalmalı (gerçi artık bunun tartışmasını yapmamalıyız ama) ancak biraz daha çekici, renkli ve çekici hale getirirseniz iyi olur. Önemli Not: "Okur mektupları'nı Cem abinin elinden mutlaka alın.

Bunca güzel sözden sonra pek duymak istemeyeceğiniz şeyler yazacağım. Bu son değişiklikler güzel ama bir şeyler eksik ne olduğunu bende bilmiyorum. Ama o ilk aldığım Level'da var olup da şu son sayıda olmayan önemli bir şeyler var. Bilmiyorum içimden bir his böyle diyor. Ve



en sonunda sorular.

1-Tuğbek Abicim Via'nın K7'ler için çıkaracağı yeni chip-setlerde DDR-RAM kullanılan bir modelin olacağından emin misin?

2-Piyasaya yeni girecek olan işlemciler (Via ve adını hatırlatmadığım bir firma daha Celerona rakip işlemciler sürecekler sanırım piyasaya) hakkında biraz bilgi verirmisin? Bu işlemcilerden ne beklemeliyiz ne beklememeliyiz?

3-Son olarak bir upgrade düşünüyorum (gerçi anlamışındır ama). Sistemim 200mmx, 1X anakart, Voodoo2, SB 16, 24X CD-ROM. Ne tavsiye edersin (büyük ihtimalle git yeni bir bilgisayar al dicesen ama bende zaten soru kalabalığı olsun diye sormuştum). Bu aletle yeni çıkan oyunlar çekilmez bir hal alıyor...

Ha bu arada aklıma gelmişken son bir soru daha nick'im nasıl buldunuz

### Ulaş ÇELEBİ (Powerful) Bursa/Mudanya

**LEVEL** Normalde mektupların giriş bölümlerini atarak teknik sorulara daha fazla yer ayırmaya çalışıyorum. Ama seninkini atmak haksızlık olurdu (Tabii Cem benimle aynı fikirde olmasa gerek). Cevaplarına gelince;

1-Açıkçası emin değilim. Bu kulağa hoş geliyor. Ama bunlar teknolojiyen önce global piyasa ve ekonomi gibi bir noktadan sonra bizi aşan hesaplara dayanıyor. Bu yönde söylentiler var ve bilgisayar piyasasında söylentilerin %80'i doğru çıkar. Ancak henüz kesinleşmiş bir bilgi yok.

2- VIA'nın piyasaya sürdüğü Jashua'sı ve Transmeta'nın Crusoe'sunun neler getireceği şimdilik belirsiz. Crusoe düşük performansı (öyle diyorlar ben hiç test etmedim) ve Transmeta'nın pek güçlü olmaması sebebiyle başarısız olacak gibi görünüyor. Ancak Jashua'nın şansı daha yüksek. VIA en büyük iki anakart çipseti üreticisinden biri ayrıca S3'un ciddi bir bölümüne sahip. Yani onu yaygınlaştıracak maddeli gü-

çü var VIA'nın. Ayrıca S3 ekran kartı; VIA anakart ve işlemci konusunda düşük seviye pazarı ele geçirecek güçte gözüküyor. Ancak daha fazlasını söylemek için çok erken.

3- Parça parça da olsa yeni bir bilgisayara ihtiyacın olduğu açık. Zaten bunu sen de biliyorsun. Zaten bu soruyu cevap kalabalığı olsun diye yanıtladım.

Nick'ine gelince. Bence sıfatlar yanında bir isim olmadan çok yalnız duruyorlar. Nick'in güzel ve yalnız duruyorlar. Nick'in güzel ama eksik. Yani Powerful ama Powerful ne?

### Merhaba Sinan Abi,

Ben İstanbul'dan Serhat Benim sana önemli ve acil cevaplanması gereken bir sorum olacaktı. Ben elimde olan bilgisayarımı burada söyleyemeyeceğim, elimde olmayan çeşitli nedenlerle istemeyerek de olsa satmak istiyorum. Bilgisayarımın konfigürasyonu ise PIII 500, 128mb RAM, 6.4 Hard-disk, Voodoo3 3000 16mb tv-out, sound blaster live/sanırım value, US Robotics 56K Modem, 17"Hyundai deluxscan s770, ATX kasa, 6x pioneer DVD ROM, jazz speaker 1 woof+2 kolon, mitsumi 1.44 floppy, IBM mouse ve klavye, mikrofön. Windows 98. Bilgisayarın özellikleri bu. Ben bu bilgisayar aralık ayının başında almıştım. Şimdi bunu kaç dolara satabilirim. Eğer bu önemli soruya yoğun tempo içinde zaman ayırıp cevap verebilirsen çok sevineceğim. Cevap için şimdiden teşekkürler. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

### Serhat Avcılar

**LEVEL** Bilgisayarını satmana üzülmedim. Umanım yakında daha iyisini alırsın. Ama yine de elindeki ucuza satmak zorunda kalabilirsin. Bence satmak için öncelikle çevredekiler insanları araştır. Çünkü bilgisayar mağazaları onu ucuza kapatmak isteyecektir. Ama zaten bilgisayar almayı planlayan biri için oldukça avantajlı olan bir fiyat seni de tatmin eder. Fiyata gelince, parçaların tümünün şu anki fiyatlarını bulup topla. %5-%10 bir indirim yap. Sonuçta kullanılmış ürünler. Ama senden alacak kişi %17-

%25 KDV'den de kurtulduğu için neredeyse 3/2 fiyatına alması olacak ve memnun olacak. Bilgisayarın oldukça iyi ve böyle bir parçaya müşteri bulmak pek zor olmasa gerek. Bu arada Serhat'ın e-mail'i serhatavcilar@hotmail.com. İçinizde ilgilenen olursa her halde ona yazabilir.

### Herkese Selam,

Benim bilgisayarım ayıyı yedi. Çünkü bilgisayarın ekranı tam 16 renk. Evet yanlış okumadınız. Bana yardım edin. Bilgisayar hiçbir renk ve ekran alanını kabul etmiyor. Bu konuda ne yapabiliriz? Başarılar

### Abdullah Köprüköylü

**LEVEL** Merhaba Abdullah, Panig'e gerek yok. Sorunun oldukça basit. Ekran kartının sürücülerini ya yüklemiş ya da daha sonradan bozulmuş. Diğer ama daha küçük bir ihtimal de Windows'un bir sorunu yüzünden sürücülerin düzgün çalışmaması. Yapman gereken mevcut sürücülerini kaldırıp ekran kartını baştan tanıtmak. Eğer tüm sürücü yüklemeye çalışırsan başarısız olursa Windows'u baştan kurmayı dene.

### Selam ben Eren.

Mart ayının Level dergisindeki Voodoo3 3000'lerin overclock edilme yazısını okudum ve fan işlemini yaptım. Fakat overclock programını yükleyemedim bunun için bana bu programı yükleyebileceğim başka bir site adresi veya programı e-mail'ime gönderebilir misiniz. Gönderirseniz çok ama çok sevinirim.

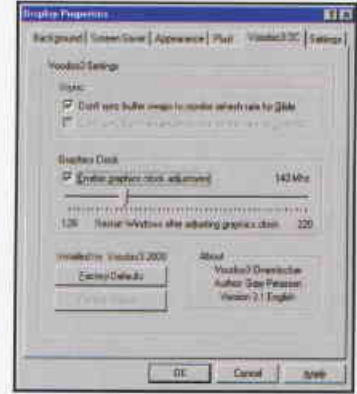
**LEVEL** Merhaba Eren, Ne desen haklısın. Senin de fark etmiş olduğun gibi Voodoo3'leri overclock etmeye yarayan bu araç söz konusu siteden kaldırılmış. Sebepini bilmiyorum. Aslında bu tip dosyaları kendi sitemize koymayı istiyordum. Ama bildiğiniz gibi sitemiz aylardır kapalı. Ama yetkililerden (ki bu yetkili bizzat Sinan oluyor) aldığım bilgiye göre sitemiz siz bu satırları okuduğunuz sırada açılmış olacak. Ben de dolayısıyla bu aracı sitenin içindeki Donanım kısmının altına yerleştireceğim. Ayrıca

bundan sonra bu tip ek şeylerin hepsini burada bulabileceksiniz. Ancak sitenin açılmasında bir aksama olursa biraz beklemen gerekecek. Yine de site açıldığı gün dosyanın orada olacağına söz verebilirim.

### Selam,

Bende Creative Ge-force ekran kartı var. Acaba nVidia'nın driver'larını kullanırsam yoksa Creative'inkini mi? Lütfen dergide veya e-mail yolu ile cevaplarınız sevinirim.

**LEVEL** Güzel soru. Bu diğer teknik editörlerle sık sık tartıştığımız bir konu. Ne yazık ki pek çok ekran kartı üreticisi sürücüler üzerine kafa patlatmaya yanaşmıyor. Tek yaptıkları nVidia'nın sürücülerini alıp üzerine logolarını basmak. Bu durumda üreticinin lo-



golu sürücüsü yerine nVidia'nın daha yeni olan sürücülerini kullanmak mantıklı. Ancak işi daha ciddi yapan üreticilerin sürücülerini kendi kartları için optimizasyonlar ve ek özellikler taşıyabiliyor. Bu durumda üreticinin sürücüsünü kullanmak doğru olur. Sonuçta bu üreticiler nVidia her yeni sürücü çıkardığında bunun üzerinde oynamalar yapıp kendi sürücülerini çıkarıyor ve bir iki ay gecikmeli de olsa web sitelerinde yayınlıyorlar. Bence Creative bu ikinci tip üreticilerinden. Yani orijinal sürücülerini kullanman bence daha mantıklı. Ancak her geçen gün kartlar ve sürücüler bir birine daha çok benziyor ve üreticinin kendi sürücülerini anlamını daha fazla yitiriyor. Bu yüzden ekran kartıyla ilgili sorunlar yaşarsan; mesela bazı yeni oyunlarda hatalar oluşursa referans sürücülerini deneyerek bu yeni sürücülerin sorunu giderip gidermediğini kontrol etmeni tavsiye ederim.

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı  
(Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Safiye Sultan  
\*Ann Chamberlin'inikilâo Yayinevi
2. Resimli Dünya  
\*Nedim Gürsel/Can Yayınları
3. Çalman Mektup  
\*Edgar Allan Poe/Dost Yayınları
4. Patasana  
\*Ahmet Ümit/Öm Yayinevi
5. Tristram Shandy  
\*Laurence Sterne/Yapı Kredi Yayınları
6. Füreya  
\*Ayşe Kulin/Reims Kitabevi
7. Veronika Ölmek İstiyor  
\*Paulo Coelho/Can Yayınları
8. Marquis de Sade'in Uşağı  
\*Nikolaï Frobenius/Güncel Yayıncılık
9. Proust Yaşamıncı Nasıl Değiştirebiliriz?  
\*Alain de Botton/Sel Yayıncılık
10. Yaşlı Adam ve Bürokratlar  
\*Mircea Eliade/İthaki Yayıncılık

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü  
(Kaynak: www.billboard.com)

1. Supernatural \* SANTANA
2. Dr. Dre - 2001 \* DR. DRE
3. Christina Aguilera \* CHRISTINA AGUILERA
4. Devil Without a Cause \* KID ROCK
5. Eurotop \* EIFFEL 65
6. On How Life Is \* MACY GRAY
7. All The Way... A Decade Of Song \* CELINE DION
8. Fly \* DIXIE CHICKS
9. Grammy Nominees 2000 \* Çeşitli Sanatçılar
10. And Then There Was X \* DMX

Dünyaca ünlü Amerikalı gitar virtüözü Steve  
Vai'in Avrupa turnesi İstanbul'da sona eriyor.

Aslında Yunanistan'da bitecek olan turneye son anda eklenen İstanbul'daki konser 21 Nisan Cuma akşamı Bostancı Gösteri Merkezi'nde gerçekleşecek. Biletlerin 10 Milyon olduğu ve yas sınırı bulunmayan konserde Steve Vai'den önce bir de Türk grup sahneye çıkacak.



Yaptığı müzide güvenenlerin seyirci, firmalar ve eleştirmenler ile yüz yüze geldikleri Roxy Müzik günlerinin 5. 'si için geri sayım başladı. Katılmak için son başvuru tarihi 14 Nisan olan organizasyonun finalleri ise 9-10 Mayıs tarihleri arasında gerçekleşecek. Slogan ise aynı: Kaliteli Müzik, Kolları Sivayın! (Bilgi için: www.roxy.com.tr)

Kültür Sayfalarımızdan dergimize ilgili öğrenmek isteyebileceğiniz bir haber de Sinan'ın askere gidiyor ve Cem'in Yazı İşleri Müdürlüğü görevini üstleniyor olmasıdır. Sinan'a hayırlı teskereleler, Cem'e de sabır ve sağlık diliyoruz. Umarız bu ikiliyi kısa süre sonra tekrar birlikte çalışırken görebiliriz.

## Eyvah! Yine Kızlar Kazandı Cem Şancı

A y yine gözlerim doldu sayın okuyucularım. Aramızdan birinin böylesine ünlü olması beni nasıl duygulandırıyor, nasıl gururlandırıyor anlatamam size. Tabii ki yüce insan Cem'den bahsettiğimi anladınız, öyle değil mi? Bu kişi bir seneden beri dergimizde yazı yazması yetmiyormuş gibi, bulunduğu her boş vakitte kitap yazarak hepimizden daha çalışkan olduğunu ispatlamaya çalışıyor sanırım. Şimdiye kadar yayınlanan iki kitabı ve yolda olan üçüncü kitabıyla edebi literatüre geçen Cem, şöhret basamaklarını istemediği bir hızla tımanıyor.

Eyvah! Yine Kızlar Kazandı, Cem'in ilk kitabı. Daha önce ikinci kitabı olan Kızlar Etrafta, Başımız Belada'yı bu sayfalarda incelemiştik. O zaman neden ilk kitabını incelemek zorunda hissediyoruz kendimizi? Bu sayfalarda hep en son kitaplar, filmler ve albümler incelenmiyor muydu? Sorun şu ki, bu arkadaşımızın kitapları yok satıyor. Eyvah! Yine Kızlar Kazandı da Türkiye'deki birçok romanın eriş-

mediği bir başarı elde ederek, ikinci basımını yapıyor. Kitabın konusuna gelince... Konuyu biliyorsunuz zaten, Cem'den dolayı. Yine kızlarla, ama sadece hakeden kızlarla ölümüne uğraşan zeki bir genç var: Cem Nişancı. Lise günlerinden başlayarak, amatör gazetecilik yaptığı üniversite hayatına değin geçen olaylarda, kendini bir şey sanan kızların yanı sıra, geri kafalılarla, kafası çalışmayanlarla ve hakeden herkesle uğraşım mütahş kumpaslar kurmayı ve bu şekilde bu insanlara hakettikleri dersi vermeyi kendine görev edinmiş, kendi halinde bir öğrenci. Ama olayların akışı o kadar komik, o kadar kötü rastlantılar en olmadık zamanda gerçekleşiyor ki, romanı okurken bazı anlarda "Pes yani bu kadar da olamaz!" diyesi geliyor insanın. Ama aynı çarkın dışılleri arasında geçmiş insanlar bilirler, bu kadar da olabiliyor. Bu arada, gerçek aşkı bulduğuna inanan Cem, araya giren yüzlerce engel, yanlış anlama ve felaket tesadüfler sonucunda bir türlü aşkına tam

eyvah  
yine  
kızlar  
kazandı

anlamıyla kavuşamıyor.

Romanın gidişatı çok güzel, eğlenceli ve bitirmeden rahat etmiyorsunuz. Bu adam böyle yazmaya giderse, yakında başbakan olmasına yetecek kadar seveni olacak. Zaten yakında piyasaya çıkacak olan üçüncü kitabı Bu Aşksız Gezegene Geri Dönmeyeceğim'de kendi çapında ses getirecek bir eser. Bu üçüncü roman, ilk ikisinden biraz daha ağır, biraz daha az eğlenceli. Ama zamandır kadını-erkek ilişkilerindeki iç oyunları ve iki yüzlülükten gözler önüne sermesi açısından, takdire değer bir roman olacak. Onu da bekleyin. Her üç roman da Altın Kitabevi'nden çıkıyor.

## Cthulhu'nun Çağrısı H.P. Lovecraft

Stephen King'den çok çok önceleri bu dünyanın üzerinde yaşayan bazı ustalar vardı. Mesela Lovecraft. Sorunlu ve içine kapanık bir çocukluk devresi geçiren Lovecraft, sonuza doğru genişleyen hayal gücünü, insanların en derin korkularına dokunup yeniden şekillendiren hikayeler yazmaya adanmıştı. Bir arkadaşım, Lovecraft'ın hikayelerindeki tasvirlerin çok yüzeysel olduğunu, "en korkunç hayallerin bile ötesinde", "tasvir edilemeyecek kadar korkunç" gibi muamma tanımlamaların romanların anlatımını bayağılaştırdığını iddia etmişti. Kitabı okuduktan sonra, bunun tam tersi olduğunu karar verdim. Gene Stephen King'den örnek vereyim, King bir olayı öyle bir tasvir eder ki, hayal gücünüzü tam anlamıyla "yönlendirir", sahne beyninizin gözü önünde oluşur. Olayı, King'in yaşamanızı istediği şekilde yaşarsınız. Lovecraft ise, bu tekniği kullanmıyor. İnsanın içindeki en bu-

yük korkuyu kullanıyor, bilinmeyen korkusunu. Tamamlanmamış tasvirler, sanki bir an için görülmüş kaybolmuş gibi gelen gölgeler canlanıyor insanın zihninde. King'in yaptığına aksine insanın ruhunu ellerine alıp sıkıyor, sadece soğuk bir dokunuş söz konusu, ama iliklerinize kadar ürperiyorsunuz.

Cthulhu'nun çağrısında üçü büyük toplam sekiz hikaye var. Bu hikayelerden Cthulhu'nun Çağrısı, kitaba da ismini veren ve çok yakında bilgisayar oyunu da hazırlanacak bir çalışma. Ama bence kısa bir hikaye olan Erich Zann'ın Müziği ve Insmouth Üzerindeki Gölge çok daha başarılı. Doğrusu, Lovecraft bilinmeyen gücünü kullanması çok iyi beceriyor. Bu arada, eğer Lovecraft'ın eserlerinden hoşlanıyorsanız size daha önce televizyonda da oynamış olan ve tema olarak Lovecraft hikayeleriyle çok benzeşen bir filmi, başarılı Sma Neill'in oy-

nadığı Çılgınlığın Ötesinde (In The Mouth of Madness) tavsiye ediyorum. Gerçekten, televizyon ekranlarımda seyrettiğim en iyi korku filmiydi bu.

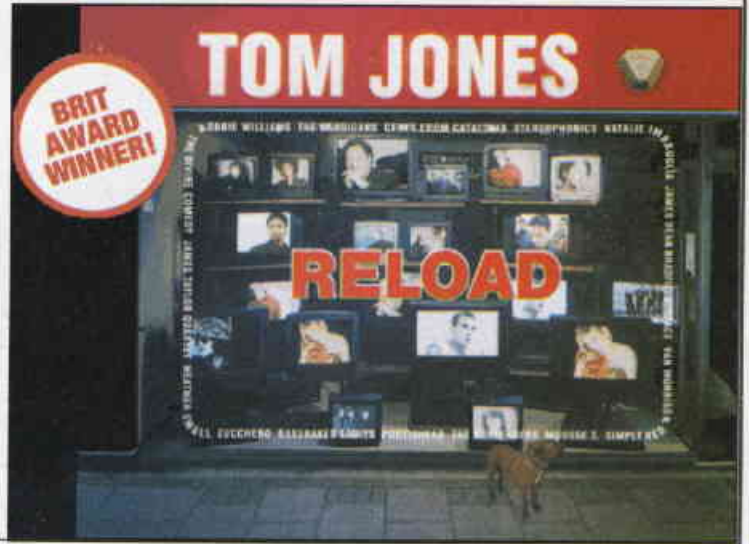




## Tom Jones Reload

**G**aller kapları olarak adlandırılan Tom Jones uzun süre sonra çıkardığı Reload albümü ile geri döndü ve en iyi İngiliz sanatçı ödülünü aldı. 1940 doğumlu olan Tom Jones şarkı söylemeye okulda koroya girerek başlamış. Albümün giriş parçası aynı zamanda ilk video parçası olan Burning Down The House'u Cardigans ile beraber seslendiren Tom geçen senelerin sesini hiç etkilemediğini kanıtıyor. Albümü asıl duyuran parça olan Sex Bomb ise Mousse T lakabı ile tanınan Mustafa (Horny'den hatırlayacağınız) isminde bir Türk DJ'in imzasını ta-

şıyor. Her parçada başka bir ünlü ile çalışan Tom Jones'un bu albümünde Robbie Williams ile beraber söylediği Are You Gonna Go My Way dikkatimi ilk çeken parça oldu. Albümdeki diğer isimler de şöyle sıralanıyor: Portishead, Stereophonics, Van Morrison, The Pretenders, Divine Comedy, James Dean Bradfield, Heather Small, James Taylor Quartet, Barenaked Ladies, Simply Red, Zucchero, Natalie Imbruglia, Cerys from Catatonia. Reload kesinlikle çok kaliteli ve hareketli bir albüm. Tom Jones'un gidisi sessiz olmuştu ama dönüşü muhteşem oldu.



## Muse Showbiz

**A**lbümü ilk dinlediğimde aklıma hemen Radiohead ve Nirvana geldi. Gitar soloları ve kullanımı şekilleri ile Cobain'in Nevermind'ini anımsatan bu üçlü, bunalım melodileri ve güçlü vokali ile de Thom Yorke ve Radiohead'ı anımsatıyor. Ama bu durum benzerlikten öteye geçmiyor. Gruptan Matt-hew Bellamy ise bu benzerliği "Bir çok kişi bizi Radiohead'e benzetiyor ve albümünün Cd Player'ından hiç uzaklaşmadığı bir gerçek" sözleri ile

açıklıyor. Albümün çıkış parçası olan Muscle Museum'dan ve yarıkarıdaki benzerliklerden tahmin edebileceğiniz üzere Showbiz de genel olarak bir bunalım ve hayattan sıkılma havası mahkum. Son zamanlarda çıkan en iyi yeni grup olarak geçen ve eleştirmenler tarafından İngiliz müziğinin geleceği olarak tanımlanan Muse Muscle Museum özellikle Radiohead'den hoşlananlar ve bu türde yeni sesler arayanların kesinlikle edinmeleri gereken bir albüm.

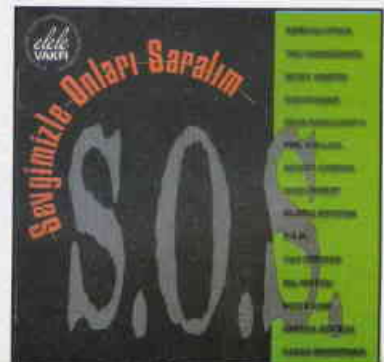


## S.O.S. Sevgimizle Onları Saralım

**B**ir yardım çağrısı... S.O.S....Sevgimizle Onları Saralım diye seslenen bir yardım çağrısı. Bu çağrıya destek olmak için, dünyanın dört bir yanında milyonlarca müzikseveri müziğin evrensel değerleriyle buluşturan pop müzisyenleri en güzel parçalarının kullanımına izin verdi" Elele Doğal Afetlerle

Birlikte Yaşama Bilincini Geliştirme ve Korunma Vakfı tarafından çıkarılan S.O.S. isimli albümün tüm geliri 17 Ağustos ve 12 Kasım depremlerinde zarar görmüş depremedelerin yaşam koşullarının daha iyi hale getirilmesi için kullanılacak. Albümde Apocalyptica, The Cranberries, Ricky Martin, Eurythmics, Eros Ramazzotti,

Phil Collins, Secret Garden, Deep Forest, Gloria Estefan, R.E.M., Cat Stevens, Mr. Mister, White Lion, Andrea Bocelli ve Sarah Brightman toplam 15 parça ile yer alıyolar. Son zamanlarda çıkan en iyi Slow toplama albüm olan S.O.S. sadece amacı için bile alınabilecek bir albüm.



## Size anlatacak bir masalımız var...

Zaman zamanda iken, kalbur kazanda iken, deve tellal, katır hamal iken, ben ak sakallı pir iken, babamın beşiğini tingir mingir sallar iken, var varanın sür sürenin, parasız meyhaneye girenin şarap şişesi başında paralanır...

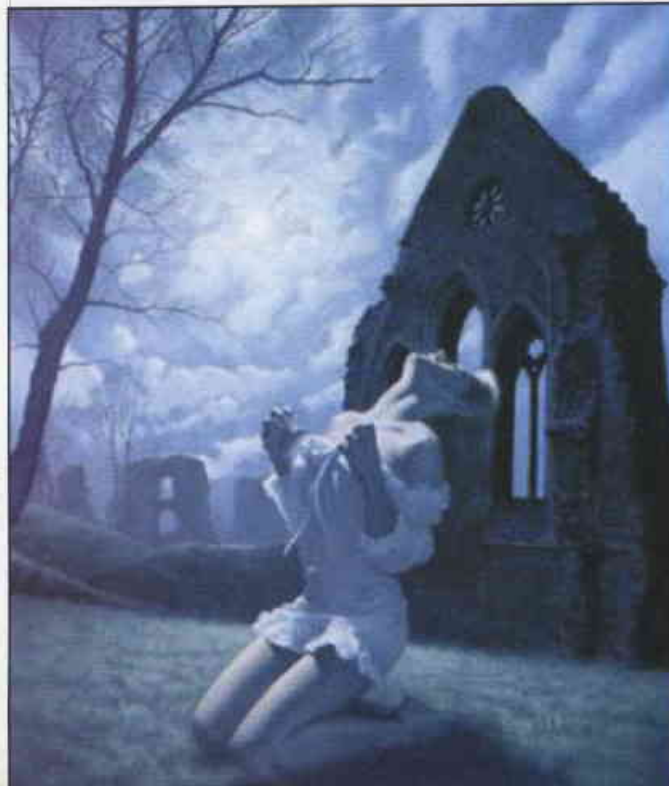
**B**uradan kalktım, kale kapısına gittim, baktım, mujdeci geldi, dedi: "Babam dünyaya geldi." Soktum elimi cebime, vereyim bir hediye, çıkardım üç akçe, birinin dibri yok, birinin ortası yok, birisi hiçten yok. Hiçten yokunu mujdeciye verdim,, ben de babamı görmeye geldim, baktım ki babam beşikte yatıyor. Dedim: "Hiş gel din; baba." Babam kalktı, başıma vurdu bir sopa. Ben de kazdım gittim, vurdum bir kapı, çıktı içerden bir kadı. Dedi: "Ne istersin be adam?" Dedim: "Dünyaya geldi babam." Bakın söyleyeceğim bir yalan.

### Selamlar,

Her "dergi yetiştirme dönemi"ndeki gibi bol koşturmaca, uykusuzluk, panik, kaçan yazarlar, kovalayan yazı işleri müdürleri hakim buralara, Pazartesi günü daha iki yazım ve yalnızca sıfır saatim kaldı diye düşünürken ve Sinan'dan "Marquez'in "Kırmızı Pazartesi" adlı eserini okumuş muydun sen?" gibi imalı mesajlar alırken bir anda koca koca 48-saat kazanıverdik. Nasıl olduğunu hiç sormayın ama şu kadarını söyleyeyim: Bir takvim hatasının bazen insana nasıl mucizeler yaşatabileceğine tanık olduk. Başta askere uğurlayacağımız Sinan (Şevgilli Y.I.M.'imiz sağlıcakla git, sağlıcakla gel, e mi?) olmak üzere hepimiz elimize geçen iki günün değerini bildik. Yazılarımızı yetiştirdik. Kesinlikle rehavete kapılıp Counter Strike falan oynamadık. Yok ööle bişi, görürseniz de inanmayın, çocuklar oyundan resim falan alıyorlardır. Cık, olmaz yani.

Üçüncü Türle Yakın İlişkiler...

Sadede geleyim, Kasım sayısında TSR'in bu yıl içinde piyasaya sürmeye başlayacağı AD&D; pardon yeni adıyla D&D 3rd Edition hakkında bazı bilgiler vermiş ve yeniliklerden bahsetmiştik. TSR, 2000 yılı başından itibaren 3rd Edition ile ilgili daha detaylı duyurular yapmaya (detaylı dediysek yine de açık açık şu şöyle, bu böyle demiyorlar, yalnızca biraz



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünel

### Bu aralar ne oynuyorlar?

Dracula

Atlantis 2

Amerzone

biraz koklamamıza izin veriyorlar.) ve her ay bir meslekle ilgili tasanmçı görüşlerine ve karakter prototiplerine yer vermeye başladı. Bakın, edindiğimiz son bilgilere göre 3rd Edition'da bizleri daha neler bekleyecek:

İşe büyücülerden başlayalım, büyücülerin rahipler gibi bonus büyüler almasyyla düşük seviyelerdeki önemli bir açığın kapatıldığını söylemiştik. Cantrip'ler artık sınıfınca seviye büyü olarak sayılıyorlar ve büyücülerde bol keseden bulunuyorlar. Ayrıca büyü ezber sistemi değiştirilerek "büyüyü hazırlama" yöntemi hayata geçirilmiş. Bunun anlamı da büyücülerin büyü güçlerinin bir kısmını boşta bekletmemeleri. Yani bir büyüye aniden gereksinim duyduğunuzda eskisi gibi daha önce ezberlediğiniz büyüü harcamak, hemen ardından da yenisini ezberlemek zorunda kalmayacaksınız. Ayrıca specialist'ler mutlaka seçtikleri büyü okuluna zit okuldan büyü yapmayacak diye bir kural da yok. Artık bu seçim bazı düzenlemelerle oyuncunun kendisine bırakılmış. Büyü okulları üzerinde de az buçuk oynanmış. Bir büyü birden çok büyü okuluna ait olamayacak bundan gari; bazı büyüler de "Universal School" adı altında tüm büyücülerin kullanabileceği





bir sınıfa sokulacak. Büyücülerin yeni bir yeteneği de "Counterspell", yani karşı tarafta yapılan büyüyü nötralize edebilme. Ancak eskisi gibi "Dispel Magic" büyüsü ile değil de başka bir alternatifle : Eğer karşı taraftaki büyücüyü gözler ve (Spellcraft yeteneğiniz varsa) onun hangi büyüyü yaptığını anlarsanız, aynı büyüyü karşıdakini etkisiz hale getirmek için kullanabilirsiniz (Bkz. Metaltica-Fight fire with fire).

Rahipler cephesinde de oldukça ilginç değişiklikler var. Örneğin rahiplerin hazırda beklentikleri büyülerini diğer bazı büyülere dönüştürme imkanları bulunuyor. İyi rahipler ellerindeki büyüyü istedikleri an eşit ya da daha düşük seviyedeki bir iyileştirme büyüsüne (Çiinde "Cure" sözcüğü geçen herhangi bir büyü) dönüştürebilecekler. Kötü güçlere hizmet eden rahipler ise aynı işlemi hasar verici (anahtar kelime "Inflict") büyüler için yapıyor. Nötr inancın rahipleriyse bu yeteneklerden her ikisine de sahipler. Rahipler için de sıfırncı seviye büyüler var, bunların adları ise "Orison". Orison'lar, "light", "detect ..." gibi etkisi düşük (bence değil, o Light aslında nelere kadirdir!) büyülerini içeriyorlar.

### Beyazperdede Dans

Şimdilik yalnızca gizli güçlerle arası olanlara çalıştık, önümüzde-



ki ay savaşçı ve hırsızlara(?) da kısaca değineceğiz (soru işaretinin ne anlama geldiği gelecek sayıda!) Hazır haberlere başlamışken, Lord of the Rings'in film projesinin ardından yeni bir FRP filmi atağının da TSR'den geldiğini sizlere müjdeleyelim. Dungeons & Dragons'un oyuncu kadrosu ve senaryosu da şimdiden belli: İzmir adlı imparatorlukta bilumum büyücü yaşıyor, yaşlarından başlarından utanmayıp genç İmparatoriçe Savina'nın memleketindeki halka zulmediyorlar. Ortamın kötü karakteri büyücü Profion ise adalet isteyen imparatoriçeye karşı türlü kumpaslar çeviriyor. İmparatoriçenin bir asası var ki, altın ejderhalara söz geçiriyor, ancak Profion bu-



Profion rolünde Jeremy Irons babayı seyreceğiz, yakışır Damodar'ı ise "benim bir Hollywood filminde gördüğüm en kötü kötü adam" tiplemesini 57 No lu yolcu filminde çizen Bruce Payne canlandırıyor. Savina rolünde ise American Beauty'de evin kızını canlandıran Thora Birch oynuyor. FRP öğelerine dayalı film yapmak güç, oyuncunun kafasındaki pek çok düşünce, perdeye beklemediği şekilde yansısı itici olabili-

wolf, AD&D), dünyalar hakkında bilgiler içeren sayfalarda, ayrıca bilim kurgu öyküleri, hoş resim galerileri ve hatta yeni yeni Türkçeleştirilen FRP terimlerini içeren bir sözlük dahi bulunuyor. Magic : The Gathering ve warhammer gibi kart ve masaüstü minyatür oyunları ile ilgilenenler için de sitede bir yer var. Tavernada ise gamers.com'a üye olup diğer üyelerle fikir alışverişinde bulunmanız mümkün. İçeriği hızla genişleyen bir site, özellikle kendine grup arayan oyuncu ve oyun yöneticilerine tavsiye ederim.

Sayfa girişindeki tekerleme 1862 doğumlu Macar bilgini Ignác Kunos'un Türk Masalları adlı kitabına ait. Masal dendiği zaman hemen aklımıza batı kaynaklı, kökleri Ortaçağ Avrupası'na giden eserler gelir. Oysa çok da uzakta olmayan öyle masallar var ki, hiç duymadığımız. Pek çoğunun da severek okuduğumuz FRP öykülerinden hiç aşağı kalır yanı yoktur. Destanlarımız da büyük benzerlikler taşır. Söyler misiniz, bir Robin Hood'un Köroğlu'ndan ne farkı vardır ki ? Oysa çoğuna sırtımızı döner, "Neden bizim büyük masalcılarımız yok?" deriz, Eflatun Cem Güney'den habersiz Bu nedenle girişe eski bir Türk Masalı tekerlemesini almayı uygun gördüm. Belki bir ara sevdiğim bir tanesini yayınlarım, ne dersiniz ?

### Bizim Oralar

Yalnızca FRP oyuncularının değil, tüm bilim-kurgu-fantezi literatürü takipçilerinin ilgisini çekecek bir site tavsiyesi : www.lostlibrary.org. Geniş kapsamlı ve tasarımını başarılı bir Türkçe site. FRP oyun sistemleri(Chaosium, White



Gelecek aya kadar hepiniz çok çok iyi bakın kendinize... Onlar muradına ermiş, biz de erelim. Gökten üç elma düşmüş, biri soyleyene, biri yazana, biri de okuyana.

### Batu & Gökhan

**Batu Hergünel canlı kurbağalara el sürmemiştir, sürmemeye de niyetlidir. Gökhan Habiboğlu, ise BÜ'deki meda-i iftiharımızdır. Teşekkürler Özveri.**



# Bir Hayatın ve Diğer Milyarlıcasının Öyküsü

## SİNAN



Cem Şancı

### Bu aralar ne oynuyor?

Rising Sun  
Home World  
Counter Strike

(Bizim Sinan, sizlere orijinal oyunlar verebilmek veya sizi yeni oyunlar hakkındaki gelişmelerden haberdar edebilmek için sık sık Amerika'daki ofisimize telefon açarak, uluslararası görüşmeler yapmak zorunda kalır.

Elinizde tuttuğunuz derginin Yazı İşleri Müdürü Sinan'ın, gizli kişiliği veya kafasının içinde dönenlerle ilgili hiç birinizin fikir sahibi olmadığını biliyorum. Bu öyle bir adam ki, bazı anlarda tüm dünya için büyük bir tehlike oluşturduğunun o bile farkına varamıyor ama onu tehlikeli yapan da zaten bu oluyor. Neden bahsettiğimi biraz daha açıklamaya çalışayım.



ARADIĞINIZ YÖNE DOĞRU TÜM HATLAR MEŞGULDÜR!!!

TANRIMI İŞTE ARADIĞIM KADIN BU OLMALI

Ancak Arizona'da uluslararası telefon görüşmelerinde sık sık sorunlar çıkmaktadır ve Sinan devamlı telefon şirketinde görevli santral memurelerinden biri ile kavga etmekte durumundadır. Bu kavgalardan birinde santral memuresi Kristin ile tanışır. Daha sesini duyduğu anda Sinan, Kristin'e aşık olmuştur bile.



KRISTİNİ TANIYOR MUSUN? NERDE BULABİLİRİM!

GİT YANIMDAN HEMEN!

(Ve Sinan dergiyi bile bitirmeden soluğu Amerika'da alır. Arizona caddelerinde avare avare dolaşarak Kristin'i bulmaya çalışmaktadır. Bu sırada derginin bütün yükü de benim üzerine kalmıştır.)



ULAN TİPSİZİ YER BAKIM CÜZDANINI VE DE LAKİN BÜTÜN PARANI! BEYNİNİ PATLATIRIM!

Ancak Arizona sokakları, bir apartman çocuğunun kaldırabileceğinden daha serttir ve Sinan da belasını bulur çok kısa sürede.)



NE KADAR GÜZEL GÖZLERİ VAR! AŞIK MI OLUYORUM NE?!

YAŞAYACAK MIYIM HEMŞİRE!

BU KARIZMA, BU VÜCUT! ETKİLENDİM!

YAŞAYACAKSINIZ.

(Sinan'ın cüzdanında para olmadığını gören Punk, bir de Sinan'ın Türk olduğunu anlayınca nüfus cüzdanından, basar dipçığı kafasına kafasına. Sinan, iki gün sonra o sokaktan geçen bir çöp kamyonu tarafından bulunarak en yakındaki hastaneye kaldırılır. Hastane, eski bir kıllıdır de hemşire tadında rahibeler görev yapmaktadır. Ve bunlardan biri de Sinan'ın yaraları ile ilgilenmektedir. İşte ne olursa o anda olur... İki ateşli ruhun keşişme noktası bakışlarıdır.



OH SİNAN! KOLLARINDA BULDUM HUZURU...

SENİ BU HAYATTAN KURTANCIYIM ANGELİKA! EYİNİN KADINI OLACAKSIN.

Ancak Sinan'ın affetmeyen cazibesi karşısında hiç kimsenin duramayacağı söylenir ve nihetim, henüz sadece bir rahibelik öğrencisi olan Angelika'nın kalbine de aşk ateşi düşmüştür. Bir gece durumu ayarlayıp, katı ve acımasız baş rahibeye çaktırmadan dans etmeye giderler.



SİNAN, AŞIKI BU AKŞAM SENİN İÇİN BİR SÜRPRİZİM VAR. GECE SAATLER 11'Yİ ÇALINCA ODAMA GEL!

Valla, bu işin geri kalan kısmı için yorum yapmak bize düşmez ama bu ikisi ilerleyen günlerde de sık sık kâçamaklar yapıp aşklarını doyusiyaya yaşarlar.



(Ve bizim adam tabii ki rahat durmaz ve akşam kızın odasına gider. Gerisi de bizli ilgilendirmez zaten.)



(Neyse, Sinan taburcu olur Angelika da rahibelikten ayrılır böylece evlenebileceklerdir. Ama Angelika, beni babamdan isteyeceksin yoksa evlenmem diye tutturur. Ancak Sinan'ın hayatı da tam anlamıyla bir Türk filmi klasiğidir. Babası Angelika'nın rahibelik okulundan ayrıldığı duyunca küplere biner



Sinan'ın romantik kalbi bu şoka dayanamaz. Babası, Angelika ile evlenmelerine izin vermemiştir. Sinan ne yaptığını bilmez şekilde Amerikan Deniz Piyadelerine yazılır. Artık liman liman bütün dünyayı dolaşacak ve kalbindeki Angelika acısını unutmak için her limanda başka bir sevgili bulmaya çalışacaktır kendisine.



Ama hayat Sinan'ın sandığı kadar kolay değildir. Deniz Piyadesi olarak limandan limana dolaşmadan önce geçmesi gereken bir eğitim vardır.



Ancak diyorum ya bu adamın hayatı Türk filmi gibidir ve bilin bakalım ne olur???



Ve inanmazsınız ama bunlar bir kariyer boyu mutlu bir beraberlik yaşarlar. Yıllar geçer, ikisi de rütbe üstüne rütbe kazanıp general olurlar. Bu arada bir de oğulları olur (Berkant). Ama sorunlar Berkant yirmi yaşına bastığı gün başlar. Tanrı, Sinan'dan geçmişin acısını mı alıyordu acaba? Ondan çaldığı bir rahibe karşılığında O da Sinan'dan oğlunu mu çalıştıyordu acaba?



Berkant bir hafta içinde Amerikan tarihinin en meşhur seri katili olmuştur. Tüm televizyonlar, tüm gazeteler peşindedir. O da aslında gizliden gizliye bu şöhretten hoşlanmaktadır.



Cem Şancı, sınırlarını zorlanmaktan hoşlanır. Yakaladığımız yerde cezasını vereceğiz...

LEVEL NİSAN 2000 http://www.level.com.tr

## Bunalım okyanusunda yüzen bir balığım..

Okuyun bakalım bu ay ne yazmışım sevgili okuyucum...

**M**erhaba... Nasılsınız? Bütün bir ay iyi geçti mi? Kış mevsimini de geride bıraktık artık, değil mi? He he, öyle öyle... Eh, artık bahar geldiğine ve av yasağı bittiğine göre kara güneş gözlüklerinizi ve diğer ekipmanlarınızı kuşanıp so-kağa dökülebileceksiniz... İyi olduğunuzdan eminsiniz, değil mi? Ne bileyim, biraz tuhaf bakıyorsunuz, sanki söylemem gereken bir şey varmış gibi... Ne? Ne var? Yoksa konuya girmemi mi bekliyorsunuz? Bu ayın bende derin izler bırakan müthiş oyunu- nu açıklayacağımı ya da oyun dünyasıyla ilgili keşfettiğim eşsiz bir gerçeği sizinle paylaşmak için sabırsızlandığımı filan mı düşünüyorsunuz? Neyse, bakmayın öyle, itiraf ediyorum... Bundan utanmalı mıyım bilemiyorum ama bu ay oyun yok! Çok ciddi- yim.

Ömrümün geri kalanını The Sims anlatarak geçirmek istemediğim gibi sizin de daha fazla Sims macerası dinlemeye pek hevesli olduğunuzu sanmıyorum. Anlayacağın sevgili okur, bütün bir ayı yine sadece The Sims (artık onları böyle resmi bir şekilde anmak da garip geliyor gerçi ama...) oynayarak geçirdim, üz- günüm. Gerçekten üzgünüm.

Ama siz hala buraya bakıyor-

sunuz... Hay Allah, eee, size bir fıkra anlatsam? Tamam, ta- mam... Ne yapayım, aynı şey bundan önce Civilization II oynarken de başıma gelmişti. Gerçi o zamanlar sen yoktun. Dolay- sıyla, yani oynadıklarımın ilgili söz söylemek sorumluluğu taşı- madığım için, kendimi her bilgi- sayarı açtığımda Civil'e adamak- tan rahatsız ya da huzursuz ol- muyordum. Tıpkı şu anda aranız- da hala Half-Life ya da Baldur's Gate oynamakta olanların huzur- suz olmadığı gibi. Belki de böyle bir köşe yazmanın oyun hayatı- ma yaptığı tek olumsuz etki bu, bazen sadece yazmak için oyna- mak zorunda olduğunu hisset- mek... Her neyse, yazı burada bi- tiyor. Önümüzdeki aya kadar şu sanal aileciğimin tümünü ateşe vereceğime, hayatıma girmiş olan ve çıkmamakta ısrar eden bütün Sim'leri hard diskimden kazıyacağıma ve artık meslek ah- lakımdan ödün vermeyeceğime yemin ediyorum. (Pehl!) O za- man köşemle ve tabii sizinle da- ha fazla ilgilenebileceğim tekrar. Ama şimdi... dediğim gibi bitti. BİTTİ! Güle güle...

Serpil Ulutürk

**Hatta; "Serpil Ulutürk ev ödevlerini yapmayan sorum- suz bir köşe yazarıdır."**



MAN ON THE MOON

**E**ee, tamam işte, artık gi- din. Önümüzdeki ay da- ha iyi olacağıma söz veri- yorum ama bu defalık, biliyorus- nuz ya, diyeceklerim burada bit- ti. Ben yazamadım ama siz bana yazmaya devam edin. Gerçi Mart sonu ve Nisan başı itibariyle teknik(!) bir sorun nedeniyle e- mail'lerinizi vaktinde cevaplaya- mamak gibi bir sorunla karşı kar- şıyayım ama biraz sabredebile- cekler için sorun yok. Mesajları- nız cevapsız kalmazlar. Neyse iş- te, hoşçakalın. Görüşürüz!

**SON**

**THE END**

**FINE**

**ve diğerleri.....**

Serpil Ulutürk

**O**h be, nihayet gittiler. Size bir sır vereyim mi, aslında yazı yeni başlı- yor. Ama bundan sonrasını oku- masına gerek olmayanlar bir an önce çekip gitsin, gereksiz kalaba- lık yaşamayalım diye yaptım bu- nu. Gerçi başından beri söyledi- ğim şey hala geçerli, bu ay oyun yok. Fakat iyi bir oyuncunun en önemli hayat damarlarından bi- rinden, sinemadan bahsedeceğiz (gerçi vaktimizin çoğunu ilk bölü- me harcadık, bu kötü). Hatta izle- miş olanların çoktan anladığı gibi köşemizi süsleyecek olan filmin adı Man On The Moon. Bütün hayatını bir sahne şovu gibi yaşa- yan ve hatta hayatın bir yanılma- ma olduğuna karar vermiş bir adamın hikayesi anlatılıyor filmde. Bazıları için iyi bir komedyen, ba- zıları için bir sitcom yıldızı, bazıları için sansasyon peşinde koşan bir soytan bazıları içinse hiç açılma- mış bir kutu olan Andy Kaufman bunlardan hiçbirine sığmayan, en yalın ve kestirme sözcüğü kulla- nacak olursak, "şaşırtıcı" bir adam. Belki onunla aynı dönemde yaşa- yan ve akşamları televizyon izle-



Serpil Ulutürk

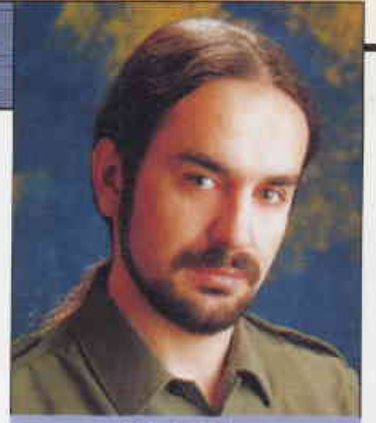
**Bu aralar ne oynuyor?**

The Sims  
The Simms  
The Silimmzzz

yen herhangi bir Amerikalı olsay- dım ben de onu tanımlamak için yukarıdaki sıfatlardan bir tanesini kullanmakla yetinir, hatta bunu yapmak için gözlerimi ya da du- şüncelerimi televizyondan kopar- ma ihtiyacı bile duymazdım. Belki de Andy Kaufman'ın gerçek hika- yesinden çok o hayattan yıllar sonra yapılan bu filmin hikayesi büyüleyiciydi. Aslında filmde- n çıkarken Andy Kaufman'a mı yoksa filmde onu canlandıran Jim Car- rey'e mi daha çok hayran kaldı- ğımdan emin olmayışım bu duru- mu daha iyi açıklar sanıyorum. Sonuçta izlediğiniz şeyin bir film olduğuna şüphe yok ama öyle bir yaşam performansı bütün kur- gusal öğelerden arındırıldığında bile insanı şaşırtmaya devam ede- biliyor. Zaten bu sebepten dolayı da filmde çok fazla kurguya ihti- yaç duyulmamış. İzleyeceğiniz şe- yi, kendini, dansedip şarkı söyle- yen bir şovmen olarak tanımlayan birinin hayatının özeti -ya da abartmak istemiyorum ama- bir çeşit belgesel olarak bile tanımla- yabiliriz. Çünkü Andy Kaufman zaten başından beri bir filme ko- nu olabilecek kurgusalılıkta bir ha- yat yaşamış, kendi yazdığı bir se- naryoyu oynamış. Ve bana sorar- sanız bu senaryonun son sahnesi- nin çoktan oynanıp bittiğinden o kadar da emin olmamak lazım. Film bitip de jenerik geçmeye başladığında siz de benim gibi yerinizden kıpırdamazsanız ve perdeye yansıyan ışık sönmeye- den salonu terk etmezseniz siz de bü- yük olasılıkla bu hayatın izleyicile- re gösterildiği gibi bitmediğinden şüphe duyanlardansınız. Ne diye- bilirim, klube hoş geldiniz!

## Microsoft'un Gerçekleşmeyen Gazabı?

PC'lerin geleceği tehlikede mi? Gelecek de hepimiz konsol oyuncuları mı olacağız? Microsoft'un X-Box'ı ve düşündükleri...



Tuğbek Ölek

### Bu aralar ne oynuyor?

Counter Strike

Sudden Strike

Diablo

Çünkü bu cihaz klavye mouse kombinasyonundan uzak olacak. Oyunlar ağırlıkla gamepad ile oynanacak.

Bu sistemin konsollardan alacağı en büyük miras ise oyunların çok daha kolay programlanabilir olması. Konsol'ların sabit bir donanım konfigürasyonuna sahip olması konsollar için oyun tasarlayan programcıların işini oldukça kolaylaştırıyor. Ayrıca tek bir sistem için tasarlanan oyunların performansı çok daha yüksek olacak. Ve en güzeli artık patch'ler, sürücüler ve bios update'leri tarihe karışacak. Düğmesine bastığımızda oyunları açan bir sistemimiz olacak.

Tüm bunlar harika gibi gözüküyor değil mi? Bence değil. PC'lerde yakaladığımız havayı bu süper cihazda

yakalayamayacağız. Mesela Photoshop veya 3Dsmx kurcalamak gibi zevklerimizden olacağız. Upgrade'lerin saç baş yolduran zevklerini unutup gideceğiz. İçimizde daima PC alabilmek için Amiga'sını satmış o gencin hüznü kalacak. Ama hayatın şartlarından biri bu. Daha doğrusu evrimin. Doğanın tabiatı gereği her şey yerini daha iyi olana bırakmak zorunda. Ve yerini bırakıp gittikten sonra onu sevenler ona alışanlar hoş bir nostalji ile onu anacaklar.

*Tuğbek Ölek, PC'lerdeki bin bir türlü parçanın kendisine har ay oynadığı kötü şakalardan hala ders almamıştır. Bu güne kadar bozulan dosyalarında kaybolan yazıları, sağlam kalanlardan daha fazladır.*

**M**icrosoft'un konsol cihazı X-Box pek çok kişi için bir sürpriz olmadı aslında. Uzun süredir böyle bir cihaza ait rivayetler ortalık da dolanıp duruyordu. Ancak rivayetler açıklanan cihazdan oldukça farklıydı. Ortalık da dolanan söylentiler bu cihazın bir konsoldan çok evlerde PC'lerini alacak çok daha kompleks bir parça olacağı yönündeydi. Sağlam bir işletim sistemi olacak (Microsoft ne kadar yapabilirse), tam bir Internet yeteneği eklenecek, küçük bir ofis programı olacak ve en önemlisi DirectX desteği sayesinde tüm PC oyunlarını oynatabilecekti. Tabii her söylentinin tabiatına uygun olarak pek çok abartı da vardı. Mesela bu sistem vesilesiyle Intel ve Microsoft'un birleşerek akıl almaz bir güç oluşturacağı gibi.

Neyse ki bu söylentiler yanlış çıktı. Çünkü Microsoft X-Box'ın Internet yeteneğinin sadece multiplayer oyunlarla sınırlı olacağını, MP3'ün desteklenmeyeceğini, işletim sisteminin oldukça kısıtlı olacağını ve PC oyunlarını desteklemeyeceğini duyurdu. Yani X-Box ev PC'lerine değil Playstation 2 ve Dolphin gibi yeni kuşak konsollara rakip olacak. Ama bunun sebebi Microsoft'un ev PC'lerine ciddi bir rakip olabilecek bir cihazı üretmeyecek seviyede olması değil. Sebep Microsoft'un yazılım ve donanımları ile zaten oldukça güçlü olduğu Ev PC pazarında kendine rakip olmak yerine Sony, Sega ve Nintendo'ya rakip olmayı daha karlı bulması. Yani tehlike geçmiş değil. Sadece Microsoft farklı bir yön izlemeyi tercih etti. Bunun anlamı bir gün PC'nin en popüler yeteneklerine sahip bir konsol'un çıkıp Ev PC'lerinin tozunu arttırabileceği

Ve bu gerçekleşecek de. Elimizde bu kaniyi geliştirecek pek çok veri var. Mesela bunlardan biri iMac. iMac bugüne dek geliştirilmiş en kompakt PC. Şık bir dış görünümün yanı sıra oldukça az bir geliştirilebilirlik sunuyor ve konsollarda olduğu gibi tek bir standarda sahip. Ayrıca uzun zamandır Intel'de benzer projelerini geleceğin bilgisayarları olarak tanıtıyor. Yani PC sektöründe konsol'a doğru bir kayma söz konusu. Konsol'ların da PC'lere doğru kaydığı açık bir gerçek. Bunun en güzel göstergesi de Dreamcast'de avuç içi bilgisayarlar için geliştirilen Windows CE'nin kullanılıyor olması. Playstation 2'de de modem ve USB veriyoluna rastlıyoruz.

Tamam köşemi çok fazla Donanım bölümüne çevirecek değilim. Ama PC'lerin konsollara, konsollarında PC'lere kaymasının büyük sonucunu öngörmek istiyorum. Sonunda olacak olan iki sistemin avantajlarını üzerinde taşıyan yeni bir türün ortaya çıkacağı. Bu yeni sistem konsollarındaki gibi tek bir konfigürasyona

sahip olacak. Yani hepimizin sistemi aynı olacak. HDTV dediğimiz (o zamana kadar televizyonlarımızın tümü bu sisteme geçecek halinde) yüksek çözünürlük ve tazeleme oranına sahip televizyonlar ile çalışacak. Yani monitörlere güle güle diyeceğiz. Sisteme parça ekleyip çıkarmak mümkün olmayacak. Sonradan ekleyeceğimiz tüm parçaları USB veya benzeri bir porta takacağız. Sağlam bir işletim sistemi ile birlikte DVD, Internet, MP3 gibi popüler PC uygulamalarının tümü desteklenecek. Ofis ve multimedya uygulamaları çalıştırılabilecek. Fiyatı PC'lere göre çok ucuz olacak.

Peki oyunlar. Bu gerçek oyunların geleceğini nasıl etkileyecek. Öncelikle PC'nin yetenekleri sayesinde konsolların oyun türü darlığı aşılabilecek. Yani sadece tek oyun oynamak zorunda kalmayacağız. Adventure, FRP, Strateji gibi konsolda zayıf olan oyun türleri bu cihazda tam gaz devam edecek. Ancak oyun türleri PC'lere benzerken oynanış ve grafikler konsollara kayacak.



## Had Safhada

Gene tuhaf şeyler olmaya başladı etrafta. Tam birşeylerin yoluna girmeye başladığına inandığımda, işler nasıl da biliyor tepe taklak gitmeyi...

**Y**azılarımı uzun zaman-  
dan beri takip edenler  
bilirler. Aylardan beri siz-  
leri kopya oyunlar ve zararları  
konusunda bilinçlendirmeye çalış-  
ıyorum. Ve bu konuda da sizler-  
den bizi destekleyen yüzlerce  
mektup aldık. Tabii, haklı neden-  
lerden oturu neden orijinal oyun  
alamadığınızı açıklayan bir o ka-  
dar mektup daha gönderdiniz.  
Ama bu mektupların toplamın-  
dan çıkarılan bir sonuç vardı:  
"Kopya oyunların zararlarını bili-  
yoruz, biz de orijinal oyun  
kullanmak istiyoruz ama  
şartlar buna elvermiyor."  
Öne sürdüğünüz sebeple-  
rin hepsini ana başlıklar  
arasında toplamak gerekir-  
se, orijinalere olan talebin  
az olmasının belli başlı se-  
bepleri şunlar:

a- Orijinal oyun almak  
istiyorum, ama bir orijinal  
oyun fiyatına 10 tane kop-  
ya alabiliyorum.

b- Oynamak istediğim  
her oyunun orijinali Türki-  
ye'ye gelmiyor

Ve en acı olanı ise

c- Yaşadığım şehirde  
değil orijinal, kopya oyun  
bile bulamıyorum ki...

Her uç nedeni öne sü-  
renlerin de haklı olduđu-  
nu kabul etmek lazım.  
Ama daha önce de söyle-  
diğim gibi, orijinale yönel-  
meniz için sizleri asla zor-  
lamıyorum. Doğru ve yan-  
lış arasındaki seçimi yap-  
mak size kalmış, eğer ülke-  
mizde oyun programcılığı, oyun  
tasarımcılığı üzerine çalışıp dünya  
çapında oyunlar geliştiren ya-  
pımcıların oluşmasını istiyorsak,  
bu piyasaya az da olsa destek ol-  
mamız lazım. Ki, insanlar Türki-  
ye'de oyun yapmaktan ekmek  
yenebileceğine inansınlar. Otur-  
duğumuz yerden "hadi oyun ya-  
palım" demek kolay, önce belli  
bir alt yapının oluşması için ön  
hazırlık yapmamız lazım. Eğer  
sizler (ve bizler) bilinçlenmez  
isek, şu an tam anlamıyla çamu-  
ra batmış olan Türkiye oyun pi-

yasası daha da kötü duruma ge-  
lecektir.

Neden bahsettiğimi çok iyi an-  
ladınız sanıyorum. Hanginin son  
aylarda aldığı bir oyunu zevkle  
oynayabildi? Çok değil, bir sene  
önce başladı herşey. Daha ta-  
mamlanmamış betaları tam sü-  
rüm oyun gibi önümüze sürdü-  
ler. Yuttuk. Sonra, oyunun bir  
noktasında mutlaka takılıp kalma-  
nıza neden olan ve oyunun ya-  
pısını bozan kırılmış kopyalar çıktı  
piyasaya. Onları da yedik. Baktı-

duymazlık. Sadece sizinkisi değil,  
aynı zamanda bilgisayar oyunla-  
rının bir kültür birikimi olduğunu  
anlamaktan acız, günübürlük saç-  
malıklara gömülmüş bir takım  
yetersiz(!) insanların vurdumduy-  
mazlığı.

Hala anlayamadınız mı? Bilgi-  
sayar oyunları bir tutkudur. Dünyanın  
tüm pislüğünden, çarpıklık-  
ğından ve çürük, kokuşmuş sis-  
temden kaçmanın en masum  
yoludur. Hakiki bir bilgisayar  
oyuncusunun, o dünyada öğ-



Sinan Akgöl

## Bu aralar ne oynuyor?

Counter Strike

7. Planlı Deniz Kurdu Tatbikatı  
Evcilik

ğunu anlamaktan hala acizler.  
Ve bu aciz insanların son hareke-  
ti bilin bakalım ne oldu?

## Çocuk Oyunu Değil Bu!!!

Daha önceden yazdığım bir  
yazıda, Türkiye'ye orijinal  
oyun getiren firmaların  
Kültür Bakanlığı ile  
ortaklaşa bir çalışma içi-  
ne girdiğini, yakın bir  
zamanda da oyun ka-  
çakçılığından haksız ka-  
zanç elde edenlerin  
önünü kesecek sert yap-  
tımlara gidileceğini du-  
yurmuştuk. Aylardır bu  
"sert yaptırımların" ger-  
çekleşmesini beklerken,  
gitgide batağa saplandı-  
k. Ve bardağı taşıran  
son damla da, kopya  
oyunların fiyatlarının art-  
ması ile birlikte, üzerleri-  
ne yapıstırılan "Kültür  
Bakanlığı" bandrolleri ol-  
du. Bunun ne demek  
olduğu hakkında henüz  
bir yorumda bulunmak  
istemiyorum, çünkü  
ulaşmaya çalıştığımız  
tüm yetkililer her konu-  
da olduğu gibi bu olay-  
da da "yorum yok"un  
arkasına sığınmayı tercih  
ettiler. Ama eğer bu ka-



lar önümüze oyun diye hangi  
çöpü atarlarsa yiyoruz, iyice ar-  
sızlaştılar ve artık oyunların Inter-  
net'ten indirilmiş demolarını  
CD'ye basıp full oyun gibi raflara  
koyup satıyorlar. Raf dedim de,  
oyunların son zamanlarda seyyar  
satıcı tezgahlarına kadar düştü-  
ğünü farkettiler mi? İki kağıt pa-  
çası ve bir naylon torba içine so-  
kulan bir CD'yi alıp, nasıl oluyor  
da zevkle oynayabiliyorsunuz?  
Veya oynayabiliyor musunuz?  
Ama bütün bu saçmalık yumağın  
tek bir sebebi var. Vurdum-

rendiklerini birleştirme yeteneği-  
ne de sahipse, aşırı gelişmiş ha-  
yal gücüyle de hareket ederse,  
neler yapabileceğini kimse bile-  
mez. Bilgisayar oyunlarının bir  
kültür meselesi olduğunu, yarısını  
oynayıp bir kenara atılmak için  
değil, koleksiyonculuk ruhundan  
az da olsa sahip olan insanların  
arşivinde yer alan her oyunun  
başlı başına bir sanat eseri oldu-  
ğunu, ve aynı zamanda bilgisa-  
yar oyunlarının önümüzdeki yüz-  
yıla hükmedecek müthiş potansi-  
yeye sahip bir endüstri dalı oldu-

sıtlı olarak yapılmış bir hareket  
ise, ki bunu düşünmek bile beni  
sinirden çıldırıyor, bu resmen ka-  
çakçılığa ve hırsızlığa prim veril-  
mesi demek.

Sanıyorum, benimle aynı duy-  
gulanı hem bizim dergidekiler,  
hem de aynı mesleği paylaştığı-  
miz bütün diğer dergilerin editör-  
leri paylaşıyorlardır. Ve inaniyo-  
rum ki, şu anda bunlara benzer  
satırları onlarca kişi yazıyor ve  
önümüzdeki ay tüm dergiler bu  
konu üzerine nefret kusacak. Bu-  
nun üzerine gidilmesi lazım, hem



de acilen. Eğer gerekli kişiler ip-leri ellerine böyle tersten alacaklarsa, gerçekten önemseyen başkalarının bu konuya el atmasının zamanı gelmiş demektir. Ne bu ya. İyice suyunu çıkardınız bu işin!!!

### Bir Diğer Konu

Sizinle ne kadar zamandan beridir beraberiz? Kendi adıma geriye baktığımda, hayatımın son 2-5 senesinin neredeyse tamamını "Level" ile başlayan cümlelerle özetleyebilmişim gibi geliyor. Uykusuz geçen onlarca gece, bilim insanlarının kaprisleri, her ayın son on gününde normal insanların kaldırabileceğinden çok daha ağır bir stres... Ve geriye dönüp baktığımda kendi kendime soruyorum: "Yahu, neydi beni bu sayfalar yumağına bu kadar bağlayan? Neden ben de herkes gibi normal bir hayat sürebileceğim, normal bir iş bulmaktansa hayatımı yıyıp bitiriyordum burada..." Ve içimden bana yansıyan tek, gümbür gümbür cevap şu oluyor: "Saçmalama!!!"

Level benim çocuğum gibi oldu. Her ayın başında dergiyi elim aldığım zaman hissettiklerimi sizlere anlatabilmem mümkün değil. Acı tatlı anılarla dolu 2-5 yıl, beni sizlere fazlasıyla bağladı. Ama bir süreliğine buralardan ayrılmam gerekiyor, çünkü vatanı görev beni çağırıyor. Ben yok iken Cem yürütecek işleri, emnim birçok şeyi benden çok daha iyi yapacaktır. Ama sizleri kızdırsa bana mail atın, izin alıp gelirsiniz diye adamı ))) Bu arada hanımlar, Cem'in söylediklerine de kafanızı fazla takmayın, ne derse desin tüm kadınlara saygısı sonsuzdur. Onun davası, dünyanın kendi etrafında döndüğüne inanan ve normal olan herkesin nefretini kazanmış olanlar. Diğerlerinin uzulmesine gerek yok, yarısı olan gocunur diye bir laf var

ya hani, onu hatırlatayım dedim sizlere.

Bir Bitiş Mi? Hiç Sanmıyorum...  
Konu değişir. İnsanların birbirini kısıtladığından bahsettiğim geçen ayki yazımı hatırlıyor musunuz? Bu konuda birçok mail geldi, görüldüğü kadarıyla hepiniz benimle aynı fikirdesiniz. Ama isterseniz de istemerseniz de birileri hayatınıza girip onu sizler için bir

"Baba" der. "Savaş bitti. Geri döndüm. Ama size söylemem gereken bir şey var. Bir arkadaşımı da yanımda getiriyorum, bizimle birlikte kalması için".  
"Tabii evlat" der babası "Arkadaşın için de yerimiz var, buyursun gelsin."  
"Ama baba, bilmediğin bir şey var. Arkadaşım savaşta yaralandı. Bir mayına bastı. Bir bacağı ve kolu yok artık."



hapis hane getiriyor. Size son bir nasihat daha geçeyim de, gözüm arkada kalmasın: Hiçkimse sizin için bir hayat çizgisi belirlemesine izin vermeyin. HAYATININ KURALLARINI BAŞKALARINA GÖRE BELİRLEYENLER ASLA MUTLU OLAMAZLAR. Bunu aklınızdan çıkartmayın, çevrenizi sarıranların hayallerinizi kısıtlamasına da fırsat vermeyin. Bir kere dizginleri kaybettiniz mi, tekrar ele alamazsınız.

### Vietnam

(Aşağıdaki satırlar için teşekkürler Emin...)

Vietnam savaşı sona ermesiyle, Amerikan askerleri evlerine dönmeye başlamıştır. Vietnam'da savaşan bir askerlerden birisi, New York'taki ailesine telefon eder.

Babanın sesi değişir birden "O zaman çok şey değişir. Biz kendimize zor yetiyoruz zaten, bir de sakat arkadaşınla nasıl uğraşırız, ona nasıl bakarız?"

"Baba, ondan ayrılamam ben artık. Birlikte nasıl

güçlükler atlattık bilemezsin, nasıl bir cehennemden çıktık... Onu bu halde bırakamam"

"Hayırlı" diyerek kestirip atar yaşlı adam. "Arkadaşına bakamayız, buna yetecek gücümüz yok..."

"Pekala" der ve telefonu kapatır oğul.

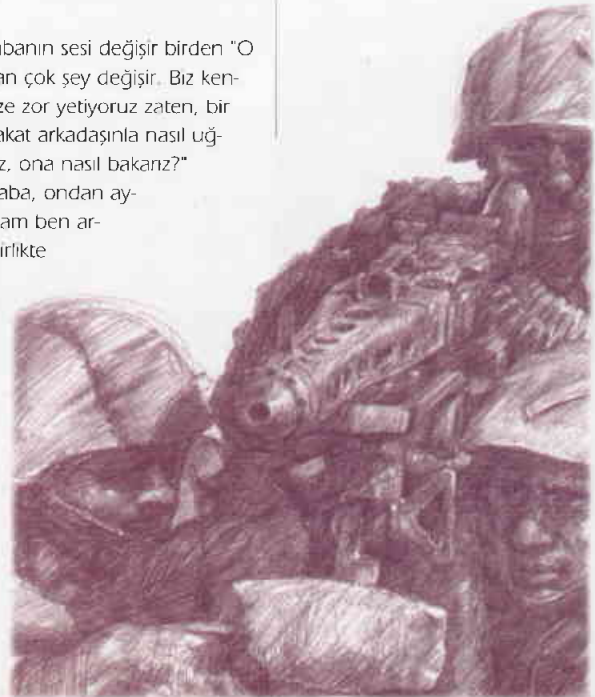
Aradan haftalar geçer ama oğullarından bir daha haber alamazlar. Baba meraktan çıldırır, oğluna bu kadar ters davrandığı için pişman da olmuştur biraz. Bir ay sonra, telefon çalar. Heyecanla telefona sarılır adam, ama arayan oğul değil, bir polis memurudur. Oğullarının bir binanın çatısından atlayıp intihar ettiğini söyler adama.

Adam, oğlunu teşhis etmek için polis merkezine geldiğinde, yıkıcı gerçekle karşı karşıya gelir. Oğlunun ölü bedenine üç saniye baktıktan sonra, durdurulamaz hıçkırıklara boğulur...

Oğlunun bir bacağı ve bir kolu yoktur...

Ben gelene kadar kendinize çok iyi bakın haaa, gözüm üstünüzde olacak :)))

**Sinan Akkol, giderayak böyle ağılak hikayelerle insanları arkasından ağlatabileceğini düşünmüştür. Ama çok yanılmıştır. Önümüzdeki ay gitmesi şerefine parti bile düzenliyoruz...**



# POSTA KUTUSU



Allahım, ne alacağım yanıma? Hey canına yandıgım, bir de askere giderken ne götürülür broşürü verseler ya. Neyse, elime geleni atayım içeri. Temiz çamaşır, havlu, ayakkabı gerekir mi? Yok yok, postala talim ederim. Bu arada bir şey unuttum ben, bütün yazılarımı yazmış mıydım bu ay? Yazdım yazdım, ne unutmüş olabilirim ki? Hepsini yazdım tabii. Ama bir şey unutmüşüm gibi geliyor bana, bu his varsa, mutlaka unutmüşüm demektir. Ne unuttum? Çorap mı, yok hayır. Ne öyleyse, Allahım, ne unuttum? Ne? N...! Hünnnnnnn!!!!

## Kültür Karmaşası Merhabalar,

Öncelikle tüm Level çalışanlarının bayramını kutladım. Ve ardından hemen konuya daldım:

Bak Sinan abi yal Kafayı yememek elde değil! Ben şimdi bir İnternet Cafe'deyim ve burada oyun da satılıyor. Buraya kadar herşey normal ama bu oyunların üzerinde T.C KÜLTÜR BAKANLIĞI'nın bandrolü var!!! Adama sordum orijinal dedi. Bende sevindim netten Q3 oynicam diye. Ama bunların diğer korsan kopyalardan hiç farkı yok!!! Yani ne CD key, nede bişiy!!! Hepsinde var bu bandrollerden. İşte sorular:

1) Bu bandrol işi de ne?

2) Orijinal (kutulu) oyun alsam, Net'ten Cafe ortamında oynayabilir miyim?

3) Yoksa bunlar bandrolü de mi korsanladılar? (ne demekse) Yada T.C.K.B'ği ancak bu yolla mı çözüm buldu?

Hepsi bu kadar. Cevaplaran sevinirim. Şimdilik bye&cry but don't forget the magic has already got you

Harun "GANDALF-X" İçöz



**LEVEL** Ooo, beyim. Kaç zamandır sesiniz soluğunuz çıkmıyordu, öldüğünüzü sandık buralarda, hatta Banu helva pişirmeyi bile öğrendi (ee, ne olur ne olmaz, dünyanın bin türlü hali var)

Bu bandrol olayı bizim de kafamızı fazlasıyla karıştırdı. Türkiye'ye orijinal oyun ithal eden bazı firmaların Kültür Bakanlığı ile ortak çalışma içinde olduğunu ve Türki-

ye'deki kopya oyun piyasasını baltalamak için önemli bir çalışma içinde olduklarını biliyorduk. Ama bu son olay karşısında biz de şaşkınlık kaldık, çünkü bu resmen kaçakçılığa yasal olarak prim vermek anlamına geliyor. Tabii işin perde arkasında bizim duymadığımız birşeyler olabilir, bu yüzden Kültür Bakanlığıyla birebir temasa girmeden önce herhangi detaylı bir yorumda bulunmuyorum.

1) Bu bandrol işinin (hepimizin iyiliği açısından) bir türlü durdurulamayan kopya oyun akışında devlete gelir sağlanması ve elde edilen kaynakla boylesli sanat eseri kaçakçılığı kapsamına giren bir olaya karşı daha ciddi tedbirler alınması için bir fon oluşturulmasına yarayacak bir ilk adım olmasını ümit ediyorum. Aksini ise düşünmek dahi istemiyorum

2) Orijinal, yani kutulu ve içinde kullanıcı lisansı olan bir oyun alındığında, istersen Netten, istersen evden, istersen Venus'ten oyun oynayabilirsin (sonucusu olmayabilir). Netten sadece içinde son kullanıcı lisansı ve şifresi olmayan oyunlar oynanamaz.

3) Az önce de söylediğim gibi, bunun bulunmuş bir çözüm değil, sadece geçici olarak başvurulmuş ve doğru olan birşeylerin ilk adımı olmasını ümit ediyorum.

Umuyorum bir daha arayış bu kadar açmazsın. Senin şu "milyenim surprizi" de ben askerden dönene kadar yetmiş inşallah, ha, ne dersin? :)))

## Son Bir Fantezi?

Abi dergininiz mükemmel fazla söze gerek yok. Benim sorum Final Fantasy 8 hakkındaki yazın için...

Önce PSX versiyonunda yere göğe sığdıramadınız sonra PC versiyonu çıkınca burun kıvırdınız. Sebep?

Ömer Zeren

**LEVEL** Sebebi şu Omer'diğim, Playstation'ın sınırlarını zorlayan bu mükemmel oyun, çatır çatır yüzlerce doları satıcının eline satıp da aldığımız PC'lerimizi kapasitesini tam kullanamıyor. Ne kadar mükemmel bir senaryoya, karmaşık ve doyurucu bir oynanışa sahip olursa olsun, eğer 1024'e 768 çözünürlüğün alt standart kabul edildiği bir zamanda hala 320'e 200 çözünürlükte arkaplanlarda, 20-25 poligonlu karakterlerle ye-



tinmemizi bekliyorlarsa, biz bu pilavı yemeyiz dostum. Sorun şu ki, bir PC bir Playstation'dan çok daha güçlüdür ve bu gücü sonuna kadar sömüren oyunlar istemek de en doğal hakkımız. Hem, o kadar da kötü bir puan almadı PC'de de, ne de olsa her oyun Level Hit ödülüne layık olmaz, öyle değil mi?

## Yine Bandrol Sevgili Level,

Ben dergin(m)izi 2 yıldır takip ediyorum. Yaptığınız değişiklikle-

rin hepsinde bir adım daha ileri gittiniz. Aldığı paranın hakkını tam olarak veren az sayıdaki dergilerden birisiniz. Uzatmadan sorularıma geçiyorum:

1- Şu an piyasada box olmayan ama orijinal kalitede baskıya sahip, kitapçıklı ve üstünde T.C. Kültür Bakanlığı hologramı olan ve kopya olmadıkları iddia edilen CD'ler var. Bunlar gerçekten orijinal mi?

2- Strateji Ustası bölümünde Sims'in ayrıntılı bir açıklamasını verseniz nasıl olur? (Bence iyi olur). Bence bu oyunda simimiz işe gittiğinde de onu kontrol edebilmeliydik.

3- Kültür sayfalarında ki sinema bölümüne n'oldu?

4- Ses kaydedicisi adlı sınır programla 60sn. den fazla kayıt yapmanın bir yolu var mı?

Bariş Tarcan

**LEVEL** 1- Ne yazık ki değil. Az önce de söylediğim gibi, bu bandrollü oyunların yıllardır bize yutturulan kopyalardan tek farkı, biraz daha pahalı olmaları ve devletin bunlardan vergi alıyor olması. Hatta ibreti alem olması açısından satın aldığım Force Commander'in beta versiyonunda bile Kültür Bakanlığı bandrolü vardı. Sakin kanmayın, tekrar ediyorum, bandrollü de olsa bunlar korsan kopyalar. Saha fazla bilgiyi edindikçe sizlere bildireceğiz.

2 - Bence de iyi olur. Nete-



kim, iyi oldu da. Ne diyeyim, kaynanan seviyormuş...

3 – Ne oldu, ne oldu... Hah, bu aralar çalışmaktan sinemaya gitmeye vaktimiz kalmıyor, o yüzden yok.

4 – Bence Windows'un saçma sapan standart ses kaydedicisiyle cebelleşeceğine, şöyle profesyonel bir ses düzenleme programı al. Mesela Goldwave. Eski CD'lerimizden birisinde mutlaka vardır.

### Ne Yaptık Biz? Size kızgınım,

Önce şunu ifade edeyim. Level piyasadaki en iyi oyun dergisidir. Ancak bu durum sizi insanların (okuyucularınızın) size olan güvenini sarsma hakkını vermez. Bayden son sayınızı (Mart 2000) aldığımında

çok mutlu idim. Çünkü içinde 3 adet CD vardı. Biri son derece kaliteli olarak hazırlanmış olan Level CD'si diğer ikisi ise tam sürüm bir oyuna aitti. Ancak daha yolda dolandırıldığımı anladım. Ben Level'in tüm sayılarını almak zorunda değilim. Ama siz vermiş olduğunuz oyunun aslında toplam 6 CD'den oluştuğunu ve bu ay 3. ve 4. CD'lerin verilmekte olduğunu BEYAN etmek zorundasınız. Derginin arkasına eklenmiş olan bilgilendirme kağıdında ise buna dair bir açıklama gözüküyordu. Anlamak için mutlaka almak

zorundaydınız. Problem belki ambalajlama şeklinden oluşmuş olabilir. Ama bu kadar çok okuyucusu olan bir derginin böyle bir duruma imkan tanıması gerekirdi.

Sızden acil olarak cevap bekliyorum. Lütfen beni aydınlatın. Teşekkürler.

Özgün Özdemir

**LEVEL** Güveninizi sarstığımız için üzgünüm. Ama burada ufak da olsa bir yanlış anlama olduğunu düşünüyorum. Senin söylediğine göre derginin poşeti açılmadan önce hiçbir şekilde Mart sayısındaki Byzantine CD'lerinin 3. ve 4. CD'ler olduğu gözüküyor. İşte bu yanlış, çünkü derginin hem önünden, hem de arkasından gözükecek şekilde ayarladığımız CD içeriği kartonunun üst kısmında Byzantine 3. ve 4. CD'ler yazıyor. Ve sanıyorum bu yazı, dergiyte birlikte verilen tam sürüm oyun CD'lerinin, toplamı iki CD'den fazla sayıda CD'den oluşan bir oyuna ait ol-

duğunu açıklamak için yeterli. Yine de, yanlış anlaşılma için üzgünüm.

### Level,

Size birçok eleştirim var, tabii sorum da. Nereden başlasam önce diyorum ve aklıma ilk gelen (ki çoğu zaman şikayet ettiğim, sadece sizin değil okuyucularında genelde yaptığı birşey) derginizdeki editörler BLX, Mad Dog gibi Türkçe'mizde olmayan kelimelerden oluşan lakaplar kullanılıyor olması. (Kendimden örnek veririm, IRC server'larında kullandığım lakabım gerçekceki mi ve acemi, aynı şekilde ICQ'da da acemi lakabını kullanırım). Fakat Türkçe'miz gibi çok köklü ve zengin bir dil varken neden İngilizce? Bunu anlayamıyorum, lütfen bir açıklama...

Derginizde Cem Şancı adında bir editör var. O şahıs acaba neden karşı cins ile (en azından dergideki yazılarında) bu kadar çok uğraşiyor. Binlerce okuyucusu olan bir yayında bunu yapma hakkı olduğunu sanmıyorum; çünkü bu dergi sizin emeğiniz fakat daha önemlisi bu dergi okuyucu çoğunluğundur. Eğer ilgi çekmek istiyorsa, bunu daha değişik şekillerde de yapabilir. Mesela kendisi bir oyun programlasın ve dergide demo-sunu yayınlayın siz de, bu hem okuyucunun hem de oyun yapımcısı olan firmaların çok ilgisini çekecektir. (Aslında bu paragrafı yazmayacaktım çünkü onun da istediği reklamın iyisi kötüsü olmazmış- yazılarını eleştirmemiz sanırım)

Yazılarınızda dikkat ediyorum da samimi bir ortam oluşturmaya çalışıyorsunuz. Bu çok güzel birşey, zaten bende böyle olmasını isterim. Ama bazı şeyler var ki... Bence iyi bir şeyi yanlış şekilde yapmaya çalışıyorsunuz. Her men örnekle açıklamaya çalışıyorum. Bu ay Teknik Servis bölümünde Firat Çakıroğlu'na verdiğiniz yanıtta şöyle bir cümle var: "... Eğer sorun senin kartına özelse başka bir deyişle kartın bozuksa satın aldığı yere götürüp değiştirmelerini istemelisin. Değiştirmek istemezlerse bağır çağır hakkını ara ve hatta çingar çıkar... İşi terbiyesizliğe vururlarsa beni ara birlikte dövelim". Şimdi bu ne demek, eğer latife yapmışsa bu editör arkadaşın yanında da söylediğim gibi bu dergiyi binlerce kişi okuyor, kimi bundan hoşlanabilir ama ben hiç hoşlanmadım ve bu gibi şey-

leri derginizde görmek istemiyorum. Bu tarz cümleler kurmadan da samimi bir hava oluşabilir diye düşünüyorum. Bu konuya da dikkat etmenizi istiyorum bir okuyucunuz olarak.

Terfi konusunda da söylemek istediğim bir kaç şey var. Eğer bir bilgisayar almışsanız onu bir amaç için almışsınızdır, oyun oynamak için de olabilir derslerinize yardımcı olsun diye de... Benim görüşüm bunların çoğu için PII 300 işlemcinin bile yeterli olduğudur. Yazı yazmak, resim yapmak, müzik dinlemek, video seyretmek, internet'e bağlanmak gibi çoğu işlemi bu işlemci rahatlıkla yerine getirebilir kısaca çoğu programı bu işlemci ile rahatça kullanabilirsiniz, ama oyunlara meraklı iseniz o başka. Bunları söylememin sebebi teknolojiyi çok çabuk TÜKETMEMİZ. Şu sıralar yoğun olan kampanyalarla bile PIII 600 işlemcili bilgisayarlar satılıyor, bu kadar işlem gücüne kimin ihtiyacı var, neden kimse kullanıcıyı bilinçlendirmek ve onlara tüm seçenekleri sunmak yerine onlara ihtiyaçlarının çok üstünde olan teknolojiyi dayatıyor. Tamam sistemleri güçlü işlemcilerle sahip ama PIII 500-600 işlemcili bir bilgisayara 8 MBlık bir ekran kartı koymanın MANTIĞI ne kullanamayacağım güce neden para vereyim; eğer yukarıda bahsettiğim işlemler için kullanılacaksa söylediğim gibi PII 300 yeterli, eğer oyun içinse neden oyuna yönelik bir ekran kartları yok? Biz hala basitinden bir işlemci bile üretememiş bir sanayiye sahipken neden son teknolojiyi kullanmaya çabalıyoruz? Yakın zamanda bizim teknolojiyi değil teknolojinin bizi tükettiğini acı bir şekilde anlayacağımızı düşünüyorum.

Oyun dergisine e-mail atıp da oyunlarla ilgili birşeyler istemek olmaz. Botlar ve Counter Strike ile ilgili bir yazı yazmanızı ve mümkünse Half Life eklentilerine CD'lerinizde yer vermenizi (dağıtım için yasal bir engel yoksa tabii) istesem çok fazla şey mi istemiş olurum acaba, çünkü Counter Strike çok iyi bir Half Life eklentisi. Botlar da Half Life Multiplayer haritalarını hem Lan üze-



rinde hem de internet bağlantısı olmadan oynamak için çok güzel.

İlk E-mailim olduğu için biraz dolu sanırım. Sizin de bu konulardaki görüşlerinizi öğrenmek isterim

Yasin Ustaoglu

**LEVEL** Merhaba Yasin. Gerçekten seni takdir ettim, çünkü Türkçe'mizin giderek yozlaştırıldığı bir zamanda, böyle bir detaya dikkat edip, tepkisini açıkça belirtmekten çekinmemen çok güzel bir şey. Dikkat edersen, biz de yazılarımızda mümkün oldukça Türkçe kelimeleri kullanmaya dikkat ediyoruz. Eğer bir kelimenin, özellikle de bilgisayar terimlerinin Türkçe karşılığı yoksa, o zaman İngilizce'sini kullanmaktan başka şansımız kalmıyor. Ama bilmem dikkat ettin mi, sen bile "IRC server'larında..." demişsin. Neden sunucu değil de, server? Yoksa kendimi kurtarmak için üste mi çıkmaya çalışıyorum? Asla bilemeyeceğiz. Ama şu da bir gerçek ki Blaxis (bunu da ilk defa resmen burada açıklıyorum) benim heredeysen 8 yıldır kullandığım takma adım. Şu zamandan sonra da değiştirmeye niyetim yok.

Cem Şancı'nın kadınlarla alıp veremediği yok. Aslında kendi halinde, sessiz, sakın, efendi bir arkadaşımızdır. Ama bir Kadınlar Günü kutlaması sırasında Mecidiyeköy'de otobustan düşüp de yürüyüş yapan kadınlar tarafından ezildikten sonra kendisi biraz, nasıl desem, biraz hassas oldu. Nerede bir kadın görse önce boğazına sarılıp yüzü morarana kadar sıkıyor, sonra da "Allahım, bu ben değilim!!!" diyerek kaçımaya çalışıyor. Yani kısacası, canını seven uzak dursun!!! (Aslında ona o yazıları ben zorla yazdırıyorum. Kendisi ateşli bir feministtir.)

Vay inek!!! Demek öyle bir kelime sarf etmiş ha? Bos bir anima





denk gelmiş demek ki, altın makasım ve ben uyuyorduk o me-lun satırlar yazılırken herhalde. Yazanı çok iyi tanıyorum, ben şimdi onun aazını yüzünü... (Tuğbek'in notu: Yukarıdaki bir iki satırı okuduktan sonra "müdü-rü bunu diyorsa koordinatörü neler demez ki" diyerek olaydan kurtulmak basit olurdu. Ama her hangi bir bilgisayar firmasının satıcı veya teknik servis kadrosuyla burun buruna gelip de hüngür hüngür ağlamayı ya da karşısın-dakine filli şiddet eylemi uygulama-yı içinden geçirmiş her hangi bir son kullanıcı olarak halen böyle bir eylemi gerçekleştirecek her okurumuzun yanında fiilen bulunmayı vaat ediyorum.) (Si-nan'ın notu: Henüz kırdığım o ağızla herhangi bir şeyi nasıl va-at ediyorsun, anlamakta güçlük çekiyorum...) (Tuğbek'in notu: Annem zamanında müdürlerine karşı saygılı ol. Onları Counter Strike'da benzetme, acısını başka yerden çıkarırlar demişti... ühü ühü.) (Sinan'ın Notu: Her zaman derim, herkes annesinin sözünü

dinlese bu dünya cennet olurdu diye...)

Teknolojinin fazla hızlı tüketildiği konusunda sana canı gönül-den katılıyorum. Beş-altı sene öncesinin teknolojisini kullanan Playstation'ın hala müthiş oyun-lara gebe olduğunu gördükçe, biz PC kullanıcılarının altı ay öncesini teknolojiyi çöpe atmaktan ne kadar hevesli olduğumuzu görüyorum da, suç bizde herhalde. Maymun iştahlıyız demiştin ya bir keresinde, bu bir gerçek. Eğer biz istemese, her yeni teknolojiye süzölmüş sazamlar gibi atlamasak, adamlar da altı ayda bir yeni teknoloji geliştirmezlerdi. Bazı konularda koyunluktan kurtulmayı başanıp, gerçekten insan olmayı becerdiğimiz gün, çok kutlu bir gün olacak.

Soru: Counter Strike hakkında ki isteğinin, mailin gelmeden bir hafta önce gerçekleşmiş olması

A- Senin çok ileri görüşlü bir okuyucu olduğunu gösteriyor.

B- Sen çok şanslı bir insansın. Güvercin bekleme, koş bile al hemen!!!

C- Ben kendi çapımda bir mü-neccimim

D- Hepsi

E- Hangisi?

F- Eşşeğin suyunu fazla kaçır-dık...

### Başımız Kel Mi? Selamlar,

1- Ben de sizin gibi kopya oyunlara karşıyım ama Türkiye'ye tüm oyunlar gelmiyorsa bu bi-zim suçumuz mu? Kimse beni kopya Diablo oynamaktan alko-yamaz... Ha, bu arada Aral itha-lat Bizzard'ın sponsorluğunu al-sın da Diablo 2'yi Crackli oyna-mak zorunda kalmayalım...

2- Bilgisayarım Intel Celeron 333MHz, 64MB RAM, 2GB Hard Disk, Voodoo 3 2000, 24 Hızlı CDRom sizce neleri upgrade et-meliyim? (Harddisk dışında)

3- Heroes 3'ü ve Armaged-dons Blade'i bitirdim, Heroes of Might and Magic 4 çıkacak mı? Çıkacaksa ne zaman, hiç resmi var mı?

4- Diablo 2 Posterı verir mis-i-niz?

5- Maddog kim yaaa? Bi açık-layın da aydınlanalım.

Gelecek sayınızı merakla bekl-i-yorum, ve Kurban bayramınızı kutlarım!

Angel Of Death

**LEVEL** Meraba, cart diye konu-yu girmişsin. Öyle olsun bakalım, al sana cevap.

1- Kimse seni, beni, hatta Cem'i bile Diablo oynamaktan alıkoyamaz. Çünkü Türkiye'de orijinali yooook. YOOOOOK. YOK. Yok, yok, yok (siz görmü-



yorsunuz, şu an bulunduğum yerde tepiniyorum, sebepleri az sonra...) Daha önce en az yüz kere söyledim, biz sizleri orijinal oyun almak konusunda sadece teşvik ediyoruz, kafanıza silah da-yamıyoruz, ümüğünüzü de sık-mıyoruz. Sizleri kopya oyunların zararları karşısında bilinçlendir-meye çalışıyoruz. Seçim sizin, he-pinizin vicdanı ve aklı var, iyi ve kötünün ayrımını da yapabiliyor-sunuz. Ayrıca başka şansınız yok-sa kopya oyun almak da en do-ğal hakkınız, çünkü

Ülkemizde hala yasallar. Yetti gayri yav, bunu en az yüzmilyon kez yazdım daha önce.

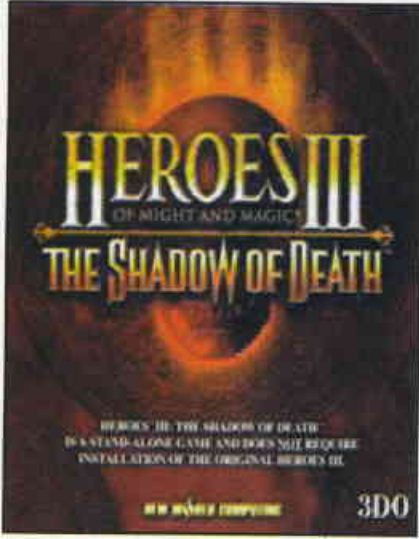
2 - Tabii ki Donanım bölü-mündeki Tuğbek beyimizin soy-lediklerini. Ama sen üşenirsin şimdi, ben sorup geleyim baka-lım ne tavsiye ediyor sana...

Adama sordum, direkt olarak "Harddisk" dedi. Seçim senin. Ay-rıca ekstra Ram de iyi bir seçe-nekmış, ama mutlaka PC 133

Ram al ki, bir sonraki ana kar-tında da kullanabile-sin. Tabii Vo-odoo'yu bir Ge-Force ile değişt-i-rip Celeron'un handikaplarınd-an da kurtula-bilirmişsin. Seçim senin, ama ben-ce de Harddisk gitmeli...

3 - Heroes of Might & Magic 4 değil ama, Hero-es of Might & Magic 3: Sha-dows of Death isminde bir pa-ket var. İçinde





orijinal HoMaM 3, Armageddon's Blade ve yedi yeni senaryo var. Dört kahramanı, ölümler ordusunu durdurabilecek tek silah olan Angelic Alliance isimli kılıcı peşinden koşturduğunuz bu paket, çok büyük bir yenilikmiş gibi gelmedi bana. Ayrıca, Might & Magic 9 ve Heroes of Might & Magic Millenium Edition da var tabii. Ama, üzgünüm, Heroes 4'ten henüz haber yok.

4 - Veririz.

5 - Maddog kim değil, ne diyecektin, O bir ekol, o bir dost, o bir canavar, o bir insan (sanırım), o çok korkunç ama babacan biri, ve o şu an tam yanımda!!! Hoşt... Hoşt dedim!!!! Bugün kafana odun vurmuyacağım, atıyorum bak oraya, koş getir... (HART)

Biz de senin geçmiş bayramını kutlarız. Mutlu ol ve öylece kal...

### AMD, Pentium, Bandrol... Sevgili Level Çalışanları,

Size bu bilmem kaçınıcı e-mail'im diye yazmıyorum çünkü pek fayda etmediği açıkça ortada, o yüzden söze söyle başlıyorum.

1- Geçen gün bir bilgisayarçıya girdim ve ne göreyim (tek gözle belki iyi görememiş olabilirim) bu bilgisayarçı kopya CD'lere biraz zam yapmış. Ne diye zam yaptığını sorunca bana CD kapaklarının üzerinde bulunan bandrolleri gösterdi. Bunları Kültür Bakanlığı koymuş ve artık bu kopya CD piyasası

kontrol altına alınıp hep böyle bandrollü satılıp yasal hale gelecekmış. Sizin bundan haberiniz

olup olmadığını sorduktum.

2- Siz olsanız AMD'yi mi Pentium III'ü mü tercih ederiniz?

3- Bu biraz özel bir soru olacak ama yine de sormak istiyorum. Gerçekten dergide bu kadar (yani sabahlayacak kadar) yoğun mu çalışıyorsunuz Yoksa-aaa vaktinizin çoğunu oyun oynayıp eğlenerek mi geçiriyorsunuz?

4- Artık izninizle bir kaç oyun sorusu sormak istiyorum. Mesela Oddworld ile başlaya-

lim.

Oddworld Munch's Odyssey bilgisayara çıkacak mı? Sadece PS2 için yapıldığını duydum da.

5- Byzantine oyununun CD'lerini vermeyi bitirdiğinizde ve tekrar 2 CD verdiğiniz günlere döndüğünüzde derginizin fiyatı da düşecek mi?

6- Verdiğiniz oyunların yanında birde o oyunları koyduğumuz CD kutularının önüne koyabileceğimiz ufak resimleri de veremez misiniz?

Sorularım nihayet bitti lütfen yanıtlayın yoksa (tehdit etmek gibi olmasın ama ) Boğaz Köprüsüne çıkar ve üzerinde "YAŞASIN BANU VE BANU'YU DESTEKLEYENLER KURUMU" yazan pan-



kart asar, bununla da yetinmeyip [www.banufans.com](http://www.banufans.com) adında site açar yandaş toplanır...

Serdar Beşiktaşlı

**LEVEL** 1- Bu konuda daha detaylı bilgiye ulaşmadan daha başka bir şey söyleyemeyeceğim Bizim de kafamız sizin kadar karışık.

2- Tuğbeeeeeeeek!!!

3- Ehöml Bak şimdi, mesela biz bu ay o kadar çok, yani, çalıştık ki... Yani, diyeceğim o ki, geceler boyu, yani tam bir hafta

boyunca... Amaaan, kimi kandırıyorum, evet, hepimiz genellikle ayın 15'ine kadar dergide eşşekler gibi oyun oynayıp sabahlıyoruz. Ayın 15'inden sonra da dergide eşşekler gibi çalışıp sabahlıyoruz, sonra da böyle zombi oluyoruz işte. Askerde bana mezarlık nöbeti verilerse hiç şaşmam...

4- Maalesef, Munch's Odyssey sadece Playstation 2 için geliyor. Oyunda kullanılan teknoloji (gerçi birçok PSX 2 oyunlarında kullanılan teknoloji öyle ya) şu an için sadece en güçlü PC'lerin kaldırabileceği düzeyde. Buralarda bir yerde olması gereken ekran görüntüsüne baksana!!! Yanlış anlama, bu ara demo değil, oyunun içinden bir görüntü!!!!

5- İki kere iki beş mi?

6- Vay! Şaka maka, çok iyi bir fikir verdin durduk yere gecenin bu ilerleyen vaktinde. Tebrik ediyorum. Benden sonraki arkadaşın bu işle yakından ilgilenmesini sağlayacağım.

### Keçiler

#### Merhaba Sevgili Level!

"Nasılınız?" diye sormuyorum, çünkü performansınızdan nasıl olduğunuz belli oluyor. (yorgunluk değil canım...) Ben sizin yaklaşık 1.5 yıllık okuyucunuzum. (Hayır bağımlılığınım demek daha doğru) Bu

gidişatiniz çok iyi. İnanın sizin iyi yöndeki değişikliğinize o kadar çok alıştım ki her ay derginizi (dergimi) alırken acaba bu ay ne değişiklik var diye merak ediyorum. Şunu yürekten söylüyorum ki siz gerçekten Türkiye'deki oyun dergiciliğinde bir kilometre taşısınız. Bu iltifat değil, tamamiyle gerçek. Zaten bunu diğer

okuyucu mektuplarından da anlayabilirsiniz. Neyse gerçekleri bir kenara bırakıp benim sanal gerçekliğime girelim. Ne dersiniz? Ben kelimenin tam manasıyla bir oyun manyağıyım. (manyak kelimesi benim oyun ilgimi karşılayamıyor ama ne yazık ki Türkçe kısıtlı) Biliyorum az sonra soracağım bazı soruların eski olacağını düşünceksiniz ama ne yapalım. Benim için oyunların zamanı asla ama asla geçmez :) Sorularıma geçiyorum. Kemerle-

rinizi bağlayın...

1- Broken Sword 1'de şu keçili bölümü bir türlü geçemiyorum. Lütfen derginizdeki adventure oyunlardan sorumlu editör abimizden ricam bu konuyu açıklığa kavuştursun. Yoksa en kısa zamanda kafayı yiyeceğim.

2- Bugün gidip Half Life Opposing Force'u aldım. Ama daha Half Life'i oynamadım. Acaba çok şey kaçıracağım mı? Yoksa Opposing Force aynı işi görür mü? (Aldığım oyun orijinal ve bunu söylemekten gurur duyuyorum)

3- (Eğer çıkarsa) Diablo 2'nin orijinalini nereden bulabilirim?(ne zaman çıkacağını sormuyorum çünkü hep erteleniyor)

4- Bu soru değil öneri. Lütfen hep böyle kalın ve benim gibi yüksek matematik ve mukavemet finallerine bile yarım saat geç giden birini daha ayın 28'inde ba- yiye gönderecek bir sebep olma- ya devam edin... :)

Tüm söyleyeceklerim bu kadar... Umarım başınızı ağrıtmamışmıdır...

Yılmaz Dilek

**LEVEL** 1- Keçi. Keçi olayı benim başımı bayağı ağrıttı. Bu konuda daha önce de yüzlerce soru geldi (abarttım). Ama bunu da giderayak itiraf ediyorum ki, ben Broken Sword 1 oynamış birisi değilim. Ofiste bulunan herkese sordum, onlar da oynamamış. Bir kişi biraz oynamış ama o da keçiyi hatırlamıyor. Ve sanıyorum benim yakında o keçiyeye ihtiyacım olacak (benimkiler ufaktan ufaktan tuymeye başladılar da)

2- Geçen gün ben kahvaltı etmişim. Sence o kahvaltı iki gündür yemediğim yemeklerin yerini tutmuş olabilir mi? Yani bu kadar saçma bir benzetme yapabilir-dim, ama sanırım ana fikri kap-tın. Half Life oynamadan Opposing Force'a girsen bir şey kaybetmezsin, ama "ne oluyor, neden burdayım, bu kaçan turuncu kıyafetli gözlüklü amca kim?" der durursun. Yani: Önce Half Life, sonra Op Force.

3- Ne yazık ki sanıyorum sadece Internet üzerinden. Ben öyle yaptım. Askerden gelince babalar gibi Diablo 2 Collector's Edition'im beni bekliyor olacak. Ağzımın suları, size emrediyorum, ak-mayın!!!

4- Elbette, de, böyle "amaaan

bu vizeye girmeyim, mazeret filan" ayağına az daha başım yarıyordu benim, söyleyeyim. Yani dikkat et kendine, özellikle İn-şaat bölümü böyle ince işleri pek kaldırmaz.

### Diablo 2 ve Biz Sevgili Level,

Derginizi 4 aydır alıyorum. Su aralar mükemmel çok yaklaştığınızı düşünüyorum. Ben hem PC hem de PSX sahibi olan bir okuyucunuzum ve Şubat ayındaki sayınızda yaptığınız yenilikten dolayı sizi kutluyorum. En sevdiğim olay ise ay başına verdi-

da 4 sayfa ayırarak neden incelemiyorsunuz?

3- Hile sayılarında daha fazla oyun hilesi verseniz olmaz mı?

4- Sims ve NFS Porsche 2000'in PSX versiyonları çıkacak mı?

5- Orjinal oyunlar hakkındaki görüşlerinize katılıyorum. Fakat sevgili abilerim, ablalarım; bunların fiyatlarından haberiniz var mı? Hesapladım. 6 tane orjinal hit oyun (Quake, Unreal, AO-EZ...) fiyatına tam olarak en kralından(Geforce) bir tane ekran kartı alabiliyorum. Yaptığım ankete göre (aşlında yapmadım, işin esprisi, fakat 4 ya da 5 kişiye

la yakın olmak bence diğer şeylerden daha önemli. Yoksa sallayın oyunları. Oynamışın oynamamışın ne fark eder. Hepinize başarılar dileyerek Medal of Honor'da biraz Alman öldürmek için PSX'imın yanına gidiyorum

Can Yabansu  
Zonguldak

**LEVEL** 1- Bence doğru. Hepimizde (en azında birçoğumuzda) irade denilen bir şey var. Eğer kullanmasını bilirseniz, oldukça güçlüdür kendileri. Bakmayın, ama bakanla da fazla ilişmeyin. Adam oyunda ufak bir noktada takılıp kafayı mı yesin aylarca?

2- Allahım! AL-LAHİM! Benim soyaağacımda kesin müneccimler var! Al sana başka hiçbir yerde bulamayacağın kadar detaylı bir Diablo II ön incelemesi. Okuyucularım, canlarım, sizler bir şey istemeden yerine getirebilmek nasıl güzel bir şey bilebilir misiniz?

3- Olur

4- Sims'i bilemem ama NFS Porsche 2000 kesin çıkacak. Hem de bu ay!

5- Ne düşündüğümü yuzellimilyonbir kere söyledim.

6- Evet.

7- Onu Cem düşünsün.

Medal of Honor dedin de, ben de artık şu mektuplara bir nokta koyup gideyim diyorum. Kendinize çok iyi bakın. Arada sırada bana da mail atın. Oralarda bir bilgisayar bulabilirsem, hepsini okuyup cevap yazacağım, söz. Asker mektup bekler.

Simdi, bakalım daha ne alacağız. Beş çift çorap. İzne gelirken giymek için kısa kollu gömlek ve şu resim...

Sinan Akkol



ğiniz 2 CD sayısını 3'e çıkarmanız. Fakat hala neden PSX CD'si vermediğinizi anlayamıyorum.

1- Sizin her zaman söylediğiniz gibi adventure oyunlarının tekrar oynanabilirlik özelliğinin olmaması fikrine katılıyorum. Bir çok kişi sizin verdiğiniz adventure oyunlarının tam çözümleriyle bir oyunu 2 ya da 3 saate yakın bitiriyor. Kesinlikle hiç bir çaba harcamıyor. Sizce adventure'ların çözümlerini vermek doğru mu?

2- Bir çok oyunu tamamlanma yüzdesi 40-50 iken inceliyorsunuz. Diablo II'ye de söyle 3 ya

de sormadım değil) çoğu kişi ekran kartını seçti. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

6- Siz de benim gibi Diablo II çıktığında dünyadaki bütün oyunları ayakları altına alacağını düşünüyor musunuz?

7- Okuyucu mektuplarına biraz daha fazla sayfa ayırabilir misiniz?

Yazacaklarıma son verirken sizi yaptığınız yeniliklerden dolayı kutluyorum. Bu kadar çok soru sorup fazla eleştiri aldığınızı düşünmeyin. Bence sizin diğer dergilerden farkınız bu. Okuyucular-

## NURCAN TİCARET

BİLGİSAYAR-YAZILIM-DONANIM

Intel 820 ATX Anakart

64 MB PC 100 sdram

8 GB HDD, 8 MB Agp Ekran Kartı, ATX Kasa

1.44 Fdd, Ps/2 Klavye, Ps/2 Mouse, 50X CD Rom

Creative PCI 128 Ses Kartı, 120 Wtt Hop+Mik.

TV Radyo Kartı Uzaktan Kumandalı

56 K V90 PCI Modem, 1 ay sınızsız İnternet

15" Digital Ekran, Windows 98 CD-Lisans

**P III 550 1120\$**

**P III 550 DVD'li 1199\$**

**P III 600 1170\$**

**P III 600DVD'li 1250\$**

**BU İLANLA GELİP 3 OYUN CD'Sİ ALANA 1 CD OYUN HEDİYE.**

Türkiye'nin her yerine kargo ile siparişleriniz gönderilir. (Kargo ücreti müşteriye aittir.) Fiyatlarına %17 KDV ilave edilecektir. Yakındaki markalar ait oldukları firmalara tesolüdür. Ürünler 1 yıl garantilidir. Diğer modellerimizi sorunuz.

Eminalipaşa cad. No:10/3 SUADIYE-İST. TEL:0 216 463 40 27

## Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içimizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

## Posta Kutusuna Ulaşmak için

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları  
Piyalepaşa Bulvarı  
Zincirlikuyu Caddesi 231/3  
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya  
mektup@level.com.tr

## Level Editörlerine Ulaşmak için

Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

Berker Güngör  
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  
kunalid@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 güzel oyunun senaryosu ve videoları harikâ. Ayaklarını yerden kesmeyi sevmeyenlerin bile uzay pilotu olmaktan zevk alacaklarına bahse gireriz. Hadi, dağıtalım şu kalabalığı.



## DEV MULTIPLAYER OYUNLAR

### SANAL YAŞAMLARIMIZA ADIM ATIYORUZ!!!

Kısa bir süre önce Ultima Online gibi oyunlarla başlayan ve gittikçe yaygınlaşan sanal yaşamlarınıza inanılmaz alternatifler gelmeye hazırlanıyor. Dev boyutlu bu online oyunlar, siz bağlı olmadığınız zaman bile çalışacaklar ve üsleriniz saldırıya uğradığında cep telefonunuza mesaj çekecekler. ATEŞ ALTINDAYIZ! TEKRAR EDİYORUM ATEŞ ALTINDAYIZ!!!

Hazır olun, çünkü bu tür mesajlar, en belalı öğretmenlerinizden birinin dersinde veya önemli bir toplantının ortasında da gelebilir. IRC veya ICQ'da olduğu gibi gibi insanların

tanışmalarına, dost olmalarına imkan verecek bu yeni oyunlarda azılı düşmanlar olup devamlı savaşan ama gerçek hayatta tanışıklarında birbirlerine aşık olup evlenecek pek çok çiftle karşılaşacağımıza şimdiden bahse girebilir. Hazır olun, dünya düzeni değişiyor.

### KAPAK KONUSU



## İncelemeler VEE,

Metal Fatigue

Star Lancer

Star Wars  
Force Commander

Gunship!

Soldier of Fortune

Thief II

İmperium Galactica II

daha daha dahaaaa diyenler için sakladığımız birkaç kurşunumuz da var..

TAN ÇÖZÜMLER  
MIGHT & MAGIC VIII

Planescape Torment – 3. Bölüm

Tomb Rider 4 – 4. Bölüm

Byzantine: Sırlar Labirenti – 4.Bölüm

Ve ve ve, daha da istiyorsanız, önümüzdeki ay fotoromanı kaçırmak istemeyeceksiniz çünkü Cem Şancı sonunda MAD DOG'un sırrını açıklamaya karar verdi.