

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

# LEVEL

www.level.com.tr OCAK 99 • ISSN 1301-2134 • 950.000TL (KDV DAHİL)

*Sin*  
Günahlarınızla yüzleşin!...

**TOMB RAIDER 3**

Ünlü seri devam ediyor...

**FALLOUT 2**

Nükleer savaştan 120 yıl sonra...

**HALF LIFE**

Gelmiş geçmiş en iyi action oyunu...

**SETTLERS 3**

Minik köylüler geri döndü...

**MIG 29**

Simulasyon ustalarına özel

**GRIM FANDANGO**

Lucas Arts'in yeni şaheseri...

Bu Ay Poster  
Hediyeli

TAM  
ÇÖZÜM

MULTIMEDIA : RAKS NEW MEDIA'nın Expert serisinden Lottery ve Landscape Designer 3D Program paketleri

DONANIM : Colour Max 8 MB Voodoo 2 3D Hızlandırıcı kartı ► ColorMAX VP-375 PCI ve VA-740 AGP Ekran kartları

**Genel Yayın Yönetmeni**  
Gökhan Sungurtekin

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**  
Sinan Akkol

**Yazı İşleri**  
M. Berker Güngör,  
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,  
Çağdaş Koçyiğit, Kadir Tuztas, Sinan Almac

**Yazı İşleri Sekreteryası**  
Yeliz Aygül

**Grafik Tasarım**  
Didem İncesagır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724 (Pbx)  
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326  
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

**Pazarlama Müdürü**  
Beste Özerdem

**Pazarlama Bölümü**  
Özlem Cenker, Ayten Çar

**Halkla İlişkiler Müdürü**  
Güler Okumuş

**Reklam Müdürü**  
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

**Abone Satış Müdürü**  
Asu Bozyayla

**Abone Servisi**  
Nur Geçili, Özlem Polat  
Serap Ezgin, Ebru Epik

**Dağıtım Servisi**  
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343  
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

**Üretim Koordinatörü**  
Turgay Tekatan

**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi**  
O. Şakir Batumlu

**Reklam Ayrımı - Film Çıkış**  
Grafiks Ltd. Şti.  
Tel: (212) 212-2323

**Baskı**  
Grafiks Ltd. Şti.  
Tel: (212) 212-2323

**Dağıtım**  
BİRYAY A.Ş.

**VOGEL Yayıncılık**  
Piyalepaşa Bulvarı  
Zincirlikuyu Cad. 231/3  
80380 Kasımpaşa İSTANBUL  
Tel: (212) 297-1724 Pbx  
Faks: (212) 297-1733

**VOGEL ANKARA**  
Dilek Özgen

**Ankara Büro**  
Çetin Ermeç Bulvarı  
73. Sok. 8/1 06450  
Öveçler ANKARA

## YENİ YERİMİZDEN MERHABA

**E**vet, bu ay Vogel Yayıncılık olarak taşınma telaşı içindeydik. Geçtiğimiz ay başımıza gelen türlü olumsuzluklardan sonra oluşan belirsizlik ortamı Aralık ayı içinde dağıldı ve yeni yerimizde çalışma düzenimizi kurup çalışmaya başladık. Kasım ve Aralık aylarında başımıza gelenlerin, yaşadığımız tersliklerin sonucusu olması dileğiyle yeni bir sayıya daha başlıyoruz.

Bunca telaşımızın arasında yeni yılın ilk sayısının şimdiye kadar gördüğünüz en kaliteli oyunlarla dolu olmasına gayret gösterdik. Tabii, bunun olması çok doğal çünkü bütün firmalar en iyi oyunlarını yılbaşına, daha doğrusu hediye sezonuna yetiştirip daha fazla kazanmak istemektedir. Neyse, işin bizi ilgilendiren tarafı dış ülkelerdeki bu oyun furiasının şimdiye kadar gördüğümüz en kaliteli oyunların elimize geçmesini sağlamış olması. Yeni yılın yeni sayısının yıldızı kuşkusuz Half Life. Şimdiye kadar birçok 3D shooter oynamış olabilirsiniz, ama Half Life'i görmediyseniz, hiçbir şey görmemişsiniz demektir. Half Life'in ardından Sin geliyor, bütün hatalarına ve çıldırtıcı uzunluktaki ara yüklemelerine rağmen çok kaliteli olan bu 3D shooter da kalbimizi kazanmayı başardı. Ve tabii kalbimizi kazanmaktan bahsedip de, herkesin aşkı Lara Croft'u unutmak olmaz. Yeni maceraları ve serinin üçüncü oyunuyla Lara yine sizlerle. Oyunlarda parmaklarından çok beyninin kullanmaktan hoşlanan oyuncular için uzun zamandır beklenen Settlers 3 de bu sayımızda açıklandı. Dethkarz, Viper Racing ve Moto Racer 2 gibi üç yarış oyununun, hız tutkunlarının memnun edeceğinden eminiz. Donanım sayfalarında hepimizin aklındaki soru işareti olan 3D hızlandırıcı kartlarda en çok kullanılan yongalardan olan Voodoo 2 ve Intel740 yonga setlerini barındıran iki ekran kartının testini bulacaksınız.

Multimedia CD'mizde bu ay biraz değişiklik yaptık. Bu ay başladığımız Best of serisi ile, belli türden oyunların en iyi örneklerinin demolarını arşiv yapan sizlerin beğenisine sunuyoruz. Seyirlik demolar bölümünde ise henüz çıkmamış veya yeni çıkmış oyunlardan alınmış video görüntüleri seyredip, kağıt üzerinde iyi gibi görünen bir oyunun aslında nasıl olduğuna karar verebilirsiniz.

Ocak sayısı ile beraber, uzun zamandır yapmayı düşündüğümüz anketi de size ulaştırmış bulunuyoruz. Sizden ricamız bu anketleri mümkün olduğunca objektif olarak ve en kısa zamanda bize ulaştırmamız. Böylece gelecekte dergimizde yapmamızı istediğiniz değişiklikler hakkında bir fikir sahibi olabilir ve buna göre davranabiliriz.

Hepinizin yeni yılını tekrar kutluyorum. Önümüzdeki aya kadar, hoşçakalın.

Sinan AKKOL



# HABERLER



## TZAR Yakında Piyasada Olacak!

**H**aemimont Software, bu firmanın adını hiç duydunuz mu? Hayır? Şaşılacak bir şey yok, çünkü bu nispeten yeni kurulmuş bir Bulgar firması, şu an üzerinde çalıştığı RTS oyun ise TZAR adlı bir RTS. Peki konusu nedir, burada

siz kral babası karanlık güçler tarafından katledilen bir prensi canlandırılıyorsunuz, uzun yıllar sonra prens bu güçlerin kaynağını buluyor, ancak tek başına intikam alması neredeyse imkansız. Tabii büyük bir ordu kurması gerekli, fakat üç büyük krallık arasında yıllarca süren savaş ve kaos prensimizin işini zorlaştırıyor. Öncelikle yapması gereken büyüklü güçlerden de faydalanarak bu üç büyük krallığın ölmüş olan krallarını diriltmek, bu sayede karşılıklı içindeki ülkelere barış geri dönecektir, tabii sonra sıra karanlık güçleri yönetmektir. Burada pek çok açıdan Starcraft'a benzeyen bir oyun yapısı buluyoruz, Avrupa, Arap ve Asya krallıkları olarak ayrılan üç farklı ırk mevcut, tabii hepsi kendine has uygarlıklar. Her krallık için bir dizi görev var, bu arada senaryoya uygun olarak ortaya çıkan özel karakterler ve konuyu gözler önüne seren ara sahneler de mevcut tabii. Oyundaki görevler ise büyük değişkenlik gösteriyor, bazen bir grup savaşçıyla haritada özel bir işi başarmaya, bazen de büyük bir kent ve ordu kurup düşmanları ezmeye çalışılıyorsunuz. Oyun haritalarının bugüne dek yapılmamış büyüklükte olması oyunculara büyük esneklik sağlayacak. Ne var ki aşırı büyük haritalar aynı zamanda bol hafıza ve hızlı işlemci gerektirecektir. Oyunun ekonomik yapısı için Age of Empires ve Knights & Merchants, savaş tarzı olarak ise Total Annihilation benzeri demek pek yanlış olmaz, fakat tabii özel karakterler ve güçlü büyüler işi bir hayli ilginç kılacaktır. Oyunun 1999 başında piyasada olması bekleniyor.



## Altın Post'un Peşinde!

**A**ntik Yunan kültürü modern Batı medeniyetinin oluşmasında büyük bir rol oynamıştır, onların inançları, yaşamları, savaşları ve prensipleri bugüne dek pek çok medeniyeti etkilemiştir. Bilinen en eski yerleşik medeniyetlerden birini kurdukları düşünülürse bu pek şaşırtıcı olmaz. Peki o dönemde yaşamak ve o efsanevi maceralara katılmak nasıl bir şey olurdu? Bu sorunun cevabını almak için Avusturyalı oyun firması Megamedia tarafından yapılan Ancient Conquest adlı yeni oyunun çıkmasını beklemek gerekecek. Bu yapım pek çok açıdan tam bir RTS olmasına rağmen, genel çizgisi standartların dışına çıkıyor. Antik Hellen uygarlığı yıkılmak üzeredir, Pers Krallığı ve barbar kavimlerin saldırıları sonucu her şey altı üst olmuştur. Kuraklı ve açlık ülkeyi kasıp kavurmaktadır, hatta tanrılar bile onlara sırt çevirmiştir. Fakat Kral Eson işlerin bu şekilde devam etmesine göz yummayacaktır, ülkeyi birleştirmek ve savunmak için harekete geçer. Yapılması gereken efsanevi Altın Post'un yerini bulmaktır, bu sayede büyük bir güç açığa çıkarılacak tüm ülke yeniden eski güzel günlere dönme fırsatı bulacaktır. Tabii bu oyunda da kaynak toplayıp bina yapıyorsunuz, ancak hemen tüm macera denizde geçiyor. Her ırkın çeşitli amaçları olan bir düzineye yakın gemi tasarımı mevcut. Oyunu

Pers ya da Yunan tarafında oynayabiliyorsunuz, ancak barbar kavimleri, her tür efsanevi canavar ve antik tanrılar ne tarafta olursanız olun sık sık karşınıza çıkıyor. Burada tüm yapacağınız mavi bir ekranın karşısında gemilerin birbirine ateş edişini seyretmek değil, belli yerlere seyahat edip Altın Post'un parçalarını aramalısınız, bu esnada bazı kahramanları grubunuza katma imkanınız da olacak, bu özel tipler size çeşitli şekillerde yardımcı olacaklar. Oldukça ilginç özelliklere sahip olan Ancient Conquest bu yılbaşında çıkmış olması planlanan bir oyun, ancak bir dağıtımçı firma bulunamamış olması piyasa sürülmesini biraz geciktirebilir.



## HOMM 3 Yılbaşından Sonra!

**H**eroes of Might & Magic 3, pek çok kişinin hevesle beklediği ve turna bazı stratejilerin gücünden hiçbir şey kaybetmediğini gösteren bir oyun bu. Konuyu FRP dünyalarında her zaman rastlanan güçlü krallıklar arasını-



daki iktidar kavgası oluşturuyor, tabii büyük krallıkların savaşı her zaman için daha küçük olanlarına güç kazanma fırsatı tanıyor, sonuçta ortaya tam bir kaos çıkıyor. Genel oynanış yapısı HOMM 2'den çok farklı değil, yine kasabalarını geliştiriyor, türlü efsane yaratıklarından oluşan ordular kuruyor, bu orduların başına her tür ırktan ve meslekten kahraman geçiriyorsunuz. Harita üzerinde bulunan kaynakları kendi bölgenize katmak ekonomik üstünlük için gerekli, tabii yine haritanın pek çok yerindeki şehirler ve antik kalıntılar gibi şeyler size güç kazandırabilecek unsurlar barındırıyorlar. Güçlenmek ve düşmanlarınızı yönetmek belli başlı amacımız. Ancak HOMM 3 pek çok açıdan ilkinden çok daha gelişmiş, öncelikle düşman yapay zekası bir hayli elden geçirilmiş, artık düşman orduları önceki oyunda olduğu gibi amaçsızca etrafta dolanmıyorlar, aksine sizi takip ve analiz ediyorlar. Bundan sonra kasaba tasarımları geliyor, burada şehirlerinizi geliştirirken ekonomik ya da savaş ağırlıklı olmasına karar verebilirsiniz, fakat para ve asker kaynaklarınızı doğru ayarlamak zorundasınız. Ayrıca savunma yapılarına çok daha önem verilmiş, bir şehir fethetmek eskisi kadar basit olmayacak. Tabii savaş alanı tasarımı ve kahramanların yetenekleri konuları da elden geçirilmiş, eski oyundaki pek çok sıkıcı yan ortadan kaldırılmış. Grafiklere gelince, artık daha karanlık ve daha mandırıcı oldukları söylenebilir, öncekiler hafif çizgi film havası taşıyordu. Aslında HOMM 3 saymakla bitmeyecek yenilik içeriyor, 1999 yılının ilk aylarında çıkması beklenen oyunun bir öncekinden de fazla ilgi çekmesi kaçınılmaz.

# HABERLER

## Loose Cannon 1999 Yazında Hazır Olacak!

**Y**ıl 2016, ABD ekonomisi tamamen çökmüş ve sonuç olarak suç oranı tavanı delmiştir. Tüm ülkede organize suç örgütleri ekonomiden geri kalanı idare etmekte, kaos her geçen gün yayılmaktadır. Çelik yelek ve miğfer olmadan sokaka çıkamayacağınız böyle bir ortamda paralı askerlik ve ödül avcılığı oldukça karlı fakat bir o kadar da riskli işlerdir. İşte Loose Cannon sizi bu ödül avcılarının birinin yerine koyuyor, adınız Ashe ve bugüne dek yirmiden fazla "işin" altına imzanızı atmış bir ödül avcısı olarak bir hayli ünlüsünüz. Yine bir gün böyle bir "iş" teklifi alıyor ve kabul ediyorsunuz, ancak olaylar sizi sonunda ülkenin en büyük mafya patronu olan Bishop ile karşı karşıya bırakıyor, onun ordusuna karşı sizin zekanız ve silahlarınız. Sonuçta birinizin kaybetmesi gerek. Microsoft ve Digital Anvil tarafından ortaklaşa geliştirilen Loose Cannon tam anlamıyla yeni nesil bir FPS, ancak koridorlardan çok daha geniş bir alanda geçiyor. Oyunda ister yaya, ister kendi donattığınız onbeş araçtan biriyle savaşıyorsunuz, Quake 2 ve Interstate 76 karışımı denebilir. Fakat grafikler oldukça güzel olacak gibi, tabii hepsi bu değil, oyunda 20 ana görev dışında pek çok seçilebilir ek görev de bulunuyor ve bunlar senaryonun akışını etkiliyorlar. Son derece detaylı ve gerçekçi şehirler sizin gelip ortamı şenlendirmeniz için hazırlanıyor, tabii yapay zeka da buna uygun olacak. Oyun bu yaz aylarında piyasada olacak fakat ne denli güçlü bir sistem isteyeceğini siz de tahmin edersiniz herhalde, sabırsızlıkla bekliyoruz.



## Unreal Tekrar Geliyor!

GT Interactive ve Epic Megagames tarafından piyasaya sürülen Unreal hem grafik, hem de yapay zeka açısından FPS oyunları piyasasında bir devrim yarattı. Tabii yapımcıları bu kadar emek dökükten sonra bunu bekliyorlardı, şimdi ilkinden daha mükemmel olması beklenen Unreal 2 üzerinde çalışıyorlar. Ne var ki tek yaptıkları oyun bu değil, ilk Unreal engine üzerine kurulu olarak geliştirdikleri Unreal Tournament isimli oyunları da bitmeye oldukça yakın. Bu oyun sizi galaksinin en yaman suçlularıyla karşı karşıya getirecek, ancak yalnız olmayacaksınız. Bazen yanınızda çoğu insan oyuncudan daha becerikli olan Bot savaşçılar bulunacak. Tabii yapımcılar bazı dersler almışlar, özellikle Multiplayer desteği konusunda bu defa hata yapmamaya kararlılar, oyunu Net üzerinde çok sayıda oyuncuyla birlikte sorunsuz oynayabilmeniz için ellerinden gelen çabayı gösteriyorlar. Çıkış tarihi tam belli değil, ancak oyundan ilk görüntüler ortaya çıkmaya başladı, grafiklerin detayına dikkatinizi çekmek isterim, nasıl bir sistem isteyeceğini ise hayalgücünüze bırakıyorum.

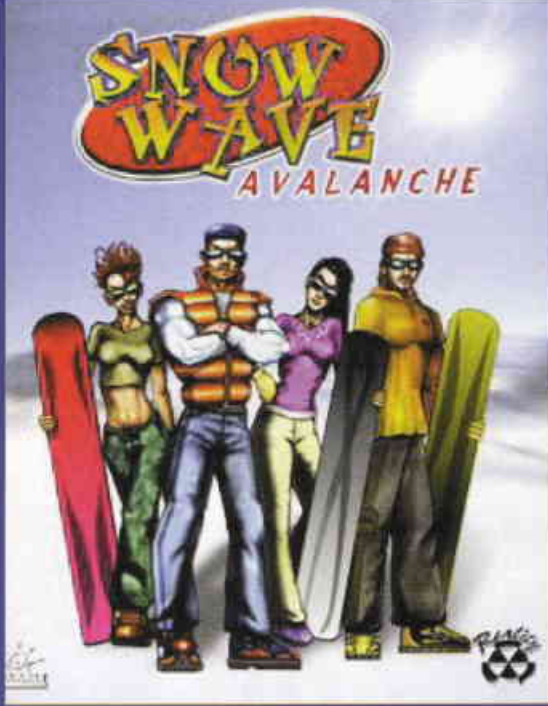


## Sim City 3000 Çok Yakında

Maxis'in Sim serisinin suyunu çıkarttığını düşünürseniz, fikrimiz çok yakında değişebilir. Electronic Art'ın dağıtımını üstlendiği ve ülkemize Aral İthalat tarafından getirilecek olan Sim City 3000'in tam sürüm öncesi ön inceleme (preview) versiyonunu Aralık ayında inceleme fırsatı bulduk. Ve gördüklerimizin oldukça hoşumuza gittiğini söyleyebilirim. İlk etapta yapmayı düşündükleri 3D Sim City fikrinden vazgeçmişler. Grafiklerde yapılacak böylesine köklü bir değişikliğin, serinin sadık takipçilerini üzöceğini düşündüklerinden olsa gerek. Sim City 2000'deki izometrik grafik sistemine bağlı kalınmış. Ama grafiklerin oldukça gelişmiş olduğunu söyleyebilirim, özellikle bütün şehri görebildiğiniz uydu görüntüsünden şehirdaki her insanı tek tek görebildiğiniz yakın görüntüye kadar her görüntü kademesinde grafiklerdeki detay bizi etkiledi. Şehirlerin ekonomik ve yerleşim yapısı da eskiden olduğu gibi sizin kontrolünüzde olacak, ama eklenen yeni özellikler ve diğer şehirlerle etkileşim halinde olmanız gibi yenilikler Sim City'yi eski günlerdeki gibi zirveye taşıyacak gibi görünüyor.



# HABERLER



## Buzların Arasındaki Heyecan : Snowwave Avalanche

Hollanda kökenli Midas Interactive yeni bir spor oyunuyla karşımıza çıkmak üzere. Snowwave Avalanche adlı ve snowboarding konulu bu oyun, kış sezonuna girdiğimiz bu dönemlerde bayağı iş yapacak gibi görünüyor. Oldukça şık grafiklere sahip ve birbirinden farklı 8 kayakçıyı seçebilme imkânına sahipsiniz. Slalom, hız denemesi, rampadan atlama gibi farklı birçok kategoride yarışabileceksiniz. Aslında bu özellikler hemen her spor oyununda bulunan özellikler, Snowwave Avalanche'i diğerlerinden ayıran özellikler mükemmel grafikleri ve üstün oynanabilirliği. Gerçekten de şödiye kadar bir spor oyununda gördüğüm en iyi grafiklere sahip (Fifa 99 hariç). Ne zaman geleceğini bilemiyoruz ama kış bitmeden gelse iyi olur. Uludağ'a gidemiyoruz, bari bilgisayarımızda karlı havanın zevkine varalım.

## The Longest Journey

Bir gün uyanıp da, aslında rüya sandığınız şeylerin gerçek olduğunu görerseniz ne yapardınız? İşte bu soru bu aralar April Ryan'ın aklını kurcalayan tek soru. Sürekli olarak rüyalarında gördüğü Arcadia adlı dünyanın ve fantastik yaratıkların hüküm sürdüğü memleketin aslında gerçek olduğunu anladığında hayatı altüst olur. Sert bir rejimin mantık, bilim ve düzen kuralları içinde yönettiği dünyasından Arcadia'ya geçen April, her iki dünyayı da ayakta tutan aralarındaki dengenin giderek bozulmakta olduğunu ve bu dengeyi düzeltme görevinin kendi üzerine düştüğünü anlar.

The Longest Journey adlı yeni adventure iki farklı dünyada geçtiğinden grafikleri bilim kurgu ve fantezi temaları arasında hoş bir birliktelik sağlanmış. Geleceğin karanlık, metalik ve soğuk ortamlarını yansıtan Stark'in şehir grafiklerinden, daha mutlu ve aydınlık olan ama büyük bir gizemi içinde barındıran fantastik dünya Arcadia'ya kadar her mekan detaylı ve çok iyi bir derinlik hissi verilerek çizilmiş. Oyunun oynanışı ise eski moda adventure oyunlarında olduğu gibi işaretle ve seç (point & click) şeklinde düzenlenmiş. Ama ana karakter olan April'in çok detaylıca düşünüldüğü ve aynı insana farklı zamanlardaki ruh haline göre farklı davranışlar göstermesi gibi ince detaylar unutulmamış. Müziklerin ise tamamen orkestrasyon ve sürreal ses efektleriyle birlikte oyunun atmosferini tamamlayacak.



# HABERLER

## Excessive Speed

**D**eath Rally ve Micro Machines'in mükemmel bir karışımı diyebileceğimiz Excessive Speed, uzun zamandır hasret kaldığımız "silahlı minik arabalarla birbirinin canına okuma" türü oyunların yeni örneği. Her arabanın kendine has silahları ve özellikleri olacak. Katılıp yarışabileceğiniz beş farklı yarış türü var. Tabii ki multiplayer desteği unutulmamış, tam 16 kişi aynı anda oynayabiliyor oyunu. Oyunda izometrik 3D grafikler kullanılmış, bu yüzden bazı pistlerde kendinizi kısa süreliğine gözden kaybedebiliyorsunuz, ama her pistin teması birbirinden oldukça farklı ve dizaynları kayda değer derecede detaylı. Genel olarak bakıldığında küçük arabalarla yapılan bu yarış, büyük eğlencelerin kaynağı olabilir.



## Önder Sport'tan LEVEL Okurlarına İndirimli Alışveriş

**H**er zaman ilklere imza atmayı ilke haline getirmiş olan Level yılbaşı ve bayram alışverişlerinde de yanınızda. Puma ve Reebok yetkili satıcısı Önder Sport'dan yapacağınız alışverişlerde %25'lere varan indirimler sizleri bekliyor. Ayakkabıdan eşofmana, dizlikten bereye kadar hemen her türlü spor aksesuarını bulabileceğiniz Önder Sport Suadiye'de. Bu indirimlerden faydalanabilmek için yapmanız gerek tek şey alışverişe giderken Level Ocak sayısını beraberinizde götürmek. Şemsettin Günaltay Cad. 8/A Ayşekadın/Suadiye adresinde bulunan Önder Sport'a (0216)384 19 46 telefon numarasından ulaşabilirsiniz.

## GELİYORLAR!!!!

Ve işte Ocak ayında ülkemize gelmesini beklediğimiz oyunlar. Yine söylüyorum, firmaların verdiği çıkış tarihlerine güven olmaz, yani beklediğiniz oyun çıkmazsa suçlu biz değiliz.

Baldur's Gate	Interplay	FRP
Battle of Britain	Empire	Simülasyon
Carmageddon 2	SCI	Yarış
Close Combat 3	Microsoft	Turn Based Strateji
Earthworm Jim 3D	Interplay	Platform
Extreme G 2	Acclaim	Shoot Em Up
Fireteam	Multitude	Çok Oyunculu Strateji
Luftwaffe Commander	SSI	Simülasyon
Myth 2 - Soulblighter	Bungie	Real Time Strateji
Oddworld-Abe's Exoddus	GT Interactive	Platform
Phantasmagoria 3	Sierra	Adventure
Starcraft Broodwars	Blizzard	Real Time Strateji
Ultra Fighters	I-Magic	Simülasyon
War of the Worlds	GT Interactive	Real Time Strateji



Ok iyi hatırlıyorum, her şey 5 yıl önce başladı. O zamanlar PC babaların ofislerinde duran siyah beyaz monitörlü, sıkıcı, hesap makinesi gibi bir aletti. Oyun oynamak isteyen herkesin bir Amiga'sı vardı. Ama 1993'ün bir sonbahar günü piyasaya sürülen bir oyun, yıllardır uykuda olan PC'cileri uyandırdı. Olayları kahramanın gözünden gördüğümüz oyunlar tabii ki daha önce de yapılmıştı ama hiçbiri bu yeni oyundaki hareketliliğe, gerçekçiliğe ve korku unsuruna sahip değildi. Hangi oyundan bahsettiğimi anladınız tabii, Doom'dan bahsediyorum. Doom piyasaya çıktıktan sonra insanlar sırf bu oyunu oynayabilmek için PC almaya başladılar. Tabii popüler olan her şeye olan Doom'un da başına geldi, bir sürü kopyası yapıldı. Doom 2'yi aynı türden daha gelişmiş başka oyunlar izledi. Tabii daha gelişmiş grafikler daha yüksek sistem ihtiyaçları gerektirdiğinden, bilgisayarında zevkle oyun oynamak isteyen herkes sistemlerini upgrade etmek zorunda kaldı. Firmalar da bu işin ne kadar karlı olduğunu anladığında, işler çığırından çıktı. Her altı ayda bir işleme gücü 1,5 kat artmaya başladı. Ama bu bile yeni nesil üç boyutlu oyunların üstün grafiklerini kaldırılmaya yetmeyince, sırf üç boyutla ilgilenenler ve hepinizin hayallerini süsleyen 3D hızlandırıcı kartlar ortaya çıktı. Oyun teknolojisinin bundan sonraki gelişme ne olur bilemem, bildiğim tek şey Doom'u yapan insanların istemeden de olsa dünya üzerindeki milyonlarca genç (ve babalarının cüzdanına) büyük bir kötülük yapmış olduğudur. Umarım cehennemdeki yerlerini

beğenirler.

Bu ay (siz bütün Ocak'ta okuyacaksınız ama, biz halen Aralık'ın başındayız) PC oyun tarihindeki en iyi 3 boyutlu oyunların piyasaya sürülüşüne şahit olduk. Bunlardan birisi Sin, diğeri ise Half Life (incelemesini bu sayıda bulabilirsiniz). Half Life başlı başına bir şaheser, ama şimdi o konuya girmeyelim, bir daha çıkmayız. Biz Sin'e bakalım. Sin yaklaşık 1 senedir üzerinde çalışılan ve elden geçirilmiş bir Quake 2 grafik motoru kullanan bir First Person Shooter (FPS). Aslında mükemmel bir oyun ama, piyasaya ilk çıktığında öylesine büyük hatalarla (BUG) doluydu ki, hataları bulmakla sorumlu olan BETA-TESTER'ların klavye başında uyuduklarını düşündüm. Gerçi, bu hataların düzeltildiği 1.01 yaması İnternet'te yayınlandı. O yüzden, bu oyunu alacaksanız, ya sınırlarınızın sağlam olması, veya 18 MB'lık yama dosyasının elinizde bulunması gerekiyor. Yaması olmayanların karşılaşacakları tuhaflıklardan bazıları şöyle:

- Bölümler arası yükleme sürelerinin uzunluğu (minimum 4 dakika)
- Bazı bölümlerin iki kere üstüste yüklenip iki kat halıza yemesi.
- Sound Blaster Awe32 ve üzerindeki ses kartlarında ses çıkarması.

Đaha birçok hata var ama bu kadarı yeter. Yama dosyasını kurduktan bu hataların en önemlileri düzeltiyor ama oyun boyunca ufak tefek hatalarla karşılaştım. Maalesef bunlardan en önemlisi bir bölümü bitirememenizi sağlayacak kadar önemli bir hataydı. Bir diğeri ise üç

boyutlu ses kartı seçeneğini açınca ses kartından bir daha ses gelmemesini ve oyunun baştan kurulmasını gerektiriyordu. Bütün bu zorluklara rağmen Sin'i sonuna kadar büyük bir keyifle oynadım ve eminim ki bir sonraki yama dosyasında kalan hataları da düzelecektir.

Size Sin'i ballandıra ballandıra anlatmaya başlamadan önce ne gibi hatalarla karşılaşacağımızı söyledim ki, yazıyı okuyup da ağzının suyu akararak oyunu alan insanlar sonradan bana küfretmesin. Yukarıda saydığım affedilemez hatalarına rağmen Sin bence gelmiş geçmiş en iyi ikinci FPS (birincisi tabii ki Half Life, bu sayıda, az sonraaaa). Grafik olarak Quake 2 motoru kullandığını söylemiştim ama Sin, Quake gibi karanlık bir havaya sahip değil. Bölümler de günlük yaşamdan alınmış tanıdık mekanlardan oluşuyor. Bir banka, evsizlerin yaşadığı bir arka mahalle, metro tüneli, baraj gibi tanıdık bölümlerde dolaşmak uzak bir gezegende ucubik yaratıklar ile başbaşa olmaktan çok daha fazla hoşuma gitti. Karşılaştı-



ğınız düşmanların da çoğu insan olunca, kendimi iyice oyunun ana karakteri John R. Blade gibi hissetmeye başladım.

## Çok SINirli Bir Günäme Denk Geldin Destum

Evet, yönettiğiniz karakterin adı John Blade. 2013 yılında, Hardcorp adlı özel polis teşkilatının en sağlam elmanı ve tahmin edilebileceğiniz gibi tam bir kas torişi. Olaylar basit bir banka soygunu

ile başlıyor. Hemen soygunun olduğu bankaya giden Blade, soygununun büyüklüğünden, olayın basit bir soygundan daha öte birşeyler olduğunu anlar. İster istemez içine girdiği bu macera sonunda öyle bir noktaya varacak ki, o gün yataktan kalktığı için kaderine lanet okuyacaktır.

Oyundaki baş düşmanınız Elexis Sinclaire adında bir afet. Kısaca tanımlamak gerekirse, bu kadının yanında Lara Croft'un uysal bir ev hanımı olarak kaldığını söyleyebilirim. Sözde ilaç üreten SinTek adlı bir kimya kuruluşunun başında olan Elexis'in tek bir amacı vardır: İnsanlığa acı çektiren hastalık, savaş ve açlık gibi felaketlerin kokünü kurutmak. Peki bunu başarmak için açlara yemek mi dağıtıyor, savaş karşıtı propaganda mı yapıyor? Hayır, kurtuluşun insanları korkunç

yaratıklara çevirecek yeni bir evrimde olduğunu düşünen Elexis, bütün canlıları mutasyona uğratabilecek biyolojik bir silah yapıyor. Emrindeki binlerce insan, cyborg, robot ve mutasyona uğramış yaratıklardan oluşan ordusuyla çevrili olan Sinclaire'i durdurmak ise, bilin bakalım ki-me düşüyor?

Quake 2 ve Unreal'te oyuncuların en büyük şikayeti ortamların interaktif olmamasıydı. Sin'in en büyük artısını ise bu oluşturuyor, mekanlar olabildiğince etkileşimli olarak programlanmış. Tabii bu seneler değil ki elinizde bazuka varsa her duvarda kendi kapınızı yapabileceğiniz, ama bu türden diğer oyunlarda göremeyeceğiniz kadar üstün bir etkileşim var Sin'de. Mesela, bankanın üzerinde helikopterle uçtuğunuz ilk bölümde rastgele sağa sola ateş ederken, bir binanın çatısındaki SinTek tabelasına ateş ettiğimde tabela uçup bankanın çatısını deldi ve aşağıdaki havuza düştü. Bir sonraki bölümde geçtiğimde ise hayretle gördüm ki tabela tam olarak bir önceki bölümde düştüğünü gördüğüm yerde, havuzun içinde duruyor. Aynı bölümü tekrar oynadığım bir başka sefer ise tabela yine aşağı düştü ama çatıyı delemeyemedi, öylece asılı kaldı. İkinci bölüme geçtiğimde ne gördüm dersiniz? Tabela tam olarak önceki bölümde düşürdüğüm yerde asılı duruyordu. Yine aynı bölümde bankanın bilgisayarına girip DOS'a çıktığınızda bilgisayara DIR komutu verip dosyaları görebiliyor, EXE uzantılı dosyaları çalıştırabiliyorsunuz. Belki bunlar gereksiz ayrıntılar gibi görülebilir ama unutmayın ki mükemmeli iyiden ayıran ayrıntılardır ve bu oyunda ayrıntıdan bol bir şey yok.

Gelelim yapay zekaya, yapay zekanın Half Life'daki gibi mükemmel olduğunu söyleyemeyeceğim (Half Life, Level'in Ocak sayısında, mutlaka okuyun...) ama bir yapay zeka Top Ten'i olsaydı ilk beşe girerdi. Ne Quake 2'deki gibi öldürülmeyi bekleyen düşmanlar var, ne de Unreal'daki gibi bir çita çevikliğinde hareket eden yaratıklar. Karşınızdakiler sizi gerçekten insan olduklarına inandıracak kadar gerçekçi bir şekilde hareket ediyorlar. Önce ateş edip sonra duvar arkasına çekilmeler, ölmek üzere olduğunda



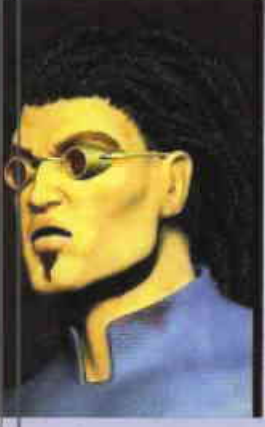
en yakın çıkıştan sıvışmalar (ki bu hataya düşenler genellikle sırtlarında ekstra bir delikle yere seriliyorlar) veya sinirlenip kamikaze saldırısına girişmeler (ki bu hataya düşenler de genellikle Hakkın rahmetine kısa yoldan kavuşuyorlar, ama genellikle yanlarında sizi de götürer-



rek). Yani sıkı çatışmalara hazırlıklı olun. Çatışma demişken, özellikle ilk bölümlerde büyük bir cephane sıkıntısı çekeceksiniz, bu da düşmanlarınızın bacalarına atış etmektense daha hayati yerlerine, kesin olarak söylemek gerekirse KAFALARINA nişan almanız gerektirecek. Karşılaşacağınız hemen he-







men her serseride çelik yelek olduğundan birisini öldürene kadar bir şarjör boşaltmanız işten bile değil, tabii bu arada diğerleri canınıza okumazsa. Ama alınlarına yiyecekleri tek bir kurşun cehenneme tek yönlü gidiş biletlerini kesecektir. Aynı şekilde, ellerinde vurup silahlarını düşürmelerini de sağlayabilirsiniz, ama bunu yapınca size uçan tekmeyle girişeceklerdir ki bu hem panik olmanıza, hem de bayağı bir hasar almanıza sebep oluyor. Bu arada, sizin eliniz de boş değil tabii ki, tam 11 farklı silahınız var ve bunlardan birkaçı ikinci bir kullanıma sahip. Ayrıca, kafa, gövde ve bacaklar olmak üzere üç farklı zırh alıp giyebiliyorsunuz, bunun için öldürdüğünüz adamların üzerine gidip SPACE (veya ACTION tuşu o-

lama hatasına düşerler ama Sin'deki değil iki bölüm, iki ayrı oda bile birbirine henzemiyor. Oynanış olarak da monotonluğu kıracak kadar çeşitlilik var, bir bölümde kimseye gözükmeden kimya laboratuvarına sızmanız gerekirken, bir diğerinde kendinizi nereye gideceğinizi bilemeden Atlantik Okyanusunun dibinde bulabilirsiniz. Bu arada aklıma gelmişken söyleyeyim, FPS türü bir oyunda ilk defa yalnız olmadığınızı göreceksiniz. Hardcorps ana üssündeki JC adlı bilgisayar kurdu ortağınız sizi sürekli olarak tehlikelere karşı uyarıyor, görevlerinizi bildiriyor ve güvenlik sistemlerini sizin için bozuyor. Tabii birbirine taban tabana zıt olan bu iki ortağın arasındaki muhabbetler de bazen çok komik bir hal alıyor. Konu ses-



ten açılmışken, oyun sırasında hem siz sürekli konuşuyorsunuz, hem düşmanlarınız kendi aralarında konuşuyor, hem de düşmanlarınız sizinle konuşuyor. Mesela, bir kapıyı açmak üzereyken kapının arkasında iki kişiden birisinin önceki gün bir polis beyinini nasıl uçurduğunu duyabilirsiniz. Yine aynı adamın kafasından yaralanınca "Göremiyorum, GÖREMİYORUM" diye feryat fiğan kaçıştığına şahit olabilirsiniz. İşte bütün bu detaylar birike birike Sin'i mükemmel yakın bir seviyeye getiriyor.

Şimdi birşeyi kabul edelim, insanlar her ne kadar vahşet karşıtı olduklarını söylseler de, bu tür oyunları oynamaları oy-

nanması-  
nın tek bir sebebi vardır : İnsanın vicdan azabı duymadan ve kanunla başı derde girmeden bir başka insanı öldürme hissini yaşamak istemesi. Bu her ne kadar saç-



arak hangisini ayarladıysanız o tuşa) basmalısınız. Eğer adamın üstündeki zırh sizinkinden daha iyiyse Blade onu alacaktır, aksi taktirde almaz.

### SINdirime Harekatı?

Sin'deki mekanlardan biraz daha bahsetmek istiyorum. Sin şimdiye kadar gördüğüm en gerçekçi ve güzel tasarlanmış bölümlere sahip, tabii ki Half Life'dan sonra (hanımların selülit sorununa kesin çözüm Half Life, az sonra, müthiş haber sunucunuzdan dinleyiniz). Bu tür oyunlar genellikle kendilerini tekrar-

nanması-  
nın tek bir sebebi vardır : İnsanın vicdan azabı duymadan ve kanunla başı derde girmeden bir başka insanı öldürme hissini yaşamak istemesi. Bu her ne kadar saç-



### SIN Ritual /FPS/ 1 CD

YAZAR : Sinan Akkol

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

Extra : 2 MB Video kartı, 28.800 Modem

HD Alanı : 150 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : YTCPIP, IPX

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENERLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD :





## RETURN TO WASTELAND

**F**allout, bugüne dek oynadığım en güzel RPG tarzı oyunlardan biriydi. Oduka orijinal konusu ve son derece kolay anlaşılabilir yapısıyla bir sürü saçma sapan yapının arasında sivrilmesi pek zor olmadı denebilir. Eğer hâlâ oynamadıysanız yazık etmişsiniz demektir, büyük kayıptır. Fakat tüm iyi yanlarına rağmen oyunun bir de zayıf yönü vardı, yeterince büyük ve detaylı değildi. Buna rağmen en az otuz defa bitirmekten, her defasında da keşke ikincisini yapsalar, diye düşünmekten kendimi alamadım. En sonunda şirket oyunun devamını piyasaya sürdü, tabii benim homurdanmalarımı duydukları için değil, ilk oyun onların bile beklemediği bir başarı kazandığında böyle bir karar aldılar. Fallout 2 gerçekten de beklentilerimin çok ötesinde bir oyun olmuş, ne yalan söyleyeyim bu denli büyük ve detaylı bir oyunu bir yıl kadar kısa bir sürede bitirebileceklerini sanmıyordum, ama bunu başarmışlar. Tabii bunda ilk oyun için hazırladıkları temel yapıyı aynen korumuş olmalarının büyük bir payı var. Eğer ilk oyunu oynadıysanız ikincisinde kesinlikle yabancılaşma çekmeyeceksiniz demektir. Grafikler olsun, genel oynanış kuralları olsun, ilk oyunla hemen hemen aynı özellikleri taşıyorlar, tabii ana yapı üzerinde bir miktar geliştirmeye gidilmiş ve bunda başarılı da olunmuş.

### Pipboy 2000

Oncelikle oyunu çalıştırmak için nasıl bir sistem gerektiğine bir bakalım. İşletim sistemi olarak Windows 95, 98 ve NT destekleniyor. Temel işlemci Pentium 90 olarak

belirlenmiş, ancak yüksek performans alabilmek için P-166 işlemci tavsiye olunuyor. Hafıza ihtiyacı ise 16 MB RAM olarak belirlenmiş olmasına rağmen, oyun için hazırlanan haritaların büyüklüğünü gözönüne alırsanız 32 ya da daha iyisi 64 MB RAM kullanılması gerektiği ortaya çıkar. Kurulum ve oynanış için en az 4x hızlı bir CD-ROM gerekiyor, tabii ki bundan fazlası iyi sonuçlar almak için gerekli. Ayrıca kurulum için HDD üzerinde bir miktar boş alana ihtiyacınız olacaktır, bu miktar kurulum esnasında sizin seçiminize göre 10 ila 600 MB arasında değişiyor. Eğer orta halli bir HDD kullanıyorsanız, 80 MB kurulum seçeneği tatminkâr bir performans sağlayacaktır. Oyun bunların dışında tüm sürücülerini eksiksiz yüklenmiş düzgün çalışan bir ses kartına ve bir de ekran kartına ihtiyaç duyuyor, tabii Mouse unutulmaması. Benzer çoğu oyunun aksine Fallout 2 herhangi bir Multiplayer desteği içermiyor, ancak zaten oyunun yapısı böyle birşeyi pek gerektirmiyor, bu oyun herşeyden önce tek kişilik bir oyun.

### Brotherhood of Steel

Pekala, şimdi oyunun konusuna ve oynanış tarzına bir bakalım, fakat hemen önce yapmam gereken bir uyarı var, Fallout 2 biraz sıradışı bir atmosfere sahip. Tamam bu oyunda savaş ve cinayet görmeyi



bekliyorsunuz, fakat aslında bu kadarla da kalmıyor. Bu oyun küresel bir nükleer savaştan yaklaşık 160 yıl kadar sonrasını konu alıyor, tüm medeniyetlerin çöktüğü ve her tür değer yargısının birbirine karşı olduğu bir dünya burası. İnsanlar para karşılığı alınıp satılıyor, uyuşturucu kullanımı ve fahişelik çok yaygın görülen şeyler, her şehirde en az bir kumarhane ve bir sürü sapık var, silah ticareti, kaçakçılık ve her tür

suç ekonomik yaşamın bir parçası haline gelmiş. Bunun dışında oldukça karmaşık bir güç savaşı ve buna bağlı dolaplar dönüyor ortada, bir sürü manyak diktator, çeteci ve paralı asker güç için birbirinin gırtlığını kesiyor ya da işbirliği yapıyor. Özellikle cinsellik temasının çok sık olarak işlendiği bir oyun bu, hatta oyun esnasında kazanabileceğiniz yeteneklerden bazıları "farklı alanlarda" size avantaj kazandırmak üzere tasarlanmış. Tüm bunlar gözönüne alındığında oyunun yurtdışında neden 18 yaş ve üzerine satılma izniyle piyasaya sürüldüğünü anlamak çok zor, çünkü tüm bunlar



zaten günlük hayatta gırtlığına kadar içine gömülmüş olduğumuz pişliğin PC ekranındaki yansıması! Bazen sokakta yürürken ya da haberleri izlerken Fallout dünyası ile şu an yaşadığım dünya arasında ne fark var diye merak ediyorum! Üstelik oyunda cinsellik sadece kelimelerde kalmış, tam hareket beklerken ekran kararveriyor ve neler olduğunu sadece hayal etmek zorunda kalıyorsunuz! Ah tabii, bazılarınız hemen genel ahlakın bozulması üzerine söylev vermeye başlayacaktır, fakat size şunu sormama izin verir, çocuklarınızın cinayet ve hırsızlığı öğrenmesini takdirle karşılarken, cinsellik hakkında en ufak bir şey bilmeleri sizi neden bu kadar rahatsız ediyor? Sonuçta hiçbirimizi leylek getirmedi! Ne sebeple

olursa olsun adam öldürmek çok mu ahlâklı ve güzel bir davranış? Bunu bir düşünün bakalım.

### The Enclave

İlk Fallout ve oradaki olayların üzerinden yaklaşık 80 yıl geçmiştir. Vault 13 için hayatım tehlikeye atan kahramanımız ödül olarak sürgüne gönderilmiş ve halkı tarafından dışlanmıştır. Ne var ki Wasteland tarihindeki yeri unutulmazdır, çünkü dünyayı Master ve onun acımasız Mutant ordusundan kurtarmıştır. Maceraları esnasında edindiği tecrübelerin yardımıyla kuzey bölgelerine doğru yolculuk eder, bir süre sonra etrafındaki vadiler sayesinde dış dünyadan yalıtılmış olan nispeten güvenli bir bölgeye ulaşır. Burada kendisine katılan insanlarla birlikte Arroyo kasabasını kurar, artık soyu burada devam edecektir. Aradan yıllar geçer, Vault Dweller adıyla tanınan kahramanımız ölür, ancak zaman halkına da pek iyi davranmamaktadır, on yıl boyunca süren büyük bir kuraklık yaşanmıştır. Her ne kadar Arroyo halkı bu kuraklığa dayanmayı başarmışsa da artık tüm stokları erimektedir, bu yüzden köyün reisi olan yaşlı kadın merhum kahramanın soyundan gelen birini eski bir mirası bulması için çöle göndermeye karar verir. Bu miras savaştan sonra tekrar tanım yapılmasına imkan sağlayacak olan G.E.C.K. isimli bir genetik bilgi bankasıdır, her Vault yapılırken içine bunlardan yerleştirilmiştir. Merhum kahramanın hikayelerine göre bu araç köyü kurtarabilecektir, ancak ne Vault 13 ne de bu cihazın bulunabileceği başka herhangi bir yer hakkında kesin bir bilgi yoktur. İşte bu şekilde siz dış dünyaya doğru yola koyulursunuz, fakat olaylar sizi tam bir çılgınlığın ortasına sürükleyecektir.

### Broken Hills

Fallout 2 tıpkı ilki gibi katıksız bir RPG, fakat pek çok konuda ilkinden kat kat daha ileri bir seviyede. Öncelikle oyunda kullanacağınız bir karakter yaratmanız gerekli, bunun cinsiyeti, adı ve her alanda sahip olduğu genel yetenekleri belirledikten sonra artık oyuna başlayabilirsiniz. İlk olarak Temple of Trials adlı bir tapınakta sınavdan geçiyorsunuz, bu kısım hafif bir alıştırmaya ve oyuna ısındırma bölümü olarak düşünülmüş, bu yüzden



sizi fazla zorlamayacaktır. Buradan başarıyla geçtikten sonra, atanızın kutsal emaneti olan Vault 13 giysisini giymeye hak kazanıyorsunuz. Köyün reisi olan yaşlı kadın size görevinizi anlattıktan sonra da yollara düşüyorsunuz. Bu oyunda ilkinin aksine gazoz kapakları yerine standart bir para birimi kullanılıyor, ancak yine de takas sistemi ve savaş alanında cesetleri yağmalama hâli en geçerli olan ikmal yöntemleri. Kullanabileceğiniz silah ve zırh türleri ilk oyundakine nazaran inanılmaz bir artış göstermiş, üstelik şimdi çeşidin yanında kullanım alanı da oldukça farklılık gösteriyor. Mesela .44 Magnum çok yakın mesafelerde oldukça etkili bir silah, ancak menzil uzun ise Hunting Rifle ya da benzeri bir şey kullanmak ihtiyacı doğuyor. Ayrıca bu oyunda yine yakın dövüş konusuna büyük ağırlık verilmiş, eğer karakteriniz buna müsaitse sıfır mesafede yumruk ya da balyoz kullanmak oldukça etkili olabiliyor, oyun içinde karakterinizin ne yönde gelişeceğine tabii siz karar veriyorsunuz. Onu ister hızlı bir silahşör, ister tam bir Ninja olarak geliştirebilirsiniz. İlk oyunda en can sıkıcı noktalardan biri yapay zekanın zayıflığı idi. Özellikle grubunuza katılan tipler tam bir aptal gibi dövüşüyorlar, ortasına roket memisi yolladığınız bir Mutant grubu ise önce gürlüğe rağmen aptal aptal kaçınmaya devam ediyordu. Burada işler tamamen farklı, artık düşmanlarınız ve dostlarınız yapay zeka açısından oldukça gelişmiş durumdalar. Her karakterin belli bir görme ve duyma alanı var, sadece sizin değil birbirlerinin sesine de duyarlılar, biri yardım istediğinde ortalık bir anda karışabiliyor. Bunun dışında vurulamamaya ve birbirlerini yaralamamaya özen





gösteriyorlar. Dost karakterlere gelince, bunları kendi grubunuza katılabilmeyi başarsanız oldukça yararlı olduklarını göreceksiniz, ne var ki size körü körüne bağlı değil, kendi değer yargıları var. Mesela hemen hiçbirini kölecilerden hoşlanmıyor, ayrıca bilerek bir çocuğa ateş etmeniz de sizin için pek hayırlı olmayacaktır. Yanınızda kaldıkları sürece sizinle beraber gelişecekler ve tecrübe kazanacaklar, bu her alanda daha da güçlenmeleri anlamına geliyor. Herbiri farklı konularda uzman, kimi hafif silahlar, kimi ağır silahlar, kimi de daha başarılı alanlarda hüner sahibi. Onların bu hünerleri sizin için kullanmasını sağlayabiliyorsunuz. Bunun dışında artık malzeme takası yapmak ve savaş taktikleri vermek için ayrıntılı bir arabirime sahipsiniz. Buradan her karakterin zırhını, silahını, savaşta nasıl bir taktik uygulayacağını, envanterindeki ilaçları nasıl kullanacağını ayarlayabilirsiniz. Ancak tabii burada da karakterlerine uygun sınırlamalar söz konusu, bazıları tavşan gibi kaçarken, bazıları ise ölene dek geri çekilmeyebiliyorlar.

### Genel Harita

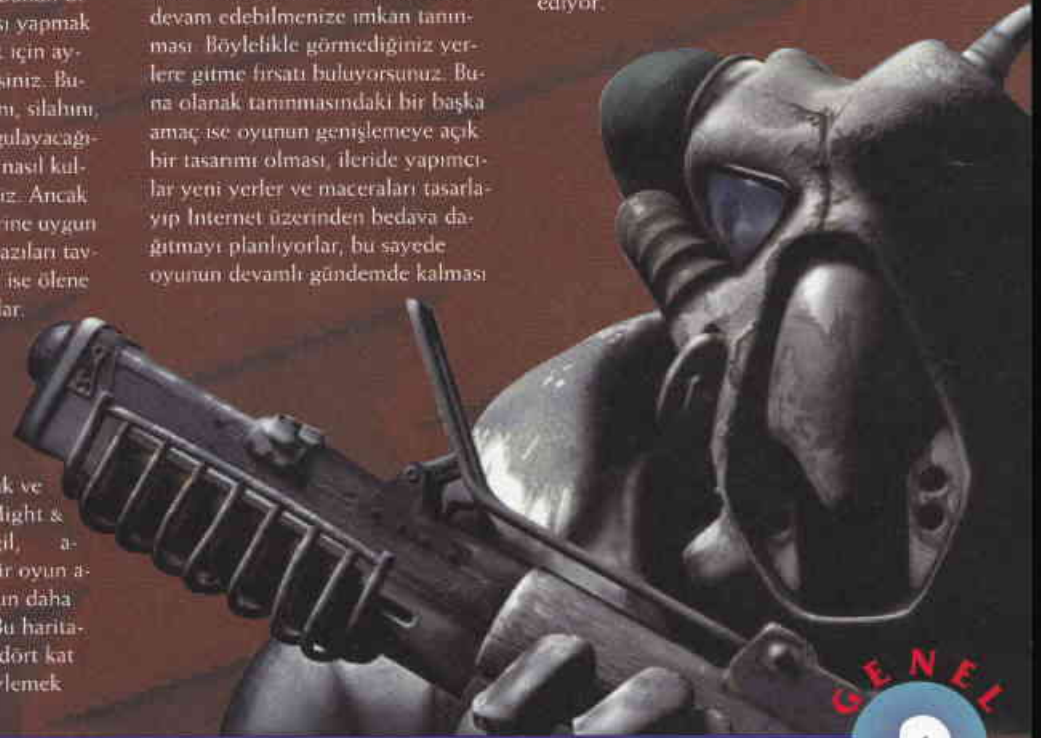
Genel oyun haritası hakkında söylenebilecek tek şey var, oldukça büyük ve sürprizlerle dolu. Tabii Might & Magic 6 kadar büyük değil, ama zaten o denli abartı bir oyun alanına sahip başka bir oyun daha var mıdır, bilemiyorum. Bu haritanın ilk oyundan yaklaşık dört kat daha büyük olduğunu söylemek

herhalde yanlış olmaz, fakat bununla kalmıyor, girdiğiniz kasabalar ve benzerleri de ilkinden çok daha büyük, olmadık bir yerde bir kapak bulup yeraltına inmek ve sonra tamamen başka bir bölgede tekrar yüzeye çıkmak son derece doğal. Tabii karşılaşılabilecek tiplerin ve başınıza gelebilecek olayların sayısı da son derece fazla, mesela gizlice girdiğiniz bir odada kızın babası tarafından basılabilir ve çifte zoruyla evlendirilebilirsiniz. Çözümünde rol alabileceğiniz çok miktar "Quest" mevcut, fakat bunlar cinsiyetten zamanlamaya kadar değişen pek çok unsura bağlı olarak karşınıza çıkabiliyor, yani bir defa oynamak oyundaki herşeyi görmek için yeterli değil. Harita bu kadar büyük olunca yapımcılar işleri biraz kolaylaştırmak için oyuna bir de eski bir otomobil eklemişler, ancak tabii onu bulmak, satın alacak parayı toplamak, onarım için gereken parçaların izini sürmek kolay değil, fakat bir defa ele geçirdiğiniz zaman yüksek süratli ve geniş bagajıyla hayatınızın ayrılmaz bir parçası olacak.

Oyunun bir diğer ilginç yanı ise ana macerayı bitirseniz bile oyuna devam edebilmenize imkan tanınması. Böylelikle görmediğiniz yerlere gitme fırsatı buluyorsunuz. Buna olanak tanınmasındaki bir başka amaç ise oyunun genişlemeye açık bir tasarımı olması, ileride yapımcılar yeni yerler ve maceraları tasarlayıp İnternet üzerinden bedava dağıtmayı planlıyorlar, bu sayede oyunun devamlı gündemde kalması

planlanıyor. Peki bu oyun için şöyle güzel, böyle güzel dedik durduk, hiç mi kötü yanı yok? Maalesef var, hem de pek çok! Öncelikle oyun biraz fazla acele hazırlanmış, bu yüzden de pek çok yapısal hata, yani "Bug" mevcut. Öncelikle oyun hiç beklemediğiniz bir anda çökebiliyor, ayrıca Save-Load süreleri oldukça uzun. Bunun yanında özellikle çok sık karşılaştığım bir başka durum malzemelerin birden bire ortadan kaybolması sorunu oldu, hele son seferinde otomobilin yarısı ortadan kaybolup kullanılmaz hale gelince az daha çıldırıyordum! Bunun dışında tiplerin savaş esnasındaki yerlerinin yanlış hesaplanması da mümkün, yani siz kuzeye dönüp yaylım ateş açıyorsunuz, güneyde duran dost bir karakter vuruluyor! Tabii yapımcı şirket hemen bir dizi Patch ile bu sorunu çözmeye çalıştı ve bir miktar başarılı da oldu, ancak hâlâ çok anlamsız hatalara rastlamak mümkün olabiliyor. Eğer İnternet bağlantınız varsa

[WWW.INTERPLAY.COM](http://WWW.INTERPLAY.COM) adresine bağlanıp bu yamaları indirebilirsiniz, bunu yapmanız özellikle tavsiye olunur. Sonuç olarak Fallout 2 alınıp oynanması gereken bir oyun, her açıdan oldukça özel ve tüm hatalarına rağmen verilen parayı hak ediyor.



GENEL  
8  
PUAN



## Fallout 2 Interplay-Black Isle /RPG/ 1 CD

YAZAR : Mad Dog  
SİSTEM : Windows 95/98/NT  
İŞLEMCI : Pentium 90  
RAM : 16 MB

HD Alanı : 16 MB  
CD-ROM : 4 Hızlı  
MULTIPLAYER : Yok

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

DESTEKLENERLER :  3Dfx  D3D  Joystick LEVEL CD :

# The Adventures of Lara Croft

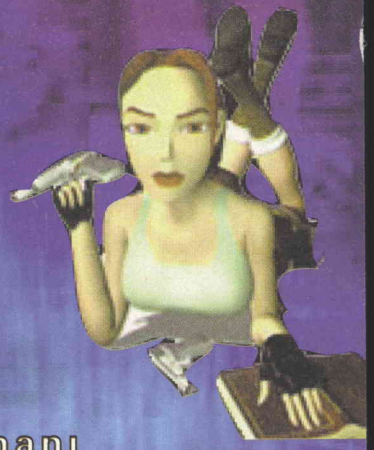
**H**ani bazı oyunlar vardır, çıktıkları andan itibaren oyunseverlerin kalbinde yer edindirler. Artık onlar için başka bir oyun yoktur. Ona benzeyen bir oyun çıkınca hep işte "O oyunun tarzında" diye anlatır, nitelendirir insanlar bu yeni oyunları. İşte Tomb Raider böyle bir oyun. Tabii ki bunda başrol oyuncusu Lara'nın payını unutmamak lazım. İşte günlerdir sabahlamama neden olan bu serinin üçüncü ve şimdilik son oyunu. Bu oyun o kadar çok tuttu ki, son zamanlarda ortalık Tomb Raider tarzı oyunlardan geçilmez oldu. Ama ne kadar iyi olsalar da bu taklitler asla Tomb Raider kadar tutulmadılar ve ne kadar kötü olsalar da insanları Tomb Raider'dan bıktıramadılar. Üreticiler bal tutan parmaklarını yalamak için seriye her yıl bir bölüm eklediler. Tomb Raider I'den II'ye geçişte tüm serilerde olduğu gibi oyun biraz daha zorlaşmıştı, Lara gelişmiş, zengin olmuş, saç uzatmıştı vs. II'den III'e geçişte Eidos'un Core Design'i karşına alıp OTHA demek geldi içimden. Ulan bu kadar da abartılmaz ki... Aynı zamanda yazının ilerleyen bölümlerinde.

## Eh Ne de Olsa Yeni Bir Salım

Diğer tüm bölümlerde olduğu gibi, bu sefer de oyuna başlamadan önce hareketlem öğrenmek ve denemek için Lara'ya evimde ziyaret edebilişimiz. Eh bayan her bölümün sağlam paha aklığı için evimi esey değiştirmiş, güzelleştirmiş. Disambdaki çalışma panikına eklenen, ays poligonlarında çalışmak için ilk olmak bahçede geliştirilmiş silahları bulmuşuz. Sizi bıkıp usanmadan takip eden usagen kıyafeti ve davranışları da bu bölümde oldukça kökleşiyor. Ve işte şimdi, Lara yağmurda bacakları da değiştirerek evin salonuna bir çalışma alanı inşa ettirmiş. Ama evdeki en büyük değişiklik içinse bir puzzle eklenmiş olması. Kaldırımlar, açılan zammalı kapılar, gizli yollar vs. İşten ilk defa Tomb Raider oynamayacak olan, işten önceki bölümlerden deneyimli olan, burada kaybederiz çünkü dakika size oyun içerisinde çok daha fazlasını kazandıracaktır.

Of yaa. Tam da vize zamanı yapılır mıydı bu bana yahu. Ders çalışmadığıma mı yansam, uyuyamadığıma mı, yoksa "Yazılar nerde?" diye başımın etini yiyen müdürlere mi? Bir oyun beni neden bu kadar etkiler, neden bu kadar hırslanırım da gözüm başka bir şey görmez?...

# TOMB RAIDER III



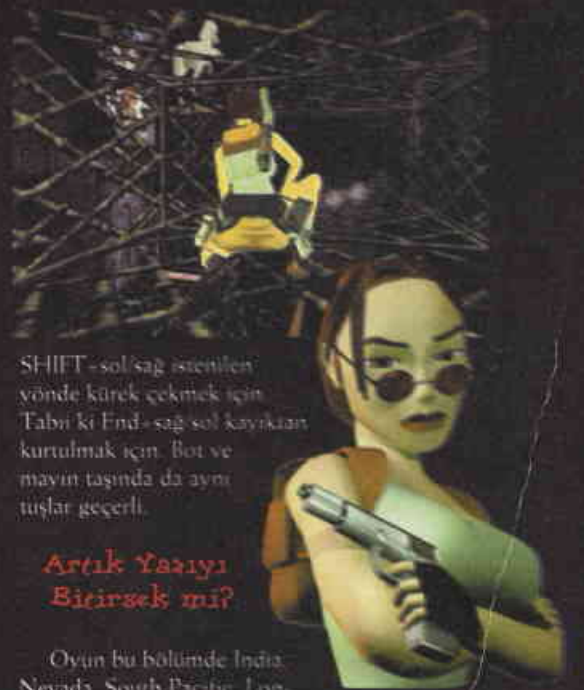
bundan emin olabilirsiniz. İşte size oyun boyunca sıkça kullanacağınız bir hareket (ilgili tuşları Kontrol kutusunda bulabilirsiniz). İleri ve geri adım atmak için yürüme ve ileri/geri tuşlarına aynı anda basmalısınız. Sağ ve sola adım atmak için de yürüme tuşu basılı iken sağ sol tuşlarına basabilirsiniz. Artık, "Yeter ama siktin" diyebilirsiniz. Ama ben de haklıyım. Okulum süresince dergide devamlı bulunamıyorum ve dergiyi Tomb Raider'la ilgili bilgi almak amacıyla arayanların beni bulmama durumu mağdur olmamaları için bu kadar ayrıntıya mıyorum. Her neyse... Yürüme halindeyken kenarlara gelince Lara otomatik olarak duracaktır. Eğer yuvarlanı tuşuna basarsanız, Lara yuvarlanarak yön değiştirecektir. Özellikle su altında işinizde yarayacak bir hareket. Eğer zıpla tuşuna bastıktan sonra herhangi bir yön tuşuna basılı tutarsanız, Lara o yönde yere inecektir. Lara'nın havada parade atmasını isterseniz, ileri zıpladıktan sonra yuvarlan veya geri tuşlarına basmanız yeterli olacaktır. Eğer ileri doğru zıpladıktan sonra hareket tuşuna basılı tutarsanız Lara hedef noktaya tutunmaya çalışır. Ne de güzel yüzmüş Phantom'unun bir tanesi. Yeterli bir derinliğe sahip olan su birikintilerinde yüzebilen Lara, akıntılara karşı oldukça savunmasız. Nefesini yaklaşık bir dakika tutan bayanı yönlendirmek için yön tuşlarını, yüzdürmek için de zıpla tuşunu kullanabilirsiniz. Su altında bulunan parçaları alabilmek için hareket tuşunu kullanmalısınız. Bu nazik bayan bazı suların aşırı soğuk olması nedeniyle buralarda çok fazla kalmaz. Dikkat! Lara'nın silahlarını



çıkarması için silah tuşuna basın. Bundan sonra Lara bir düşman görecektir. Hareket tuşuna basarak Lara'nın ateş etmesini sağlayabilirsiniz

### Helal Olsun Adamlara

Tırmanabileceğiniz bir alana geldiğinizde ileri ve hareket tuşuna aynı anda basacak olursanız, Lara zıplar ve merdivenlere tutunur. Burada önemli olan tırmanana kadar hareket tuşunu bırakmamak. Merdiven asılıyken geri zıplamak için yön tuşlarını bırakın ve zıpla+hareket tuşlarına aynı anda basın. Eğil tuşuna basılı tutarken yön tuşlarına basacak olursanız Lara istediğiniz yönde hareket edecektir. Hareketli bir kayayı çekmek için önündeki boş alana gelip hareket+geri, itmek için de hareket+ileri tuşlarına aynı anda basın. Eğer asılı olarak ilerlenecek bir yerle karşılaşarsanız, zıpla tuşuna bastıktan sonra hareket tuşu ile tutunun ve yön tuşlarını kullanarak hareket edin. Firaftaki elemanları toplamak, envanterleri kullanmak, kaldiraçları çalıştırmak için de hareket tuşunu kullanabilirsiniz. Yeteneklerini araç kullanmakta da kımıtlayan Lara, bu bölümde beş ayrı araç kullanabiliyor. Underwater Propulsion Unit (bir nevi denizaltı) sol/sağ tuşları yön vermek için, CTRL ateş, ALT hızlanmak ve END+yön tuşu da araçtan kurtulmak için Kum motorunda CTRL hızlanmak, ALT yavaşlamak için ve bunlara ek olarak Numpad 0 el freni tuşu mevcut. Eğer el frenine basarken hızlanma tuşuna basarsanız ve son olarak el frenini bırakırsanız, turbolar çalışacaktır. Sandalda ise, ileri/geri tuşları kürek çekmek için, sağ/sol yön değiştirmek için



SHIFT-sol/sağ istenilen yönde kürek çekmek için. Tabii ki End+sağ sol kayıktan kurtulmak için. Bot ve mayın taşında da aynı tuşlar geçerli.

### Artık Yazıyı Bicitirsek mi?

Oyun bu bölümde İndia Nevada, South Pacific, London, Antartica olmak üzere beş ayrı mekanda geçiyor ve toplam yirmi bölümden oluşuyor. Bu oyunda Lara'nın mevcut silahları geliştirilmiş ve birkaç tane yeni silah eklenmiş. En sağlamından Bazuka varken başka silah kullanırmıyım ben yahu... Oyun grafik olarak da oldukça iddialı, ama 3D hızlandırıcısı olana. Özellikle ateşlerde ve sudaki hareketlerdeki ayrıntılar çok güzel, ama asıl güzel olanı Lara'nın saçının rüzgârda sallanması. Ve şimdi... Evet şimdi... Şimdi yazacaklarımı, eğer yazının başına yazsaydım, hiçbiriniz yazıyı okumazdınız. İşte şireler. Bölüm geçmek için silah çıkarın, bir ileri, bir geri, eğil, kalk, üç tur dön ve ileri zıpla. Tüm araçları almak için de son harekete kadar aynı, takat bu sefer geri zıplayın. Başarılar.

Geçen sene bu zamanlarda Tomb Raider II yeni çıkmıştı Phantom der ki neden bu sinavlar İleni Lara ile yalnız bırakın

### KONTROLLER

- Hareket Tuşları: Her yönümlü, gl
- CTRL: Hareket
- ALT: Zıpla
- END: Tutunma
- SPACE: Silah
- SHIFT: Adım/Sağ-sol/Adım
- Ins (Numpad 0): Erişim/Gez/Ak
- Ç: Eğil
- O: Mesafe Yık
- 1-6: Silah Seçimi
- 9: Large Medi-pack Kullan
- 0: Small Medi-pack Kullan
- F5: Save Game Ekrını
- F6: Load Game Ekrını



## TOMB RAIDER 3

EDOS/3D Action/ 1 CD

YAZAR : Phantom

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

HD Alanı : 30 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Yok

GRAFIK : ★★★★★★★★

SES/MUZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Ocak 99



# HALF-LIFE

- Delta 1, cevap ver. DELTA 1...
- Efendim, devriyelerden birisi rutin telsiz kontrolüne 15 dakikadır cevap vermiyor, ne yapalım?
- Kabretsin, mutlaka o Freeman denilen berişin işidir yine. Bir türlü anlamıyorum, bir tabur iyi eğitimli asker nasıl olur da Freeman gibi bir laboratuvar farecini yakalayamaz?
- Merkezden mesaj geldi efendim, "BÜYÜK TEMİZLİK" için jeri sayımlarını yapmış.
- Tamam asker. Biz de toparlanıp belikopterlere binsek iyi olacak. 15 dakika sonra bu vadi cehenneme dönecek.
- Hazırlıklar tamamlanmak üzere efendim, belikopterleri bekliyoruz.
- Çok iyi, ama şu Freeman'in beynine bir kurşun sıkımadan buradan ayrılmak hiç içime sin...
- KOMUTANIM YARATIKLAR, YARATIKLAR GÜNEY SAVLIMA HATTINI YARDILAR HIZLA BURAYA GELİYORLAR
- Nasıl olur? En ağır silahları konuşlandırmıştık o tarafa.
- Efendim, yaratıklar beklediğimiz yoldan değil, yerin altından geldiler. Ağır silahları o yöne çevirene kadar bütün bir taburunu parçaladılar. Bir tek ben sağ kaldım efendim.
- Yani kaçtım ve silah arkadaşlarımı ö-

lümce terkettim mi demek istiyorsun?  
 -Efendim, ben...  
 (DAN DAN)  
 -Korkaklığın bedeli ağırdır ve ne kadar kaçsan da er-geç seni bulur.  
 -KOMUTANIM, GELİYORLAAAAAAA-ARR....  
 -İki adam güney sığınmağın, bir kişi kaleye, diğerleri benimle birlikte kapının arkasına gelisin. Elimize ne kadar silah varsa onları durdurmak için kullanın, gerekirse canınızı ortaya koyun ama buradan ileriyeye geçmelerine izin vermeyin. Tam yardımcımanız olsun. ATEŞ SERBEEEST.

(Tam bu sırada iki çift göz bir monitörün arkasından olayları izlenmektedir).

Ölm Sinati yaratıklar yine askerlere girmiş.

Elbebe, dabiki. Devriye olarak koydukları askeri indirildikten sonra içeri sızmak kolay oldu.

Bence ortalık sakinleşene kadar bir köşeye sınıltım, sonra çıkıp ayakta kalmaları da biz tenizleriz.

Muhaba, çok kötüsün ölm.



## Black Mesa Laboratuvarlarına Hoşgeldiniz

Bazı günler vardır, o günlerde yatağınızdan hiç çıkmamış olmak istersiniz. Gordon Freeman de böyle bir gün yaşıyordu. Nevada eyaletinde, en yakın şehirden yüzlerce mil uzak bir yeraltı laboratuvarında asistan olarak görev yapıyordu Fre-

eman. Kendisinin de içinde olduğu bir enerji testinde, bir şeyler yanlış gitmiş, başka bir boyuttan bir sürü yaratık dünyaya geçmiş, laboratuvar havaya uçmuş, her yer harabeye dönmüştür ve üstelik yeryüzüne çıkışın hiçbir yolu yok gibidir. İş arkadaşlarının hemen hepsi yaratıklar tarafından vahşice parçalanmış diğerleri ise korku içinde yüzeyden gelecek yardımı beklemektedir. Tabii beklemedikleri "yardım" gelir, ama askerlerin olayı kontrol altına alma biçimi onların düşündüklerinden biraz farklıdır. Yaratık veya insan, aldıkları emre göre laboratuvardan canlı hiçbir şey çıkmayacaktır. Bütün bu olayların merkezinde siz olacaksınız. Ve sadece kendinizin ya da iş arkadaşlarınızın değil, bütün dünyanın geleceğinin sizin ellerinizde olduğunu anladığımızda şansınız küfredeceksiniz. Korkacaksınız, hem de çok. Evet, bazı günlerde kesinlikle yataktan çıkmamak gerekiyor.

Bence ne yapın, biliyor musunuz? Bence bu yazıyı okumakla vakit kaybetmeyin, hemen gidin Half-Life'i alın ve oynamaya başlayın. Bu kalitede oyunlar çok sık gelmiyor ve bu kaliteye ulaşmak hiç de kolay olmuyor. Half-Life tam iki yıldır yapım aşamasında olan bir 3D Action oyunu. Half-Life Quake benzeri bir oyun değil, o tür oyunlar sürekli koş-öldür-koş mantığıyla oynanır. Half-Life'ta da aksiyon dolu bölümler var, hem de

değme üç boyutlu oyunlardakinden çok daha iyi uygulanmış aksiyon sahneleri bunlar. Ama Half-Life oynamak, daha çok bir korku-bilim kurgu filminin içinde olmaya benziyor. Adrenalin bezlerinizi tam vardiya çalıştıracak aksiyon sahnelerinin yanında, sürekli stres içinde olmanızı sağlayan, karanlık ve sessiz, her köşenin arkasında veya her kanalizasyon deliğinde bir tehlikenin beklediği hissini yaşamanızı sağla-

yan bölümler de var. Ve bazı bölümlerde silahlarınızı düşmanın üzerine boşaltarak ortalıkta koşturmanız sadece sizin sonunuzu hazırlayacaktır, sadece beyninizi kullanarak geçebileceğiniz bölümler de var.

## 1999 Radyasyon Testinden Geçmeyi Unutmayın

Half Life'i üç sayfa anlatmak

veya burada gördüğünüz resimlerden oyun hakkında bir fikir yürütmek çok zor. Oyunun kalitesini anlamak için mutlaka oynamanız lazım, çünkü piyasadaki diğer üç boyutlu oyunlardan oldukça farklı. Birincisi, yalnız değilsiniz. Etrafta saklanmış profesörler ve güvenlik görevlileriyle karşılaşip yardım alabilirsiniz. Bunlar size ne yapmanız gerektiği konusunda bilgi veriyorlar. Profesörler sağlığımızı iyileştiriyor, güvenlik görevlileri sizinle birlikte savaşıyorlar. Bazı kapıları açmak için

### Katliam Araçları

<b>Levyé</b>	Minibüs şoförlerinin standart silahı olan bu alete, oyunun hemen başında kavuşacaksınız	
<b>HK5 Handgun</b>	18 mermi alır. Tek ve seri ateş modları vardır ve vuruş kesinliği oldukça yüksektir.	
<b>44 Magnum</b>	O kadar güçlüdür ki, arkadan bir arabaya ateş etseniz, arka camı, şoför koltuğunu, şoförü ve ön camı delip çıkar.	
<b>MK6 Otomatik Tüfek</b>	Çok seri ateş eder ve HK5 ile aynı mermileri kullanır. Üzerinde ek olarak el bombasıları vardır.	
<b>Combat Shotgun</b>	Yakından oldukça etkilidir, ama uzak mesafede etki alanı daralır. Tek veya çift mermi sıkabilir.	
<b>Crossbow</b>	Uçuşunucu oklar atar. Üzerindeki dürbünle uzak mesafeden etkili atışlar yapabilirsiniz.	
<b>Infrared Bazuka</b>	Lazer güdümlü roketler atar. Roketin hedefi vurması için lazeri sürekli üzerinde tutmanız gerekir. Güdümsüz atışlar da yapılabilir.	
<b>Proton Laser</b>	Hâlâ prototip aşamasında olan bu lazer silahı, düşmanı delip geçme özelliğine sahiptir. İkinci ateş modunda şarj edilip yıkıcı etkileri olan bir lazer topuna dönüşür.	
<b>Blue Gun</b>	Radyoaktif ışınlarla düşmanı parçalar. Oldukça etkilidir.	
<b>Hornet Gun</b>	Oyundaki ikinci biyolojik silah. Hedefi arayıp bulan zehirli arılar arar. Arılar sonsuzdur, ama yeniden oluşması biraz zaman alır.	
<b>Grenade</b>	El bombası. Attıktan sonra kaçmayı unutmayın.	
<b>Laser Trip Bomb</b>	Yapıştırıldığı yüzeyden karşıya bir lazer ışını çıkar. Bu ışından bir nesne geçecek olursa ona losaca "rahmetli" deriz.	
<b>C4 Patlayıcı</b>	Bu bir çanta dolusu patlayıcıyı attıktan sonra uzaktan kumandası ile uçurabilirsiniz.	
<b>Hatchling</b>	Bir oyunda görebileceğimiz en ilginç silah. Yakındaki her canlıya saldıran minik yaratıklar bunlar, yere bıraktığınız zaman etrafında bulunmazsanız iyi olur, çünkü hedefini öldürene kadar rahat bırakmaz.	



onlara ihtiyacınız var, yani önemli birisinin ölmesine izin verirsiniz ilerlemeniz imkansız hale geliyor. Karşılaştığımız hemen herkes sizinle gelecektir, ama profesörler en ufak tehlikede korkup geride kalabilirler, onlarla tekrar konuşarak ikna edebilirsiniz.

Oyunda Quake 2 grafik motoru kullanılmış, ama grafik motorunu bayağı geliştirmişler ve böylece düşük sistemlerde bile gerçekçi ışık ve patlama efektleri elde etmek mümkün olmuş. Öyle ki, 3D hızlandırıcısız bir Pentium 133'te ve düşük çözünürlükte oyun hiç de lenâ gözükmüyor, tabii ne kadar çok bellek varsa o kadar iyi. 3D hızlandırıcısı olanlar ise tam bir görsel şova (ve kabuslarla dolu gecelere) hazır olsun. Herşey o kadar gerçekçi ki, karşınıza çı-







kân her canlı kor-  
kudan zıplamanıza  
sebepler oluyor.  
Korku dedim  
de, Half Life'daki  
filmvari sahneler  
geldi aklıma. Un-

Dar bir kanalizasyon borusunda  
ilerliyoruz, 10 metre kadar ileride  
çıkış kapığı var. Birden kapak açılı-  
yor ve bir asker içeriye napalm  
bombasıyla dolu bir çanta atıyor.  
Kulakları yırtan bir patlamanın ard-  
ından hızla bize doğru ilerleyen a-

### İş Arkadaşlarımızın Güvenliğinden Siz Sorumlusunuz

Gelelim her oyunun (daha doğ-  
rusu programcının) korkulu rüyası  
olan yapay zekaya. Unreal'i yaratık-  
ların ne kadar gerçekçi hareket  
ettiklerini ve zor öldüklerini görün-  
ce takdir etmiştim. Half Life'i gör-  
dükten sonra ise yapay zekanın na-  
sıl olması gerektiği konusundaki fik-  
rim değişti. Farkettim ki, Unreal'da-  
ki yaratıkların çoğu zekasından do-  
layı değil, insantüsti çeviklikleri yü-  
zünden zor ölüyorlar. Yine de Un-  
real'i da bu konuda takdir ederim,  
hem itiraf edin şimdi, hiçbirimiz el-  
lerinden elektrikler saçan bir uzay  
canavarı ile karşılaşmadık. O yüz-  
den böyle birinin nasıl davranacağı  
hakkında bir fikrimiz yok. Ama  
Half-Life'da büyük ölçüde insanlar-  
la, özel tim askerleriyle savaşıyoruz.  
Yani gerçeğe ne kadar yakın dav-  
randıkları hakkında aşağı yukarı bir  
fikrimiz var. Ve bu askerlerin çok,  
ama çok gerçekçi davrandıklarını  
söyleyebilirim. Half Life'daki asker-  
ler 20 metre havaya zıplamıyorlar,  
Half Life'daki askerler silahının teti-  
ğine basılı tutarak üzerinize kamika-  
ze dalışı yapmıyorlar, çünkü asker-  
ler böyle yapmaz. İyi eğitilmiş asker-  
ler haberleşir, saklanır, etrafınızı sar-  
ar ve hiç beklemediğiniz bir anda  
saldırıp sizi gafil avlar. Half Life'da-  
kiler de aynen böyle yapıyorlar.  
İnanın bana, yaratıklardan korka-  
caksınız ama, askerlerle karşılaşınca  
yaratıkların arasına dönmeyi yeğle-  
yeceksiniz.

Evet sevgili okuyucular, karşı-  
mızda gerçek bir başyapıt duruyor.  
Sierra dakiler bu oyunun üzerinde  
tam iki yıl uğraştılar ama onca eme-  
ğe değdiği ortada. Half Life 3D o-  
yun piyasasındaki çitayı öylesine  
yüksetti ki, bundan sonra çıkacak  
herhangi bir oyunun tutunabilmesi  
için çok ama çok iyi olması lazım.  
Half Life'i sadece 3D action oyunla-  
rından hoşlananlar değil, bilimkurgu  
ve korku temalı oyunlardan hoşla-  
nan herkes alıp oynamalı. Kendini-  
ze iyi bakın ve bilmediğiniz madde-  
lerle deney yapmaya kalkmayın.  
Sakin haaa.



real'i oynayanlar oyunun başındaki  
olayı bilirler, hani şu kapalı kapının  
arkasından gelen silah sesleri ve  
çığlıklar. Unreal oynarken "Way  
be, film gibi yapmışlar" demiştim  
bu noktada. Ama o oyunda böyle  
bir sahne vardı, Half-Life ise bun-  
larla dolu. Örnek mi istediniz?

#### Kli-klak - Bölüm 1, Sahne 3

Koridorda ilerlerken soldaki ofis  
camından içerideki profesörün başı-  
nın belada olduğunu görüyoruz. Bir  
beyin emici tarafından köşeye sıkış-  
tırılan prof. dolabı yaratığın üstüne  
devirerek kurtulmayı başarıyor.  
Tam sevinirken yatağın altından çı-  
kan bir başka yaratık atlayıp beyni-  
ni ele geçiriyor, profesör yere yığı-  
lıyor, ışıklar patlayıp sönüyor.

#### Ka-klak - Bölüm 3, Sahne 1

Yıkılmış bir duvarın önünde yü-  
züstü yatan ölü bir asker. Elinin ya-  
nındaki silahı almak için bir adım  
atduğumuzda, askerin cesedi duvarda-  
ki delikten içeriye doğru kemikleri  
ezile ezile, göremediğimiz bir şey  
tarafından çekiliyor. Askerin iç or-  
ganları delikten dışarı fırlarken,  
biz de arkamıza bakmamacasına o-  
lay mahallinden sivişiyoruz.

#### Klik & Play - Bölüm 7, Sahne 2

levlerden kaçmak için geri dönüp  
kanalizasyona doğru koşuyoruz.  
Alevler tam enseimizi yalarken aşağı-  
daki suya dalıp kılpayı kurtuluyo-  
ruz.

Böyle sahneler ve müziğin akıllı-  
ca kullanımı Half-Life'i diğerlerin-  
den ayıran detaylar. Oyun müziği-  
ni çoğunlukla ses efektlerini boğar,  
böylece atmosferden çok şey kay-  
bettirmiş olur. Half Life'da müzikler  
film mantığıyla kullanılmış. Genel-  
likle sadece ses efektleriyle başbaşa-  
yız, ama önemli bir yere yaklaştığı-  
mızda birden başlayan müzik oyu-  
nun yarattığı stresi kat kat çoğaltı-  
yor. Öyle ki, müzik girdiği anda  
"Eyyvah, bakalım şimdi neler ola-  
cak?" diyorsunuz. Ama müziklerin  
çok güzel olması oyunun tek eksisi-  
ni oluşturuyor: Daha fazlasını isti-  
yorsunuz, ama müzik sadece belli  
yerlerde devreye giriyor. Ses efekt-  
lerine de ilahim yok, yaratıkların çı-  
karttığı iğrenç seslerden komando-  
ların telsiz cızırtılarıyla dolu sente-  
tik seslerine kadar herşey mükem-  
mel. Silah sesleri de kesinlikle ya-  
bana atılacak cinsten değil. MP6'yı  
bulduğunuzda silahtan çıkan sese  
hayran olacağınıza eminim.



## HALFLIFE Sierra/3D Action/ 1 CD

YAZAR : Sinan Akkol

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 133

RAM : 24 MB

HD Alanı : 420 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 32 Kişi

GRAFIK : ★★★★★★★★

SES/MUZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

GENEL  
10  
PUAN

# DETHKARZ



## Kayısı Hassası

- Aaaa, geldin mi hocam, dergi-  
de işler nasıl? Geldi mi yeni yazıla-  
cak oyunlar he?

- Heee, geldi, geldi, al hak he-  
men! Senin babanın kuryesi var  
çünkü burda, onu taşı, bunu taşı,  
bilinçaltı karakterleri bayram etsin!

- Lan gene mi yarış oyunu yaaa!  
Ühü, valla bana fenalıklar geldi ha!

Esasen gereken kart Voodoo 1 ya  
da 2 imiş, fakat hemen tüm grafik  
kartları kullanabiliyor. Tabii S3  
kartlarla felan performans ne olur  
bilinmez. Ben en iyisi doğrudan iki-  
sinde de deniyim.

- Kurulum seçenekleri ne?  
- İki tür kurulum var, ama küçük  
olanında CD müzikleri duyamıyon  
galba, ben tam kurayım, bakayım  
ne kadar yer yiyecek?

Aha 140 MB yer  
yemiştir

- Eh gene o kadar  
kötü sayılmaz, neyse  
ben oyuna ince ayar  
çekerken sen sıcak bi  
kaave yap ta gri hücre-  
lerim kendine gelsin.

## Akıde Sekeri

- Hmmm, hakalım  
nerdece, hah işte Opti-  
on's menüsü, güzel gra-  
fik kalitesini felan dibi-  
ne kadar ayarlayabili-  
yom. Aaaa, Force Fe-  
edback joystick felan  
da destekliyomuş.

hemmen bağlayalım cihazı

- Baba kahveni soğutmadan iç  
hemen. Eeee, oyun nasıl?

- Lan bi dur, daha ayar olayın-  
dayız

- Konu ne?

- Lan olm, yarış oyununda ne  
konu olur?

- Yani bitişe varmak dışında hiç  
detay yok mu?

- Bakıyoz işte, hmmm, dört tane  
rakip takım koymuşlar oyunu am-  
camlar, tabii her biri farklı bir fabri-  
kanın arabasını sürüyo. Yıl ikibin-  
dörtüyz felan, tabii arabalar füzyon  
reaktörüyle çalışıyo, ama ne hik-  
metse hala dört tane tekerlekleri  
var. Üç sınıf var, bir alt sınıfın ya-  
rışlarını bitirince daha gelişmiş ara-  
ba modelleri çıkıyo.

- Pist olayı nasıl?

- Sadece dört tane pist koymuş-

lar oyuna, ama tıpkı  
arabalarda olduğu  
gibi yarışları kazandıkça pistlere  
yeni kısımlar ekleniyo. Bi sürü de  
turnuva düzenlemişler, farklı pist-  
lerde, farklı zorluk seviyelerinde fi-  
lan kapışiyosun, ööle işte.

## Sıcak Plasma

- Ya bu sadece yarış diil de mi,  
baksana silah felan var araçlarda?

- Yaa, yarış ama geride kalınca  
rakipleri tüze, laser, plasma gibi  
şeylerle vurup eşitlik sağlamak gibi  
bi şansın var, her arabanın belli  
miktar enerjisi var, vurulunca felan  
eksiliyo işte. Tabii yollardan bi sürü  
Power-up felan topluyosun, silah,  
onarıcı, ölümsüzlük gibi şeyler var.

- Grafikler fena diil sanki, yalnız  
renk ve efekt olayını abartmışlar  
haa, Voodoo kart olmadan oynan-  
maz lan bu.

- Valla çok zor! 3D kart olma-  
dan oyun sürünüyo baksana, hem  
neredeyse tüm efektler ortadan  
kayboldu.

- Bana biraz Motorhead hatır-  
lattı yaa, ama savaşlı felan şekli ta-  
bii.

- Hii, evet grafikler benzıyo, a-  
ma baksana, sanki arabalar piste  
degilde hafif havada gidiyomuş gibi  
diil mi. Yani ne bilim, silah felan  
yoktu ama Motorhead bundan da  
ha gerçekçi bir oyundu gibime geli-  
yo, tercih meselesi tabii.

- Yok be, kötü diil, hem Multi-  
layer desteği felan da var, işte yal-  
nız güçlü bi sistem lazım bunu a-  
dam gibi oynamak için.

- Eh işte ya, meraklısında vardır  
zaten 3D kart hlan. Savaşlı yarış o-  
yunu seven alır oynar bunu.

- Sen pek tutmadın galba?

- Yaa benim tarzım diil baba  
bunlar, ama gelip beni bulıyo hep  
bu tür oyunlar. Neyse, sen git bula-  
şıkların yıka şimdi, ben de az daha  
Fallout 2 takılıım, bakıım enteresan  
bi yere denk geleceğim mi!



Bi defa daha dört tekerli bişey yarış  
şı görürsem valla düşüp bayılacam!

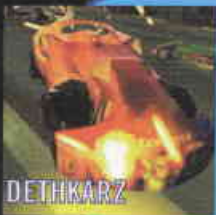
- Ben naapiim lan manyak! Si-  
nan tutturdun ille de bu çok süper o-  
yun diye, mecburen hakıp yazacağz  
artık. Hem sana noolıya be, oyna-  
yacak olan da benim, yazacak olan  
da, sen dinip gitsene çıkığın ce-  
henneme!

- Lan duruyım azıcık yanında be-  
ce, söz hiç konuşmadan sade oyuna  
bakacam, OK?

- OK, canına yanayım, OK!

- Ya yalnız bunun grafikleri bi-  
raz fazla detaylı gibi, kaldırım mı se-  
nin sistem bunu?

- Du bakalım, hmmm, orta gra-  
fik seviyesinde Pentium 200 gerekir  
 demişler, sonraa, en az 16 MB  
RAM demişler, aha işte ille de 3D  
grafik kartı ister demişler ki bi du-  
rum çoğu insanın canını sıkabilir.



DETHKARZ

## DETHKARZ Melburn House / Yarış / 1 CD

YAZAR : Mad DOG

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 16 MB

HD Alanı : 140 MB

CD-ROM : 6 Hızlı

MULTIPLAYER : 16 Kişi

GRAFIK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENERLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

GENEL  
PUAN  
8

# THE SETTLERS



## Nihayet çıkardılar

**S**trateji oyunları arasında önemli bir yeri olan Settlers, uzun bir aradan sonra üçüncü bölümüyle yeniden karşımıza çıktı. Disketten oynamaya alıştığımız bu oyun CD teknolojisine geçişten nasibini almış gibi görünüyor, yüksek görüntü kalitesi, etkileyici atmosferi, zengin karakterleri, çoklu oynanabilirlik seçenekleri ve daha birçok yenilikleriyle bambaşka ve çok daha etkileyici bir oyunla karşı karşıyayız. Anlayacağımız... (Başımız büyük belada sanırım)

Bu oyunu çıkar çıkmaz alanlar, danım (Oyunmek gibi olmasın). İlah olmaz bir strateji manyağı olduğumdan, oyun elime geçtiği anda heyecanına hakim olmaya çalışarak kutusunu dikkatlice parçaladım. Kutudan sağ salım kurtulan iki CD benim için ayrı bir mutluluk vesilesiydi, uzun bir stratejiyle karşı karşıyaydık demek.

Uzunluk oyunun her yerine işlenmiş, menülerine bile. Başlangıç menüsü dahil olmak üzere bir göz atalım derim.



### Başlangıç menüsü

**START GAME:** Oynamaya karar verdim hareketinin ilk adımı buradan gerçekleşir.

**MANUAL:** Oyun hakkında bilgiler. Çok faydalı. Yabancı diliniz varsa buraya bir bakın.

**SETUP:** Burayı gerçekten iyi düşünmüşler. CPU hızını hızına göre bir genelleme yapıp, kendi makinemize iyileştirme şeklinde yapıyor, makinemizi çok iyi tanıyoruz, ayarımızı kendimiz yapabiliyoruz.

**EXIT:** Oyunu girmeden önceki ilk ekrana.

### Ana menü

**Tutorial:** Bu tür oyunlarda mutlaka gerekli olan bir opsiyon. Oyun oynamış ile ilgili adım adım bilgi sunuyor (Ayaklarınızı kaldırmış, sonra ileri atınız ve yere sıkıca basınız).

**SINGLE PLAYER - CAMPAIGN:** Hazır karşınıza çıkan görevleri oynamaya başlıyoruz.

**SINGLE PLAYER - SCENARIO:** Kendi hazırladığımız ve veya özel ayarladığımız oyunu oynuyoruz.

**MULTIPLAYER:** LAN bağlantısı üzerinde çoklu oynayım.

**INTERNET:** İnternet üzerinden kapışmanın tadı başka oluyor.

**LOAD GAME:** Hiç uğraşmadan kayıtt ettiğimiz yere ulaşıyoruz.

**CREDITS:** Oyunu hazırlayan arkadaşların hakkını ödeme zekki.

**EXIT GAME:** Bu kadar olaydan sonra çıkın çıkabilin.

Üç güzide irki birbirine karşı savaşın söz konusu olduğu bu oyunda, herhangi bir irki seçip oyu başlıyoruz.

Menüyü atladıktan sonra sonunda oyuna girmeyi başardık, ama oyun menüsü daha çok uğraştıracağına benziyor. Buna bir değinelim.

### Oyun menüsü (Menüde ne varmış)

Sağ tarafta bulunan menümüz, gayet kapsamlı ve güzel hazırlanmış. Üstten alta gidelim.

Üst kısımda Chat yapacağımız yer var (ABC). Bunun yanında, haritada sadece elimizdeki adamları gösteren bir ikon, elimizdeki binaları gösteren bir ikon ve bulunduğumuz bölgeyi gösteren bir ikon var. Bir altına haritamız kocaman



yerini almış durumda, istediğiniz yere buradan ulaşım iyi olur, çukürkü böylesi çok daha hızlı.

Haritanın altı oyunun kalbini atığı yer. Asıl iş burada bitiyor.

### Resource Building Ana binalar

**WOOD CUTTERS:** Geliniyor. Ağaç kesicisi.

**SAW MILL:** Kesilen ağaçlar burada düzenli birer kalas haline gelir (Ouhoum).

**STONE CUTTERS MINE:** Taş çıkarma.

**FORESTER'S HUT:** Taş işleyip tuğla yapın. Bunları yapmazsanız bina da yapamazsınız.

**IRON ORE MINE:** Demir madeni.

**IRON SMELTING WORKS:** Demiri işleyip çelik haline getirir.

**GOLD MINE:** Altın madeni.

**COLD SMELTING WORKS:** Altın işlerir.

**COAL MINE:** kömür madeni.

**TOOL SMITHS:** Ane ve gereçleriniz buradan sağlanır.

### Food Buildingler Yemek binaları

Herisi aynı besleme beslenmiyor. Anlayacağınız yemek seçiyorlar.

**FISHERMAN'S HUT:** Balık tutmak isteyenler buraya.

**GRAIN FARM:** Mısır çiftliği.

**PIC FARM:** Domuz çiftliği.

**GRAIN MILL:** Degirmenimiz. Öğütünüz buğday, mısır.

**SLAUGHTER HOUSE:** Mezbahe. Hayvan katliamına son!!!

**BAKERY:** Çorbayı ekmeksiz yemeyiniz.

**WATER WORKS:** Tahminde bulu-

nun...

**DONKEY FARM:** Eşek çiftliği ya da Dingonun ahını.

**BREWERY:** Bira fabrikası. Bizim de içmeye ihtiyacımız var baba...



**MILITARY BUILDINGS:**

Askeri binalar

**GUARD TOWERS:**

Sınır kalesi. Düşman:

linimiz ilk buraya dalardır, dikkatli olun. Savulun, Mülkoc geliyor.

**LARGE GUARD:** Sınır kalenin biraz daha geniş, kırmızı tavan.

**CASTLE:** Kaleniz. Bütün askerlerimiz burada yetişmektedir.

**LOOK OUT TOWER:** Cezetleme kulesi. Tehlikeyi röngenden kaçırmaz.

**WEAPON SMITHS:** Sınır silah, silah.

**BALLISTA HALL:** Olması gereken en büyük bir yer.

**BARAKAS:**

**SHIP YARDS:**

**HEALERS QUARTERS:**

### Nice Buildings means you win

Buradaki binalar savaş gücünü artırır etkilere sahip. Bunlardan mükemmel birer tane bulun.

**SETTLERS:** Adamlarınızın durumunu gösterir.

**POPULATIONS:** Ne kadar kişi var acaba... kim nerede kiminle.

**OCCUPATIONS:** Hızlarını ayarlayın.

**RECRUITMENT:** Hangi silahları ne kadar neler var, ne kadar yapılmış yapılarak. Herşey burada.

### Amele

**INVENTORY:** Neden ne kadar var. Yiyecek kısmı olarak tabii.

**TOOLS AND WEAPONS:**

Silahlar ve gereçlerin durumu.

**PRIORITY OF BUILDINGS:** Hangileri ne kadar çalışıyor.

**PRIORITY OF GOODS:** Hangisi önce taşınmalı acaba.

### Herşey birbiriyle çalışıyor

Settlers III'de herşey birbirini destekliyor. Tamamı çalışabilmeniz için birbirini destekleyen binalardan yapmanız şart. Ağaç kesici yaptıysanız, kesilmiş ağaç işleverek düzgün tahta haline getirecek fabrikayı yapmalısınız ki, ev yapımında bunlar kullanılsın. Farklı bir şekilde her malzeme kesinlikle yerine ulaştırılıyor. İşlenmiş bir altın çıkardığınızda, ameleleriniz hemen onu işleneceği binanın önüne götürüyorlar. Bu şekilde de binayı yapıp yapıp yaptığımız anlamak mümkün. Yaptığımız binalar arasında yol oluşuyor, ama aradaki mesafe uzarsa bu geçiş yollarını sizin yapmanız gerekiyor. Eğer binaların arası uzun mesafeli ise, araya iki adam koymamız taşıma hızını kesinlikle etkileyecektir. Herşeyden önce oyunda sağlamanız ge-

reken düzgün bir iletim. Hangi maddeye ihtiyacınız varsa, taşıma önceliğini ona verin. Eşya taşıma önceliklerini dikkatli ayarlamamız gerekiyor. Herşey çok iyi ayarlanmış, ayrıntılar önemsenmiş, grafiğin yanı sıra oynama şekli de oyuna ayrı bir hava katmış.

### De gruba ayrılması adamlarınıza var

Amele grubu, eşya getirip götürme işini yaparlar (ayak işi gibi birşey). İşçi grubu. Bina için gerekli arazi düzeltilip oraya bina yapmakla yükümlüdürler. Hızlı çalışırlar, tabii doyurmayı ihmal etmeseniz. Asker grubu. Herşeyiniz onlara emanet. Parayı bastırırsanız iyi savaşır. Her adam kendi işini gayet iyi yapar. Onlarla uğraşmanız gerek yok, düzenli tutun ve besleyin yeter. Askerlerimizi kontrol etme şansımız var. Bu da oyunda olması gereken bir özellik. Yardım gelmesini beklemeden hareket etmenizi sağlayabilir.

Oyunda dikkat edilmesi gereken bir başka özellik de başlangıçta yapılması gereken binalar. Öncelikle odun ve taş fabrikalarınızı yapın, bunlar bina yapmanız için gerekli yerler. Daha sonra, elinizde hiç taş ve ağaç kalmamış olarak beklemeyin.

### Kontrol kontrol, you control control

Çok kapsamlı bir oyun olduğu için kontrol etmesi biraz zor, ama yapılamayacak gibi değil. İlk başlarda biraz zorlanabilirsiniz, ama bir yerden sonra alışıyorsunuz. Kontrolü kaybetmezseniz kazanan hep siz olursunuz.

Oynayın.

Bu kadar özelliğin biraraya yığıldığı bir strateji oyununu oynamamak olamaz tabii. Bu oyunu oynamadan tam bir strateji oynamış sayılmıyorsunuz demektir. Eğer oyun oynamaya zamanınız varsa ve stratejiden hoşlanıyorsanız, bir bakın derim. Bundan sonra kontrol sizde. İyi oyunlar.



## SETTLERS 3

Blue Byte/RTS/ 2 CD

YAZAR : Sinan Almac

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 100

RAM : 32 MB

HD Alanı : 300 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 8 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENERLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Ocak 98

# Delta Force

## Hayaletin Ayak İzleri

**H**ızlı adımlarla tepenin yumacına tımandı, zirveye az kala yere uzanıp sürünmeye başladı, tam tepeye geldiğinde ise durdu, şimdi adeta toprağa gömülmüştü. Ödenli hareketsiz ve sessizdi. Gece görüş dürbünü ile önünde uzanan vadiyi taradı, karanlığın içinde gezinen nöbetçileri, gözlemlene kulelerini ve kampın girişini tarayan ışıkları rahatça görebiliyordu. Dürbünü tekrar kılıfına sokarken telsiz hafifçe vınladı, "Alpha yerinde, Charlie şimdi yerine geçti, hedefi açıkça görüyorsunuz, Bravo dan sıyrıla bekliyoruz. Tamamı", diğer takımlar yerine geçmişti, ilk atışı yapma

ma dönmeden ikincisi ve üçüncüsü tepelerde yankılandı, artık bir makine gibi çalışıyordu, nöbetçiler ardi ardına düştü, projektörler patlayıp söndü. Tepelerin ardından gelen silah sesleri kulağına ulaştı, kesik kesik M16 atışlarıydı bunlar, diğer takımlar da seneğe katılmıştı. Ardi ardına yükselen çığlıklar her atışın hedefini bulduğunu gösteriyordu. Derken konsere seri AK-47 atışları katıldı, düşman toplanmaya çalışıyordu. Uzandığı yerden kalkıp tepeden aşağı kampa doğru koşarken telsiz tekrar vınladı, "Bravo burada çok fazla direniş var, derhal uçur şu radarı ve gidelim". Hızla kampın ortasındaki gezici radar aracına doğru yöneldi, etrafında uçan kurşunlar ve kızgın bağrışmalar görüldüğünü ve hedef alındığını gösteriyordu. Hızla dönüp kendini yere attı, tüfeği öfkeyle gürledi ve kum torbalarının ardındaki asker havada savrulup yere yapıştı. Radar aracının yanına vardığında derhal tahrip kalibini çıkardı ve yerleşti, hala ateş altındaydı. Hızla araçtan uzaklaştı, uzaktan kumandayı ateşlediğinde patlama kulaklarını çınlattı, "Çok

kendini alamadı. Ölüm bu gece de onu almaya gelmemiştir.

### Varolmayanlar

Delta Force 1977 yılında gittikçe artan uluslararası terörizme karşı kuruldu, Amerikan Ordusu'ndan tek tek seçilen ve uzman olarak eğitilen bu askerler gezegen üzerinde bulabileceğiniz en ölümcül savaşçılardır. Varlığı ve operasyonları resmi olarak asla kabul edilmeyen bu birim pek çok filme ve romana konu olmuştur. Aslında ABD buna benzer bir kaç farklı gizli askeri birime sahiptir, ama nedense Delta birliği en çok ilgi çekenleri olmuştur. Şimdi de Nova Logic tarafından piyasaya sürülen bu yeni oyuna konu oluyorlar, bu oyunda seçkin bir Delta üyesi olarak dünyanın dört bir yanındaki çok gizli askeri operasyonlara katılıyorsunuz. Bu operasyonların amacı rehine kurtarmaktan tutun da, gizli terörist kamplarını basıp liderlerini kaçırmaya dek değişiyor. Oyun tür olarak Spec Ops ve Rainbow Six tarzı bir yapıda, ancak özellikle kullanılan gelişmiş Voxel Space 3 grafik

motoru sayesinde coğrafi yapı çok daha inandırıcı özellikler sergiliyor. Fakat nedense programcılar oyuna 3D grafik hızlandırıcı kart desteği koymamışlar, bu yüzden grafikler ve oyun süratı olabileceğinden çok daha zayıf kalıyor. Çerçeveler ise şöyle, işletim sistemi olarak Windows

95/98 ve NT (Service

Pack 3 desteğiyle) kullanılabilir. İşlemciniz ise MMX olmak zorunda, en az 166 MMX gerekiyor fakat bir P-2 işlemci kullanılması tavsiye ediliyor. Hafıza miktarı ise en az 32 MB, optimum 64 MB RAM olarak belirlenmiş. Kurulum için HDD üzerinde 120 MB kadar boş alana ve en az 4x CD-ROM sürücüsüne ihtiyacınız var. Oyun klavye ve Mo-



şerefi ise kendindeydi. Dişlerini sıkıp 0.50 kalibre Barrett Sniper tüfeğini destek ayaklarının üzerine oturttu ve dürbünü ayarladı. Şimdi namlu tam kuledeki nöbetçinin göğsüne yönelmişti. Birazdan kopacak gürültü dikkate alındığında gece şaşılacak denli sessiz ve sakindi. Aşağıdaki kampa dolayan askerlerin seslerini arada bir duymak mümkün oluyordu, bir de gecenin sesleri vardı. İşaret parmağı kısıldı ve tetik hafif çitirtiliyle düştü, silahın güm-bürtüsü adeta sessizliği darmadağın etti. Karanlığı yırtıp gelen yüksek süratli çelik çekirdek patlama sesinden önce ulaşıp nöbetçinin göğsünü parçalamıştı, adam boğuk bir çığlıkla yere yıkıldı. Daha ilk patla-

yakını" diye düşündü. Tepelere doğru koşarken bir an Alpha takımından birini gördü, aynı yönde koşuyorlardı ama o ağır ateş altındaydı, derhal silahı doğrultup ateşe karşılık verdi. Yanından geçen elemanla birlikte tepelere doğru koşmaya devam ettiler, gecenin içinden randevu noktasına doğru gelen helikopteri gördüğünde sırtmaktan





use yardımıyla oynamıyor, verimli bir oyun için ise her ikisini de istediğiniz konfigürasyonda ayarlama imkanı tanımış.

### Kurşun Yağmuru

Bu oyunda senaryolar genellikle açık havada geçiyor, her ne kadar zaman zaman bina ve barakaların içine gerseniz de, bunlar tasarım olarak pek karmaşık sayılmazlar, yani Doom tarzı bir koridor kovalamacası söz konusu değil, eğer klostrofobik bir oyuncusanız bu oldukça iyi bir haber sayılır. Öncelikle ana memide kendinize bir karakter seçiyorsunuz, bunun amacı bitirdiğiniz görevler ve oyun ayarları gibi kişisel tercihlerinizin belli bir dosyaya kaydedilmesi. Görev seçim ekranına geçtiğimiz zaman orada tüm senaryoların seçilebilir olduğunu göreceksiniz, ancak seferler yukarıdan aşağı doğru gittikçe zorlaşıyor. Her seferde ilk olarak bir ya da iki görev açık oluyor, ancak her görevi bitirdiğinizde konuya bağlı olarak diğer görevler ortaya çıkıyor. Oyunda toplam olarak kırktan fazla görev mevcut, fakat eğer tek kişilik oyunlardan sıkılırsanız ve iyi bir İnternet erişiminiz varsa, oyunu Multiplayer olarak oynayabilirsiniz. Belli bir görevi haritadan seçtiğiniz zaman briefing ekranına geçiyor ve kısa bir bilgi alıyorsunuz. Change Gear seçeneği size görev için önerilen donanımı değiştirmeye imkanı veriyor, kullanılan silahlar ve malzeme standart ABD ordu donanımı, yani Plasma

Rifle gibi uçuk şeyler beklemeyin. Ancak bunların doğru seçilmesi ve kullanılması çok önemli, sessizlik gerektiren bir görevde ağır makineli ile etrafa kurşun saçarak başarılı olabileceğinizi sanmayın sakın.

### Gölge Aya

Görev hakkında briefing aldıktan ve donanımı seçtikten sonra görev bölgesine intikal ediyorsunuz, oyun esnasında karakterimizi çeşitli açılardan görme imkanımız olsa da ben en güzelini kendi gözünüzden görerek oynanan şekli olduğunu düşünüyorum, çünkü bu şekilde etraftan gelen sesleri en doğru biçimde değerlendirme imkanı buluyorsunuz, bu oyunda kulakları dört açmak çok önemli. Görev bölgesi hakkında detaylı bir haritamız ve istihbarat sonucu toplanmış bilgilerimiz mevcut, fakat her zaman için bu bilgilerin oldukça eksik olması ihtimali mevcut, mesela genelde etrafta dolanan nöbetçilere sizin dikkat etmeniz gerekiyor. Savaş alanına tek başımıza girmiyorsunuz tabii, genelde operasyona katılan diğer dost kuvvetler de mevcut, bunları yurmamız sizin açınızdan iyi olur, çünkü her adamın ateş gücüne ihtiyacımız olacaktır. Her görevi bitirmek için belli bir koşulu yerine getirmeniz gerektiğini unutmayın, kampa sız, rehineyi al ve buluşma noktasına ulaşın gibi örneğin. Oyunda son derece hızlı ve mümkün olduğunca sessiz olmanız gerekli, haritadaki herkesi yurmaya çalışmak genelde sizin vurulma ihtimalinizi yükseltiyor, ta-

bi bazı görevlerde bunu da yapmanız, hatta açık bir meydan savaşına katılmanız gerekecek.

### Sessiz Gelen Öldür

Delta Force bence oldukça iyi ve fakat biraz zor bir oyun, özellikle düşmanın bir yerde beklemeyip çatışma olan bölgeye akması, taktik uygulaması ve dost kuvvetlerin de buna cevap vermesi oyunu hem daha zor, hem daha zevkli hale getiriyor. Benzer oyunlarda olduğu gibi etrafta zırlı, malzeme ve sağlık paketleri saçılmış değil, ayrıca karakterinizin taşıdığı malzeme ve sağlığı oldukça sınırlı. Bazı görevlerde bir sandık cephane ya da belki bir medikit bulmak mümkün olabiliyor, ancak dikkatli olmazsanız zaten bunları bulacak kadar bile sağ kalmıyorsunuz. En ufak hata başarısız olmak ve görevi baştan oynamak demek oluyor. Oyun grafik ve etkileşim açısından daha zengin olabilmemiş, bir de en büyük sıkıntı görevlerin düz bir hat üzerinde akması, yani yaptıklarınız diğer görevleri ya da ana senaryoyu etkilemiyor. Fakat bence oyun atmosferi açısından benzerlerinden daha başarılı, insan ne denli kolay öldüğünü hatırlıyor. Şahsen çoğu görevde gerçekten üzerine kurşun yağıyor sanıp masanın üstüne sindiğimi hatırlıyorum da, benzeri bir duyguyu her oyun yaşatamaz insana. Belli konulardaki monotonluğuna rağmen oynaması son derece zevkli bir oyun, tavsiye ederim.



## Delta Force Interplay-Black Isle /RPG/ 1 CD

YAZAR : War Lord

SİSTEM : Windows 95/98/NT

İŞLEMCI : Pentium 166/MMX

RAM : 32 MB

HD Alanı : 120 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENEMLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD :

GENEL  
PUAN

8

# MiG-29 FULCRUM



## Cehennem Kanaatlarının Altında!

Hmm, Mikoyan-Curyevich MiG-29, NATO kod adı Fulcrum, ilk uçuş tarihi 1977, resmen hizmete giriş tarihi 1984. Batılı uçak tasarımcılarının hayretten donakalma tarihi 1985! Ehem, bu sonuncusu için esprisi tabii, aslında "büyük" devletler her zaman "karşı" tarafın ne yaptığını iyi bilirler, askeri endüstrilerde pek az gerçek "sır" vardır. Fakat tabii için esprisi bu, karşı tarafa çaktırmadan elindeki güçlü kartları göstereceksin ki hafif panik yapınlar. Sonra da herkes en güçlü nükleer silahı ben üreteyim diyip gezegenin canına okusun, vallahi bunların yaptığını üç aylık çocuklar yapmaz ha, devlet mi yönetiyorlar, kumdan kale mi yapıyorlar belli değil! Neyse, gelelim Fulcrum kardeşimize, bu küçük, şirin, sevimli metal bildirecin gerçekten de oldukça marifetli ve ölümcül, pek çok açıdan Batılı kardeşlerinden daha üstün sayılıyor. Nitekim hali hazırda yaklaşık 30 kadar ülkenin envanterinde bulunan uçağı, Çin ve Hindistan gibi bazı ülkeler anlaşmalı olarak üretiyor ve satıyorlar. Uçuş oyunları yapmayı iyi bilen nadir firmalardan biri olan Nova Logic ise üşenmemiş bu uçağı konu alan bir simülasyon üretmiş, elleri dert görmesin. Aslında bir sürü

F-bilmem ne

modeli Batı uçağının birbirine benzeyen oyunundan sonra, kalkıp bir MiG uçurmak bana ilaç gibi geldi, tabii firmanın oyunu oldukça iyi yapmış olması da burada büyük rol oynuyor. Son zamanlarda piyasaya çıkan bir sürü dandik oyundan sonra bu kadar kaliteli bir yapıma denk gelmek beni şaşırtmadı desem yalan olur.

## Çağıştan Hızla Uçarım!

Ya sizi bilmem ama, uçaklar ve hele de savaş uçakları beni eskiden beri çok etkilemiştir. Sesten daha hızlı bir biçimde hedefe yönelmek, düşmanlarımı beni görmeden tepelerinde belirmek, gökleri yırtıp gelerek onlara ölüm yağdırmak ve sonra da onlar yakutim cehennem ateşiyle yanarken tekrar göğün sınırsızlığında kaybolmak fikri bana acayip bir heyecan veriyor, adeta bir dokunulmazlık ve ölümsüzlük hissi uyandırıyor! Tabii hiç savaşmadan öylesine uçmak da tena değil, ama bir avcı uçağı oyunu genelde tek bir amaç güder, sizi ateşin en ortasına salmak ve kuyruğunuzu biraz tutuşturmak! Doğrusu etrafta bir sürü düşman uçağı varken aynı ölümsüzlük hissini yakalamak o kadar kolay olmuyor, hele de çok iyi bir PC pilotu değilseniz ve oyun bir hayli gerçekçi yapılmışsa! Peki bu kuşu uçurmak için nasıl bir sistem lazım? İşletim sistemi Windows

95/98 olarak belirlenmiş. Oyun son derece gerçekçi ve akıcı grafiklerini Voxel Space 3 adlı bir engine üzerine kurulmasına borçlu, fakat bunun bir

bedeli var tabii, işlemci MMX komut setini içermeli, yani en az Pentium 166 MMX olmalı, tavsiye edilen ise P-2 serisi bir işlemci. Ben oyunu 200 MMX üzerinde denedim ve oldukça tatminkâr sonuçlar aldım, fakat bu 3Dfx Diamond Monster grafik hızlandırıcı kartı yardımıyla mümkün oldu. Eğer güçlü bir grafik kartınız yoksa o zaman oyunu Software modunda çalıştırmak zorunda kalacaksınız, bunun anlamı eğer işlemciniz ve hafızanız çok süper değilse oyun hızının çuvalalayacağı demektir. Peki ne kadar yavaş? Merak edip 3Dfx kartı devreden çıkardım, sonuç MiG simülasyonundan ziyade toşbağa yarışı gibiydi. Hafıza için 32 RAM yeter deniyor, fakat 64 MB olunca haliyle performans daha yüksek oluyor. CD sürücünüz en az 6X olmalı, ayrıca kurulum için HDD üzerinde 100 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacak. Oyun oldukça geniş bir Multiplayer desteğine sahip, tabii gerekli internet bağlantısına sahipseniz, bunun haricinde oyunu hakkını vererek oynamak için iyi bir analog joystick gerekecek. Eğer oyun hakkında öğrenmek istediğiniz şeyler olursa, mesela belli uçuş teknikleri, genel performans bilgileri, klavye örtüsü gibi, o zaman oyun diski üzerinde oyunun el kitabının bir kopyasını bulabilirsiniz.

## Yıldırım Şağırımı

Bir uçuş oyununda genellikle iki önemli unsur vardır, ilki kullanılan ekipmanın gerçekçiliği, ikincisi ise grafiklerin kalitesi, ne yazık ki uçağınız görevlerin gerçekçiliği o kadar önemli değil. İşte bu oyunda da tipik bir senaryo sıkıntısı göze çarpıyor, mesela Somali ordusu petrol kaynakları için Etiyopyayı işgal ediyor, öte

yanda bir uyuşturucu tüccarı

var!

kurup Çin topraklarına dalyor vs, vs, vs. Peki bir Rus uçağının tüm bu işlerle ne ilgisi var? Hah işte, Ruslar da fırsat bu fırsat diye Birleşmiş Milletler operasyonlarına filan katılıp dünyaya şirin gözükmeğe çalışıyor, süper güç olma iddialarından da vazgeçmiyorlar, ne de olsa Somali'ye kafa tutmak kolay tabii. Benim anlamadığım şey açıktan nefesi kokan gariban bir ülkenin nasıl olup da bir



anda işgal ordusu kurabildiği, herhalde bilgisayar oyunlarına bu yüzden "oyun" deniyor. İşin kötüsü ki tap okumaktan aciz yeni nesil bu oyunları oynayınca dünyanın tamamen farklı bir izlenimini edinecek, çocuklar bunlar sadece senaryo, yani işin film kısmı, tamam mı? Fazla ciddiye almayın yani! Oyun bu tür senaryolar etrafına kurulmuş görevlerden oluşuyor, bir Campaign başladı mı sırasıyla görevleri uçup bitirmeye çalışıyorsunuz. Tabii bir zaman sonra bayması kaçınılmaz olduğundan oyuna bir senaryo editörü eklenmiş, böylece teonk olarak sınırsız sayıda yeni görev yapabilirsiniz, tabii uğraşmak hoşunuza giderse! Öte yandan işin bir de Multiplayer yönü var, Nova Logic bu işe bayağı önem veriyor. Aynı firmanın yapımı olan MiG-29 Fulcrum, F-16 Viper ve F-22 Raptor oyunları Net üzerinde birbirleriyle tam uyumlu olarak çalışabiliyor ve karşılıklı oynanmaya imkan tanıyorlar. LAN ve Internet üzerinde oyuncu sayısı 16 kişiyle sınırlı, fakat firmanın kendi servisi olan Nova World üzerinde oynamak isterseniz bu sayı 168 kişiye kadar yükseliyor! Deathmatch ya da Team 6- unlarına imkan sağlayan bu servis oldukça yeni sayılır ve öncelikle yukarıda adı geçen oyunları desteklemek üzere kurulmuş.

### Uçan Dünya

Gelelim oyunun grafiklerine, doğrusu mükemmel diyebilirim, Voxel Space 3 isimli bu yeni engine özellikle 3D kartlarıyla desteklendiğinde son derece gerçekçi bir sahne yapısı ortaya koyuyor. Çoğu oyunda kendinizi yamalı poligon



bir yorganın üzerinde uçuyormuş gibi hissederken, burada dağlar dağa, deniz de denize benziyor. Uçakların grafikleri de oldukça iyi, yüksek G çekerken kanat uçlarında oluşan buhar izlerine dek pek çok detay oyuna tad katıyor. Tabii bazı hileler yok değil, mesela uçakların düşüşü hep aynı şekilde gerçekleşiyor, halbuki gerçek dünyada buna imkan yok. Ayrıca belli bir irtifadan sonra bulutların üstüne çıkıyorsunuz ve aşağısı kayboluyor, yani hava belli bir yerden sonra hep bulutlu! Ancak bunun bilgisayarın grafik gücünü fazla zorlamamak için yapılmış bir hile olduğunu düşürsek, fazla güçlü sistemi olmayanların çok şikayet edeceğini sanmam. Kokpit tasarımı tamamen üç boyutlu yapılmış ve göstergeler gerçekçi bir biçimde çalışıyor. Çoğu oyunda olduğu gibi ekrana üç tane katot tüpü koymayıp, MiG-29 kokpitini gerçekçi bir biçimde ekrana yansıtmayı başarmışlar. Hoş, çoğu Batı tasarımı uçak artık bu CRT göstergeleri kullanıyor, ancak MiG-29 zaten her açıdan farklı bir uçak, kokpit tasarımı da bu açıdan oldukça geleneksel kalıyor.

### Çelik Kanatlı İblis

Şimdi biraz Fulcrum nasıl bir uçak ona bakalım, zira Rus tasarımları her zaman insanı şaşkırtan detaylara sahiptir. Öncelikle kokpitin nispeten geleneksel kaldığını söylemiştik, fakat tabii modern bir bilgisayar ve HUD sistemine sahip. Ancak uçuş bilgisayarı Batılı uçakların aksine pilotun işine pek fazla karışmıyor. Tabii "Bitchin Betty" tabir edilen sesli ikaz sistemi arada bir kafa şişiriyor fakat uçuş kontrolü tamamen pilota, bunun sonucu olarak işini bilen bir pilot uçağın üstün tasarımının sağladığı korkunç manevra kabiliyetini istediği gibi değerlendirebiliyor, bir miktar risk almak şartıyla. Ne yalan söyleyeyim, oyunu çalıştırıp çalıştırmaz ilk işim serbest bir uçuşa çıkmak, sonra da ilk fırsatta sadece bu yavruya has olan Cobra ve Tailspin ma-



nevralarını denemek oldu. Sonuç? Tanrım, aşk dedikleri bu olsa gerek! Ne zaman boş vaktim olsa oyunu açıp orta irtifa-

da aerobatik numaraları deniyorum, bir Immelmann, bir Split-S, bir Cobra ve sonra klavyedeki salyayı temizlemek için onbeş dakika ara, yalanım yok, o geyik savaş görevlerini daha pek fazla oynama fırsatı bulamadım. Fakat uçtuğum kadarıyla şunu söyleyebilirim, hava savaşında tek bildiğiniz düşmanı uzaktan radarda görüp füze atmak, sonra da kuyruğunuzda cehennem tüm şeytanları varmış gibi kaçmaktan ibaretse, MiG-29 pek size uygun bir oyun değil demektir. Bu uçağı tek parça geri getirebilmek için bayağı "erkekkek" olmak lazım, çünkü tasarımı itibarıyla Fulcrum ateşin ortasına dalmak ve it dalaşında başarılı olmak için yaratılmış bir uçak. Bunun anlamı düşmanın dibine girip deli manevralarla onu aptala çevirmek, sonra daIRST sistemini kullanıp egzozuna füzeyi yapıştırmak demek. Sonuç olarak bu oyun ve bu uçak, avına çıkarken dürbünlü tüfek yerine av bıçağı almayı tercih edenler için daha uygun. Kararınızı ona göre verin.

GENEL  
8  
PUAN



## Mig-29 Fulcrum Nova Logic /Uçuş sim./ 1 CD

YAZAR	: Storm Guard	HD Alanı	: 100 MB	GRAFIK	: ★★★★★★★★
SİSTEM	: Windows 95/98	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MUZİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCI	: Pentium 166 MMX	MULTIPLAYER	: 16 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
RAM	: 32 MB.			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD :





## BÜYÜLÜ TOPRAKLARA YOLCULUK



**E**fsaneler insan hayalgücünün (ya da sallama kabiliyetinin) eşsiz ürünleridir. Ne tesadüftür ki bu efsanelerin hepsi eskidir. Yani birgün biri kalıp size 'Abi yeseni, az kullanılmış, gıcır gıcır bir efsanem var alır mıydın?' derse, önce eğer varsa eşeğinizi süya göndermenizi, sonra eşeğin sudan gelme süreci içerisinde bu şakacı arkadaşın kaba etlerine hatırı sayılır darbeler indirmenizi öneririm.

Bütün bunlar işin şaka tarafı. Aslı istenirse -ki genelde istenir- efsaneler büyük oranda gerçek payı da taşırlar. Ama zaman içerisinde düşünle gerçek bu efsanelerde öyle iç içe geçer ki, bunları dinleyen insanlar bir noktadan sonra 'Yok devenim nali' deme ihtiyacı duyarlar ve hatta derler (Terbiyesizler!!!).

### Efsaneler

Bu ay açıklayacağımız oyun da bir efsaneyi konu alıyor. Ya da almıyor da bana öyle geldi. Aslında, efsanelere dair bunca şey zirvalıktan sonra, bunun benim için pek de önemi yok. Yalnız oyun hakkında emin olduğum birşey var, o da bu oyunun kendi alanında bir efsane olduğu (Yalannnnnn!!!). Kılıçlar, oklar, kalkanlar, büyüler, yarasa-lar, hayaletler, garip yaratıklar, hepsi burda gel vatandaş geçeeeeeeel!!!!!!!

### Merakla bir göz atalım

**NEW GAME:** Yeni oyun. Yeni maceraya buradan haydi. Yeni macera kalkıyor abi bir iki bir iki.  
**Load Game:** Kayıt ettiğiniz olay yerine direkt ışınlar. Kendi otomatik kayıt sistemi de var. Bölüm başlarını her zaman kayıt ediyor. Eğer oynadığınız oyunu beğenmediyseniz veya adamınız kötü durumdaysa, bölümü baştan oynama şansınız var.

**MULTIPLAYER:** Kendi yarattığınız karakterler ile daha farklı oyun şekilleri sunan bir seçenek. Uğraşmayı sevenler (başına bela almayı sevenler de diyebiliriz) için ideal bir seçim.

**SERVER:** Benim modemim var, Ethernet kartım var. Ben tek makinede oynamam diyenler için.

**CUTSCENES:** Başlangıç, ara, orta,

sağda solda çıkmış demoları seyretmenizi sağlıyor ("Bakın demoları ne kadar iyi yapmışız" kavramını kafaya yerleştirmeye çalışıyorlar").

**HALL OF FAMES:** En çok puanı kim almış acaba... Multiplayer veya Server ortamında oynayan insanlar için iyi düşünülmüş, bu tür oyunlarda pek rastlanmayan bir seçenek.

**CREDITS:** Oyunda emeği geçen şahısların listesinin yavaşlatılmış, sinematik şekli. Film sonlarında sinema salonunda yer işgal etmek gibi bir şey...

**QUIT:** Oyundan çıkmak için bir saat tuş aramayasınız diye yapılmış, çıkış tuşunun kısa yol...

New Game dedik ve oyuna başladık, başlangıç demosunun devamını izleme şansını koymuşlar. Oynamak istediğimiz tipler demodan sonra karşımızda. İsterseniz kendiniz de kahramanımıza bir isim koyabilirsiniz. Sol yukarıdaki satranç taşlarından zorluk derecesini belirledikten sonra, sizin hünerinize kalmış olan kısma başlıyorsunuz.

Tabii burada da kullanılan menüler, kısa yollar ve bir sürü tır zıvır var. Bunlara da ayaküstü bir değinelim.

Ekranın sağ üst kögesinde naci-zane bir haritamız var. Harita saklı durumda, sadece geçtiğimiz bölgeleri görebiliyorsunuz. Bir bakıma iyi, çünkü gittiğiniz yerleri tekrar dolaşmak istemezsiniz herhalde (Bu arada oyunun harita tasarımı pek iyi olmamış).

**KOMUT ÇUBUĞU:** Haritanın hemen altındaki Action olayınıza girmenizi sağlayan ikonlarla dolu. (Daha iyi anlamak için cümle için de kullanalım. Babamın komut çubuğu var). Bunun üstündekilere de bir dokunmuş yapalım.

**ATTACK (A):** Kılıç, saldırı koçuyudim emrini düşmanlar üzerinde uygularsınız.

**MOVE (M):** Daire, iç içe oklar, yürü kim tutar seni, sadece hareket emri.

**GUARD (G):** Savunmada kal, biri gelirse indirsin samsüğü beyninin taşına.

**DEFEND (D):** Defansta kal hiç bir oyuncu gelmesin geriye (top geçer oyuncu geçmez baba).

**SWARM (S):** Sürü halinde saldırmayı amaçlayan emir.

**RETREAT (R):** Baktınız fazlalaşıtlar, başedemiyorsunuz, bu emir tabanları yağlayarak olay mahalinden kaçabilmenizi sağlar.

Bir alta inelim

Boy portreniz, aslanlar gibi duruyor, dört bir yarındaki ikonlar da ışınıza yanyor.

**SOL ÜST KÖŞE:** (Kitap resmi) **SPELL BOOK (B):** Büyü kitabınız. Envai çeşit büyü seçeneği bu kitapta. Tabii ki bunlar beşer değil bunları kazanmanız gerekiyor (Heriki bölümlerde helea bulabilirsiniz. Bu büyülerinizi dikkatli kullanmanızı öneririm).

**SAĞ ÜST KÖŞE:** (Adam resmi) **SWICT TO STATS (TAB):** Elinizdeki gereçleri görsel olarak görmesini sağlayan resim (Kılıç da eline çok yakıştı) ve elinizdekilerin güç dayanıklılık istatistiklerini gösteren tablodan ibarettir. Çözünüzün her zaman burda olması gerekebilir.

**SOL ALT KÖŞE:** (Kese resmi) Inventory (-) kullandığımız herşeyin listesi. Neler var neler yok buradan görebilir, bunları kullanabilirsiniz. Kullanacağınız parçanın



üstüne basılı tutup resmin üstüne bırakmanız yeterli olacaktır. Bıraktığınız parça resimdeki yerini hemen alacaktır.

**SAĞ ALT KÖŞE:** (Main Menu) (ESC): Ana menüye dönüş. Buradan oyunu kayıt edip yükleyebilirsiniz ve oyun ayarlarıyla oynayabilirsiniz.

**Fantastiklik ile stratejiyi birbirine katan RAGE OF MAGES karşınızda.**

Hem strateji hem de fantastik öğeler içeren Rage of Mages iki

farklı tarzdan hoşlananları bir oyunda buluşturuyor. İçinde çok fazla malzeme kullanıldığı için pek de ayrıntıya inilmemiş. Bu durum oynama zevkini etkilememiş. Kullanacağınız eşyalar rasgele karşınıza çıkıyor (Ya bir kayanın dibinde ya da öldürdüğünüz adamın içinde olabilir) ve alana kadar ne olduğunu bilmiyorsunuz. Ne bulsanız toplayin derim (ileride belki işe yarar), düşmanın yapısına göre silah seçmenizi öneririm. Bazı düşmanlar ancak özel silahlarla ölebilirler (Örnek: Yarasalar ok ile ölüyorlar (zıplayarak kılıçla vururum çabasına girmeyin). Hep tek başınıza değilsiniz. Karşınıza çıkan köylülerden adam toplayebilirsiniz. Bunlar size katılmaya hazır insanlar (abi ben de al yanına diye bağırıyor-

lar), bunları küçümsemeyin. Birkaçı bir araya geldi mi epey işe yarıyorlar. Önemli kişileri arkadan uzun menzilli silahları kullanarak öldürtebiliriz diğerlerini de önden sürebilirsiniz. Büyüleriniz olduğunu daha önce de söylemiştik, bunların çok çeşitli özellikleri var. Adamına göre büyü kullanmanızı öneririm. Bazıları kafalarına büyü yemeyince ölmüyorlar. İki saat öldürmek için uğraşıyorsunuz. Gücün yanı sıra hızın da önemi var, ama diğer unsurlar kadar değil. Gece gündüz gün geçme özellikleri var. Elinizi ne kadar çabuk tutarsanız, o kadar iyi olur. Ağaç ve otların arasından yolunuza



devam etmenizde fayda var. Yavaş ilerliyorsunuz, ama diğer duruma göre daha güvende sayılırsınız, görülme riski epey azalıyor. Bilgisayarın sanal belleği gayet iyi, düşmanla bir anda karşılaşırsınız. Az adamı varsa kaçıyor, çok adamı varsa tepenize biniyor. Başedemeyecek gibiyse kaçın derim, bir anda işinizi bitirebilirler (mertliğin yüzde doksanı kaçmaktır dostlarım). Bazı bölümler çok uzun sürerken, bazıları da çok çabuk bitiyor. Bu da sıkıcılığı engellemiş oluyor.

### Genel Kalitesinde olsun!

Oyunumuz kısaca böyle... Düşük sistemde bile gayet iyi çalışıyor. Oyun ilk başlarda sıkıcı gelebilir, ama birkaç bölüm ilerdedikten sonra tadını almaya başlıyorsunuz. Ruhunuzda biraz şövalyelik, eski savaşlara ve efsanelerin ilginçliklerine dalmak varsa. Onları şimdilik yapamayacağınızı varsayarak tatmin olayı açısından bu oyunu oynayabilirsiniz. Bilgelik ruhunuzda, güç kılıcınızda olsun. İyi oyunlar



## Rage Of Mages Monolith /RTS/ 1 CD



YAZAR : Sinan Almac

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 100

RAM : 32 MB

HD Alanı : 90 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD :

# GRIM FANDANGO

TAM ÇÖZÜM



Ölüm, herkesin başına gelecek olan kaçınılmaz son. Ölümünden herkes korkar ama için için merak etmeden de duramaz. Ölüm eninde sonunda hepimizi yakalayacağına ve o andan itibaren de ondan korkmamıza gerek kalmayacağına göre, bütün günlerimizi ölümden korkarak geçirmek son derece yersiz. Bizim kendimize sormamız gereken, ne zaman öleceğimize değil, ölümden sonra neler olacağı...

Lucas Arts iyi firmadır. Hadi bırakın Star Wars film serilerini ve bilim oyunlarını yapmış olmalarını, piyasada oynamaya geçecek adventure oyunu mumla aranırken, hep kalite kokan adventure oyunları yaptıkları için severim. Şimdiye kadar Lucas Arts'tan gelmiş olan

ölüler festivalinden (Day of the Dead) yola çıkılarak oluşturulan senaryosuna göre, biz ölümler diyarında sıkışıp kalmış bir adamı, Manny Calavera'yı canlandırıyoruz. Görevi yeni ölen kişilere dünyada yaptıkları iyilikler oranında, cennete giden

oyunmıyor. Manny'yi ok tuşlarıyla yönetiyor, eşya alma ve kullanma işini ise ENTER tuşu ile hallediyoruz. Rahat kontrol için nümerik klavyeyi kullanmanızı öneririm, tabii ki isterseniz tuşları değiştirebilirsiniz. Taşıdığımız eşyaları ise cebinizden çıkartıp kullanıyorsunuz. Oyunda canımı sıkan tek şey buydu, yanımdaki bütün eşyaları aynı anda göremediğimden cebinizdekilere teker teker ve sırayla bakmanız gerekiyor. Etrafta dolaşırken alabileceğiniz bir şeyin yanından geçerken veya yapabileceğiniz bir şey olduğunda Manny kafasını oraya doğru çeviriyor. Bence diğer adventure oyunlarındaki gibi her girdiğiniz yeni mekanda bütün ekranı fare ile taramaktan çok daha iyi bir yöntem.

Oyunun grafiklerine söylenecek bir şey yok. Lucas Arts firması, ismindeki

SANAT lakabını fazlasıyla hak ediyor doğrusu, bütün grafikler harika ve üç boyutlu mekanlar oldukça çarpıcı. Sabit grafiklerin dışındaki herşey ise (karakterler, objeler) gerçek üç boyutlu olarak tasarlanmış ve oyun kaçınılmaz olarak üç boyutlu hızlandırıcılara da destek veriyor. 3D kartı olmayanlar hemen ağlamaya başlamasın, kartınız yoksa sadece karakterleri biraz daha pürüzlü olarak göreceksiniz, mekanların grafikleri muhteşemliğinden hiçbirşey kaybetmiyor. Seslere ve müziklere gelince, inanmak için duymalısınız. Profesyonel tiyatro oyuncularının seslendirdiği karakterlere sürekli değişen ve yine tanıdık



herhangi bir oyunun kötü olduğunu görmedim, görüldüğünü de sanmam. Tabii ki Grim Fandango da buna istisna değil.

Grim Fandango konusunu Meksika folkloründen almış bir macera oyunu. Meksika'da her yıl kutlanan

en iyi yolculuk pakedini satmak olan Manny, en pahalı yolculuk olan 9 numaralı tren yolculuğundan yeterince satabilirse, kendisi de buradan kurtulup cennete gitmeye hak kazanacak. Ama bir türlü iki yakası bir araya gelmez Manny'nin, kendi payına sürekli gangsterler, hırsızlar düşerken, yeni iş arkadaşı ve en büyük rakibi Dominic en iyi insanları (yani ölümleri) kapmaktadır. Bu şanssızlık mıdır, yoksa işin içinde başka güçler mi vardır?

Grim Fandango, adventure oyunlarında alıştığımız gibi fare ile



olan grupların hazırladığı müzikler eklenince, bana da bu oyunda emeği geçen herkese saygılarımı sunmaktan başka bir şey kalmıyor.

## TAM ÇÖZÜM

### BİRİNCİ YIL

Demo bittiğinde (bittiğini mesaj tüpüne bir mesajın gelmesinden anlarsınız) gelen mesajı alın ve okuyun. Ofisinizden dışarı çıkın, sekreterin yanından geçip soldaki asansörden aşağıya inin. Garajın sol üst köşesindeki minik kulübeye gidin ve kapıyı çalın. İçeriden çıkan yaratıkla (Glottis) size imzalanacak kağıdı (work order) verene kadar konuşun. Sekreterin yanına dönün ve kağıdı imzalatmaya çalışın. Patronunuz kimseyle görüşmek istemediğini söyleyecek. Siz de geri dönüp karşıdaki asansörden inin, dış kapıyı açıp çıkın. Sağa gidin ve ara sokağa sapın. Düz ileriye gidip kravatlardan oluşan halata tırmanın. Soldaki açık pencereden patronun ofisine girin ve bilgisayarını inceleyip otomatik cevabı "Ah, Cripes Eval..." ile başlayan cümleye değiştirin. Geldiğiniz yoldan sekreterin yanına dönün ve kağıdı yeniden imzalatmayı deneyin. Değiştirdiğiniz otomatik cevabı duayan Eva, kağıdı sizin için imzalayacaktır. Yaşayanlar diyarına gelince, yerdeki kese kağıdına sarılı ruhu (oyundaki espri anlayışına bakın), orağını kullanarak serbest bırakın.

Ofisinize girip soldaki masanın üzerinden iskambil kağıtlarını alın. Eva'nın masasına gidin ve iskambil kağıtlarını masanın üzerindeki kağıt delicinin (hole punch) üzerinde kullanın. Lobiye inin, mesaj tüpünün ne kadar hassas bir makine olduğundan bahseden kırmızı bir yaratıkla karşılaşa-

caksınız. Dışarı çıkıp festivalin olduğu yere gidin. Palyaço ile, size iki adet şişmemiş balon ve bir tane balon-kedi yapana kadar konuşun ("A dead worm" ve "Bet you can't do a cat"

seçeneklerini seçeceksiniz) Lobiye geri dönüp sağdaki odaya girin, bir balonu mavi, diğeri kırmızı hortumdaki sıvıyla doldurun. Ofisinize çıkıp iki balonu da mesaj tüpünün üzerinde kullanın. Mesaj makinası bozulunca tekrar lobiye inip soldaki odaya girin. Açık kapının kolunu çevirin (deadbolt). Yaratıkla konuşun ve buradan çıkın. Tekrar içeri girin, duvardan yangın söndürücüyü alın. Kapıyı açıp delikli iskambil kağıdını kırmızı tüpün üzerinde kullanın. Demodan sonra patronun odasına girin ve başınızın nasıl bir bela-

da olduğunu öğrenin.

Glottis'in kulübesine kapatıldık ve o da etrafta değil. Kapıyı tıklatıp dışarıdaki gölge ile sizi dışarı çıkartana kadar konuşun. Orgütün karargahına geldiğinizde Salvador'la ve Eva ile konuşun. Dışarı çıkıp festivalin olduğu yerdeki orta çadırdan bir ekmeğe girin.

Kravat ipin olduğu yere geri dönün. Yukarı çıkıp sofa devam edin. Açık pencereden girin ve çekmeceyi açıp yeşil bitkiyi alın. Boks torbasının yanına gidin ve ağızlık (mouthpiece) yere düşene kadar vurun. Dışarı çıkıp ipin yanına dönün, ipin kısa olan ucunu elinize alın ve yeşil bitkiyi üzerinde kullanın. İpi (yani kravatları) alıp karşıya atın. Çatıya çıkınca, ortadaki metal çukurum üzerinde önce balon-kediyi, sonra da ekmeği kullanıp kuşları korkutun. Cüvrecinler gidince, buldukları yerden yumurtaları alın. Tekrar sokağa dönün, garaja girip Glottis'in kulübesine gidin. Ağızlığı sağdaki masanın üzerindeki çamur makinası ile doldurun (fill-a-dent). Boş bir yere gidip HİÇBİRŞEYE BAKMAZKEN ağızlığı kendi üzerinizde kullanın. Dışarı çıkıp duvardaki mavi gözü kullanın. Yumurtaları Salvador'a, ağızlığı Eva'ya verin.

Omanlık bir yerde bulacaksınız kendinizi. Sağdaki ekrana geçip Glottis'le konuşun. Aptal Glottis farkına varmadan kendi kalbini söküp atacak. Yattığı yerin arkasındaki ormana girin. Örümcek ağının yanındaki kemik yığının- dan bir kemik alın ve bunu örümcek ağının üzerinde kullanın. Orağını çıkartıp ağın üzerinde kullanın ev Glottis'in bulunduğu yere geri dönün. Kalbi yerden alıp Glot-



tis'in üzerinde kullanın. İsmi Bonewagon olan arabanıza binip sağdaki açıklıktan geçin. İki yanında pompalar olan ağacın yanında yapmanız gereken, Glotus'in getirdiği el arabasını yerdeki hortumların üzerinden geçirerek, hortumlara bağlı olan sağ ve sol pompaların aynı anda çalışmasını sağlamak (yani bir sağ bir sol pompalar çalışacak) Böylece ağaç sağa sola sallanmaya başlayacak. Biraz zamanlama ve biraz sabırla başarabilirsiniz. Makinanın üzerindeki kolu çekip aletin durmasını sağlayın. Glotus yukarıya çıkınca makinayı tekrar çalıştırın. Demodan sonra Bonewagon'dan inin, sağ alttaki işaret levhasını alıp ormanın sol üstündeki açıklıktan geçin. Levhayı herhangi bir yere koyduğunuzda bir noktayı gösterecek. Gösterdiği yöne biraz ilerleyip levhayı yeniden yere koyun. Sürekli olarak levhanın gösterdiği yöne giderseniz, doğru yeri bulacaksınız (ekranın ortasının bir sol altındaki koyu yer).

Açılan kapaktan girin ve sağ alttaki işaret direğini sallayın. Düşen anahtar otomatik olarak alacaksınız. Arabanıza geri dönüp üstteki taşlık araziden devam edin. Kapıyı açıp içeri girin. Ateşten kunduzlar tarafından kovalanacaksınız. Tekrar içeri girin ve kemik yığınlarının başladığı yerden üç dört tane kemik alın (ortadaki yeşil kemiğin yakınından). Sola gidin, bir kunduz üstünüzdeki kayanın üzerine gelip oturacak. Aldığınız kemiklerden birini zift nehrine atın ve hemen yangın söndürücüyü çıkartıp kemiğin peşinden atlayan kunduzu söndürün. Nişan almak için sağsol, sıkmak için ENTER tuşlarını kullanın. Üç-dört kere bu işlemi tekrarlayın, taa ki bütün kunduzlar bitene kadar. Dışarı çıkıp soldaki kilitli kapıyı anahtarınızla açın.

Rubucawa'ya varınca, merdivenlerden en üste çıkın ve yeri paspas-

lamakta olan Celso ile konuşun (hatırlamadınız mı? Hani şu asa verip gönderdiğiniz ilk müşteri). Kayıp karısının resmini alıp dışarı çıkın. Sağdaki sısın içine girin ve denize uçun, merak etmeyin denizci Valesco sizi kurtaracak. Aşağı inip Valesco ile konuşun. Celso'nun karısının resmini gösterin ve gemi kayıt defterini alın. Kayıt defterini Celso'ya verin. Artık bir işiniz var.

### İKİNCİ YIL

Şu bir sene Manny'ye yaramış galiba, işleri bayağı ilerletmiş doğrusu. Neyse, içeri girip sağdaki masanın üzerindeki Salvador'dan gelen mesajı alın. Aşağıya inin ve Lupe ile konuşun. Dışarı çıkın. Demodan sonra Valesco ile konuşun soldaki uzantıdan geçip



Rubucawa'nın heryerine gitmek için kullanacağımız merkez noktasına gelin. Burası oldukça büyük bir bölüm, o yüzden kaybolduğunuzda bu merkez noktayı bulmaya çalışın. Soldaki geçit işçi aralarının olduğu limana ve deniz fenerine, üstteki yol bara ve sizin kafenize giden asansöre, sağdaki Valesco'nun bulunduğu limana, aşağı yol ise Toto'nun dövme dükkanına, kedi yarışlarının yapıldığı yere ve polis merkezine gidiyor. Şimdi, ilk önce kendi kafeni-ze gidin (Calavera Cafe), aşağıya inip sola gidin ve barın arkasına geçip altın içkiyi alın. Soldaki kapıdan rulet oynanan yere gelin. Ortadaki masada içki için Charlie ile

konusun. Kedi yarışlarını VIP salonundan izlemenizi sağlayacak bir bilet ve sahte kedi yarış bilet hasmanızı sağlayacak bir makine verecek. Bara geri dönüp Glotus ile konuşun. VIP biletini alıp yarışlara kaçacak. Merkezden aşağıdaki yola gidin ve ilerideki kolu çekip kedi yarışlarının yapıldığı yere gidin. İçeri girince sağa dönüp büyük kedi heykelinin yanındaki açık kapıdan girin. Kedi mamasının üzerindeki konserve açacağı alın. Geri dönüp merdivenden yukarı çıkın. Sağa gidip asansörle VIP salonuna çıkın. Mutfağa girin ve hindi sosu aletini alın (turkey baster). Garson dolaba girince kapıları arkasından kapatıp oranın da kapıya sıkıştının. Merdivenden çıkıp konserve açacağı şarap fıçısının üzerinde kullanın.

Bodrum katına gelince, forklift'e binin ve asansöre girin, ama forkliftin kaldırıcılarının kapıya dönmüş olmasına dikkat edin. Düğmeye basıp asansörü çalıştırın ve hemen forklift'e binin. Üst kata çıkarken asansör boşluğunda bir açıklık göreceksiniz, tam oradan geçerken forklift'i ileri sürüp asansörün durmasını sağlayın. Forklift'in yanındaki kolu çekip kollarını kaldırmasını ve böylece geçebileceğiniz bir boşluk oluşmasını sağlayın. Yolu takip edin ve çantayı alın. Demonun sonunda bir adet

denizciler birliği kartınız olacak. Blue Cascet barına gidin. Demodan sonra mutfağa girip hindi şeyisini (turkey baster) bulalık suyunun üzerinde kullanın. Dövmeci Toto'nun yerine gidin, kulübenin arkasına geçin. Buzdolabını ve içindeki rafı açın. İki adam da dolapla ilgilenirken, içki şişesine koşup hindi aletine doldurduğunuz sıvıyı içine boşaltın. Naranja uyuyunca üzerini araştırın ve künyesini alın. Kedi yarışlarının olduğu yerdeki merdivenlerin en üstüne çıkıp karakola gelin. Anna ile konuşun. Sağdaki dedektörden geçmeyi deneyin. Altın içkinizden içip tekrar deneyin. Carla ile yalnız kalıp, eski

muhabbetlere girince "Hey Carla, that's an awfully nice metal detector" seçeneği çıkana kadar konuşun, çıkınca onu seçin ve "Yes" deyin. Kedi heykelinin yanındaki kapiya geri dönün. Trampelin en ucundan biraz geride durup yüzünüzü ekrana gönün ve orajınızı kum havuzunun üzerinde kullanın. Metal dedektörünü bulunca, polis merkezine çıkan merdivenlerin başına gelin ve sola devam edin. Yolun sonundaki yeşil demir kapıdan morga girin Naranja'nın künyesini cesetlerden birisinin üzerinde kullanın. Membrillo ile konuşup metal dedektörünü ona verin. Ölü olmadığı halde Naranja'yı ölü olarak kabul ettirdik.



Merkeze geri dönüp sola gidin ve arılarla konuşun. Arkadaşın iletişim problemi var sanırım. Blue Caske'te gidip sol önde oturan üç tiplerle konuşun. Salvador'un mesajını gösterin ve masanın üzerindeki kitabı alın. Kitabı arıların başı Terry'ye götürün. Kedi yarışlarının VIP salonuna geri dönün. Masalardan birinde oturan avukat Nick ile konuşun. Avukatınız olması için ikna etmelisiniz. Kesinlikle ikna olmayacak ama siz yine de hep en iyi seçenekleri seçerek konuşun ve en sonunda Olivia ile olan ilişkisinden Max'e bahsetmekle tehdit edin. Masada bıraktığı sigara paketini alın ve polis merkezine gidin. Sigara kutusunu Carla'ya verip "I don't know, I found it under your desk." "Yes" seçenekleri ile konuşun. Yeni aldığınız anahtar ile birlikte deniz fenerine gidin ve kapıyı açın. Zavallı Lola'yı son nefesini verirken göreceksiniz. Arkasında bıraktığı kağıdı alın. Calavera Cafe'ye geri dönüp kağıdı vestiyer üzerinde kullanın. Çeketi araştırın. Çıkan kağıdı dövmeçi Toto'ya götürüp gösterin. Size bir fotoğraf verecek. Kedi yarışlarına geri dönün ve bilet gişesinin yanında durun. Sahte bilet basma makinasını çıkartıp soldan sağa "2 - Tuesday (TUE) - 6" yazacak şekilde ayarlayıp üstteki düğmeye basın. Sahte bileti soldaki gişe üzerinde kullanın. VIP salonuna geri dönüp Nick ile Olivia'nın resmi-

ni Nick'e gösterin. Terry'yi kurtardınız, arıların bulunduğu limana geri dönüp sağdaki aletleri inceleyin.

Calavera Cafe'ye geri dönün ve ofisinize çıkın. Masanızın üzerindeki rulet masalarının ayarlarını değiştiren mekanizmayı çalıştırın. Soldaki dairedaki sağdaki kırmızı nokta yanınca mıknatıs işareti olan düğmeye basın. Böylece polis şefi kafeni kapatacak ve siz de bir gemide yer silici olarak yeni bir maceraya atılacaksınız.

### ÜÇÜNCÜ YIL

Manny oğlum, senin bu şansına (azmine demeliydim aslında) ben ne diyim, şimdi de gemi kaptanı olmuşsun. Neyse, demodan sonra soldaki kapıdan aşağı inin. Merdivenden aşağı inin ve Glottis tarafından kurtarılın. Sağdaki düğmeye



basıp sağ demiri kaldırın. Kontrolle-re gidip Enter'a ve sağa basın. Sağ demirin üzerinde orajınızı kullanın. Sol tarafa gidip düğmeye basın. Gemiye tamamen ikiye ayırmak için kontrollere gidip kolları tamamen geriye çekin.

Denizin dibini boylayınca, sola, ışığın bittiği yere gidin. Kafasında lamba olan adam geçerken Enter'a basıp konuşun. Adı Chepito olan bu adamla konuşmayı kesmezseniz sizi gereksiz yere dolaştırıp aynı yere getirecektir. O yüzden, konuşmayı kesin. Chepito tam Glottis'in yanından geçerken tekrar Enter'a basın. Lambasından yakaladığınız Chepito'yu sola, Glottis'e doğru çevirin. Mavi ışığın kaynağına ulaşınca, sola ve ileriyeye, ilerideki kayanın yanına gidin ve kayanın etrafında bir tura atın. Chepito yakalanacak, demo olacak.

İlerideki asansöre binin, sağdaki yoldan ilerleyin. Sonunda yıllardır peşinde olduğunuz kadını buldunuz. Ama eski arkadaşınız Domino da onunla birlikte. Yeni ofisinizde uyandırdığınızda kafesteki çocuklarla konuşun. Kafanıza atıldığı küçük çekici yerden alın. Meche'nin ofisine gidin ve onunla konuşun. Meche'nin çorabını almanız lazım. Bunun için yanındaki kültablasını öyle bir zamanda kullanmanız lazım ki, Meche sigarasının küllerini döktüğünde bacalarına gelsin. Biraz uğraşarak ve iyi bir zamanlamayla başarabilirsiniz. Çorabı kaçan Meche, çorabı arkanızdaki çöp kutusuna atacak. Çorabı alıp asansörle aşağıya inin ve sola gidin. Matkapla çalışan Che-



pito ile konuşun. Küçük çekici verip matkabi, çorabı vererek silahı alın. Asansörün olduğu yerden sağa gidin. Taşıma bandının üzerine çıkıp yukarıya gidin. Soldaki merdiven-



Vinç ile birlikte adanın diğer tarafına gidin ve zinciri taşıma bandının üzerine indirin. Vinçten inin, tekrar denize girin. Bandın yönünü değiştiren kolu çekip zinciri aşağı salın. Kolu iki kere daha çekip zincirin taşıma hatına sarılmasını sağlayın

mir kapıya gelin. Matkabi kapının sağında kullanın. Kilit mekanizması ortaya çıkınca kapının ortasındaki kolu çevirmeye başlayın. Yapmanız gereken soldaki yarı dairelerin kenarlarının sağa bakmasını sağlamak. Sürekli sağa veya sola çevirerek ve en üstekinden başlayıp, diğer daireye geçtiğinizde yönünüzü değiştirerek başarabilirsiniz. Bütün dairelerin kenarları sağa bakınca orajınızı kilidin üzerinde kullanın. Kapının kolunu çekip açın. İçeri girip kapıyı arkanızdan kapatın. Kapının üstündeki açık kabloların üzerinde orajınızı kullanın, gizli kapıdan geçin. Orajınızı yandırı söndürme sistemi üzerinde kullanın. Sağdaki borunun üzerindeki vanayı açın. Suyun aktığı parkeyi gördünüz mü? İyi, o zaman bir önceki odaya dönüp yerden baltayı alın. Suyun gittiği parkenin üzerine sürükleyin baltayı ve orada kullanın.

Demolardan sonra Domino ile karşılaşacaksınız. Orajınızı çıkarın ama Domino'nun değil, ahtapotun gözünün üzerinde kullanın. İşte bitti (mi?)

#### DÖRDÜNCÜ YIL

Merdivenlerden inip tabutu açın. Bruno ile konuşun ve size vereceği kupayı alın. Yukarı gidip kapı bekçisiyle konuşun. Bir kat aşağı inip merdivenlerin altındaki kapıdan girin. Clottis ile konuşun. Aşağıdaki mutfığa inin, kupayı kahve rafının (coffee cup rack) üzerinde kullanın. Sağdaki çekmeceyi açıp bezi alın. Dışarı çıkıp bezi petrol bidonuna daldırın. Mutfığa dönüp



den vince çıkın ve vinci adanın diğer tarafına kadar götürün. Vincin zincirini aşağıya indirin. Vinçten inin, zincirin ucundaki aletin üzerinde matkabi kullanın. Vince geri dönüp zinciri tekrar aşağıya indirin ve sonra tekrar kaldırıp silindireli sökün.

Vince geri dönün ve zinciri yukarı

kaldırıp gemiyi takıldığı yerden kurtarın.

Meche'nin ofisine geri dönüp silahı ona verin. Demodan sonra dışarı çıkıp soldaki de-



bezi tost makinasının üzerinde kullanın.

Rubacawa'ya geri döndüğünüzde limana gidip Valesco ile konuşun. Bıraktığı şişeyi alın. Blue Caske'te gidip mutfaga girin ve şişeyi fiçinin üzerinde kullanın. Glottis'in yanına dönüp şişeyi ona verin. Glottis geri dönünce tekrar konuşun. Dövmecinin yerine gidip ilaç dolabından sıvı nitrojeni alın. Gara'ya dönüp sıvı nitrojeni yerdeki sıvının üzerinde kullanın. Arabanın arkasındaki bombayı kullanarak Rubacawa'yı terkedin.

Cesedin kolunu alın. Meche ile konuşun ve dışarı çıkıp arabanın arkasından devam edin. Merdivenden çıkın, diğer merdivenden de çıkın. Ekranın önündeki kahve sürahisini alın ve merdivenden yukarı çıkın. Kahveyi aşağıdaki adamların üzerine dökün. Aşağı inip sağdaki kapıdan girin. Tekrar merdivenden çıkın ve soldaki aleti (grinder) kesik kolu kullanarak alın. Merdivenden ve diğer merdivenden inin, gazinoya girin. Pardo-sütlü adamları iki kere konuşun. Meche ile iki defa konuşun. Çarşafı Charlie'nin üzerinde kullanın ve hemen pardo-sütlü adamla konuşun

Tuvalete gidin ve yeni kıyafetinizle birlikte dışarı çıkın.

Gızlı karargaha geri dönün. Çöpten fotoğrafı alın, Hector'un notunu ve fotoğrafı güvercinin üzerinde kullanın. Merdivenin yanına



dönün ve Glottis'ten uzakta kumandayı alın.

Bonewagon'un arkasındaki yoldan devam edin. Sağdaki tünelden girin ve tünelin girişinde içine kolu koyduğunuz grinder'i kullanın. Timsahla karşılaşınca uzaktan

kumandayı kullanıp arabayı yukarı kaldırın. Üstteki geçitten merdivenin yanına gelin. Uzaktan merdivenin elinizdeyken aşağı inmeyi deneyin. Timsah geri dönünce hemen yukarı çıkıp kumandayı kullanın ve kuyruğunun arabanın altına sıkışmasını sağlayın. İlerleyip çiçekçiye girin. Orağınızı çıkartıp kapının üzerindeki yapışkan bant topağını sökün. Tekrar içeri girip adamla konuşun silahı ve çiçek tohumlarını alın.

Gazinoya geri dönün. Asansörün önünde duran pembe yaratıkla konuşun. Size sorduğu sorunun cevabı, arkanızdaki panoda en son yana numara olacak. Yukarı çıkınca Celso ile konuşup bilet alması için ikna edin. Uzun bir demodan sonra çatının sağ tarafındaki uzantının yanına gidin. Çatının kenarına tırmanıp çıkıntının üzerinde Grinder'i kullanın. Çiçek tohumlarını da kullanın ve geri dönüp merdivenden tırmanın.

Tepenin üzerindeki eve gidin, vurulduktan sonra sıvı nitrojeni kendi üzerinizde kullanın. Arabaya geri dönüp Salvador ile konuşun. Bavulu açın ve dışarı çıkan bileti alın. Evin arkasına gidin ve bileti elinize alın. Bilet size sürekli olarak Salvador'un vücudunun bulunduğu yeri gösterecektir. Doğru yeri bulduğunuzda orağınızı çıkartıp Salvador'un cesedini bulun (buradaki demo çok güzel). Cesedi arayıp anahtarı alın. Arabanın yanına dönüp anahtarla bagajı açın ve silahı alın. İlerideki su tankının yanına gidin ve silahı su tankının üzerinde kullanın, eve geri dönüp kapıyı açın ve oyunu bitirin.

Grim Fandango kesinlikle şimdiye kadar oynadığım en iyi adventure. Belki Sanitarium ile başabaş gelebilir ama o da çok kolaydı. Grim Fandango'yu bitirmek için aşağı yukarı 10 saat oynamanız gerekecektir, tabii ki çözümünü biliyorsanız. Bu oyun için Lucasarts'ı tebrik etmek istiyorum, macera oyunlarına olan ilginin azaldığı sıralarda böyle bir şaheseri piyasaya çıkartarak adventure piyasasının yeniden canlanmasını sağlayacaklarına inanıyorum.



## GRIM FANDANGO Lucas Arts /Adventure/ 2 CD

YAZAR : Sinan Akkol

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 133

RAM : 32 MB

Bilgi için : Aral İthalat Tel:

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx

HD Alanı : 130 MB

CD-ROM : 6 Hızlı

MULTIPLAYER : Yok

■ D3D

■ Joystick

GRAFIK : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

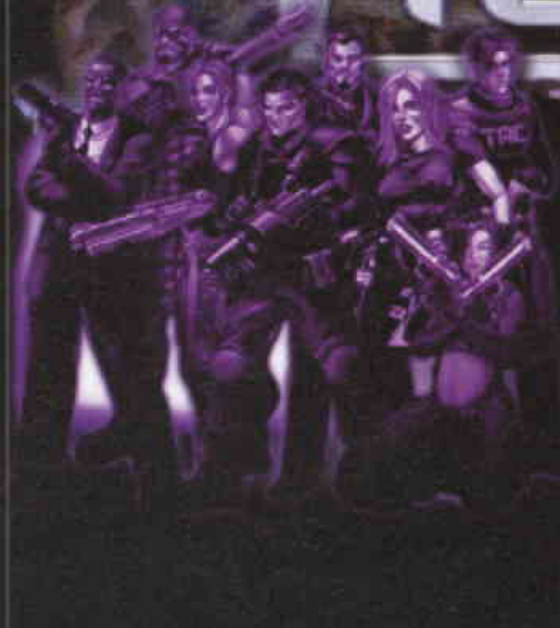
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★☆☆

LEVEL CD : Ağustos 98

GENEL  
10  
PUAN



# Vigilance



*Onlar dünyanın çeşitli ülkelerinden gelerek aynı amaç doğrultusunda, aynı yerde toplandılar. Onların tek amacı dünyayı teröristlerin hain saldırılarına karşı korumak. Tabii ki sizin yardımınızla...*

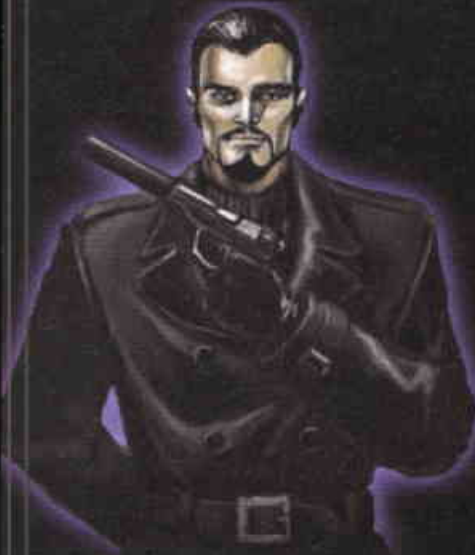
**Y**eni yılın bu ilk sayısına hazırlanırken elimizde o kadar çok oyun vardı ki, istesek şimdiden Mart sayısını bile hazırlayabilirdik. Ama bizim için önemli olan çok yazmak değil, en iyisini en yerlisini yazmak. Bizim için önemli olan oyunlar hakkında kendi düşüncemizi, gerekirse nasıl çalıştığını, başarıyı elde etmek için ne yapılması gerektiğini, gerekirse tam çözümünü kendi kalemimizden yazmaktır. Öyle başkalarının papasını olup onlar ne derse yazmak veya şirketlere para kazandırmak için "Ulan aslında oyun kötü ama, işte adamlar da getirmişler, boşver satılsın" düşüncesiyle kötü olana da iyi diye yazmak bize yakışmaz. Ben bir kere delikanlının el kitabını okumuştum da onda böyle bir şeyin çok kötü olabileceği ve böyle bir düşüncenin delikanlıya yakışmayacağından bahsediliyordu annadın mı? Çünkü bizim amacımız bu dergiyi alanların seçici davranması, önüne gelen her oyunu almaması. İşte böyle en iyileri seçmeye karar vermişken de Vigilance'i yazmadan edemezdik. Aslında benim bu türle tanışmam çok da eskiye dayanıyor. Ceride bıraktığımız yılın en iyi oyunlarından biri olarak nitelendirilebilecek Spec OPS, SWAT, Rainbow Six derken, geldik şimdi Vigilance'a. Bu oyunların tümünde gerek asker, gerek polislerden oluşan özel bir tim yönetiyor, yeri geldiğinde düşman mevzilerine sızıyor, yeri geldiğinde teröristlerin rehin aldıkları insanları kurtarıyorduk. İşte Vigilance bu türün en son örneklerinden biri.

## Gelelim Konuya

Yakın gelecekte dünya teröristlerin saldırıları karşısında bunalmıştır ve her geçen gün terörist saldırıların sayısı artmaktadır. Eh

şimdi bu da bir bilgisayar oyunu olduğuna göre iyilerden yana olmamız gerekiyor ve bu saldırılara karşı insanlığı koruyabilecek tek vurucu gücü yönetiyorsunuz. Special Intelligence Operations Network yani kısacası SION. SION askerleri, görevlileri vs. dünyanın çeşitli ülkelerinden seçilmiş kendi dallarındaki en iyi kişiler. Bir tanesi bilgisayar konusunda bir dahı, bir tanesi bir biyomekanik mühendisi vs. Dännn. Arkası ve ayrıntılı açıklamalar az sonra, belki alt paragrafta veya sonraki sayfada. Şu an için nerede olacağını tam olarak ben de bilmiyorum.

Bu kuvvet kurulmuştur, fakat terörizm zehirli mantar gibi dünyanın her yerinde üremeye devam eder. Ama bir süre sonra bir düşünce ortaya atılır. Kendi çapında küçük ve pek önemsiz görünen saldırılar acaba büyük bir komplonun bir parçası veya hazırlık çalışması olabilir mi? İşte önce cevabının bulunup daha sonra da çözüme kavuşturulması gereken soru bu. Acaba bunlar sadece küçük saldırı mıydı, yoksa bunlar arasında bir bağlantı var mıydı? Ben de bilmiyorum. Gerçekten... Oyunda tek tek kullanabileceğiniz toplam 8 karakter mevcut ve bunların özgeçmişlerine bakarak başlayacağınız görev için aralarından uygun olanı seçebilirsiniz. Büyük bir bölümü silah olmak üzere kırkın üzerinden parça çatışmalarda size en iyi şekilde yardımcı olmak için hazır durumda bekliyor. Single Player modunda oldukça kaliteli, heyecanlı görevlerde oldukça zeki olduğunuzu söyleyebileceğim teröristlerle karşı karşıyasınız. Üç zorluk derecesinden en kolay olanı Rooki'de bile kaçıyorlar, saklanıyor, pusu kuruyorlar vs. Diğer dereceleri düşünmek bile istemiyorum. Olayların geçtiği mekanlar fotorealistik teknolojisi kullanılarak günümüz dünyasının farklı yerlerinden hazırlanmış. Tabii ki her şey üç boyutlu.



## Gelelim Oyuna

Single Player modunda oynarken maalesef görev seçme hakkınız yok. Yani önünüze ne konursa onu yiyeceksiniz artık. Ne yapalım. Bence oyuna başlamadan Training Center'a uğramak ve sıradaki görevi bir oynamak lazım. Training Center'da oynamak için de bir karakter ve zorluk derecesi seçmeniz gerekli. Eğer Training Center'da sıradaki görevi bitirseniz, bu bölümü geçmiş sayılmıyorsunuz. Görevi gerçekten oynayıp bitirmeniz gerekli. Oyuna şöyle bir baktığımız zaman hiçbir şeyin görüldüğü kadar kolay olmadığını görüyoruz. Herşeyden önce karpışlı devlet sanatçısı Vigilance kurulum için 650 MB sabitdisk alanı istiyor. Eh bu kadar da kolay değil. Herşey sabit bir diskette olmasına rağmen, bir görevin hazırlanması ayaküstü bir şeyler yemek için size gerekli zamanı sunuyor. Siz de bu arada göreve hazırlanıp dinç kafa ve dolu bir mide ile oynayabilirsiniz. Dedik ya o kadar kolay değil diye. Teröristlerin zekası gerçekte olmayacak kadar yüksek tutulmuş. Sese karşı tepki verebiliyor, mahalledeki arkadaşları kahveden çağırabiliyor, saklanabiliyor, kaçabiliyor, pusu kurabiliyor ve bunların hepsini çaylakta oynarken yapıyorlar. Oyunda 25'in üzerinde silah mevcut ve hepsinin size ve karşısındaki verdikleri zararlar farklı. Karakterin otomatik nişan alma özelliği olmadığı için burada bütün iş size düşüyor. Bu tür oyunlarda sık karşılaşılan birkaç sorun maalesef bu oyunda da mevcut. Ama tabii belki de bunları dünya üzerinde kafasına takan tek insan benimdir. Duvarlardaki ateş izleri oldukça iyi ve kaybolmuyor. Ama cesetler öyle mi, tamam öyle kalas gibi yere yığılarak ölmüyorlar belki ama, ilginçtir öldükten sonra buhar olup uçuyorlar. Duvarlarda falan kan izi var, ama acaba nerede bu cesetler? Bir de şöyle bir olay var. Mesela bir yapıya giriyorsun ama dışarıda kimseyi bırakmıyorsun, camlardan dışarısını gözlüyorsun, kimsecikler yok. Oh be deyip tam dışarı çıkıyorsun, karşında senden hiç hoşlanmayan dört tip. Haydaa ulan nereden çıktı bunlar ne yapacam ben şimdi. Öyle bir durum ki bu insanların başka bir yerden gelme ihtimali yok. Havadan indirme yapmaları da imkansız. Neyse ama bu durum biraz da olsa oyunun heyecanına ve stresine eklentilerde bulunuyor. Oyunu sadece Mission

Briefing ekranında Save'leyebiliyorsunuz. Eğer bu ekrandan çıkacak olursanız, geri dönme hakkınız olmadığı için önceki görevi tekrar oynamak zorundasınız. Oyun esnasında kayıt seçeneği olmadığı için sadece görevi başından kaydedebilirsiniz. Ve eğer ölecek olursanız görevi en başından oynamak zorundasınız.

## Vigilance's Gel Kapışalım

Eh şimdi böyle bir oyunun Multiplayer oyunu desteklememesi bir abes olurdu. Adamlar da abesle iştiğal etmemek için koymuşlar oradan iki Multiplayer. Vigilance'ı LAN üzerinden oynayabilmek için her makinede birer Vigilance CD'si, bir de IPX protokolüne ihtiyacınız. Toplam 16 kişinin eş zamanlı olarak oynayabildiği Multiplayer modunda Deathmatch için 27 karakter arasından size uygun olanı seçebilirsiniz.

Heat üzerinden de oynayabileceğiniz bu oyun içerisinde kendi özel yazılımı bulunuyor. Ama burada oynayabilmek için bazı şartları yerine getirmeniz lazım. Bunlardan donanım kısmına dahil olanlar: 4x CD-ROM, 28.8 Modem, Java Destekli Netscape Navigator 3.04 veya Internet Explorer 3.02A üstü sürümler ve en önemlisi bir adet İnternet bağlantısı. Bu kadarla da kalmıyor tabii gerekenler. Bunun için bir de Heat'e kayıt olmanız gerekiyor. Size verilen şifre ve kullanıcı



ismi ile Heat'e girdikten sonra karakterinizi seçin ve ister yeni bir yol oluşturun, isterseniz de varolan bir oyuna dahil olmaya çalışın.

## Sen Ne İşe Yararsın

Abi elimden her iş gelir, ne iş olsa yaparım abi mantığı bu oyunda biraz gereksiz. Çünkü her karakterin kendine has özellikleri mevcut. Bunun için görev hakkında bilgi aldıktan sonra uygun karakteri seçerseniz, işiniz oldukça kolaylaşacak. Bakalım kimler gelmiş. Gelmişler mi?



## Alexander Blair

Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri Yaş: 35 Boy: 5'9" Kilo: 145 lbs.  
Uzmanlık Alanı: Gizlilik  
Diğer: Adam Öldürme, Haberleşme, Patlayıcı, Tıp

## John Blutanski

Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri  
Yaş: 29 Boy: 6'1" Kilo: 205 lbs.  
Uzmanlık: Patlayıcı  
Diğer: Adam Öldürme, Yakın Dövüş, Tamir

## Nikki Davis

Uyruk: Rusya  
Yaş: 32 Boy: 5'11" Kilo: 140 lbs.  
Uzmanlık: Güvenlik Sistemleri  
Diğer: Haberleşme, Bilgisayar, Tıp, Tamir

## Amy Long

Uyruk: Çin  
Yaş: 25 Boy: 5'1" Kilo: 120 lbs.  
Uzmanlık: Keskin Nişan  
Diğer: Adam Öldürme, Güvenlik Sistemleri, Gizlilik, Keşif

## Tasmin Leandri

Uyruk: Fransız  
Yaş: 23 Boy: 5'10" Kilo: 140 lbs.  
Uzmanlık: Cinayet  
Diğer: Keskin Nişan, Yakın Dövüş, Gizlilik

## Scott Maxwell

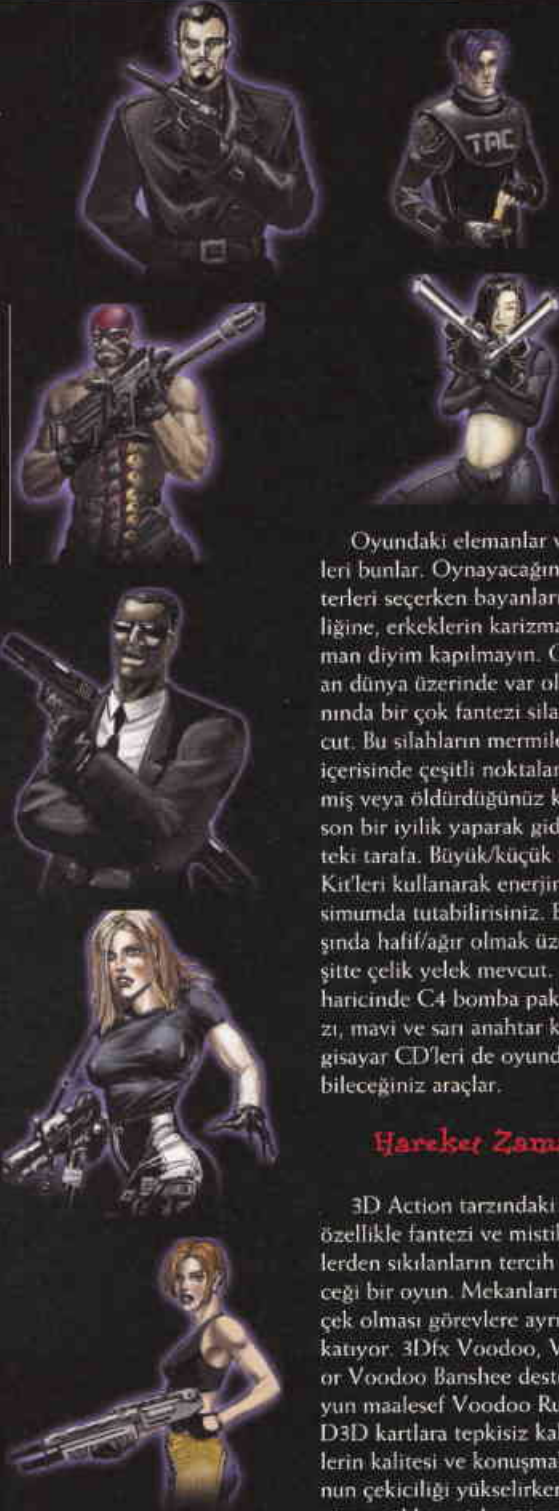
Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri  
Yaş: 22 Boy: 5'8" Kilo: 145 lbs.  
Uzmanlık: Bilgisayar  
Diğer: Haberleşme, Güvenlik Sistemleri, Tamir, Gizlilik

## Lorenzo Menez

Uyruk: İspanya  
Yaş: 50 Boy: 5'9" Kilo: 150 lbs.  
Uzmanlık: Keşif  
Diğer: Patlayıcı, Tıp, Yakın Dövüş, Gizlilik

## Damen Rush

Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri  
Yaş: 34 Boy: 6'0" Kilo: 180 lbs.  
Uzmanlık: Tıp  
Diğer: Keskin Nişan, Güvenlik Sistemleri, Gizlilik, Keşif



Oyundaki elemanlar ve özellikleri bunlar. Oynayacağınız karakterleri seçerken bayanların çekiciliğine, erkeklerin karizmasına aman diyim kapılmayın. Oyunda şu an dünya üzerinde var olanlar yanında bir çok fantezi silah da mevcut. Bu silahların mermileri görev içerisinde çeşitli noktalara gizlenmiş veya öldürdüğünüz kişiler size son bir iyilik yaparak gidiyorlar öteki tarafa. Büyük/küçük Medical Kit'leri kullanarak enerjinizi maksimumda tutabilirsiniz. Bunun dışında hafif/ağır olmak üzere iki çeşitte çelik yelek mevcut. Bunun haricinde C4 bomba paketi, kırmızı, mavi ve sarı anahtar kartlar, bilgisayar CD'leri de oyunda kullanabileceğiniz araçlar.

### Hareket Zamanı

3D Action tarzındaki bu oyun özellikle fantezi ve mistik hikayelerden sıkılanların tercih edebileceği bir oyun. Mekanların da gerçek olması görevlere ayrı bir hava katıyor. 3Dfx Voodoo, Voodoo2 or Voodoo Banshee desteleyen oyun maalesef Voodoo Rush ve D3D kartlara tepkisiz kalıyor. Seslerin kalitesi ve konuşmalarla oyunun çekiciliği yükselirken, uzun süren yükleme işlemi insanı çileden çıkarabiliyor.

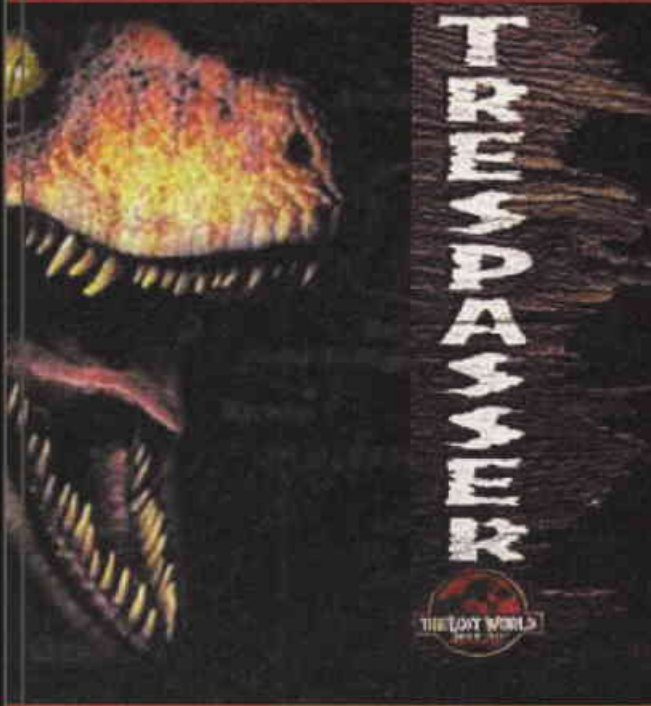
GENEL  
PUAN  
7



## Vigilance Segasoft /3D Action/ 1 CD

YAZAR	Phantom		
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	650 MB
İŞLEMÇİ	Pentium 166 MMX	CD-ROM	4 Hızlı
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	16 Kişi
DESTEKLENENLER	3Dfx	D3D	Joystick
GRAFİK	★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★		
LEVEL CD	:		

## Mükemmel Fizik Herşey Değildir...



**G**ençlik yıllarımda seyredip de gerçekten etkilediğim filmlerin sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Ama bu filmlerden birisi var ki, üniversiteye hazırladığım sıralarda neredeyse bütün hayatımın yönünü değiştiriyordu. Jurassic Park'dan bahsediyorum. Beni etkileyen ne mükemmel efektler, ne de gerçekçi dinazorlar değildi. 65 milyon yıl öncesinin yaratıklarının yeniden hayata döndürülebileceği fikri etkilemişti beni. Jurassic Park'ı beşinci seyretdiğimden sonra (çok iyi hatırlıyorum, "badi sinemaya gidiyoruz" diyen herkese "badi Jurassic Park'a gidelim" dediğim) kararımı vermiştim, genetik mühendisi olacaktım. Ama olmadım. Kader ağlarını örmüştü bir kere. 4 sene sonunda Endüstri Mühendisliğinden mezun ve bir bilgisayar dergisine de müdür olmuştum. Ama o koca devlerin yeniden yaşama döndüğünü görmek hala en büyük hayallerimden biridir.

Trespasser, ikinci (ve rezalet) Jurassic Park filminden hemen sonra başlıyor. Tatil amacıyla Karaipere giden kahramanımız (kendisi bir bayan) elim bir uçak kazası sonrasında kendisini ıssız bir adada bulur. Kendine geldikten sonra etrafı araştırmaya koyulur ve aslında adada o kadar da "yalnız" olmadığını farkeder. Adada tarih öncesi 100

tonluk yaratıklarla birlikte ve ev sahipleri yeni komşularından hiç de memnun değildir.

Yonettiğiniz karakter her işi sağ koluyla yapıyor. Silahları sağ eliyle alıyor, etraftaki eşyaları sağ eliyle yönetiyor, 50 küsur kiloluk ağır makinalı topu bile bir tek sağ koluyla kullanabiliyor. Koskoca demir balyaları sağ koluyla kaldırıp evirip çevirebiliyor ve 20 metre uzağa fırlatabiliyor. Ne kadar gerçekçi değil mi? Bu arada, oyunun müthiş fizik kurallarından bahsetmeden edemeyeceğim. Etraftaki her kutu, varil ve bilim nesne gerçek hayattaki gibi bir ağırlık noktasına, bir kütle ve ağırlığa sahip. Üstüste duran iki varilden alttakine ateş ederseniz, ikisinin de gerçeğe ne kadar yakın bir şekilde devrildiklerini göreceksiniz. Veya bir kutuyu yarıdan aşağı itip önüne bir engel çıkana kadar yuvarlanmasını seyredebilirsiniz. Buraya kadar herşey iyi gibi. Ama maalesef bütün bu fizik kuralları oyun içinde birer makyaj olmaktan öteye gidemiyor. Oyunun esasını teşkil etmesi gereken fizik kuralları, oyunun oynanışını üzerinde hiçbir etkiye sahip değil. Dış dünya ile tek etkileşim aracımız olan sağ kolunuza kullanmak ise bir süre sonra öylesine sıklığa başlıyor ki, heyecanlı bir aksiyon olması gereken Trespasser, "Kol Simulasyonu 98"e dönüşüyor.

## Peşki Ya Dinazorlar?

Trespasser hayatınızda görebileceğiniz en gerçekçi ve korkutucu şekilde dinazorları hayata geçiriyor

İlk Velociraptor'la karşılaşmamı unutmam. Bombos bir arazide giderken duyduğum bir hırıltıyla birlikte arkama döndüm ve bir Velociraptor'a hiçbir zaman istemeyeceğim kadar yakın olduğumu farkettim. Hemen arkasından yere düşen çansız bedenim parçalanıp yenirken, benim de seyretmekten başka yapabileceğim bir şey kalmadı. Sadece Velociraptor'lar değil, diğer dinazorların modelleri ve hareketleri de gerçeğe oldukça yakın bir şekilde tasarlanmış ama onları hem gerçekçi, hem de oynanabilir bir seviyede hızlı olarak ekranda gösterebilecek bir bilgisayar var mı bilemiyorum.

Trespasser'da yaşadığım en büyük hayal kırıklığı grafikler yüzünden oldu. Daha önce gelen haberlerde 3D hızlandırıcısız basit bir Pentium 200'de bile oynanabilir seviyede olacağı söylenen oyun, 4 MB 3Dfx kartı ve 64 MB RAM'i olan 233 MMX'imde 640-480 çözünürlük ve orta grafik kalitesinde zoraki çalıştı. Üstelik, Dreamworks'ün oyun çıkmadan önce piyasaya verdiği resimleri görüp de Trespasser'la ilgili güzel hayallere daldıysanız onları da unuttum, büyük ihtimalle oyunun grafik motorunu değiştirmişler ve oyun içi grafikleri o resimlerdekine yarısı kadar bile iyi değil. Bir kere, karakterin ilerleme hızı çok yavaş, koşarken bile herhangi bir FPS'deki yürüme hızının yarısı kadar bir hızla ilerleyebiliyorsunuz. Tabii bu durumda geniş açık arazilerde yol almak bir işkence haline geliyor. Sonra, 3Dfx'in bir amacı da görüş alanınıza giren



**TRESPASSER**  
JURASSIC PARK™

bir nesnenin uzaklığı ne olursa olsun düzgün gözükmesini sağlamaktır. Sanırım programcılar bunu bilmiyorlar, çünkü herhangi bir nesneyi gördüğümüz anda o kadar kare kare oluyor ki, burnunuzun dibine gelene kadar ne olduğunu anlayamıyorsunuz. Siz ilerlerken ekranda pat diye kahverengi bir konserve açacağı peydahlanıyor, biraz daha yaklaşıyorsunuz ve açacak zannettiğiniz şeyin aslında dört tekerleği olan bir kutu olduğunu düşünüyorsunuz. Ne zaman ki burnunuzun dibine kadar giriyor, işte o zaman o nesnenin bir jip olduğunu anlıyorsunuz. Durum bu kadar vahim yani. Peki, grafikler bu kadar kötü olduğuna göre en azından oyun hızlı olmalı değil mi? Maalesef değil. Bombay arazide ilerlerken yavaşlıktan şikayet ederken, ekrana bir dinazor girdiği anda her şey ağır çekimdeymiş gibi yavaşlıyor. Özellikle büyük dinazorları gördüğümüz anda dönüp kaçmak isteyeceksiniz, korktuğunuzdan falan değil, oyunun hızlı sakat bir sürüğünün hızına inecinden.

### Peki hiç mi iyi yanı yok bu oyunun?

Var elbette, özellikle benim gibi Jurassic Park hayranları gerçek bir dinazora bundan daha fazla yaklaşamaz. Velociraptorların yapay zekası çok çok iyi. Tıpkı filmdeki gibi, gruplar halinde avlanıyorlar ve etrafımızı sarp hiç beklemediğiniz

bir anda saldırıyorlar. Dinazorların hareketleri de çok gerçekçi. Bir dinazoru bacağından vurduğunuzda, önce tözezediğini, sonra topallayarak kaçarken bir ağaç köküne takılıp yere düştüğünü ve avağa kalkıp sinirli bir şekilde bağırmasını görebilirsiniz. Grafik yönünden adamları ne kadar vurmak istediyseniz de, hareket gerçekçiliği bakımından takdir ettim. Bu oyunu oynarken çoğunlukla korkulu anlar yaşamama sebep oldular, bu da hoşuma gitti, stresli



ortamları severim.

Oyunun oynanışından bahsetmeye hiç gerek yok. Her bölümde amacımız hayatta kalmak ve bir sonraki bölüme geçmek. "Hayatta kalmak için ne kullanacağımız size kalmış" diyor oyunun kitapçığında; "isterseniz dinazorları bir masanın bacağıyla, isterseniz masanın kendisiyle öldürürsünüz" diyor. Tabii canım, birgün adım başı silah olan ısız bir adada kalırsam, dinazorlara onları bırakıp tahta parçalarıyla girişirim, böyle de zekiymişim yani. Hiçbir oyunda görmediğimiz şekil-



de çözüme ulaşmak için birden fazla yol olması dediğiniz eğer dinazorları tahta sopa, taş gibi şeylerle öldürmekse, o Doom'da da vardı. Adamları elektrikli testere, yumruk, shotgun, BFG ve daha bir sürü farklı silahla öldürebiliyorduk, ama o oyun 386'da bile hızlı çalışabiliyordu. Bu arada, üstün seviyede gerçekçi olarak lanse ettiğimiz bu oyunda öyle saçmalıklar var ki, 10 yaşında bir çocuğun bile sizden daha iyi fizik bildiğini ortaya çıkarıyor. Mesela, iki tahta nesne birbirine çarpınca lastik top gibi sekmezler. Aç bir dinazordan koşan bir insan dakikada 2 metreden daha fazla yol alabilir, hem de rahatlıkla. Tatile gitmiş bir kadını bırakın, dünya vücut şampiyonu bile 100 kiloluk demir balyaları sadece sağ koluyla kaldırıp evirip çeviremez. Ha bir de, hiçbir insanın bileği kendi etrafında 360 derece dönmeyi. Tamam mı canım?

Tresspasser hakkında son söyleyeceğim, Jurassic Park'ın adına yazık etükleri. Dreamwork'tekiler ilk başta bu kadar mükemmel başlamış oldukları bir projeyi nasıl olmuş da rezil etmişler anlamadım. Sanırım film yapmaktan arta kalan zamanlarında oyun yapmaya kalkışınca böyle yarı yapılmak birşeyler çıkmış ortaya (Dreamworks Barışçı, Derin Darbe gibi filmleri yapanlar). Bence bilgisayar oyunu yapmayı bırakıp, bilgisayarı sadece film efekti yapmak için kullınsalar çok daha iyi olur.



## TRESSPASSER

Dreamworks / FPS / 1 CD

YAZAR : Sinan Akkol

SİSTEM : Windows 95/98

HD Alanı : 150 MB

İŞLEMCI : Pentium 166

CD-ROM : 4 Hızlı

RAM : 32 MB

MULTIPLAYER :

Bilgi için : Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

GRAFİK : ★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★

DESTEKLENERLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD :



**U**zayın derinliklerindeki bir irk neslini tüm evrene yayma çanbasındadır (gezegeni kendine dar geliyor herhalde) ve tohumlarını uzayın derinliklerine doğru bırakmaktadır. Uzayın bir köşesine dağılan tohumların bir çoğu amacına ulaşmadan ya bir göktaşına çarparak yada bir yıldızın çekiminde girerek yok olurlar. Aralarından bir tanesi uzayın bir köşesinde bulunan güneş sisteminin içindeki dünya adı verilen gezegene ulaşmayı başarır. Günümüzden ileri seviyede olan insanoglu bunu atmosfere girerken algılar. Olası bir saldırıya karşı önlem almır, oysa bu bir saldırı değil istiladır. İnsanoglunun başına ne olduğunu bilmediği bir bela gelmiştir. Bunu durduramazlarsa bu dünya üzerinde yaşayan bir insan bile kalmıyacaktır.

### Bilim kurgunun stratejisi

Yeni yıla girdimiz şu sıralarda oyun firmaları da oyunlarını büyük

bir hızla çıkarmaya başladılar. Yeni yılda oynayacak çok oyunumuz olacak anlaşılır. Enemy Infestation yılbaşı öncesi piyasaya sürülmüş bir oyun. Bu tarzdan fazla çıkmadığı için uzun zaman daha vitrinlerde kalmaya devam edecektir. Bilim kurgu bir hikayesi olan Enemy Infestation adından uzunca bir süre bahsettireceği benziyor. Real time strateji olan oyun, insan ırkını tehlikeye atacak bir tohumun dünyaya düşmeyle başlıyor. Yaratıklar hızlı ilerlediği için bir çok yerle iletişim kesiliyor. Bağlantının kesildiği yerlere ulaşmak ve bu yaratığı ortadan kaldırmak için bir grup kuruluyor ve biz de bu grubun yöneticisi olarak oyundayız.

Her zaman olduğu gibi oyunu başlattıktan sonra karşımıza ilk gelen yer menüdür, geliniz bir göz atalım.

### I love this MENU

Single player: Oyuına başlayabileceğimiz tek yer. Single Player. İlk olarak iki seçenekle başlıyoruz.

Oyundaki silahların ve gereçlerin nasıl kullanıldığını gösteren bir yer ve ilk görevimiz var. Otomatik kayıt sistemi koymuşlar, her görev kayıt ediliyor, tabii siz içinde bulunduğunuz oyunda ayrıca kayıt edebilirsiniz.

LOAD GAME: Oyun içinde kayıt

ettiğiniz yerlere buradan ulaşabilirsiniz.

**MULTIPLAYER:** İnternet'ten veya Network'ten oynama seçeneğine buradan ulaşabilirsiniz. Bu şekilde oynamayacaksanız buraya hiç girmeyin.

**QUIT GAME:** Çıkınız ve gidiniz... Kapıyı kapatmayı unutmayınız.

### Savaşa hazırız

Kendinizi her bölümde farklı bir yerde buluyorsunuz demek isterdim ama bu seler kazan ayağı öyle değil. Değişik yerler var ama geçtiğiniz bölümlere de tekrar başka bir şey yapmak için geri dönebiliyorsunuz. Oyun üste geçtiği için bir süre sonra koca üssü avcunuzun içi gibi biliyorsunuz. Bölüme başladığımızda iyileştirmemiz gereken yaralıları olabilir, bunları sağlık odalarında iyileştirebiliyorsunuz. Yaralıyı taşıyabilmek için üstüne uklamamız yeterli, yaralıyı taşıma konumuna geçiyor. Hem yaralıyı taşıyıp hemde savaşılabiliyorsunuz. Görevlere silahsız olarak başlıyorsunuz. Silahlarımızı yerden toplamız gerekiyor. Bunları çok iyi kullanmanızı öneririm, fazla atış imkanları yok, en fazla olanı 10 kez ateş edebiliyor. Silahların da özelliklerine kullan-



manız gerekir bazısı toplu katliam yaratırken (gas weapons), bazısı yaratığın metabolizmasını değiştirip daha güçlenmesini veya çoğalmasını sağlıyor (ray gun). Bunu önlemeniz mümkün tabii, araştırma odaları var. Yaratık örneklerini bu odalara götürüp silahlarınıza yaratıkları öldürücü zehir yükleyebilirsiniz. İşin silahları tekrar doluyor, bu biraz zaman istiyor. Eğer etrafta başka işe yarar silah görürseniz onu almanız tavsiye ederim. (Boş bıraktığınız silahı başka adama verirsiniz dolu alıyor (bu sadece şarj olabilen silahlarda geçerli). Yangın söndürücülerde bayagi işe yarıyor, soğutucu özelliğe sahip olduğundan yaratıkları kozaya çeviriyor. Böylece yaratığı temelli öldürmüş olursuz. Her adamın elinde mutlaka bir silah bulunsun yaratığın ne zaman karşınıza çıkacağı belli olmuyor, bir girdiğiniz oda içinde bir kaç yaratık olabilir, dikkatli olun derim...

Yönettiğimiz adamlar her seferinde farklı olabiliyor, özellikle bilim adamları, kilit açıcılar, sağlık görevlileri. Bunları mutlaka sağ tutun bunların dışında saldırı ve defans için askerleri ve robotları kullanabilirsiniz. En güçlü silahları onlara verin, onlara birşey olmaz korkmayın. Bu şartlara dayansınlar diye eğitildiler...

Karşınızdaki yaratıkları kesinlikle küçümsemeyin. Çok adamla da girseniz bazen karambol yaratıp sizi öldürebilirler. Bazıları görünmez olmayı başarmış, bu yüzden ilk bir kaç bölümden sonra odaları iyice kontrol etmeden dalmayın. Her adamın elinde mutlaka gaz taban-

cası bulundurun. Bazen karşınıza toplu çıkıyorlar, böyle zamanlarda onları yoketmenin kolay yolu gaz tabancası, aksi takdirde bayagi uğraşıyorsunuz. Yaratıklar da yaralılarını taşıyıp iyileştirabiliyorlar. Dikkat!!

Kullandığımız insanların bir kısmının adını vereyim. Tanış faslımı sonra yapalım.

**BONIE BANKS:** Kilit açıcımız (bir zamanlar yankesçilik yapmış sonra profesörün biri bunu yanına almış ve adam etmiş.)

**CLARE NEWTON:** Doktor ve araştırmacı. Kısaça sağlıktan sorumlu devlet bakanı.

**EMILE BATISTA:** Tam bir asker. Sert sesiyle şiddet yanlısı olduğunu gösterir.

**DEXTER:** Servis robotu. Kalve yapar, ortalığı temizler, çiçekleri sular. Her eve lazım (bunun dışında da bir kaç robot çıkıyor onların da çeşitli hünerleri var).

**VINCENT MALANE:** Tamirci arkadaş. Her türlü bakım onarım işinden anlayan bu arkadaş Feridun ustanın yanında on sene çalışıp yetiştirilmiştir.

**LINDA MEDICI MD:** Hemşire, araştırmacı gözüpke doktor adayı. İyileştirme özelliğine sahip, +yabasıp iyileştirin.

Adamların bazılarında göz attıktan sonra oyun içindeki menüye de bir göz atalım.

**CREW:** Adamların kişisel bilgilerini gösterir. Çoç, kullandığı silah, defans, hangi konumda olduğu.

**WEAPONS:** Silahlar ve özellikleri hakkında bilgi alır.

**COMMS:** Son geldiğimiz ana kadar olan konuşmalar burada ka-



yıtlıdır.

**OBJECTS:** Elinizdeki objeler

**GOALS:** Neler yapmanız gerektiği kısaca belirtilmiştir. Ayrıca hangisinin bitmiş olup olmadığını buradan görebilirsiniz.

**MENU:** Ses, kayıt, yükleme, çıkma ayrı ayrı hepsi burda...

Sağa kaydığımızda elimizdeki adamların hayat durumunu görürsünüz. Bir sağ daha yap lütfen.

**HARİTA:** Bütün hepsini kapsar.

### Şifuk soluga

Eğer bilim kurgudan hoşlanıyorsanız ve bizzat içinde yaşamak istiyorsanız, Enemy Infestation oynayabilirsiniz. Size şunu söylemek isterim, oynarken kendinizi oyunun içinde hissediyorsunuz. Diğer strateji oyunları gibi oynabilirliği çok zorlamamışlar, grafikler de iyi hazırlanmış. Özellikle oyundaki gelişme bayagi iyi yapılmış. Daha önce geldiğimiz yerlere tekrar geldiğimizde yaratıkların orayı tamamen ele geçirdiğini görüyorsunuz. Bu da oyunun zorlaşmasına neden oluyor. Bir çok artısıyla oynanmaya değer bir oyun. Eğer oyun oynamaya zamanınız varsa alın bir oynayın derim. İyi oyunlar.....



## ENEMY INFESTATION Ripcord/RTS/1 CD

YAZAR : Sinan Almaç

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 100

RAM : 32 MB

HD Alanı : 70 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MUZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Kasım 98

## CYDONIA

## Mars: The First Manned Mission

**B**ilim-kurgu konulu Adventure oyunları seviyorsanız Cydonia almaya geçecek bir oyun. Mars yüzeyinde yapılan bir gezinti, doğrusu pek çok hayal ürünü gezegenden çok daha ilgi çekici oluyor.

## Teori ve Pratik

Mars, bu isim Antik Roma Savaş Tanrısı'nın adı olmaktan çok daha fazla bir anlama sahip günümüz bilim dünyası için. Güneşe olan yakınlığı ve diğer pek çok yapısal özelliği nedeniyle dünyamızı anımsatan bu kırmızı gezegen, bir zamanlar oldukça zengin bir biyolojik yaşama ev sahipliği etmiş olabilir, en azından son zamanlarda yapılan keşiflerin ışığında böyle bir sonuca u-

laşmak son derece doğal görünüyor. Nitekim son kırk yılda toplanan bilgiler bize bu gezegenin bir zamanlar sulak bir yüzeye ve yoğun bir atmosfere sahip olmuş olabileceğini düşündürüyor, tabii şu anki terkedilmiş ve ölü halini neye borçlu olduğu hakkında kimsenin bir fikri yok. Hayalgücü aşırı çalışanlar gezegenin üzerindeki gelişmiş medeniyetlerin ölümcül hataları sonucu bu halini aldığını öne sürüyor. Tipik bilimsel yaklaşım ise elle tutulur, gözle görülür ve neşterle doğranabilir kanıtlar bulmadan bu tarz şeylerden bahsetmenin delilik olduğu yönünde. Tabii her iki yaklaşım da kendince haklı yönleri sahipler, ancak yapılan bir keşif var ki, ortaya çıktığı ilk günden beri insanları derin ve sıcak tartışmalara sürükledi. Yıllar önce Mars yüzeyinin resimlerini çekmesi için gönderilen bir keşif aracı oldukça ilginç

zû biçiminde bir yapının olduğu hayretle müşahade edildi. Tabii hemen insanlar iki kampa bölündü, NASA yetkilileri ve akademisyenlerin çoğu bunların ışık oyunları ve doğal jeolojik oluşumlar olduğunu söylediler. Diğer grup ise Mısırlıların Mars yüzeyinde piramit ve Stenks inşaa ettiğini iddia ettiler! Bu fikir çatışması bugün hala acımasızca sürmekte, taraflar birbirlerini yalancılık ve çılgınlıkla suçlamaktadırlar.

## Ölümlü Taklasişmalar

Tüm bu fikir çatışmalarının ışığında benim naçizane fikrimi belirtmem izin verin, bence her iki taraf da fikirlerini savunurken aşırı uçlara kaçıyorlar. Evrende olmayacak şey yoktur, nitekim yaşamın sadece bizim gezegenimizde ortaya çıkmış olması için hiçbir mantıklı sebep yok. Teorik olarak uzay boşluğu bile belli tipte yaşam formlarının oluşması için gerekli koşullara sahip, neden Mars olmasın? Ayrıca adı geçen resimleri nispeten tarafsız bir gözle inceledikten sonra vardığım kana şu oldu, belki bunlar Mısır yapımı piramitler değil, fakat bulunduğu bölge ve yapılan doğal oluşumlar olma ihtimallerini de pek yüksek kılmıyor. Neyse, bu konu üzerine pek çok fikir belirtildi ve tabii pek çok eser verildi. Bunların kimisi ciddi kitaplar, kimisi de ikinci sınıf



Burası Stenks'in giriş kapısı, yaklaştığımızda kendiliğinden açılacaktır.



Mars'ta akşam saatleri, romantik değil mi?

resimler ilettiler. Bunların bazıları Mars üzerinde bulunan ve Cydonia adı verilen bir bölgeyi içeriyordu. Resimler dikkatle incelendiğinde geniş Cydonia ovasının ortasında yükselen devasa beşgen piramitlerin ve göğe doğru yönelmiş insan yü-

komedi filmleri, burada bakacağımız oyun ise yabancı uygarlıklar fikrini ele alarak yapılmış bir macera, fakat yaklaşım biraz daha bilimsel tutulmuş. Öncelikle sistem özelliklerine bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor. İşlemci olarak en az Pentium 166 kullanılmalı, hafıza ise 16 MB RAM olarak belirlenmiş. Grafik kartınızın ise 2 MB ya da daha üzeri hafızaya sahip olması gerekiyor. Oyun beş adet CD üzerinde geldiğinden en az 8x hızlı bir CD-ROM sürücüye ihtiyacınız olacak. Kullum içinse Harddisk üzerinde 200 MB kadar boş alan gerekli, tabii kayıt dosyalarıyla bu rakam biraz daha büyüyebilir. Tabii burada veri-





**Bu ilginç keşif aracı oyunda büyük bir rol oynuyor.**

len rakamların minimum sistem ihtiyacı olduğu unutulmamalı, daha fazla hafıza ve hızlı bir işlemci akıcı bir performans için şart. Oyunu sadece Mouse yardımıyla oynuyorsunuz ve herhangi bir Multiplayer desteği mevcut değil, yani bu tek kişilik bir macera.

### Yeni Bir Koloni

Mars gezegeni, geçmişteki konumu ne olursa olsun, insanlığın geleceği açısından oldukça büyük önem taşıyor. Sistemimiz içindeki kolonizasyona en uygun gezegen o ve önümüzdeki elli yıl içerisinde bu büyük ihtimale gerçekleştirilmiş olacak, çünkü artık insanoglu tek gezegene sığmayacak kadar büyüdü. Oyun da konusunu bu alandaki çalışmalardan alıyor, 21. yüzyıl insanlık açısından büyük çevresel felaketlere sahne olur, Dünya aşırı kirlenme ve yoğun popülasyon sonucu yaşanması zor ve düşman bir gezegen haline alır. Kaynakların hızla tükenmesi de işe dahil edilince yıllardır üzerinde çalışılan insanlı Mars uçuşlarının başlatılması kaçınılmaz olur. Dünya yörüngesinde inşa edilen Gaia isimli dev uzay istasyonu bu alandaki çalışmalara üs olarak hazırlanmıştır. Buradan hareket eden bir keşif gemisi Mars üzerine ilk keşifleri ulaştırmak üzere yola koyulur. Uzun bir yolculuktan sonra gezegenin yörüngesine giren gemi ilk grubu indirmek için hazırlıklarını tamamlar. İniş için Cydonia bölgesi seçilmiştir, kapsül üç astronotu, gelişmiş bir yüzey keşif aracını ve diğer donanımı taşımaktadır. Görev tam planlandığı gibi

gelişmektedir, kapsül Mars atmosferine girer ve belirlenen iniş noktasına yönelir. Ne var ki hiç beklenmedik bir anda son derece güçlü bir elektromanyetik alana çarpar ve sonuç olarak sistemlerin çoğu yanar. Kontrolten çıkan ve ana gemiyle haberleşmesini kaybeden kapsül kontrolsüz bir biçimde derin bir vadiye çakılır. Astronotlardan ikisi yaralıdır ve gemi

her an havaya uçma tehlikesiyle karşı karşıyadır.

### Antik Bir Uygarlık

Oyunda siz yaralanmadan kurtulan üçüncü astronotu canlandırabilirsiniz, yapmanız gereken derhal harekete geçip durumu kontrol altına almak ve arkadaşlarınıza yardım etmek. Kapsülü güvenceye almak yapılacak tek iş değil tabii, daha sonra gemiden çıkarak o yoğun manyetik alanın kaynağına gitmeli ve onu kapatmalısınız, aksi takdirde kurtarma kapsülünü çalıştırmak ve ana gemiye geri dönebilmek mümkün olmayacaktır. Bu enerji alanının kaynağı ise yüzeydeki Sfenks şekilli yapı, oraya vardığımızda son derece eski bir medeniyetin hala çalışan makineleriyle karşılaşacağımızı sanırım kolayca tahmin edebilirsiniz. Fakat buradaki tek kalıntı Sfenks değil, yüzeyde dolaşırken eski bir tapınak ve daha pek çok yapı bulacaksınız. Oyundaki bulmacalar oldukça farklılık gösteriyor, kimileri basit geometri ile çözülebiliyor. Diğerleri için ise gıysinize yerleştirilmiş olan bilgisayarın simgesel çeviri cihazını kullanmanız gerekecek, bu sizi bir miktar uğraştırabilir. Ayrıca fotoğ-

raf makineniz, kapsülün bilgisayarına bağlantı hattınız ve daha pek çok envanter malzemesi oyunda önemli rol oynuyor. Yine gemideki gelişmiş keşif aracı maceranızda size oldukça yardımcı olacak. Oynanmış olarak Cydonia tipik Adventure kuralları dışına çıkacak bir düzenle-



**Gezegende bol bulunan hiyeroglif yazıtlara güzel bir örnek!**



**Bu eski tapınakta çok büyük bir sır gömülü...**

me taşıyor. Grafik yapı ise neredeyse Atlantis ve benzerleriyle aynı denebilir, çevrenizi tamamen inceleyebilirsiniz ancak sadece belli noktalar arasında hareket edebiliyorsunuz. Tüm grafikler önceden render edilmiş manzaralardan oluşuyor, bu yöntem programcılara 3D hızlandırıcı olmadan entes grafikler yaratma imkanı veriyor ancak hareket serbestliğinin olmayışı gerçekçiliğe ve oynanabilirliğe bir hayli darbe vuruyor, hele Unreal gibi oyunların olduğu günümüz piyasasında bu yöntem daha ne kadar uygulanabilir bilinmez. Yine de, eğer Adventure tarzı oyunların tutkunuyunuz, Cydonia atmosferi ve i-

çenğiyle ilginizi çekecektir



## CYDONIA Southpeak /Adventure/ 4 CD

YAZAR : M Berker Güngör

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 16 MB

HD Alanı : 200 MB

CD-ROM : 8 Hızlı

MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENERLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

GENEL  
8  
PUAN



Çocukluğunuzda oyuncakçı vitrinlerinde dikilip tren rayları, istasyonlar ve minyatür lokomotiflerden oluşan satlere ağzınız sulanarak baktınız mı hiç? Doğrusu ben çocukken o kadar fazla oyuncak çeşidi olmazdı dükkanlarda, hala yerli malı yurdun ölüydü o zamanlar. Kim, ben mi yaşıyım? Yok canım, sadece artık insanların hafıza kapasitesi sadece üç dakikayla sınırlı, MTV ve video-clip çağı şimdi, hayat o kadar hızlı geçiyor ki sadece kuru ve içi boş imajlar hafızalarda yer ediyor, o da çok kısa süreliğine. Ah evet, ben bir dinazorum, ama bundan kime ne, zaten soyum tükendiğine göre benim gibiler için endişelenmenize gerek yok. Neyse gelelim kontuya. Amerika bugün ki zenginliğini neye borçlu? Nükleer silahlara mı? Dongggg, yanlış cevap! Peki tüm Batı nasıl bu denli ilerleri bir endüstriye sahip oldu dersiniz? Sanırım yine cevap yok ha? Peki ben söyleyeyim size, trenleri! Ever şu bildiğiniz kömürle çalışan, rayların üzerinde tıkır tıkır ilerleyen, büyükbaş çiftlik hayvanlarının çok ilgisini çeken trenlere borçlular bugün ki durumlarını.

### Beyaz Adamın Demir Kusuları

Şöyle anlatayım, 1800'lü yılların başında gittikçe artan bir hızla yayılan endüstri devrimi tüm gelişme-

### Beyaz Adamın Demir Atları



ve aç ülkelerde feodalizmin biletini kesti ve kapitalizmi baş köşeye oturttu, artık ünvan sahipleri değil fabrika sahiplerinin sözü geçecekti. Hızla artan nüfusun ihtiyaçlarını derebeylik ve el işçiliği ile karşılamak mümkün olmuyor maalesef, ne var ki endüstri devrimi kendi sorunlarını da getirdi. Herşeyden önce bu tarz bir sistemin işlemesi için büyük miktarda hammadde ve tüketime hazırlanmış ürünün hızla taşınması gerekir, üstelik bazen çok büyük mesafelere. Kalabalıklaşan şehirler ve artan toplu taşımacılık ihtiyaçlarından söz etmek bile istemiyorum, tam bir kabus. Tüm bunları at arabası ve yelkenli gemiyle yapamazsınız. Tabii belli yerler arasında ray döşemek ve üzerinde vagonlar yürütmek hemen akla gelen bir fikirdi, ama hangi güçle? Yelkeni ve atı denediler, tabii pek işe yaramadı, neyse ki bir kaç ileri görüşlü insanın özverisi ve çalışması sayesinde buhar kazanlı ilk lokomotifler üretilmeye başlandı da zavallı beygirler rahat bir nefes aldılar. Tabii zaman içinde verimli lokomotiflerin üretilmesi ve sonra da elektrik kullanılmaya başlanması Batı dünyasının kaynaklarını rahatça kullanmasını sağladı, bugün demiryolları hâlâ Batı endüstrisinin can damarıdır, üstelik yıllar geçtikçe önemi daha da artıyor. Ne de olsa uzun vadede hala daha güvenli ve kârlı bir ulaşım sistemi mevcut

değil. Efendim, karayolları mı? Rica ederim güldürmeyin insanı, Avrupa ülkeleri uzun zaman önce her yere asfalt dökmekten vaz geçti, çünkü görüldü ki yeni karayolları bitmeden araç sayısı ikiye katlanıyor, tam bir kısır döngü!

### Beyaz Adamın Demir Kuzuları

Railroad Tycoon 2 işte bu demir atları konu alıyor, oyunda kendi demiryolu şirketini kuran ve dünyanın en zengin adamı olmayı amaçlayan girişimci bir işadamları canlandırıyoruz. Önce şu oyun nasıl bir sistem istiyor ona bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95, 98 ve NT 4.0 destekleniyor. Ancak NT 4.0 altında oynayabilmek için Service Pack 3 ek yazılım pakedini alıp kurmuş olmanız gerekli, bu olmadan Direct X desteklenmiyor, yani NT altında oyun oynamak mümkün olamıyor. Cereken işlemci en az Pentium 133, fakat bu oldukça yetersiz kalacaktır. Minimum hafıza miktarı ise iyimser bir biçimde 16 MB RAM olarak belirtilmiş, bu miktarla Windows 98 yarım yamalak çalışır, ve NT hiç çalışmaz, nerede kaldı oyun çalıştırmak! Yani en az 32 MB RAM yoksa boşverin; en güzeli ise 64 MB RAM edinmek. Kurulum ve oyun için en az 4x hızlı bir CD-





ROM sürücü ve HDD üzerinde yaklaşık 130 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacaktır. Oyun yüksek grafik çözünürlükte çalışıyor, yani 1024x768 ve 16 bit renk derinliğinde, bunun anlamı bol hafızalı iyi bir ekran kartına, ayrıca bu çözünürlükte gümlenmeyecek bir monitöre ihtiyacınızın olacaktır. Eğer emin değilseniz masaüstüne sağ tuşla tıklayın ve "Özellikler" seçeneği altındaki "Ayarlar" şikkına bir bakın, buradan gereken değişikliği yaptığınız zaman görüntü yamulmuyor ya da kaybolmuyorsa o zaman tamam demektir. Eğer ekran kartınız 1 MB RAM takılı bir model ise zahmet etmeyin, bu oyunu çalıştıramazsınız, ama zaten yeni çıkan hiçbir oyunu çalıştıramazsınız.

### Beyaz Adamın Demir Silahları

Eveeet, gelelim oyunu nasıl oynadığınıza, ha unutmadan İngilizce ile aranız nasıl? Bu oyun tam bir iş stratejist ve yabancı diliniz iyi değilse o zaman olaya ısınmakta biraz zorluk çekebilirsiniz. Neyse, oyun üç farklı şekilde oynanıyor, tek kişilik bir Campaign başlatabilirsiniz ki bu pek çok alt görevden oluşuyor ve her görev belli bir amaca ulaşmanızı gerektiriyor. Mesela belli bir zamanda belli şehirleri demiryolu ile bağlayıp bir miktar yükü başarıyla taşımak gibi. Seçebileceğiniz farklı karakterler, yani şirket

patronları ve farklı genel müdürleriniz oluyor, hepsinin gerçek şahıslar olması işe ilginçlik katıyor. İkinci şık tek bir görev oynamak, burada amaç genelde rakip şirketlere üstünlük sağlamak, oyun süresini sizin marifetiniz belirliyor. Üçüncü şık ise Internet üzerinde oynamak, hızlı bir bağlantınız varsa ilginç bir tecrübe olabilir.

Ya da tüm görevleri bitirip sıkılırsanız, oyunun editörünü çalıştırıp tamamen yeni görevler yapabilirsiniz. Fakat aşırı detaylı ve emek isteyen bir iş olduğunu söylemeliyim. Yapılacak iş sadece ray döşemek ve tren satın almaktan ibaret değil, sorun bu rayları hangi bölgeler arasında döşeyeceğiniz. İki temel tip bölge mevcut, yerleşim alanları (Housing) posta ve yolcu üretir, tüketim maddeleri alır. Endüstri bölgeleri de ikiye ayrılıyor, hammadde üretenler ve bunları işleyenler, mesela çiftlik buğday üretir, ancak fabrikaların aklı gelebilecek her tür hammaddeye ihtiyacı vardır, bunları alamazlarsa üretim yapamazlar.

### Beyaz Adamın Demir Gemileri

Oyunda temel amaç para kazanmak, peki nasıl? Öncelikle taşımacılıktan kazanabilirsiniz tabii, ancak istasyonlarınıza yapacağınız ekler,



mesela bir lokanta, ek gelir elde etmenizi sağlayacaktır. Fakat bu size asla yetmeyecektir, o yüzden şirket hisselerini borsada değerlendirmek iyi bir fikir olabilir, özellikle kârlılık oranınız yüksekse. Bir başka yöntem ise kazandığınız parayı farklı endüstrilere yatırmak, diyelim ki bir düzine fabrika arasında başarıyla çalışan bir ulaşım ağı kurdunuz. Neden bu fabrikaları satın almıyorsunuz? Herbiri şirketinize fazladan bir gelir getirecektir, hele aralarındaki bağlantıyı düzgün kurduysanız ve üretilen malları tüketiciye ulaştırabiliyorsanız kasanızın hızla dolması kaçınılmazdır. Ancak dikkat edin, politik, ekonomik ve doğal değişimleri gözden kaçırmak size pahalya mâl olabilir. Burada oyunu sık sık kaydetmek ve oyun hızını kendinize göre ayarlamak alınacak en iyi önlemler.

### UGH! Beyaz Adam Kafaya Demirle Bozmuş!

Railroad Tycoon 2 özellikle ekonomik strateji türünden hoşlanınların seveceği bir oyun, tabii ben Transport Tycoon gibi nispeten daha fazla araç çeşitliliği içeren oyunları severim, ancak bu sizi yanıltmasın. Eğer ilkinizi oynadıysanız ve beğendiyseniz, şüphesiz bunu da seveceksiniz. Biraz güçlü bir sistem istemesine ve bazen grafiklerde hafif bozulmalar yaşanmasına rağmen bu güzel bir oyun, özellikle Blues tarzındaki müzikleri çok tuttum diyebilirim. Daha düşük grafik çözünürlükleri desteklememesi eksi bir puan gibi görünebilir, ancak haritayı istediğiniz yönde çevirip yakınlığı ayarlayabilmeniz işi nispeten rahat kılıyor. Bir de el alışkanlığı meselesi var tabii, ray döşeme işi eliniz ince ayar tutana dek sizi biraz sıkabilir. Uzun lafın kısası, eğer sisteminiz kaldırıyorsa Railroad Tycoon 2 alınıp oynanabilecek bir oyun.

## Railroad Tycoon 2 Pop Top Software/Strateji/ 1 CD

YAZAR : Storm Guard

SİSTEM : Windows 95/98/N.T.

İŞLEMCI : Pentium 133

RAM : 16 MB

HD Alanı : 135 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

GENEL  
8  
PUAN

## Karanlık Gökler

## MOTO RACER 2



K

afamı kaldırıp gökyüzüne bakıyorum, henüz öğle saatleri ama hava zifiri karanlık, yoksa bugün güneş doğmayı mı unuttu?

Masmavi gökyüzünün derinliklerine bakamadığım zaman ne denli saldırgan olabileceğime inanamazsınız, şimdi ise kalamın üzerinde adeta bulutlardan bir tavan var, gökyüzü hangi cehenneme gitti? Tüm şehir eski bir lanetin pençesinde kıvrancasına ölü ve cansız görünüyor, sokakları dolduran milyonlarca dört tekerlekli sardalye konservesi kornalarını çalıp duruyorlar, bu ne acele, nasıl olsa kimse bir yere gitmiyor! İstanbul trafiği tam bir bataklık görünümünde şimdi, çamur kaplı sokaklarda tenekeler mandalar ve zeki (!) sürücülerin debeleşip duruyorlar, çamur dalgaları bazen kaldırma yapıyor, bu şehirden çok daha derli toplu köyler gördüm

ben, Gözlerimi kapatıp ılık bir yaz akşamının hayalini kuruyorum, ben ve motorum bombuş bir yolda süzülürcesine ilerliyoruz, varılacak bir yer yok, sadece motorun düzenli homurtusu, asfaltı kavrayan lastiklerin sesi ve yareğini soğutan rüzgar. Ah evet, motora her havada binebilirsiniz, yağmurda motor kullanmak bambaşkadır. Ama bu şehrin çamur ve manda dolu hendeklerinde kişin motor kullanmak, akla eziyet bir iş. Zıvalı bebegimi çamurla kaplıyor, başka ülkelerin sokakları kasırgada bile tertemiz kalırken burası neden böyle? Sonra aklıma geliyor, bir şehire ruhunu veren içindeki insanlardır. O zaman burası cehennem olmalı.

## Karanlık Ruhlar

Pekala, kişin motora binemiyorum, o zaman içindeki asfalt tutkusunu nasıl tatmin ederim? Belki motorsiklet dergileri okumak bir yere kadar iyi bir ilaç olabilir, tabii sık sık garaja uğramak, bir kova sıcak su ve cila ile küçük seyginimin mak-

kiyor, işlemci en az Pentium 166, hafıza ise 16 ya da teniyan 32 MB RAM olmalı. Ekran kartı ise en az 2 MB harıızalı ve 3D kapasiteli olmalı, 3Dx ekran kartınız varsa çok daha mükemmel bir performans elde edebilirsiniz tabii. Kunalım ve çalıytırma için en az 4x hızlı bir CD-ROM sürücü ve 30 MB kadar boş HDD alanına ihtiyacımız olacaktır. Bunun haricinde, eğer iyi bir analog joystick kullanırsanız oyun daha rahat oynanıyor. Multiplayer desteğini kullanıyorsanız hızlı bir Internet bağlantısını da listeye eklemeyi ihmal etmeyin. Tüm bunların dışında oyunun düzgün çalışabilmesi için dıkat etmeniz gereken bir kaç küçük husus var, ilki DirectX 6.0 sürücülerinin doğru kurulduğundan emin olun, ikincisi ise masaüstünüzün 16 bit renge ayarlı olması gerektiğini unutmayın.

## Asfalt Meleği

Moto Racer 2, Electronic Arts tarafından piyasaya sürülen bir oyun, Delphine Software tarafından



yağını tazelemek de iyi bir uğraş sayılır. Ah, fakat benim bir de bilgisayarım var, o zaman ne yapmalı, yeni çıkan motor oyunlarına bir göz atmak iyi olur. Tabii bu oyunları oynamak için uygun bir donanım lazım, mesela Moto Racer 2, bunu oynamak için neler gerekecek bir bakalım. Öncelikde şu eski motor kaskını kafanıza geçirelim, şimdi de rüzgar etkisini sağlamak için vantilatörü ekranın üzerine yerleştirilim, işte oldu artık hazırız. Şimdi de gereken minimum sistem ihtiyacalarını tespit edelim, işletim sisteminin Windows 95/98 olması gere-

geliştirilmiş ve Yamaha firmasının sponsorluğuna sahip. Tabii Yamaha'nın müzik aletleri üretici bölümü değil oyuna destek sağlayan, motorsiklet yarışları söz konusu olduğuna göre Yamaha Motors söz konusu demektir. Bu yüzden oyunda kullanılan motorlar Yamaha tasarımı makineler. Oyun iki farklı yarış tipini kapsıyor, Motocross ve Supersport. Burada Supersport adıyla tanınan klasman çoğunlukla 'cadde' motoru olarak bilinen tür, konu alınan model ise Yamaha tarafından çok yakın bir zamanda üretilen YZF 750 R1. Bu araç 750 cc dört

silindirli, son derece gelişmiş bir motora sahip, ayrıca çasi ve süspan-siyon da tasarım harikası olarak gör-ülüyor, ancak zaten bu modelin ü-ritilme amacı öncelikle Dünya Şampiyonası'nda firmayı söz sahibi kılmak. Asfalt pist yarışlarında işte bu bebeği kullanma fırsatı buluyor-sunuz. Binicinin ve aracın grafikle-rinin özenle hazırlandığı bir ger-çek, oyunu ister geride bir kamera-dan, ister pilotun gözünden göre-rek oynayabiliyorsunuz. Motorun şahlandırılması dahil pek çok deray unutulmamış, pistler ise sizi dünya-nın dört bir yanına götürüyor, an-çak hemen hiç bir orijinal yarış pistleri değil, yine de tasarımların kötü olmadığını söylemek gerek.

### Kaçak Camur Canavarı

Oyunda yer verilen diğer Yama-ha ise YZ sınıfı 250 cc, tek silindirli ve iki zamanlı bir Motocross mak-i-nesi. Bu araç Yamaha tarafından bi-nicileri yolun bulunmadığı yerlere ve şampiyonluklara taşınak için ya-pılmış. Motocross bölümlerinde bu araçla dağlardan aşma şansı yakala-yacağımız. Ne var ki ben oyunun Motocross kısmının nispeten de-taylı kaldığı kanaatine vardım, bunda en o-nemli rolü Microsoft yapımı Motocross Mad-ness oynuyor. O oyunu gerçekten çok iyiydi, burada ise Off-Road makineleri asfalt mak-ineleriyle aynı fiziksel davranışa sahipler, ger-çekçilik açısından bu pek mümkün değil. Fakat yine de bu oyunun neşesini fazla kaçırmı-yor, ancak gerçekte bir Motocross makinesi neler yapabilir görmek is-terseniz, o zaman diğerini alıp oyna-mamız şart demektir. Burada da farklı iklim ve toprak yapısına sahip yerlerde yarışma imkanı buluyorsu-nuz. Aslında oyunda her iki klas-man için de bolca pist mevcut, fakat esas güzel detay bir pist editö-rünün mevcut olması, kullanımı ol-dukça basit olan bu editörde mevcut pistleri elden geçirebilir ya da ta-mamen yeni pistler yaratabilirsiniz.

Bu sayede oyunun oynanabilirliği de oldukça artıyor tabii.

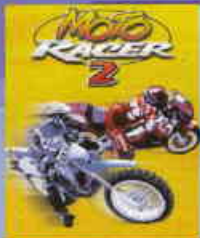
### Laşık İleri

Moto Racer 2 yüksek hızlı mo-torsiklet yarışlarını konu alan bir o-yun, ancak kanımca tüm benzer o-yunlar gibi o da birçoğuların sıkıntı-sim çekiyor. Peki nedir? Motorsik-leter diğer taşıtlar gibi değildir, bir koltuğa kurulup sadece direksiyonu çevirerek kullanamazsınız. Motor-ve binicisi yolda fiziken bir bütün olmak zorundadırlar, uyum içinde hareket edilmeli, doğal bir ritim ve akış sağlanmalıdır. Binici motorunu tanımak ve sınırlarını bilmek zorun-dadır. İkisi yolda dans edercesine gitmelidir, tıpkı serin bir yaz akşamı başbaşa vals yapan iki sevgili gibi hareket etmelidirler, bu gerçekten önemlidir. Eğer motorunuzu fazla zorlar ya da yapamayacağı bir şeyi denerseniz başınızın belaya girmesi kaçınılmazdır. Ancak bir ekran ba-şında otururken bu fiziksel etkiyi sağlamak neredeyse imkansız sayılır, hatta Force Feedback destekli bir joystick bile burada çok yardım-cı olamıyor. Sonuç olarak PC üzerindeki en güzel motor oyunu bile

ruhunu kaybediyor ve iki tekerlekli otomobil yarışına dönüyor, eğer o-turup bir simülasyon inşaa etmezse-niz bundan kurtulmanızın imkan yok, yani bu programların suçu değil. Fakat yine de oyunun özel-likle asfalt kısmı oldukça gerçekçi tasarılmış, motorun çeşitli zemin-lere verdiği değişik tepkiler oldukça iyi düşünülmüş. Değişik hava koşu-ları ve gece yarışlarının unutulma-mış olması oyun için olumlu bir pu-an.

### Isık Hız

Oyunun grafikleri oldukça gü-zel, ne var ki bazen biraz fazla renkli, insan bazen kendini şekerci dükkanında motora biniyormuş gibi hissediyor. Fakat tabii bu bir yerde kişisel bir zevk meselesi, kimi sever kimi de sevmez. Genel olarak Moto Racer 2 fena bir oyun değil, özel-likle spor makinenin o abartılı hız duygusu az çok yakalanmış denebi-lir, fakat keşke birden fazla motor modeli olsaydı. Onun yerine motor karakteristiklerini basitçe ayarlama imkanı tanınmış, fakat bu pek ye-terli değil. Bir de yapay zekanın bi-raz fazla kusursuz olması söz konu-su, bu gerçekten de bazen can sıkı-cı olabiliyor. Bana gelince, şahsen ben birilerinin kalkıp bir Chopper simülasyonu yapmasını bekliyorum, böylece soğuk kış günlerinde ek-randa bile olsa sıcak iklimlere doğ-ru gazlayabilirim.



## MOTO RACER 2 Electronic Arts/ Yarış/ 1 CD

YAZAR : Mad Dog

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCİ : Pentium 166

RAM : 16 MB

HD Alanı : 30 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★

SES/MUZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENERLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

GENEL  
8  
PUAN



## Yılanın Gözleri

**D**odge Viper, Amerikan spor otomobil zevkinin tipik bir ürünü. Avrupalılar spor otomobilleri küçük ve çevik tasarlamayı severler. Amerikalılar ise bulabildikleri en büyük motoru alıp etrafına çelik ya da fiberglas kaplarlar. Nitekim Viper'in kaputunun altında yatan 8 litrelik V-10 motor aslında yük kamyonları için tasarlanmış bir benzin düğmanı. Dodge bu motoru alıp eski günlerin hatına bir asfalt canavarı

da buluyor. Gövdesi hafif, motor bloğu ağır ve aracın önüne yerleştirilmiş her arkadan çekişli Amerikan otomobili gibi, Viper düz yolda korkunç süratlere ulaşabiliyor ancak virajlara geldiğinde iş biraz karışıyor. Eğer aracın ustası değilseniz Japon ve Avrupa arabaların tersine onu keskin virajlarda kontrol etmeniz oldukça zor, tıpkı sınırlı bir yılan gibi hatalarınızı size acı ödetebiliyor. Fakat zaten usta sürücüler tarafından beğenilmesinin sebebi



biraz da bu, bu kaprisli araç pistte öğrenici ve öğretmen arasındaki farkı çok iyi ortaya koyuyor.

yaratmak için üzerinde bir kaç ufak değişiklik yapmış. Sonuçta ortaya hiç zorlanmadan 450 beygir güç üreten ve her gaza dokunuşunuzda lastiklerin yarısını asfalta bırakan fiberglas gövdeli bu engerek yılanı çıkmış. Tabii kod adının Viper (Engerek yılanı) olmasının sebebi sadece aşırı güçlü motoru değil, yalınmış özellikleri de buna büyük katkı

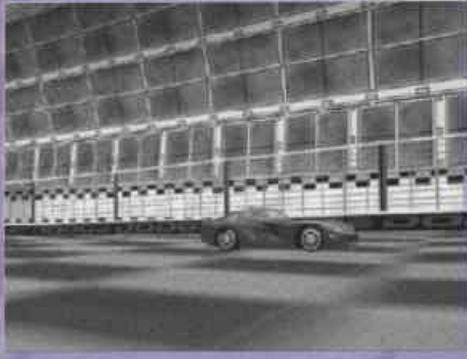
## Dijler ve Zehir

Sierre Sports tarafından yapılan Viper Racing işte bu güçlü ve kaprisli aracı konu alıyor. Oyunda kullanabileceğiniz tek araç Viper, yani bu bir Viper simülasyonu denebilir. Gereken sistem ise Windows 95/98, Pentium 133 işlemci, 2 MB grafik hızlandırıcı ekran kartı, 32 MB RAM, 15 MB boş HDD alanı 4x CD-ROM sürücüsü olarak belirlenmiş. Ne var ki böyle bir sistemle oyunu düzgün çalıştırmak hemen hemen imkansız, o yüzden yukarıdaki rakamları iki ile çarpın ve buna bir de 3Dfx ekran kartı ekleyin. Özellikle 3Dfx kartı çok önemli, çünkü bunun dışındaki diğer kartlarla grafikler genellikle iğrenç bir hal alıyor. Mesela S3 kartlar Alpha Blending yeteneğine sahip olmadığından yol kenarındaki her cisim ekranda iskambil karta gibi görünür. Bunun dışında oyunu rahat oynayabilmek için analog bir joystick gerekebilir. Force Feedback desteği bulunduğunu hemen belirteyim. Eğer tek başınıza oynamaktan sıkılırsanız Internet üzerinde 16 kişiye kadar Multiplayer oyun desteği olduğunu unutmayın, tabii hızlı bir bağlantıya ihtiyacınız olacak.

## Sıcak Asfalt

Oyunda kullanılan tek araç Viper, ancak pek çok açıdan otomobilin üzerinde oynama imkanımız var, öncelikle mekanik aksam üzerinde pek çok ayar gerçekleştirebilir ve sonra da pistte bunların sonuçlarını test edebiliyoruz. Bunun dışında aracımızın boyasında ciddi değişiklikler yapmamıza ve çeşitli çıkartmalar eklememize imkan tanıyan bir





kiplerinizin yapay zekası i-  
se oldukça değişik gen-  
nelde iyi yarışıyorlar ancak  
hata yaptıkları zaman bu i-  
nanılmaz derecede aptalca  
oluyor, ben bunu pek i-  
nanıncı bulmadım, ama  
yine de idare ediyor dene-  
bilir

### Yanık Lascik Ko- kusu

haya atölyesi mevcut, bu uygulama  
Paintshop tarzı çizim programları-  
nın basit bir kopyası görünümünde  
çalışması kolay ve zevkli. Oyunda  
yer alan pist sayısı çok fazla değil,  
ancak Career modunda oynadığınız  
zaman farklı tünnelelere katılıyor,  
kazandığınız parayla da aracınızda  
değişiklikler yapılabiliyorsunuz. Ra-

Grafik açıdan ele aldığımızda  
Viper Racing için çok başarılı de-  
mek mümkün değil. NFS 3 ve  
Dethkarz gibi grafik sınırları zorla-  
yan oyunların yanında nispeten sö-  
nük kaldığı söylenebilir, hele 3Dfx  
ekran kartınız yoksa iş daha da be-  
ter bir hal alıyor. Öte yandan oyun

bazı can sıkıcı çalışma hatalarına da  
sahip, mesela bir deta gördüğü ek-  
ran kartını bir sonra ki kurulumda  
görmüyor, vs. Benzer oyunlara üs-  
unlugu araçların hasar alması ve  
pistin dışına çıkabilme özgürlüğü-  
nün olması, ne var ki hasar model-  
leri gerçekçi olmaktan uzak. Takla-  
lar attığınız zaman araç buruşuyor,  
fakat kırılan camlar, kopup giden  
parçalar gibi şeylere yer verilme-  
miş. Ayrıca pist dışına çıktığınız za-  
man da güdebileceğiniz pek fazla  
bir yer yok doğrusu, yani bu detay  
da o kadar önemli değil. Sonuç ola-  
rak Viper Racing çok özel bir oyun  
değil, onda olan özellikleri ve ol-  
mayan oyun atmosferini NFS 3 gibi  
oyunlarda çuvalla bulabilirsiniz.  
Dodgè Viper saplantınız yoksa pe-  
şinde koşulacak kadar nadir bir par-

## VIPER RACING Sierra/Yanş/ 1 CD



YAZAR : M. Berker Güngör  
SİSTEM : Windows 95/98  
İŞLEMCI : Pentium 133  
RAM : 32 MB

HD Alanı : 15 MB  
CD-ROM : 4 Hızlı  
MULTIPLAYER : 16 Kişi

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

DESTEKLENERLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

GENEL  
7  
PUAN

click here



to enter the world  
of computers!

# KISA KISA



## Space Bunnies Must Die

Bir çölün ortasından geçen yolun kenarında restoran işleten tatlı mı tatlı, güzel mi güzel, sevimli mi sevimli iki kız kardeşin başından geçen olayları anlatan bu oyun için kalın bir Tomb Raider taklidi denebilir. İleriye dönük güzel düşünceleri olan bu iki bayan bir gece eve dönerlerken birden yola çıkan dev bir tavşanı istemeden dümdüz ederler. Vücüdünden yeşil sıvılar akan tavşan cesedi ile kızlardan biri uzaylı tavşanlar tarafından kaçırılır. Tavşandan kalan silahlı alan kardeş son sürat ortamdaki uzaklaşmaya çalışır ama diğer tavşanlar geride şahit bırakmak istemezler. Saldırıdan kaçmayı başaran güzel ve sevimli kardeşin tek amacı ablasını kurtarmak ve yeryüzündeki tüm uzaylı tavşanları öldürmektir. Ne bu şiddet güzelim...

Çizgi film tarzında hazırlanan oyunda, normal ve yüksek çözünürlük olmak üzere iki ayrı yükleme seçeneği mevcut. Tabii bir de 3D hızlandırıcımız varsa değme keyline gitsin. Oyunda genel bir iğrenç sevimlilik hakim ve müzikler bu ortamı oldukça iyi tamamlıyor.

RIPCORD/JINX- 3D ACTION

## Iron John Hawk: The Shards Of Power

Hikayemiz yani birbirini kovalayan macera, entrika ve aşk dolu olaylar (Kendimi biraz kaptırdım galiba) 1944 yılında Iron John Hawk'ın (Bu oyundaki kahramanımız) babasını ve The Shards Of Power'i aramak için yola çıkmasıyla başlıyor. Pasifik'te bulunan bir ada hakkında duyduklarından sonra buraya hareket eden John'un uçağına yıldırım düşüyor (aksilik bu ya), ama ona hiçbir şey olmadan uçağı sahile indiriyor ve aramaya başlı-



yor. Adada sebil gibi ortaya saçılan silahları, alet edevatı topluyor ve kendini engellemeye çalışan yerliler, hayvanlar ve Nazi askerlerine karşı korunmak için kullanıyor.

İki boyutlu bir Action Adventure olan bu oyun için gerçekten de söylenecek daha fazla bir şey yok. Oyunu sadece mecbur olduğum için oynadım ve hiç de zevk almadım. Pek zor değil ama oynatabilmek oldukça zor. Seslerin hiç gerçekçi değil, bunun yanında müzikler de bir o kadar kötü. Bence hiç gereği yok, özellikle de çok daha iyileri mevcutken.

CAPCOM: 2D ADVENTURE

## Crime Killer

Polis olan babasının suçlular tarafından öldürülmesine tanık olan çocuk, büyüünce polis olmaya karar verir. 2015 senesinde Uriel Consortiums City Police Department'ta göreve başlayan dönün çocuğu, bugünün 88 numarası hayatını suçlarla savaşmaya adanır. Carmageddon'daki araba dehşetinden



hoşlananlar ve Need For Speed'deki polisi etkisiz görenlerin isteklerine en azından karşılık verebilecek bir oyun Crime Killer. Oyunda üç ayrı araç kullanabiliyorsunuz. 2015 yılına ait polis arabası, motosikleti ve özel bir uçak. 3Dfx desteği olmasına rağmen, pek de fayda sağladığını söylemem.

Bu araçları kullanarak kanunlara karşı gelen araçları size verilen emre göre imha edebiliyor veya etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Yanlış parkın cezası arabanın havaya uçması. Tabii ki bu sırada sivillere zarar vermemeniz gerekli. Grafik, ses ve oynanabilirlik kalitesi iyi olmasa da, ilk 15 dakika oyun zevkli olabiliyor. Daha sonra oyuna monotonluğun hakim olmasıyla beraber bende ortamdaki uzaklaşma fikri doğdu.

INTERPLAY / ARABA SAVAŞI

7/10 3/10 3/10



## Pro Pinball Big Race USA

Arkadaşlarla oyun salonlarına gittiğimizde onlar stres atmak için Street Fighter oynarken bende Tilt makineleri arasında mekik dokurdum. Terminator favori makinemdi. Ama nedense bilgisayarda bir türlü beceremedim. Nitekim Addiction Pinball yazısını okuyanlar olanları hatırlar. İşte öyle nereden nereye mirim. Şimdi gelelim Big Race USA adlı tilt simülasyonuna. Bu oyun kesinlikle her türlü övgüyü hak ediyor. Oldukça gerçekçi tek bir tilt makinesi üzerinde oynanan oyunda her şey düşünülmüş. Grafikler, sesler bir bütün oluşturuyor. Oyun içerisinde oyun bulunduran (Oynadığınız zaman anlayacaksınız) Pinball da flipper güçlerini daht ayarlayabiliyorsunuz.

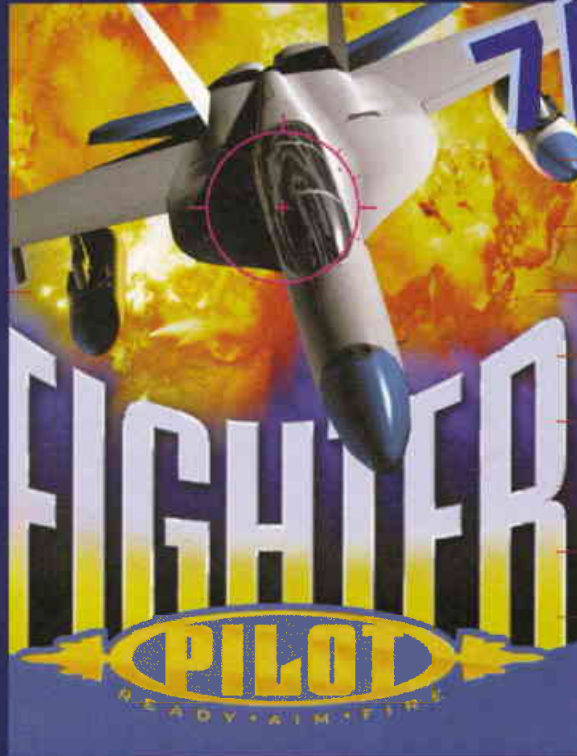
Mödem, Network üzerinden veya seri bağlanarak Head to Head çarpışma imkanı olan bu oyunu sıra beklemek kaydıyla birden fazla oyuncu da oynayabilir. Özellikle u-

## Fighter Pilot

Electronic Arts firması tarafından piyasaya sürülen Fighter Pilot isminden de anlaşılacağı gibi bir uçak simülasyonu. Aslında uçağın içerisinde göremeyeceğiniz bir simülasyon. Diğer tüm uçak simülasyonları gibi bunda da oyuna hakim olabilmek için fonksiyon tuşlarına hakim olmanız gerekli. Klavye, fare ve Joystick kullanarak oynanabilen bu Fighter Pilot, 3DFX desteği sayesinde oldukça kaliteli görüntü sunuyor. Oyun içerisinde çeşitli görevlerde başarı kazanmış pilotlar mevcut. Tabii sizde kendi karakterinizi oluşturabiliyorsunuz. Oyunda çeşitli silahlara sahip her görev için farklı olarak F/A-18, F-117, F-22 ve Su-35 olmak üzere dört tane uçak mevcut.

Sade ve kolay kullanımı sayesinde karmaşık simülasyonlardan uzak duran tatmin edebilecek bir oyun. Rock tarzındaki müzikleri ile de sizi bilgisayar karşısında uzun süre tutabilecek bir oyun. Ama tabii ki görevler gerçek hikayelere dayansaydı çok daha iyi olurdu herhalde.

ELECTRONIC ARTS /  
UÇAK SİMÜLASYONU



zun süren oyunlardan hoşlanmayanlar için gerekli bir oyun.

EMPIRE / TILT

9/10

### PROBİM BİLGİSAYAR

A.Z.S.

### PC OYUNLARI MERKEZİ

- ◆ EN YENİ PC VE CD OYUNLARI
- ◆ ARŞİVİMİZDEN 450 DİSKETLİK OYUN SEÇİP NOSTALJİYİ YAKALAYIN, CD'YE YAZALIM SÜRPRİZ HEDİYELERLE BERABER!
- ◆ BİLGİSAYARLAR, UPGRADE, YAN ÜRÜNLER EN UYGUN FİYATLARLA!
- ◆ TÜKETİM MALZEMELERİNDE KALİTE ve BOL SEÇENEKLER SİZİ BEKLİYOR

BESTEKAR SOK. EKŞİOĞLU İŞ HANI 11/69  
3. KAT KADIKÖY İSTANBUL  
TEL: 0 216 414 22 33 FAX: 0 216 349 82 83

# Hileleri

## Oyun

*Elinizden gelen herşeyi yaptınız, ama o yaratık gelip gidip canınıza okumaya devam ediyor. O zaman size verdiğimiz hileleri kullanmakta serbestsiniz.*

### Blood 2

Buradaki hile kodları oyunun demo versiyonu içindir. Bunları girebilmek için "T" tuşuna basarak mesaj satırını açın ve oradan hileleri yazın.

MPGOD - Ölümsüzlük  
MPKFA - Tam cephane, sağlık ve zırh  
MPCLIP - Duvarlardan geçme modunu açar, kapatır.  
MPCAMERA - Kamera açısını ayarlamamanızı sağlar.

### Delta Force

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle "~" tuşuna basarak komut satırını açın, buradan da aşağıda verilen kodları girin:  
iwillsurvive - Ölümsüzlük  
raindropskeepfallinonmyhead - Her yazıldığında 5 atışlık topçu desteği sağlar.  
takeittothelimit - Tüm cephanenizi yeniden doldurur.

### DeathKart

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıdaki kodları ana menüdeyken klavyeden girmeniz yeterlidir:  
ItsaSmallworld - Tüm arabaları verir.  
Kcolnu - Tüm pistleri açar.  
Zrakhted - Herşeyi açar.

### Fantasy Empire

Bu oyunda yeni bir karakter yaratırken adını "JIM WARD" olarak

belirleyin. Karakteriniz hem ölümsüz olacaktır, hem de her turn 999.999.999 alacaksınız. Ayrıca tüm sihirli küreler büyü enerjisiyle dolacak. Bu sayede asla paranız ve büyü enerjiniz tükenmeyecektir.

### Half-Life

Burada hile yapabilmek için oyunu şu komut satırıyla çalıştırın, "hl.exe -dev -concole", bu sayede oyun esnasında "-" tuşuna basarak komut konsolunu açma imkanına kavuşacaksınız. Oyun esnasında konsolu açıp ve ilk olarak "sv\_cheats 1" kodunu girin, sonra yine aynı yerden aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz:  
IMPULSE 101 - Tüm silahları ve cephaneyi verir.  
/GOD - Ölümsüzlük  
/NOCLIP - Duvarlardan geçme ve uçuş modu.  
/GIVE xxxx - xxxx yerine aşağıdakilerden birini girip o malzemeyi alabilirsiniz.

- item\_airtank
- item\_antidote
- item\_battery item\_healthkit
- item\_longjump
- item\_security
- item\_sodacan
- item\_suit ammo\_357
- ammo\_9mmAR
- ammo\_9mmbox
- ammo\_9mmclip
- ammo\_ARgrenades
- ammo\_buckshot
- ammo\_crossbow
- ammo\_egonclip
- ammo\_gaussclip
- ammo\_glockclip

- ammo\_mp5clip
- ammo\_mp5grenades
- ammo\_rpgclip
- weapon\_357
- weapon\_9mmAR
- weapon\_9mmhandgun
- weapon\_crossbow
- weapon\_crowbar
- weapon\_egon
- weapon\_gauss
- weapon\_glock
- weapon\_handgrenade
- weapon\_hornetgun
- weapon\_mp5
- weapon\_python
- weapon\_rpg
- weapon\_satchel
- weapon\_shotgun
- weapon\_snark
- weapon\_tripmine
- weapon\_quantumdestabilizer

### Have a NICE Day 2

Yarış esnasında oyunu dondurun ve aşağıdaki hileleri klavyeden girin.  
MACHTHREE - Yarı ve çok hızlı bir araba verir.

IMPACT - Deathmatch esnasında sınırsız cephane verir.

OVERKILL - Ekstra güçlü silahlar.  
ALLOFF - Tüm hileleri kapatır.

### Heretic 2

Buradaki hileler oyunun tam versiyonunda çalışır. Kodları girmek için önce "~" basarak komut konsolunu açın, kosa yazdıktan sonra ENTER girmeyi unutmayın.

playbetter - Ölümsüzlüğü açar,

kapatır.

**twoweeks** - Powerup verir.

**meatwagon** - Tüm düşmanları öldürür.

**victor** - Bölüm sonu canavarı dahil herkesi öldürür.

**angermonsters** - Canavarları daha da kızdırır.

**crazymonsters** - Canavarları çıldırtır.

**kiwi** - Duvarlardan geçme modu.

**spawn <xxxx>** - <xxxx> yerine aşağıdakilerden birini yazıp o malzeme alabilirsiniz:

- item\_weapon\_firewall
- item\_weapon\_maceballs
- item\_weapon\_magicmissile
- item\_weapon\_phoenixbow
- item\_weapon\_redrain\_bow
- item\_wea-
- item\_weapon\_sphereofannihilation
- item\_defense\_meteorbarrier
- item\_defense\_polyomorph
- item\_defense\_powerup
- item\_defense\_ringofrepulsion
- item\_defense\_shield
- item\_defense\_teleport
- item\_health\_full
- item\_health\_half
- item\_mana\_combo\_half
- item\_mana\_combo\_quarter
- item\_mana\_defensive\_full
- item\_mana\_defensive\_half
- item\_mana\_offensive\_full
- item\_mana\_offensive\_half

### Independence War

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle uçuş esnasında klavyeden "Darkgoat" kodunu girin. Daha sonra sol SHIFT tuşuna basılı tutarak aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz:

**K** - Herhangi bir gemiye yanaşma imkanı verir.

**0** - Hedef gemiyi yokeder.

**7** - Hedefi dondurur.

**1** - Ölümsüzlük verir.

**J** - Lagrange noktasına götürür.

**8** - Seçili hedefe götürür.

**9** - Hızınızı hedefinize uydurur.

**A** - Süper hız modu.

**BACKSPACE** - Önceki filmi izler.

**W** - Görevi bitirmenizi sağlar.

### Mig 29 Fulcrum - F-16 Multirole Fighter

Bu oyunların her ikisi de aynı firmaya ait ve aynı engine üzerine kurulu, bu yüzden aynı hileleri her

ikisi için de kullanmak mümkün.

Yapmanız gereken uçuş esnasında "T" tuşuna basarak mesaj satırını açmak ve buradan hile kodlarını girmek

**YOU GOT WHAT I NEED** -

Sınırsız cephane

**FOOD GOES HERE** -

Cephanenizi doldurur

**BIG GULP** - Yakıt tanklarınızı

doldurur

**YOU ARE HERE FOREVER** -

Ölümsüzlük

**DAMN THAT CORNER** -

Çakılmanızı önler

**CHILIBURGER** - Uçağı tamamen

onarır

**SPINDIVE** - Vurulmanızı önler

**PAPERAIRPLANE** - Kağıttan uçak

### Populous: The Beginning

Oyun esnasında TAB ve F11 tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın ve oradan "byrne" kodunu girerek hile modunu çalıştırın, artık aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz:

**<TAB> + <F3>**: Tüm büyüleri verir.

**<TAB> + <F4>**: Tüm binaları verir.

**<TAB> + <F5>**: Mana verir.

### Railroad Tycoon 2

Oyun esnasında TAB tuşuna basarak komut satırını açın ve oradan aşağıdaki kodları girin.

**"BIGFOOTGOLD"** - Altın zafer.

**"BIGFOOTSILVER"** - Gümüş zafer.

**"BIGFOOTBRONZE"** - Bronz

zafer.

**"BOBO"** - Görev başarısızlıkla sonuçlanır.

**"KING OF THE HILL"** -

Karakterinize 100,000 dolar verir.

**"POWERBALL"** - Şirketinize 100

milyon dolar verir.

**"LET ME IN"** - Yasak bölgeleri

açar.

**"SPEED RACER"** - Tüm trenleri iki kat hızlandırır.

**"AMD103"** - Tüm trenlerinizi

AMD-103 modeline dönüştürür.

**"SHOW ME THE TRAINS"** - Tüm

lokomotifleri verir.

**"VIAGRA"** - Şehri büyütür.

### SIN

Bu oyunda hile yapabilmek için ön-

ce "-" tuşuna basarak komut konsolunu açın, buradan aşağıda verilen kodları girin ve ENTER tuşuna basın:

**/HEALTH 999** - 999 sağlık verir.

**/WUSS** - Tüm silahlar

**/SUPERFUZZ** - Ölümsüzlük verir.

**/NOCOLLISION** - Duvarlardan

geçmenizi sağlar.

**/WALLFLOWER** - Düşmanlar size saldırmaz.

**/SPAWN MAGNUM** - Magnum

**/SPAWN SHOTGUN** - Shotgun

**/SPAWN ASSAULTRIFLE** -

Assault rifle

**/SPAWN ROCKETLAUNCHER** -

Rocketlauncher

**/SPAWN SNIPERRIFLE** -

Sniperrifle

**/SPAWN HELIGUN** - Helikopter

Topu

**/SPAWN REACTIVESHIELDS** -

ReactiveShield

**/SPAWN ROCKETS** - Roket

**GIVE THRALLGUN** - Gizli bir silah

### Spearhead

Bu oyunda ölümsüzlük alabilmek için oyun esnasında S + P + E + A + R + H tuşlarına basılı tutarken Backspace tuşunu girin.

### Tomb Raider 3

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıdaki hareketleri sırasıyla yapın:

**BÖLÜM GEÇME:**

- Tabancalarınızı çekin

- Geriye bir adım atın

- İleriye bir adım atın

- Çömelip tekrar kalkın

- Kendi etrafınızda üç defa dönün

- İleriye doğru atlayın

**TÜM SİLAHLAR:**

- Tabancalarınızı çekin

- Geriye bir adım atın

- İleriye bir adım atın

- Çömelip tekrar kalkın

- Kendi etrafınızda üç defa dönün

- Geriye doğru atlayın

### Wargasm

Bu oyun için geçerli seviye kodları:

**SEVİYE - PASSWORD**

1 - CHEESE

2 - TOAST

3 - BUTTIES

4 - KEBAB

5 - GATEAUX

# FRP



## ÜÇKAĞIT VE İNANÇ

### Serseriler ve Din Adamları

**E**vvet. Geçen yazımızda başladığımız meslekler dizimizi bu sayıda tamamlıyoruz. Sizlere yeni başlayan oyuncular tarafından, tasavvur etmesi bir nebze daha zor olmasına istinaden, daha az tercih edilen (Amin...)

iki yeni meslek grubunu tanıtacağız. Serseriler ve Din Adamları

### Serseri:

AD&D dünyalarında rahat bir hayatı, kanuni yollardan para kazanmaya tercih edenlerin seçtiği yoldur serserilik (Rogue). Serseri diyince pejmürde giyinip, köşe başında dilenenleri, ya da kasaba

meşhurlarında kırmızı ışıkta duran arabalarının camını silen çapulcuları (Ha...Ne?) kasetmiyorum. Serseri diyince aklımıza gelmesi gereken kişiler, Robin Hood ya da Kara Korsan olmalıdır. Serseri meslek grubunun temel olarak iki alt sınıfı vardır.

Hırsızlar, şehrin ara sokaklarında olduğu kadar, karanlık mahzenlerin tuzaklarla dolu koridorlarında



da kendilerini rahat hissederler. Adam çarpmak, sırttan bıçaklamak ve gölgelere sinmek gibi antin-kuntin işlerde usta olsalar da, hırsızlar, tuzak bulmak, düz duvara tırmanmak, kilit açmak ve sessiz hareket etmek gibi bir maceracı grubunun her zaman işine yarayacak yeteneklere de sahiptirler.

Ozanlar ise hayatlarını şehirden şehire dolaşıp, destanlar yazarak ya da ellerinde saz maceraları hakkında besteler yaparak yaşarlar. "Çok okuyan değil çok gezen bilir." Sözüünü doğrularcasına Ozanlar her bir şeyden anlamak zorundadırlar. Onlar her bölgenin efsane ve tarihi hakkında fikir yürütebildikleri gibi bazı hırsız yeteneklerine de sahiptirler. Merakları o kadar çeşitli alanlara yayılmıştır ki bir miktar bü-yü bile yapabilirler.

Şimdi de bu ilginç meslek grubunda seçebileceğiniz tiplere bir göz atalım:

**Akrobat:** Hem ozanlar, hem hırsızlar için iyi bir seçim. Bu tip adamlar genelde amauda kalkıp yürümeyi ya da ip cambazlığı yapmayı pek severler. Lord'un kalesinden alınacak bir şey var ise işin ehli-dirler.

**Suikastçi (Assassin):** İşte Antonio Banderas ve Sylvester Stallone'un seçimi. Ben ne diyorum yahu ? Neyse, suikastçiler hayatlarını anlaşma karşılığı adam temizlemekle kazanırlar. Bu tiplere seğerken dikkat olmanızı salık veririm.

**Haydut:** İşte yol kesip adam soyma merkablarına tek seçenек. Kim demiş her AD&D karakteri onurlu olur diye. Çalın, çirpin ve kısa yoldan köşeyi dönün.

**Dilenci:** Büyük şehirlerde bu adamlar hep karşınıza çıkar. "Paladine, rızası için bir gümüş" ya da "Ejderha savaşında kolunu kaybetmi bir gaziye sadaka" diye ortalıkta dolaşır dururlar.

**Ödül Avcısı:** Boba Fett'i tanır mısınız ? Gerçi o Star Wars'daydı ama hepimize bir ödül avcısının ne kadar yılmaz ve acımasız olduğunu öğretti. Bu arada konumuz dışı ama size bir sır vereyim: Boba Fett, o yaratığın karnından kutulmayı başardı. İninininnnnnn.....

**Korsan:** Açık denizlerin haydutları. Temiz have bol güneş bu adamları acayip sağlıklı yapmıştır.

**Soyguncu:** Her türlü hazine, her türlü kasa bu adamlar için hedefdir. Kilit açma ve duvara tırman-

ma konusunda uzman olan bu ser-seriler, yakalanırlarsa kollarını kaybedebilirler.

**Yankesici (cepçi):** Bu tip adamlar tiner çekip, kasabanın pazar yerinde, etrafta dolşan zenginleri hafifleterek geçirirler. Tiner çekme olayı şaka tabii.

**Dedektif:** Bu da nereden çıktı demeyin. Dinzinin hakkından imansız gelir, demişler. Dedektif diye adlandırdığımız bu tiplere mensup adamlar, çok usta hırsız avcısıdır. Tüm çapulcu takımının nasıl çalıştıklarını bildiklerinden, suçluyu enselemeleri çoğu zaman daha kolaydır.

**İzci:** İzci şehir dışında yaşayan ser-serilerdir. Çoğu zaman kiralık olarak maceracı gruplara yol gösterirler ya da ordularda casus ve sabotajcı olarak görev alırlar.

**Kaçakçı:** Tanım olarak, kaçakçı yasa dışı malların belli bir yerden başka bir yere teslim edilmesinden sorumludur. Bir kaç sayı önceki prototip maceralarımızı hatırlarsanız ne demek istediğimiz anlarsınız.

**Casus:** İşte ilginç bir tiplere. Oynaması bir o kadar da zor. Her zaman tehlike altında yaşayan bu adamlar, genelde çeşitli organizasyonlara bilgi sızdırırlar.

**Hurt (Thug):** Hurt denilen he-rifler, hırsız mesleğinin en gaddarlarıdır. Suikastçiler profesyonel çalışır, ödül avcıları ödül peşinden yılmadan giderler. Hırtlarsa, bir hırsızdan çok bir savaşçı gibi hareket ederler. Onuru olmayan bir savaşçı gibi. Bu adamlar her işlerini kas gücüyle görmeye alışıkırlar.

## Din Adanı

Tüm AD&D dünyalarında Pan-teon adı verilen Tanrılar toplulukları vardır. Bu Tanrılar genelde o dünyayı yaratmış olan bir üst yaratıcı tarafından ölümlülere gözkulak olmakla görevlendirilmişlerdir. Her tanrının kendine özgü bir görev alanı vardır. Tüm bu tanrılar güçlerini kendilerine inanan ölümlülere alırlar. Din adamları tanrıların dünya üzerindeki temsilcileridir. Tanrılara inançlarının ve dualarının karşılığı olarak bu kişiler büyü benzeri bazı güçlere sahip olurlar.

Tek tek her tanrıya inanan din adamlarını burada incelemeye yerimiz yetmez. Ancak biz şimdilik din adanı tipleleriyle yetinelim:

**Barbar Rahip:** Vahşi bir kültürün temsilcisi olan bu din adamı, genelde kabilelerde bilge olarak sözüne başvurulan kişidir. Kabilesi içinde gördüğü saygıyı uygar dünyada çoğu zaman görmez ve bir barbar olarak kabul edilir.

**Savaşçı Keşiş:** Evet, çekirge! Bir gün savaşçı keşişin ne olduğunu anlayacaksınız. Ancak o zamana kadar, tapınağın yerlerini süpür ve bahçedeki bitkileri buda. Bak Buda da sana öyle söylüyor.

**Soylu Rahip:** Bu adamlar genelde soylu bir ailenin üçüncü ya da dördüncü çocuğu olup can sıkıntısından kendini dine vermişlerdir.

**Kanunuz Rahip:** Bu din adamı ise kendini bir kanun dışı örgüt üyelerinin ruhani ihtiyaçlarını karşılamaya adanmıştır. En ünlü örneği Robin Hood'un yanındaki Rahip Tuck'dır.

**Pasifist Rahip:** Savaşma, seviş. Ya da ibadet et. İşte bu tip adamların hayat felsefesi. Oynaması çok zor olan butiplere genelde var olduğu grup içinde de huzursuzluğa yol açar.

**Köylü Rahip:** Küçük kasabalarda ve köylerde yaşayan din adamları buradaki halka yol gösterdikleri gibi, bu ezilmiş serflerin haklarını da korumayı amaçlarlar.

**Elçi Rahip:** Elçi rahipler, tanrılarından doğrudan doğruya işaretler alan kişilerdir. Genelde gelecekle ilgili kahanetlerde bulunurlar.

Bir yazımızın daha sonuna geldik. Artık oynatabileceğiniz karakterler hakkında iyi bir fikir sahibi olmuşsunuzdur. Gelecek sayıdan itibaren size çok değişik bir sürprizimiz olacak.

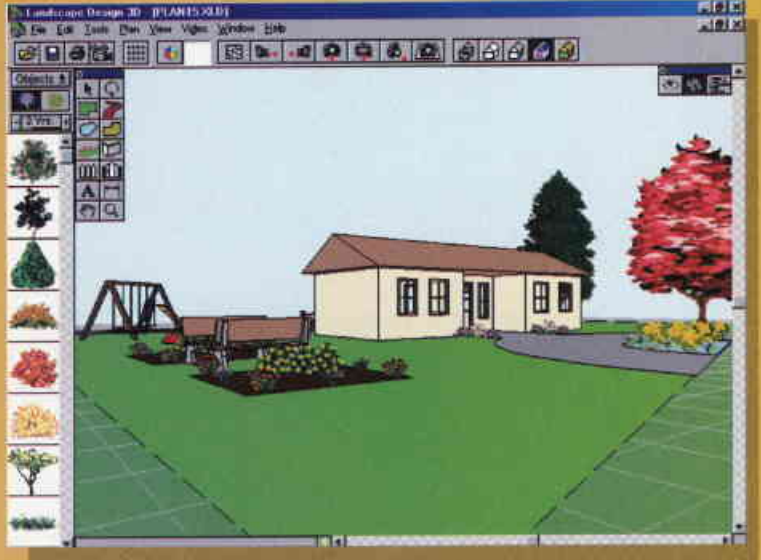
Zindancıbaşı



30 CD'lik dev Expert serisinden bu ay da iki yeni ürün inceledim. Sadece sizler için canım okuyucularımı, biz sizler için varız... Valla kendim için bir şey istiyorsam Cameron Diaz öpsün...

# LANDSCAPE DESIGN 3D

**E**xpert adlı şirkete bir programcı parçası olarak hayran olmanın yanında, hayret etmemek mümkün değil. Adamlar akıllarına gelen her konuda birer yazılım çıkarmışlar. Ne yedilerse bayağı bir şey çıkarmışlar. Dergiyi devamlı alanlar önceki sayılardan birkaç şey hatırlayabilirler, ama onların haricinde neler yok ki. Köpek balıkları hakkında ve daha birçok konuda ekran koruyucular, restoran rehberi, gezi düzenleyici gibi sosyal hayatınızı düzenleyebileceğiniz yazılımların yanı sıra, Pinball, kart oyunları, satranç gibi belli bir bilgi veya en azından sabır gerektiren oyun CD'lerinden uçsuz bucaksız bir deniz... Expert ürünlerinde göze çarpan ortak nokta çok fazla iddialı olmamaları ve bu sayede amatör, profesyonel kullanıcı seçimi yap-



Kullanımı çok kolay olan yazılım sayesinde kendi çevre tasarımlarınızı oluştururken, ev tasarımını da Home Design 3D'den alabilirsiniz.

Türkçe olsun ve çok daha fazla kullanıcıya hitap etsin. Ne demişler, isteyen bir yüzü kara, vermeyen zenci olsun.

## Bir Bahçem Olsa

İsminden de anlaşılacağı gibi Landscape Design 3D, üç boyutlu bir çevre düzenleme programı. CD içerisinde Windows 3.1 ve Windows 95 için iki versiyonu bulunan bu programın kullanımını çözmek için saatler harcamaya gerek yok. Programla beraber gelen ağaç, çiçek, çayır, bahçe mobilyaları vs. olmak üzere 440'ın üzerinde nesnenin örneklerini pencere üzerinde görebilir ve sürükleyip bırak özelliğini kullanarak harita üzerinde istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz. Bu nesnelerin boyutlarını isteğe göre ayarlayabilir ve nesne menüsü üzerinde bulunan yaş çubuğunu kullanarak 3 ay ve 20 sene arasında yaşlar atayabilirsiniz. Yine Expert şirketine, Home Design 3D yazılımına ait çizim ve 3B nesnelerini kullanabileceğiniz bu programda yaptığınız ç-

zimleri tepe, dönen ve hareketli olmak üzere üç açıdan görebilirsiniz. Ayrıca kullandığınız nesnelere fiyat atayarak, bahçe üzerinde yapılan düzenlemenin yaklaşık maliyetini otomatik olarak hesaplayabilirsiniz.

## Lottery

Bir deli kuyuya taş atmış, kırk akıllı çıkarmamış misali geldi Türkiye'ye sayısal loto. Zaten hayatını umut içinde geçiren birçok insana bir kapı daha açılmış oldu böylece. Saatlerce kuyruk bekleyenler, ikramiye kazanınca neler yapacağınız düşünerek vakit geçirirken, yaratıcı insanlar da nasıl yapsak da biz de sebeplensek derken ortaya kalemler, 900'lü hatlar çıkıverdi. İşte Expert bu soruna (!??) bilgisayar kullanarak çözüm getirmeye çalışmış. Şimdilik sadece ABD, Kanada, İngiltere, İspanya, İrlanda, Avustralya ve Almanya'daki özgün lotoları desteklese de, bu yazılımı Türkiye'deki sayısal loto için de kullanılamaz yapmıyor. Yani kullanılabilir anlamına geliyor galiba. Kullanımı oldukça kolay olan bu yazılımı loto ile ciddi anlamda uğraşanlara tavsiye ederken, yazıma burada son vermek istiyorum. En derin uykularım la...



Loto oynarken size yardımcı olacak bu programın ne kadar başarılı olacağı meçhul Şans mı, istatistik mi? madan hemen her seviyeden kullanıcıya hitap ediyor olmaları. Eh Raks New Media'da oldukça güzel bir iş yaparak bu şirketin ürünlerini Türk kullanıcısının beğenisine sundu. Ama gönül isterdi ki bu ürünler

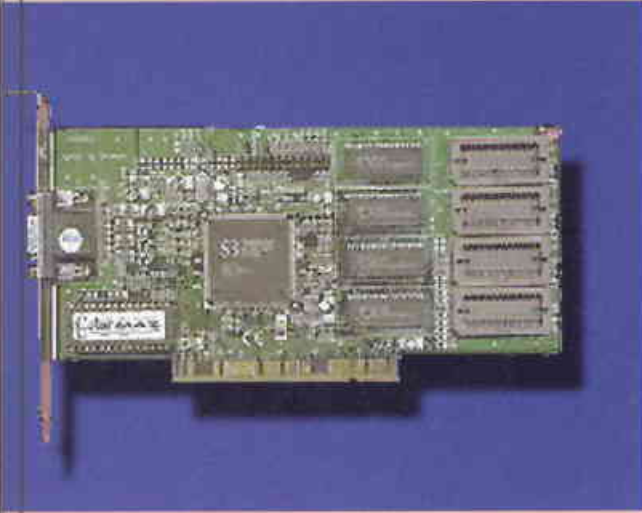
Sistem Gereksinimi	: 386 DX, Win3.1/95
Fiyatı	:
Bilgi İçin	: Raks New Media (0212) 273 27 91

# COLORMAX VP-375

**C**olor Max VP-375 S3 Virge/DX 375 yongasetli 2D/3D grafik ve 64 bit video işlemcili bir PCI ekran kartı. Kartın üzerinde 4MB Ram var ve

1600x1200 çözünürlükte 256 renkte çalışabilmekte. Direct X standartlarını desteklediği gibi 2D/3D standartlarını da destekliyor. Ayrıca bu kart Vesa DPMS, PS/2 monitörler, EGA ve VGA standartlarına uygun. Color Max VP-375 in ideal çözünürlüğü 64k renkte 1280x1024 dir. Çıkabildiği maksimum frekansı ise 120 hz. Color Max VP-375 renk filtremeleri, perspektif düzeltmeleri, gölgelemeler ( Gourant/flat shading effects), gizlenmiş 3 boyutlu bir görüntüyü ortaya çıkartan Z tamponlama, renk filtremeleri yapabiliyor ve plug and play olmasından dolayı win-

dows'a tanıtılması da gayet kolay. Bu kartı test ettiğimizde Mpeg, Quicktime ve Dat ları tam ekran olarak seyredebildik. Bu görüntüleri oynatmada herhangi bir kayma veya ekran donması gözlenemedi. Ayrıca resimleri gerçek renklerde ve yüksek çözünürlükte görebildik. Color Max VP-375 'e genell olarak bakıldığında onun ortalama bir kart olduğunu söyleyebiliriz. Neticede test merkezi olarak bu kartın daha çok temel multimedia gereksinimlerini karşılamak için olduğunu söyleyebiliriz.



COLORMAX VP-375	Pasifik	Bilgisayar	21\$
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★★★★★		
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★★☆☆☆		
TEKNOLOJİ:	★★★★★★★☆☆☆		
BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65			

# COLORMAX VA-740

**C**OLORMAX VA-740 yüksek performanslı 2d/3d Intel 740 grafik hızlandırıcısı olan bir AGP ekran kartı. Üzerinde 8MB SGRAM'ı var ve maksimum 1600x1200 çözünürlüğünde çalışabilmekte. COLORMAX VA-740 un ideal çözünürlüğü ise 16 bit renkte 1024x768 dir ve çıkabildiği maksimum frekansı ise 85hz dir. Bu kart tak çalıştır monitörlerle uyumludur (DDC-2B) ve 2D/3D standartlarına tam olarak desteklemektedir. Mip Mapping, Fogging, Alpha Blending ve Z-Buffering yapabiliyor ve plug and play olmasından dolayı windows'a tanıtılması da gayet kolay. COLORMAX VA-740 DirectX, GDI ve OpenGL uyumlu ve Win95, Win98 ve WinNT işletim sistemlerinde çalışıyor. Bu kartın

genell performansına bakacak olursak multimedia uygulamalarında gayet güzel sonuçlar verdiğini söyleyebiliriz. Özellikle video CD lerinde ve oyunlarda iyi bir performans yakalayabildik. Bu kartın 4mb'lık Color Max VP-375 arasındaki fark ise görüntü yakalama hızının, performansının ve zoom özelliği daha iyi olmasıdır. Neticede biz bu kartı iyi bir performans yakalamak isteyen herkese tavsiye ederiz.



COLORMAX VA-740	Pasifik	Bilgisayar	43\$
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★★★★★		
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★★☆☆☆		
TEKNOLOJİ:	★★★★★★★☆☆☆		
BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65			

# COLORMAX VOODOO 2 EKKRAN KARTI

**3**D oyun teknolojisindeki gelişmeleri düzenli olarak takip edenler, son bir senedir piyasaya çıkan bütün üç boyutlu oyunların 3D hızlandırıcı kartlara tam destek verdiklerini biliyorlar. Eğer üç boyutlu oyunlardan hoşlanıyorsanız, ister istemez bu kartlardan bir tane edinmek zorundasınız. Üç boyutlu aksiyon oyunlarından hoşlanmasanız bile 3D hızlandırıcısız bir hayat sizin için çok zor olacaktır, çoğu macera ve FRP oyunları dahil olmak üzere birçok türden oyun şöyle veya böyle 3D hızlandırıcılardan faydalanıyor. Bizim tahminimize göre önümüzdeki bir buçuk sene içinde 3D hızlandırıcı kullanan oyunların piyasadaki oranı %90'ı geçecek. Bu durumda, sizi ilgilendiren soru şu: Madem bu kartları almaya elimiz mahkum, hangisini alalım?

Piyasada 3Dfx'in Voodoo 2 çipsetini kullanan birçok kart var. Bunların arasında performans açısından o kadar düşük farklılıklar var ki, herhangi birisinin daha iyi veya daha kötü olduğunu söylemek imkansızlaşıyor. Sonuçta hepsinin kalbinde itici güç olarak Voodoo 2 var. Bu kartların aralarındaki farklar daha çok üzerinde ne kadar bellek bulunduğuna, kullanılan bellek yongalarının hızına ve kartın genel mimarisine dayalı olarak belirginleşiyor. Bu ay incelediğimiz ColorMAX Voodoo 2 hızlandırıcı ekran kartı ise pek fazla adı duyulmamış bir firmanın ürünü olduğu halde (Voodoo 2'nin orijinal sitesinde adı geçmiyor) çoğu yönden rakiplerini aratmıyor. Üzerinde 12 MB bellek bulunan ColorMAX Voodoo 2 ekran kartının kurulumu sırasında hiçbir sorunla karşılaşmadık. Ama kartla beraber gelen Glide sürücülerini güncel olmadığından, LEVEL CD'sinden güncel olan sürücülerini yükleyip sorunsuz bir kurulum sağlandı. ColorMAX Voodoo 2, denediğimiz bütün 3D oyunlarda sorunsuz bir biçimde ça-

lıştı. 4 MB'ı texture (kaplama) için kullanılan 12 MB'lık belleğin izin verdiği maksimum çözünürlük olan 800-600 çözünürlükte Quake 2, Forsaken gibi 3D kartların test edilmesinde kullanılan oyunlarda hiç sorun çıkartmadan çalışırken, Heretic 2, Return to Kronodor gibi yeni oyunlarda da oldukça tatmin edici bir şekilde çalıştığını gördük. Test için kullandığımız bilgisayarın

## TEKNİK ÖZELLİKLER :

- Open GL, Glide, Direct 3D desteği
- Max. 800-600 çözünürlük
- 8 MB/12 MB yüksek hızlı EDO RAM (25 ns)
- Bi-linear ve tri-linear texture filtreleme
- LOD MIP Mapping
- Piksel başına birden çok kaplama
- Perspektif düzeltme
- 24-bit rendering



özellikleri şunlardı: Intel Pentium 200 MMX işlemci, 32 MB EDO RAM, 4 MB S3 Virge DX Ekran Kartı, 2,1 Quantum Fireball Harddisk. Bu sistemde çalıştırdığımız bütün 3D destekli oyunlar sorunsuzca çalıştı. Yine de saniyede gözüken kare sayısı, piyasada isim yapmış rakiplerinden çok az da olsa düşük çıktı. Ama bu farklılık o kadar düşük ki, normal bir kullanıcının farketmesi hemen olanaksız. Eğer 3D teknolojisine yetişmek istiyorsanız, oldukça makul fiyatı ve ortalamanın çok üzerindeki performansıyla ColorMAX Voodoo 2 ekran kartı sizin tercihiniz olabilir.

**Artılar:** Düşük fiyat, sorunsuz kurulum, bütün 3D oyunlar destekliyor

**Eksiler:** Kutudan hediye oyun çıkmıyor

## DÜZELTME

Geçen sayımızda tanıttığımız INCO 56600 Fax Modem'in K56Flex standardını desteklediğini yazmıştık. Kartın Türkiye temsilcisi olan Pasifik bilgisayardan kartın aslında V90 standardını desteklediğini belirten bir uyarı aldık. Bu yanlışlıktan dolayı sizlerden özür dileriz.

**COLORMAX VOODOO 2** Pasifik Bilgisayar **110\$**

KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★★
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★★
TEKNOLOJİ:	★★★★★★★
BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65	





# Playstation'da Bir İlk:

## KK

Knockout Kings (KK), Playstation için çıkmış ilk boks oyunu olma özelliğine sahip olmasına rağmen, bilgisayar ve video oyunları arasında gördüğümüz en başarılı boks uyarlaması olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Yine de biraz daha geliştirilmeye ihtiyacı varmış gibi görünüyor. Bakalım, nasıl?

KK'nin hiç bir geliştirmeye ihtiyacı olmayan, dört dörtlük bir yönü gerçeklere bağlı kalması. Oyunda hafif, orta ve ağır siklet olmak üzere, gelmiş geçmiş en iyi 38 boksöre yer verilmiş. Bunlar arasında Muhammed Ali, Oscar De La Hoya, Ray Leonard gibi onlarca yer alıyor. Bundan da ötesi, tasarımcılar oyuna, meşhur Caesar's Palace ve Madison Square Garden gibi gerçek mekanlar eklemişler.

### Bir Kahraman Yaratın

Oyunda seçebileceğiniz 3 oyun modu var. "Exhibition" modunda favori boksörünüzü seçip olaya kâfadan dalıyorsunuz. "Slugfest" adı verilen bir başkasında 2 adet boksör alıp bunları daha çok "arcade" mantığı dediğimiz abartılı bir dövüşe sokuyorsunuz. Üçüncü ve son oyun şeklinin adı ise "Career mode". Bunu seçerseniz kendi boksörünüzü sıfırdan yaratıktan sonra listelerde yükseltmek üzere elinizden geleni yapıyorsunuz. Kariyer modunda aldatmeniz gereken toplam 30 boksör var. Her maçtan önce bir antrenman stiline karar veriyorsunuz. Kum torbasıyla çalışsanız boksörünüzün gücü artıyor. "Speed bag" denen daha küçük ve hızlı aletle çalışsanız bu sefer oyuncunuz hız kazanacak.

tır. İşin tek kötü yanı, antrenman boyunca neredeyse 1 dakika, hiçbirşey yapmadan bunu seyretmek zorunda kalacak olmanız.

Görsel olarak, KK basit ama etkili görünüyor. Boksörler 3D poligonlardan oluşuyor ama bunlar diğer oyunlardan alıştığımız aptal kutu adamlara benzemiyor. Hepsinin de smooth, gerçekçi vücutları var. Omuz ve dirsek eklemleri

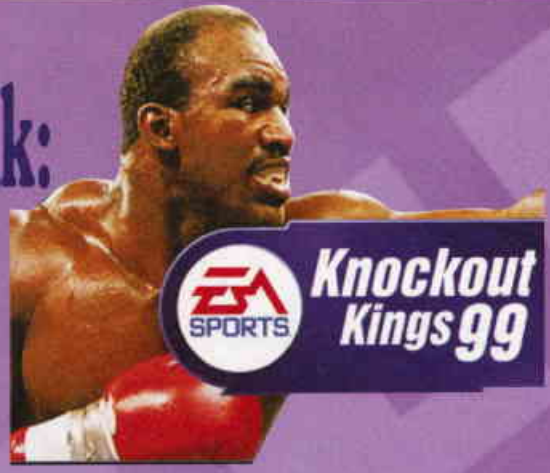


yine başka 3D oyunlardan alıştığımız gibi abuk subuk hareket etmiyor.

Yumrukların ve diğer vuruşların animasyonları ve ayak oyunları harika görünüyor. Bu bölümle ilgili olarak tek can sıkıcı şey, seyircilerin dönmuş bir kare görüntüden ibaret olmaları. Öte yandan seyircilerin tezahüratı ve kalabalığın çıkardığı sesler yeterince gerçekçilik katıyor.

### Ünlü Seslere Kulak Verin

Ses efektlerinin geri kalanı da başarıyla kotarılmış. Yumruk sesi, hakemin yorumları ve boksörlerin inlemeleri epey gerçekçi. KK'deki sesle ilgili en muhteşem ayrıntı ise, ABD'nin meşhur boks yorumcularından iki tanesi olan Al Albert ve Sean O'Grady'nin oyun boyunca



yaptıkları yorumları dinleyebiliyor olmamız. KK'nin yaratıcıları yine boks camiasının, Atlantik'in öte tarafındaki meşhur simaları arasındaki maçı anonsçusu Jimmy Lennon ve hakem Mills Lane'in seslerinden yararlanmışlar. Bu da ayrıca güzelliğe güzellik katmış.

İlk başta oyunun kontrolleri size biraz garip ve alışması zor gelecek çünkü değişik yumrukların animasyonları değişik sürelerde tamamlanıyor ve zamanlama konusunda biraz çalışmanız gerekiyor. Ama bir kere boksörlerin ringde nasıl hareket ettiğini kavradıktan sonra sorun kalmayacak. Oyunun 3 ayrı kontrol konfigürasyonuna izin veriyor olması, size uygun bir stil seçmekte yardımcı olacak.

### Sahip Olunası Bir Oyun

Sonuç olarak Knockout Kings, boks sporunun şimdiye kadar bir oyunda yapılmış en iyi simülasyonu. Yine de gerçek boksun küçük nüanslarından bazılarını bu oyunda da bulamayacaksınız. Tabii bu eksikleri gerçek bir boks fanatüğinden başkası farketmeyecek. Stradan kavga dövüş meraklısı olan sizler fazlasıyla eğleneceksiniz bunu garanti edebilirim. Umarım Electronic Arts bu yeni başladığı boks simülatörünü de diğer spor oyunlarında yaptığı gibi, her versiyonda biraz daha gelişen bir seriye dönüştürebilir.



### Knockout Kings 99 Electronic Arts / Spor / 1 CD

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğil	popular@i.am
SİSTEM	: Playstation	GRAFIK
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK
Memory Blok	: 1	ATMOSFER
		OYNANABİLİRLİK

Dual Shock ve Analog Joystick Desteği

GENEL  
PUAN  
8

# Bir Playstation Klasığı Daha

Tabii ya, Playstation sahiplerinin kafası kel değil ki. Neden PC'ciler Fifa 99 oynarken, onlar bu zevkten mahrum kalsınlar? Electronic Arts'ın şimdi de Fifa 99'un Playstation versiyonu ile yeniden karşımızda.

Uzun zamandır bilgisayar oyunlarıyla içiçeyim, ama Electronic Arts'ın 96-99 serisi kadar istikrarlı ve başarılı bir oyun serisi daha görmedim. Her alandan spor dallarını bir çatı altında toplayan serinin belkemiğini oluşturan oyun ise Fifa'dır. Uzun zaman değil, 1 yıl kadar önce Fifa 98 ile yaşadığımız yeşil sahalarda top koşturma zevkini yeni yıla girerken Fifa 99'la yeniden yaşayacağız gibi gözüküyor. Fifa 99, atası Fifa 98'in (ve World Cup 98'in) taşıdığı bütün iyi özellikleri bünyesinde barındırıyor, ve üstüne birçok güzellik katarak önümüze sunuyor.

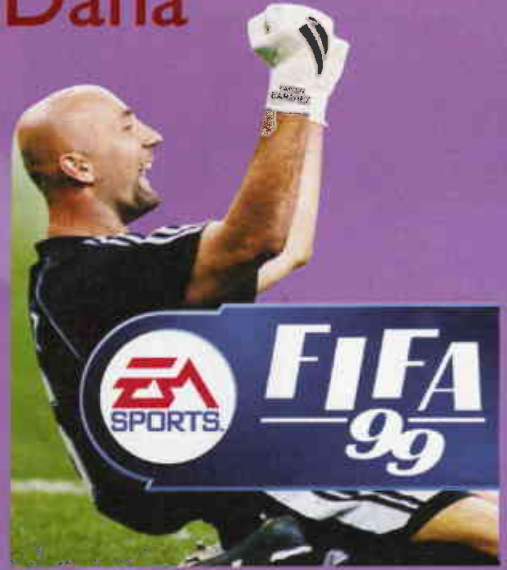
Öncelikle, Fifa 99 kesinlikle Fifa 98 kadar kolay bir oyun değil. Kaleciler çaprazdan gelen her şutu diğer futbol oyunlarındaki gibi içeriye almıyor. Ama esas sorun, kaleciye ulaşabilmek. Aynen PC versiyonunda olduğu gibi, Playstation versiyonunda da rakip oyunculara çalım atmak bir hayli zor, özellikle PROFESSIONAL veya daha üzeri bir seviyede oynuyorsanız... Bunun haricinde grafiklerdeki değişimler dikkatinizi çekecektir. Tabii çekmeyebilir de, oyunu biraz oynadıktan sonra "Tamam de biz bu grafikleri daha önce World Cup 98'de de görmemiş miydik?" diyebilirsiniz. Ama iki üç saat Fifa 99 oynadıktan sonra alın elinize World Cup 98

tamamen mükemmel bir hale getirmişler.

## Grafikler de daha hoşlaşmış sanki...

Fifa 99'da yapabildiğiniz özel hareketler World Cup 98'de alıştıklarınızın hemen hemen aynısı. Sadece birkaç zamanlama farkı var ve herhangi bir çalım hareketi sırasında zamanlamayı yanlış yaparsanız, hakem büyük ihtimalle faul çalacaktır. Sakatlanan futbolcular ise sahada sürünerek hareket ediyorlar, ama sizi "beni oyundan al hoca" diye uyarıyorlar. Böylece hangi futbolcunun sakatlandığını direk olarak ekranda göremiyorsunuz ama takım listesine girip sakat oyuncuyu oyundan alabilirsiniz.

Maçların anlatımı sanırım İngiltere liglerinde oldukça ünlü olan dörtlü spiker seti tarafından yapılıyor. Bunlardan Gary Lineker'i zaten tanıyorsunuz. Diğerleri ise John Motson, Mark Lawrenson ve Chris Waddle üçlemesinden oluşan bu spikerlerin maç sırasında olanlara ve farklı gelişmelere gösterdikleri tepkiler kayda değer derecede güzel. Oyun içi ses efektlerine de diyecem yok doğrusu, seyircilerin seslerinden, maç içindeki diğer seslere kadar her ses oldukça kaliteli olarak yapılmış. Menü ve demo müzikleri ise son iki yıldır Fifa serilerinde alıştığımız üzere ünlü grupların şar-



kılarından oluşuyor. Özellikle intro sırasında çalan Fatboy Slim'in şarkısını ünlü müzik kanallarında duymaya kendinizi hazırlarsanız iyi olur.



## Bize yine parasal bir çıkma gözüküyor...

Fifa 99 yine atalarının üzerinde bir gelişme sağlıyor. World Cup 98'den sonra seriyi daha nasıl geliştirebileceklerini merak etmişim, ama programcılar ve grafikerler çok iyi bir iş çıkartmışlar. World Cup 98 veya Fifa 98 sahibi iseniz belki de vereceğiniz paraya değmeyeceğini düşüneceksiniz, ama Fifa 99'un 200'den fazla takımın güncel kadrolarıyla bünyesine aldığı, grafiklerde ve oynanabilirlikte gözle görülür bir gelişme olduğunu gözönüne aldığınızda, hepimizin uçarak Fifa 99 satan mağazalara gideceğinden eminim.



CD'sini ve oynamaya çalışın. Şok olacağınıza eminim. Fifa 99'dan sonra World Cup 98 yavaş, eskimiş ve birçok yönden geri kalmış gibi görünecektir. Electronic Arts'ta çalışan Fifa programcılarını tebrik etmek lazım. Oldukça zor bir iş başarıp oldukça güzel olan bir oyunu

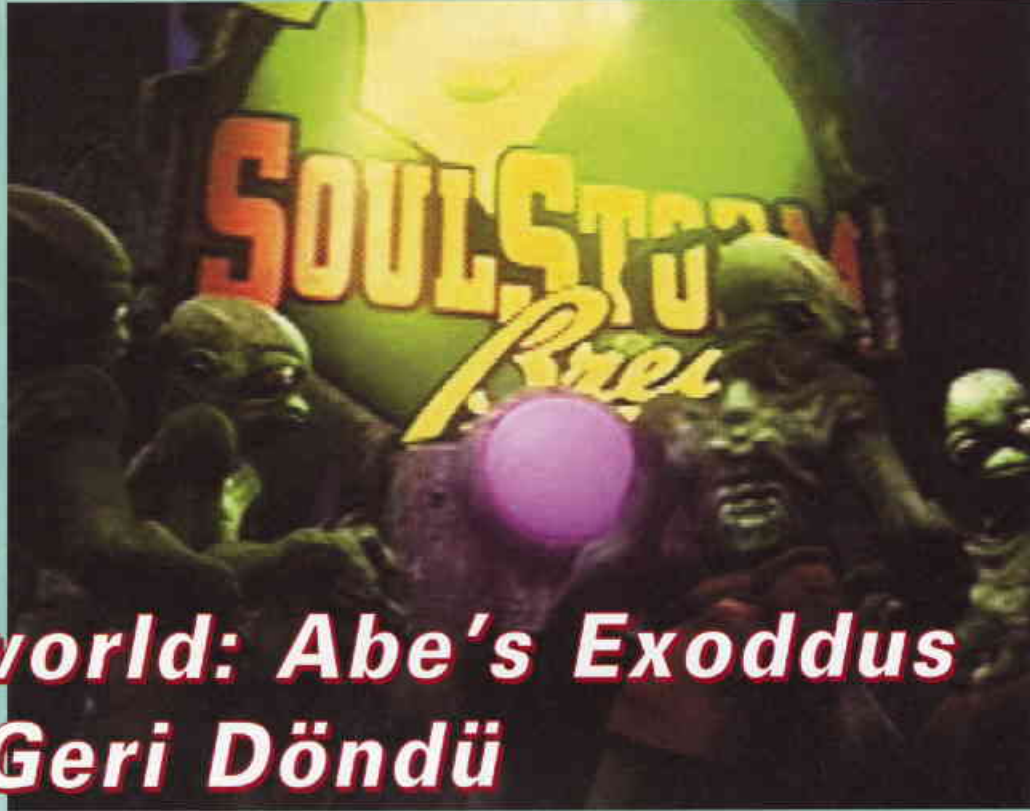
**FIFA 99** Electronic Arts / Spor / 1 CD

YAZAR : Sinan Akkol  
SİSTEM : Playstation  
Oyuncu sayısı : 1-8  
Memory Blok : 1

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

Dual Shock Desteği

GENEL  
10  
PUAN



## Oddworld: Abe's Exoddus Abe Geri Döndü

**E**ğer Oddworld Inhabitants'ın ilk oyunları olan Abe's Oddysee'yi çok ciddiye alarak, tadına vararak oynamadıysanız, serinin bu ikinci oyunu olan Abe's Exoddus'la aralarında pek bir fark yokmuş yanılışına kapılacaksınız, ilk bakışta. Her ne kadar Exoddus'un oynanabilirliği önceki üzerine yapılmış güzelleştirmelerden ibaret görünse de, sonuçta zaten ilk hali dahi mükemmem bir konseptten bahsediyoruz.

Abe's Oddysee'nin en muhteşem özelliği "gamespeak" adı verilen yeni teknoloji idi. Bu teknik sayesinde oyundaki her karakter kendine has sesler çıkararak iletişim kurabiliyordu. Serinin bu ikinci ayağında da "gamespeak" iyice geliştirilerek oyunda yerini almış. Oddworld dünyasında yeni olanlar, hiç bir silah kullanmadan oyunda ne yapacağını şaşıraderseniz, "gamespeak"e alışkın olanlar ortalığı patlatmaya çalışmak yerine oyundaki yaratıklarla iletişim kurarak fersah

fersah yol katedecekler. Video oyunlarının klasik "önce ateş et, sonra sor" mantığı, yerini çok daha zeki bir yönleme bırakıyor. Siz de değişecek ve yeni eğilimlere ayak uyduracaksınız. Yoksa hayatta kalma şansınız yokmuş gibi görünüyor, benim küçük zombilerim.

Bir Mudokon'u Tokatlamak  
Herneyse bu oyunda "gamespeak" biraz daha geliştirilmiş. İlk oyundaki basit "Merhaba - Beni Takip Et" falan gibi komutların yerini çok daha karmaşıklaştırmış. Artık Mudokonlar sinirlenebiliyor, deliriyor ya da tuhaf karakter özellikleri gösterebiliyor. Bu kez siz, yeni komutları kullanarak nabza göre şerbet vererek onları sakinleştirecek, sistematik olarak sorguya çekeceksiniz ve istediğinizi alacaksınız. Eskiden dostça bir geçirme ya da gaz çıkarma sesi bile, ırkdaşınız olan Mudokonların sempatisini kazanmanıza yetiyordu. Oysa artık özür dileme ya da söz dinlemeyen bir Mudokonu tokatlama şansına sahipsiniz. Ne harika değil mi?!

Oddysee'de olduğu gibi Exoddus'ta da kurtarmanız gereken sürüyle zavallı Mudokon var. Hatırlarsanız ilk oyunu bitirseniz dahi, yeterli sayıda Mudokon kurtaramamışsanız, televizyon karşısında harcadığınız bütün saatleriniz ziyan oluyor ve oyunun sonunda ölüyordunuz. Bu kez işiniz daha zor, çünkü karşınızda kurtarılmayı bekleyen ama bu konuda size pek de yardımcı olmayan sarhoş, kör ya da





aksi Mudokonlar da var. Sinirlendiklerinde kırmızı, hastalandıklarında ise giderek sararan yeşil tonlara bürünen bu aptal ırkdaşlarınızı kurtarmak için Şaman Mudokonları bulup onlardan ilaç falan toplamanız gerekecek. Öfkeli tipler ise alttan alınarak, özür dilenerek ya da sırtlarına dostça vurularak sakinleştiriliyor. Eğer körlere konuşarak yürüyecekleri yolu tam olarak tarif etmezseniz zavallılar deliklerden aşağıya düşüyorlar; ya da çeşit çeşit tuzaklara kapılarak yok oluyorlar. İlk oyunda adamları tek tek topluyordunuz. Bu kez "hadi bakalım gelin hepiniz" tipi laflar ederek Mudokonları gruplar halinde yönlendirebiliyorsunuz.

Oyunumuzda yapılan yeniliklerin en güzeli tabii ki "gamespeak" değil. Tasarımcılar, oyunu istediğimiz noktada save etme olanağı getirmişler ve bizi bir ton zahmetten kurtarmışlar. Bu iyi olmuş zira Abe's Exoddus sadece zor bir oyun değil, aynı zamanda bir sürü şeyi tekrar tekrar yapmak zorunda kaldığımız ve hayatı (ne hayat ama) yaşayarak zor yoldan öğrendiğimiz bir oyun. Artık oyunun istediğimiz yerinde istediğimiz kadar "quick save" yapabiliyoruz. Playstation'ımızı kapatıp, aslında çok daha muhteşem bir yer olan gerçek dünyaya dönmek istediğimizde tek yapmamız gereken şey ise, oyunu "quicksave" etmek yerine memory kartımıza kaydetmek. (Quicksave, hafızaya kaydediyor, dolayısıyla makinanızı kapadığınızda bilgiler uçuyor, süprriizi!)

Eski Dostlar, Yeni Düşmanlar Grafiklere gelince, Abe's Exoddus, orijinal oyundaki iki boyutlu mantığın aynısı koruyor hatta bu kez daha ziyade, sizlere daha önce tanıttığım "Heart of Darkness"i andırıyor diyebilirim. Bu kez grafikler daha harika görünüyor. Bölüm tasarımları daha çok sayıda çeşitlilik ve güzellik içeriyor. İlk oyundaki,



episodlar arasında kullanılan 3D videolardan Exoddus'ta da bol kepçe var. Hem de ilk oyundaki kadar muhteşem, eğlendirici ve şaşırtıcı. Bunlara ek olarak, bu kez oyunumuz daha uzun sürüyor ve mekanlar dehşet verici büyüklükte. Bir kez daha, ölmüş Mudokonların ruhlarını kurtaracak, geçen oyundan tanıdığımız (ama bu kez daha tehlikeli) Sliq ve Scrab'larla dövüşecek ve yeni bir set ölümcül düşmanla tanışacağız (Fleeche'ler gibi). Tabii, madenlerin içinde küçük vagonlara binmiş olarak dolaşmak ve daha bir dolu yenilik de cabası. Oyunumuz, sesler açısından da yenilmez görünüyor. Tüm karakterlerin konuşmaları (bilinmedik lisanlarda konuşuyor olsalar bile) çok etkileyici. Efektlerin ne kadar muhteşem olduğunu anlayabilmemiz içinse, gerçekten de oyunu oynamak ve bir mayın tarafından havaya uçurulmak zorunda olduğunuzu bilseniz iyi olur.

Abe's Exodus, aynı zamanda iki oyunculu bir modu da destekliyor. Aslında oyun matığı tek oyuncuya göre kurulmuş bile olsa, iki kişilik yardımlaşma modunun da kendi cazibesi var doğrusu. Arkadaşınız ve siz, Abe'e sırayla yardım ediyorsunuz. Biri öldüğünde, kaldığı yerden diğer oyuncu devam ediyor falan. Her ne kadar eğlenceli olsa da, partnerinizin oynamasını beklemek yerine, bencilce bu oyunu kendinize saklamanız ve her zamanki anti-sosyal tadların peşinde koşmanız pek tabii ki siz zombiler için daha

uygun olacaktır. Bu satırların sadık okurlarının, geri dönülmez noktayı çoktan geçtiklerini her geçen gün kendileri de ufak ufak fark ediyorlardır, eminim. İnsan ırkının yüzkararaları sizi.

### Koşunuza Alınız.

Netice olarak, Abe's Exoddus, bir oyunun orijinal konseptinden bir şey kaybetmeden, ruhunu koruyarak nasıl da geliştirilebileceğinin harikulade bir örneği olarak karşımızda duruyor. İlk oyunu sevdiyseniz bunu daha çok seveceksiniz. Eğer hiç oynamadıysanız Exoddus'tan başlayabilirsiniz. Oddysee'den nefret ettiyseniz de, muhtemelen oyunu istediğiniz sıklıkta save edemiyor olmanızdır, bu kez o iş de halledilmiş durumda. Herneyse, karşımızda hepiniz aynı ayrı koşarak gidip almanızda bir sakınca görmeyeceğim bir oyun duruyor. Hadi bakalım.

### Abe's Exoddus GT Interactive / Action / 1 CD

YAZAR : Çağdaş Koçyiğit  
SİSTEM : Playstation  
Oyuncu sayısı : 1-2  
Memory Blok : 1

E-mail: popular@i.am

GRAFIK : ★★★★★★★★  
SES/MUZIK : ★★★★★★★★  
ATMOSFER : ★★★★★★★★  
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

Analog ve Dual Sock Desteği

GENEL  
9  
PUAN



# Parasite Eve, Gerçekten O Kadar İyi mi?



**P**arasite Eve, insan ırkının dünya üzerindeki varlığının sürüp sürmeyeceğinin sorgulandığı şiddet ve terör dolu 6 günün hikayesini anlatıyor. Manhattan'daki bir opera gecesinde, bir kadının içindeki gizli güçlerin dehşet verici bir şekilde ortaya çıkması ve başka bir kadının da kaderin oyunu olarak bu güçlere karşı dayanıklılığının anlaşılmasıyla açılıyor oyunumuz. Dehşet verici kadın, yani Eve, insan hücrelerindeki en kritik öğelerden biri olan mitokondriyi etkisi altına alarak çok fazla enerji yaymasını ve insanların kendi kendilerine alev alıp yanmalarını sağlıyor. Eve (Frenkçe Havva demek) aynı şekilde canlıların değişime uğrayarak canavarlaşmasına ya da eriyip yok olmasına yol açabiliyor. Bütün bunların karşısında duran genç ve güzel kadın ise New York polisine yeni katılmış olan Aya'dan başkası değil. Biz oyunda giderek insanlığın kaderini ellerinde tuttuğunu anlayan Aya'yı canlandırıyoruz.

Square Soft'un efsanevi Final

Fantasy 7'den sonra çıkardığı en büyük hiti olan Parasite Eve (PE), yüksek düzeyde prodüksiyon maliyetleri ve gerçekten sürükleyici bir senaryo içeriyor. Square Soft'un tabiriyle, karşımızda yeni bir "Cinematic RPG" duruyor. PE'nin mekanikleri, klasik Role Playing öğeleriyle aksiyon ve korkuyu bir potada eriterek, karşımıza Final Fantasy 7 ve Resident 2'nin bir karışımını çıkarıyor. PE, ilk bakışta her iki oyunun da en iyi yönlerini almış ve zayıflıklarından arınmış görünüyor. Bakalım gerçekten de öyle mi?

## Çeşit Çeşit Mahlukat

İddiaları doğrularcasına, PE oldukça şık, gaza getirci ve güzel görünüyor, aynı iyi bir film gibi. Oyunun senaryosu, New York'un 3D Render edilmiş (ama sabit) mekanlarında geçiyor. İster karlı bir gecede Central Park'ta kötülüğün peşinde koşun, ister kanalizasyon

tünellerinde mutasyona uğramış timsahlarla dövüşün, PE son derece gerçekçi bir atmosfer yaratıyor. Arkaplan grafikleri o kadar güzel ki, kendinizi çoğu kez macerayı unuttuğunuz bir şekilde, hayranlıkla etraftaki eşyaları seyrederken bulacaksınız. Genç ve baştan çıkarıcı polis dedektifi Aya olarak siz, doğru yolu çoğu kere değişime uğrayıp tiksindirici ve korkunç bir hal almış tehlikeli hayvanların arasından dövüşerek bulacaksınız. Arada bir karşınıza çıkan "Boss" yaratıkların arasında üç başlı bir canavara dönüşen masum bir köpekten tutun da, devleşmiş bir istakozu kadar uzanan bir seri mahlukat var.

Oyunumuzda ayrıca, 3D Render edilmiş nefis animasyonlar var. Öykümüz geliştikçe, sık sık karşımıza çıkan bu videoların herbiri neredeyse birer başyapıt. Bu videoların arasında panoramik New York manzaraları, sokakların arasında uçan jetler, metamorfoza uğrayan yaratıklar ve daha bir dolu harika görüntü yer alıyor.

Sesler sözkonusu olduğunda, maalesef PE birazcık sınıfta kalacak gibi görünüyor bize. Aynı Final Fantasy 7'deki gibi, oyunun kendi içinde hiç konuşma yok. Tasarımcıların 6 ay boyunca, New York'ta oyunun geçtiği yerlerde araştırma yaptıklarını öğrendiğimizde, nefis bir senaryo ve görsellik ortaya koymak için gösterilen bu çabadan seslerin de nasibini almış olmasını isterdik. Böylece, her ne kadar akıcı olsa da, sadece altyazılarla yetinmez, biraz seslendirme dinlemiş olurduk. Ayrıca, oyun Analog Joystick desteklediği halde, Dual Sock'un titreşim özelliğini kullanamıyor. Bu da bir eksi.

## Ortam Olayları

PE, daha güzel bir Soundtrack'e de sahip olabilirmiş gibi geliyor bize. Oyundaki müziğin çoğu havaya sokucu tekno melodilerden oluşuyor. Her ne kadar oyuna bir şeyler katsa da, teknonun yapısı gereği aklıda kalıcı yanı zayıf oluyor. Öte yandan, dövüş sekanslarında müzik



değişip daha gaza getirici bir hal alıyor. Oyunun çoğuna sessizlik hakim. Doğru kullanıldığında sessizliğin dramatik etkisi ve gerilime sağladığı katkılar tartışılmaz (bakınız Resident Evil 2), oysa PE'de sadece Aya'nın ayak seslerini duymak sınır bozucu oluyor. Neyse ki zemin değiştikçe ayak sesleri de değişerek gerçekçi atmosfere biraz olsun yardımcı bulunuyor. Sesle ilgili bir şey daha var: Aya oyun boyunca, tabancadan roketatara dek bir seri silah kullanıyor, ama ses efektleri bu silahlardaki değişimi pek fazla desteklemiyor doğrusu.

Final Fantasy 7'nin, PE'nin oyun mekanikleri üzerindeki etkisi görmezden gelinmeyecek kadar açık. Aya'yı oyunda bir Controller ya da Dual Shock benzeri bir Analog Joystick kullanarak kolayca idare edebiliyorsunuz. Kamera açısı sahneden sahneye değişiyor, bu yüzden de ekranlar değiştiğinde birçok kez kendinizi yeniden ayarlamamız gerekiyor. Neyse ki bu tüm 3D oyunların sorunu. Oyndaki kavgalar aynı Final Fantasy 7'de olduğu gibi nereden çıktığı belli olmadan birden bire vuku buluyor (tipik Role Playing mantığı). Ekran birden soluyor, kalp atışları duyuyorsunuz ve aniden kendinizi bir ya da daha çok rakiple karşı karşıya buluyorsunuz. PE, Aya yeni bir saldırı yapmak üzere reşarj olana dek onu ortalıkta koşturup saldırılardan kaçtırdığımız, kendine has bir dövüş sistemi kullanıyor. Sonuç olarak bu sekanslar, klasik bir RPG'den çok bir aksiyon oyunundaki gibi geçiyor. Bu bölümlerde rakiplerinizin atışlarından korunmak için çok hassas manevralar yapmazsanız sonunuz pek iyi olmuyor. Hiç kuşkusuz bu şekilde sunulan dövüş bölümleri, klasik Ja-

pon RPG'lerinin aptalca mantığından daha iyidir. Final Fantasy 7 bunun has bir örneğiydi. Öte yandan gelen istihbarata göre Final Fantasy 8'in dövüş bölümleri de PE'ninkine benzer bir takım zevkli mekanikler üzerine inşa ediliyormuş, bilginiz olsun.

### Kimse Rol Yapmıyor

Oyunda seviye atladıkça (Role Playing geleneği), hem özellikleriniz güçleniyor hem de FRP'lerdeki büyü-sihir mantığına uygun olarak "Parasite Energy" denilen insanüstü özelliğinizden aldığınız süper güçler artıyor. Bu konsept çok iyi düşünülmüş. Parasite Energy, kavga sırasında şarj oluyor, böylece tekrar tekrar kullanabiliyorsunuz, ama güçlerinizi ne kadar sık kullanırsanız, o kadar yavaş dolduğunu da bilin. Her ne kadar günümüz New York'unda pek rastlanmayacak bir şey olsa da, Aya, ortalıktaki kutuların, dolapların, çekmecelerin içinde sürekli yeni silahlar, cephaneler ve bonuslar buluyor. Her silahın şekli, hızı, etkisi ve menzili farklı tutulmuş. Daha da ötesi, bazı silahların özel yetenekleri

var. Örneğin asit etkisi olan bir silahla atılan mermiler düşmanınızı yaraladıktan sonra, düzenli olarak Hit Point'ini azaltarak ölümünü hızlandırıyor. Oyunun en güzel özelliklerinden biri ise silahlarınıza ve zırhlarınıza ince ayar yaparak özelliklerini birbirine taşıyabilmeniz. Böylelikle, isteğe uygun olarak tamamen "Custom" alet edevata sahip oluyorsunuz.

Filmler çoğu kere uzun sürmez. Kendine has sinematik sekanslarıyla ve senaryosuyla bir filmi andıran PE de bir istisna değil. Oyunu baştan sona bitirmemiz 15 saatten daha az

bir zaman alacak. Eğer çok iyiyse, bunu 10 saat yapın. Yine de sağlıklı bir insanın günde bir-bir buçuk saatten fazla

se Item		Bonus Point	
Aya	LEVEL	1	OFFENSE
	LEVEL	1	DEFENSE
	LEVEL	1	PERENERGY
	LEVEL	1	STATUSRECOVER
	LEVEL	1	ACTIVE TIME
	LEVEL	1	ITEM CAPACITY



video oyunu oynamayacağını düşünürseniz, PE'nin en az 2 hafta dayanacağını söylemek çok da yanlış olmaz. Öte yandan oyunu bir kere bitirdikten sonra, yeni silah ve alet edevat ve de mekanlarla dolu bir bonus versiyonu da serbest bırakmış oluyorsunuz. Bir süre de onunla oyalanmak güzel olabilir. Oyunun harika senaryosundan fazla bahsetmedim, çünkü kendiniz oynayarak yaşadığınızda, karşılaşacağınız sürprizlerden olmanızı istemedim.

### Hastaları Alsın

Güzel kızları, deşetli yaratıkları, Role Playing'i ve heyecanı sevenler bu oyunu deneyebilirler. İngilizcesi henüz çıkmışken ve çok da popülerken.

### Parasite Eve Square Soft/Actinon/ RPG

YAZAR	: Çadaş Koçyiğit	e-posta: popular@lam
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK
Oyuncu sayısı	: 1	SES/MÜZİK
Memory Blok	: 1	ATMOSFER
		OYNANABİLİRLİK

Analog Desteği:



# Playstation HİLEKAR

**Aradan üç ay geçti, ama siz aynı oyunun aynı bölümünde takılıp kaldınız. Çıldırarak üzeresiniz. Ne yapacaksınız? Tabii ki Level editörlerinin sizler için derlediği hilelere başvuracaksınız.**

## Colony Wars: Vengeance

Oyunda Password ekranına girin ve oradan "Blizzard" şifresini yazın. Bu hile sınırsız ikincil silah cephaneleri, bölüm seçme, tüm gemiler, bol para ve daha pek çok şeyi harekete geçiriyor.

## Cool Boarders 3

Aşağıdakileri Tournament modu için isim olarak girin:  
**WONITALL:** Tüm pistler  
**OPEN\_EM:** Tüm yarışçılar

## Darkstalkers 3

Bu oyundaki gizli karakterlere ulaşabilmek için aşağıda verilen kodları uygulayın:

### SHADOW (ERKEK):

Karakter seçim ekranında "?" şikkını aydınlatın, sonra beş defa Select tuşuna, ardında herhangi bir tuşa basın.

### SHADOW (KADIN):

Karakter seçim ekranında "?" şikkını aydınlatın, sonra yedi defa Select tuşuna, ardında herhangi bir tuşa basın.

### OBORO (SHIN BISHAMON):

Karakter seçim ekranında "Bishamon" şikkını aydınlatın, sonra Select tuşuna basılı tutarak herhangi bir tuşa basın.

## Moto Racer 2

Bu oyunda aşağıdaki hileleri uygulayabilirsiniz:

**BONUS PIST:** Açılış ekranındayken sırasıyla R1, R2, yukarı, sol, üçgen tuşlarına basın.

### TÜM PİSTLER:

İsim olarak "CDNALS!" girin, oyun size tekrar isim sorduğunda ise başka bir isim girin.

### MİNİ-MOTORLAR:

İsim olarak "CTEKOP" girin, oyun size tekrar isim sorduğunda ise başka bir isim girin.

### TERSİNE PİSTLER:

İsim olarak "CESREVER" girin, oyun size tekrar isim sorduğunda ise başka bir isim girin.

## Pool Hustler

Burada gizli bir oyun mevcut, yarı bılardo, yarı bowling karışımı neşeli bir şey, oynayabilmek için ise aşağıdaki yöntemi deneyin. Açılış ekranındayken sırasıyla şu tuşları girin,

yukarı, yukarı, aşağı, üçgen, üçgen, X, X, sol, sağ, kare, O. Ana menüye girdiğinizde seçeneklere Bowliard adlı yeni bir şikkın eklendiğini göreceksiniz, bunu seçin ve oyuna başlayın.

## SCARS.

Burada verilen hileleri girebilmek için öncelikle Password menüsüne girin, sonra aşağıdakilerden istediklerinizi girerek belirtilen etkileri sağlayın.

**GLASSX** - Crystal Cup açılır.

**ROCKYY** - Diamond Cup açılır.

**ZDPEAK** - Zenith Cup açılır.

**XPERTS** - Challenge Mode açılır.

**RUNNER** - Cheetah model arabayı verir.

**DESERT** - Scorpion model arabayı verir.

**RATTLE** - Cobra model arabayı verir.

**MYSTER** - Panther model arabayı verir.

**ALLVID** - Tüm hileleri birden çalıştırır.

## Test Drive: Off-Road 2

Bu oyunda iki gizli araç mevcut, onlarla yarışabilmek için öncelikle Transmission menüsüne girin ve oradan uygun kodu Select tuşuna basılı tutarak girin.

**OKUL OTOBÜSÜ:** Select tuşuna basılı tutarak, L1, yukarı, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R2.

**DONDURMA KAMYONU:** Select tuşuna basılı tutarak, R2, L2, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R1.

## Twisted Metal 3

Burada verilen hileleri Password ekranından girmelisiniz. İlk iki hile gizli karakterlerle oynamanız sağlar, diğerleri ise bazı karakterler için kullanılan seviye kodlarıdır.

### GİZLİ KARAKTERLER:

**SWEET TOOTH:** O, O, L1, L1, Start

**MINION:** Yukarı, Start, aşağı, L1, Kare

### SEVİYE KODLARI:

#### CLUB KID:

D.C. - Select, R1, aşağı, X, sağ

**HANGAR 18** - Start, Start, Select, R2, X

**NORTH POLE** - Sağ, R1, L2, sağ, üçgen

**LONDON** - Select, yukarı, O, R1, yukarı

**TOKYO** - R1, L1, R1, üçgen, yukarı

**EGYPT** - X, yukarı, Select, L2, L1

**BLIMP** - L1, O, Start, üçgen, sol

### OUTLAW 3:

D.C. - Üçgen, Select, aşağı, O, L1

**NORTH POLE** - Start, O, sağ, yukarı, L2

**LONDON** - Yukarı, R2, üçgen, Select, R2

**TOKYO** - Sol, sağ, yukarı, O, X

**EGYPT** - L1, R2, X, sol, Start

**BLIMP** - O, sol, R1, yukarı, L2

### FIRESTARTER:

D.C. - Sol, R2, kare, L1, yukarı

**HANGAR 18** - L1, R2, X, sol, aşağı

**NORTH POLE** - O, R2, R1, R1, R2

**LONDON** - Select, R1, sağ, kare, Select

**TOKYO** - Start, R2, sağ, L2, Start

**EGYPT** - Aşağı, Select, X, üçgen, sol

**BLIMP** - L2, L2, sol, kare, R1

### AXEL:

D.C. - L2, üçgen, üçgen, kare, Start

**HANGAR 18** - R1, yukarı, aşağı, aşağı, L1

**NORTH POLE** - X, üçgen, kare, R2, X

**LONDON** - Yukarı, L2, O, kare, L1

**TOKYO** - Yukarı, üçgen, Select, sağ, yukarı

**EGYPT** - Sol, yukarı, L1, yukarı, R2

**BLIMP** - L1, R1, yukarı, sol, O

### HAMMERHEAD:

D.C. - O, sağ, O, X, Select

**HANGAR 18** - Select, O, aşağı, yukarı, kare

**NORTH POLE** - Start, yukarı, kare, sağ, L2

**LONDON** - Aşağı, üçgen, L2, R2, R1

**TOKYO** - R2, yukarı, üçgen, kare, X

**EGYPT** - Üçgen, üçgen, R1, Select, Start

**BLIMP** - Kare, yukarı, yukarı, Start, sol

## Tomb Raider 3

**BÖLÜM GEÇME:** Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2, R2, L2(x2), R2, L2, R2, L2, R2, L2(x4), R2, L2, R2(x4), L2.

**TÜM SİLAHLAR:** Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2, R2(x2), L2(x4), R2, L2, R2(x2), L2, R2(x2), L2(x2), R2, L2(x2), R2.

**TÜM GİZLİ BÖLGELER:** Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2(x5), R2, L2(x3), R2, L2, R2, L2(x2), R2, L2(x2), R2, L2(x2).

**TAM SAĞLIK:** Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, R2(x2), L2, R2, L2(x6), R2, L2(x3), R2, L2(x5).

# Level - Müzik



## Trail Of Tears

**A**slında ben de sıkıldım artık hem ilkleri yapmaktan ama ne yapalım. Eğer bir şey yapıyorsak en iyisini yapmalıyız. Bu yazının konusu olan Trail Of Tears'in Disclosure in Red isimli albümleri bu dergiyi okurken belki de daha piyasaya çıkmamış olacak Hammer Müzik tarafından (bu arada teşekkür etmeden geçemeyeceğim) Türkiye'ye getirilen bu albüm en küçük parçasına kadar Doom yüklü ve bizleri doyuracak gibi. Ronny Thorsen (vocals), Helena Iren Michaelsen (vocals), Runar Hanse (Guitars), Terje Heiseldal (Guitars), Jonathan Perez (Drums, Percussion), Kjell R. Hagen (Bass), Frank R. Hagen (Synths) kurulu olan grupta en fazla dikkat çeken kişi opera sanatçısı olan bayan vokal Helena Iren Michaelsen. Bu müzik türüne uygunluk açısından en zor kullanılan enstrüman olan Synthizer'in hiç batmayan sesi ile baştan başlayan Helena sayesinde albümü baştan sona sıkılmadan defalarca dinleyebiliriz. Ben dinledim. Ayrıntılı bilgi ve sipariş için [www.hammermuzik.com](http://www.hammermuzik.com).

## Sarışın, Sevimli ve Güzel Sesli

**B**iz Türklerde biraz abartma huyu vardır. Tamam, kabul ediyorum. Birazdan fazla abartma huyumuz var. Jennifer Paige ve ilk single'i olan Crush ile dünya listelerinde 1 numaraya kadar yükseldi ve bir çok kişiyi kendine aşık etti. Tamam bir şarkıcı bayan hem sarışın, hem güzel, hem sevimli hem de güzel sesli diye bu kadar abartılma ki diye düşünürken albümü beni şaşırttı. Beklediğimden daha iyi olan bu albümden bir iki tane daha bir numara çıkar herhalde. Tabii bunda All 4 One, Elton John gibi kimselerle çalışmış olan yapımcı Andy Goldmark'ın bayağı bir etkisi olduğunu söylemek yanlış olmaz herhalde. O da küçük yaşlarda başlamış şarkı söylemeye. 8 yaşındayken abisiyle beraber Cafe ve Restoranlarda şarkı söylemiş ve 10 yaşında rock ve



pop'a ilgilenmeye başladığı sıralarda piyano çalabildiğini fark etmiş. Eğer Crush'i dinlediyseniz ki ister istemez mutlaka dinlemişsinizdir. Diğer parçalarında buna benzer ve genelde daha bir yavaş olduklarını söylerim. Bu türden hoşlanalar veya dinlediği türden sıkılanlar için ideal bir insan.



## Big Beat Royale

**D**umtak Dumtakatakatak... Normal bir giriş yapmak yerine son bir haftadır beynimin içini kemiren bu ritmi yazarak başlamak istedim yazıma. Bu ritim Freestylers'ın Ruffneck isimli şarkısına ait. Tabii ki bu şarkı da bu ay ki müzik sayfasında yer edinmeyi hak eden Big Beat Royale. Bu piyasada haklı bir yere sahip Kickin Records'dan çıkan albüm de göze ilk çarpan isim Everybody Loves A Carnival'le Farboy Slim. Bunlar haricinde Sniper, Paradox, Dee Jay Punk Roc olmak üzere 10 kişi daha mevcut. Bu album hakkında Piyasa mantığı ile "Ulen bunlar da kimmiş bea Prodigy'lelan varken" diye düşünecek olursanız kesinlikle çok büyük hata etmiş olursunuz. Zaten dans müziğini diğerlerin ayıran en büyük nokta parçaların üretici isimleri ile değil melodileri ile hatırlanmasıdır. Diğer türlerde parçalar arası geçiş denen işlemin pek bir anlamı olmadığı için, parça aralarında hep isimler duyurulur. Ama dans müziği bir kere başladı mı durmaz... Özellikle ritim vuruşlardan hoşlanalara hitap eden parçalar için ne tam bir DrumNBass (veya Jungle) ne de Dance müziği denilemez.



# Film-Kitap

## Banderas'ın tango olayı: ZORRO

**T**am anlamıyla klişelerden oluşmuş bir film. Evet, doğru, ama sekiz yaşında olduğunuz ve TV'deki pazar sinemasında Üç

Silahörler'i ya da eski bir Erol Hynn filmi seyrettüğünüz zamanları hatırlıyor musunuz? Ne kadar eğlendiğinizi ve filminden sonra ortalıkta dolaşın saçma sapan işler yaptığınızı...

İşte Zorro tam olarak böyle bir film. Banderas ortalıkta dolaşın saçma sapan işler yapıyor ve elini zekâ tekrar çocukluğunuzdaki o hayali kılıcı tutuşturuyor. Herşey çok süper görünüyor.

20 yılını kodeste geçirdikten sonra özgür kalan Don Diego de la Vega (Anthony Hopkins) artık Zorro maskesini takmak için çok yaşlıdır. Zamanında, karısını da öldüren ve bebek yaşındaki kızını kaçıran Don Rafael Montero'nun ezdiği California halkının haklarını koru-

mak için savaşmıştır. Zorro'lüğünü devam ettirecek yeni bir kahraman adayını ararken, sarhoş ve başarısız bir hırsız olan Antonio Banderas'ın canlandığı ve şimdi ismini unuttuğum serseriye rast gelir.

Bildiklerinin hepsini bu kıracağı öğretir. İşte böylece komedi, kılıç kalkan, romantizm, kahramanlar ve hainlerle dolu maceramız başlar.

Filmimizin görüntüleri oldukça başarılı. Aktörler yakışıklı, aktrisler güzel. Eski usul kalabalık geniş sahneler ve kutlama sekansları pek hoş. Hatta atlar ve pazardaki meyve-sebze dahi oldukça çekici. Bir de Banderas'ın Catherine Zeta-Jones ile tango attığı bir sahne var ki, sormayın gitsin. Kızların bu çüce adamı neden çekici bulduklarını daha önce anlayamıyordum. Hoş yine anlayamıyorum. Ama işin sırrı tango olayında olabilir. Üzerine gidiniz.



Hopkins, Banderas ve adını unuttuğum güzel kız, çok şahane ortam yapmışlar

Herneyse yönetmen Martin Campbell (GoldenEye olayı) kılıç ustası Zorro'yu tekrar diriltirken komedi ve duygusallığın dozunu çok iyi ayarlamış. Böylece yer yer kendisiyle de dalga geçen bir film çıkmış. Bu sebeptendir ki, bu ay geleceği bozup olumlu bir eleştiri yazmış bulunuyorum. Sadık okurlarım üzülmesin, gelecek sayıya yine berbat filmleri tespit edip beraberce dalgasını geçeceğiz. Bir diyeceği olan, bana [popular@i.am](mailto:popular@i.am) adresinden ulaşabilir.

Çağdaş Koçyiğit

## Karanlık Bir Dünyada Bilimin Mum Işığı - Carl Sagan

**B**ilim nedir? Sorulara yanıt aramak ve bulmaktır, ancak arayışın olduğu yerde şüphe de olmak zorundadır. Biri size birşey anlatır fakat önünüze somut bir kanıt koyamazsa ona ne kadar inanabilirsiniz? Belki bilim tek başına her soruya cevap veremez, ancak bugün bildiğimiz cevapların hepsini bize bilimin sağladığını inkar edemezsiniz. Kullandığımız cep telefonu, oyun oynadığımız bilgisayar, bindiğimiz otomobil, hatta şu an okuduğunuz derginin oluşumunu sağlayan yöntemler, hepsi çağlar boyunca kendini aydınlanmaya adanmış bilimadamlarının sınırsız fedakârlıkları sonucu ortaya çıkmıştır. O fedakârlıklar ki insanları genel inanışa karşı çıktıkları için cadılık ve büyücülükle suçlanıp yakılmaya kadar götürmüştür. Hiç şüphe etmediğiniz anda kandırılmaya ve kullanılmaya hazır hale gelirseniz, şüphe ol-

masıydı biz insanlar hâlâ mağaralarda oturup bize ateşi vermesi için güneşe yalvarmaya devam edecektik. Peki yaklaşan şu yeni asırda, hani uzaya açılmayı, insan doğasını tamamen çözümlenmeyi umduğumuz zamanda tüm bu eski bağnazlıklardan kurtulabildik mi? Hayır, insanlar hâlâ sahte peygamberlerin, para tuzakı mezheplerin peşinde koşuyorlar. İyileşmek için hastahane yerine büyücülere gidiyor, tavuk kanında fal bakıyor, bir göktaşının kendilerini cennete götüreceğine inanıp topluca intihar ediyorlar. ABD ve Japonya gibi bilimin sınırlarını zorlayan ülkelerde bile halkın yüzde doksanbeşi cehalet ve karanlığın pençesinde mutluluğu yıldızlarda arıyor, hatta başkanlar bile ülkelerini yıldız falına göre yönetmeyi seçiyorlar. Carl Sagan ölmeden önce yazdığı son kitabında tüm bu korkunç resmi gözler önüne seriyor ve bizleri hızla yaklaşan ka-

ranlık bir çağa karşı uyarıyor. Kitabı ülkemizde Tübitak yayınlamış, okuduğunuz zaman dünyaya bakış açınızın değişmesi kaçınılmaz olacaktır.





*Bu ay size kırgınım. Neden mi? Çünkü herkes sadece işi düşünce mektup yazıyor. Veya şöyle söylüyeyim, hemen hemen bütün mektuplar sadece sorulardan oluşuyor. Mektubunuzun başına biraz olsun muhabbet ekleseniz, ne bileyim, kendinizden, o an sizi üzen veya hoşunuza giden bir olay varsa ondan bahsetseniz günaha mı girersiniz. Kendimi danışma görevlisi gibi hissetmeye başladım, mektuplarınıza biraz olsun muhabbet eklemezseniz gerçekten de öyle davranmaya başlayacağım, haberiniz ola.*

#### Sevgili LEVEL ve Sinan;

Ben Serkan, 12 kişilik fanatik Level ve Chip okuyucusu arkadaş grubum adına soracağım sorulara geçmeden önce bu mektubumuzun yayımlanmasını veya cevaplandırılmasını yüreğinden istiyoruz. Çünkü bu grubun dışından bir arkadaş ismi lazım değil, birkaç bilgisayar dergisine defalarca sorular yönelmiş fakat bir türlü cevap alamamış. Biz de onun artık LEVEL'le tanışması gerektiğini söyledik. Ancak o "LEVEL da aynısnı yapacaktır" deyip bizimle önemli bir iddiaya girdi. Biz de size ve başarımdan kaynaklanan büyüklüğünüze güvenerek bunu kabul ettik. Ne olur bizi mahcup etmeyin... İddiyayı kazanırsak ki bu size bağlı, gruptaki LEVEL Fanatiklerinin sayısı 13'e çıkacak. Bu arada hayatımda ilk kez bir dergi serisini ciltletip ansiklopedik hale getirdim. O da tabii ki LEVEL. Kendinizi daha da geliştireceğinize inanarak başarılarınızın yeniyele devam etmesini diliyoruz. Sorularımız:

1- Şu anda bilgisayarım 233MMX - 32 MB Ram ( 4 MB S3 Ses kartı, 56K Modem, TV Kartı...) Kardeşimden kalan Pentium 200 PRO - 64 MB Ram bir bilgisayarım daha var. Acaba kendi bilgisayarımda PRO işlemcisi MMX ile bir araya getirip ve hafızalarını birleştirip yeni bir sistem oluşturabilir miyim?

Olursa CPU hızı-performans ne olur? Eksileri ve artıları neler olabilir? Önerileriniz...

2- Son zamanlarda bazı TV kartlarının CINE5 gibi şifreli kanalları gösterebildiğini duyduk ve buna gözleriyle şahit olan bazı arkadaşlarımız var. INCA marka bir tv kartının bunu yapabildiğini söylüyorlar. Bu tür kartlar donanımlarında mı, yoksa yanında gelen yazılımlarında mı bu özelliğe sahipler? Bu ko-

nuda bildiğiniz bir marka veya diğer TV kartlarına da bu özelliği sağlayabilen yazılımlar varsa bunlar nelerdir?

3- USR 56K Internal Fax-Modem sahibiyim. Hem Explorer hem de Navigator

kullanıyorum. Ancak daha çok Navigator. İnternet hızımızı arttıracak iyi bir program veya yine varsa donanım önerebilir misiniz?

4- QUAKE-3 hakkında herhangi bir çalışma, bilgi var mı?

İZMİR'den.....

NOT: Biraz uzun oldu ancak yayımlamayı düşünürseniz (Lütfen yayımlayın) kısaltabilirsiniz. Yeter ki sorularımıza yanıt verin ve bize iddiayı ne olur bkaybettirmeyin. Size haksızlık etmek istemeyiz ama yayımlama şansınız kalmadıysa soruları e-mail ile çok kısa cümlelerle yanıtlayabilirsiniz. Bu bile iddiamızda haklı olduğumuzu göstermeye yeter.

## LEVEL

Hmm, bir mektupta 12 kuş, 8 üzeri 2 okuyucu falan ha. İyi oldu bu, herkes böyle birlik olsa daha fazla kişinin soruları cevaplanır. Ama aklıma kurcalayan nokta, neden yanındaki diğer 11 arkadaşın hiçbir şey sormadı, niye sadece kendi bilgisayarına ilgili sorular var? Başkaları varmış gibi yapıp mektubunun yayımlanmasını sağlamak istemiş olmasın sakın? Neyse, başladık bir kere cevaplamasak olmaz.

1 - İki işlemciyi birden kullanabilmen için bunu destekleyen bir anakartının olması lazım. Ama dual işlemci desteği sadece Pentium 2 işlemcilerde olduğundan, MMX ve PRO gibi eski işlemcileri beraber kullanıma şansın pek yok. Gerçi eski işlemciler için dual işlemcili anakartlar olduğunu biliyorum ama bulman imkansız gibi bir şey.

2 - Doğrudur, çözdüklerini söylüyorlar. Vardır öyle bir söylenti ama biz görmedik (anlayan anlaşıyor).

3 - İnternet hızını arttırmak için bir program yok. Donanımsal olarak

ise hızlı bir modem teoride İnternet hızını arttıracaktır, ama Türkiye'deki İnternet sağlayıcılar ve Türk Telekom İnternet alt yapısını geliştirmedikçe böyle bir şey söz konusu değil. Tek çare kiralık hat (lease-line) alman, böylece çok hızlı bir İnternet'e sahip olursun ama böyle bir hattın kirasının astronomik fiyatlara malolacağını unutma. Kiralık hat ücretlerini öğrenmek için İSS'teri arayabilirsin.

4 - Var ama maalesef multiplayer ağırlıklı olacak. Tek kişilik oyunda, multiplayer haritalarda amaçsızca dolaşıp yapay zekalı botlara karşı savaşacaksınız. Bunun sebebi Quake 2'nin şimdiye kadar en çok online oynanan oyun olması ve oyunun multiplayer pazarının, tek kişilik pazardan çok daha geniş olması gösteriliyor. Eğer Türkiye'deki İSS'ler adam akıllı Quake server'ları kurarlarsa biz de bu zevke katılsak iyi olacak.

#### Sevgili Sinan abi

Bu mektubumun posta kutusu bölümünde yayımlanmasını isteyip sorularımıza geçiyorum

1-Bunu özellikle yazıyorum baylar. Dreams adlı oyunu 2 ayda vermek ve bizi kandırmak için CD'nin içine en az 250 MB'lık demo oyun koymanız bir harikaydı. Nasıl da kek yerine koydunuz bizi... Abiler arkadaşlar, lütfen politikacılar gibi olmayın, bu davranışınız onların izinden gittiğinizi gösteriyor. Şunu bilin ki sizi sevenler derginizi BIRAKAMAZ! Ama böyle yaparsanız size güvenimiz incinir (en azından benim).

2- Monkey Island'ın 3Dfx desteğini çalıştırmak için ne yapmalıyım? (Options'dan seçeneği aktif yap demeyin sakın. Denedim olmadı).

3-Kültür bölümü kaldırın. Reklamları biraz aza indirgeyin ve Unreal'in demosunu verin.

4- Ben NFS'nin resimlerini masaüstü resmi yapmak istiyorum.

Geçen ay bu konuda bir arkadaş bişeyler yazmış ama iyi basılmadığından okunmuyor. Bi açıklama! (anladığım kadarıyla EA firması dosyala kilit koyuyor. Bu kilidi bi programla açabilir miyiz?)

5-PINK FLOYD ve ALAN PARSONS isimlerini duydun mu hiç Sinan abi? ve bu kişilerin müziklerini sever misin?

Hepsi bu...

Gelecek ay görüşürüz!  
Hoşçakalın!Sevgileri!

*Sedat Ertürk*

## LEVEL

**Sevgili Sedat,**

1 - Bizi ne güzel de sahtekar yerine koymuşsun! Yani biraz daha uğraşsan hırsız damgası vuracaktın. Tam olarak fikir sahibi olmadığın konularda insanları suçlamak kolaydır, zor olan sebepleri ve sonuçları inceleyip doğruyu bulmak. Senin vardığın sonuca göre Dreams'i bir seferde vermememiz bir parasal bir oyundu, ama bilmediğin açık sebeplerin olduğu ortada. Birincisi, Dreams zaten 2 CD'lik bir oyundu. Yani "şu oyunu iki parça halinde verelim, kalan CD boşluğunu da oynafta doldurup milleti kazıklayalım" diye düşünmedik. Ama sen şimdi "neden 2 CD'yi birleştirip tek CD halinde vermediniz" dersin. Kendin söylüyorsun, her iki CD'de de 250şer MB oyun demosu vardı. Yani kalan 400 MB'ı Dreams kaplıyordu. Dreams'in iki CD'deki toplam kapladığı alanın 400-350'den 750 MB tuttuğunu ve bir CD'nin kapasitesinin 650 MB olduğunu herhalde biliyorsundur. O halde, 750 MB'lık bir oyunu 650 MB'lık bir CD'ye, üstelik oyunun orijinali bile 2 CD iken, sığdırmayı becerebilirsen bize haber ver de gelip seni bir tebrik edelim.

2 - Monkey Island'da 3Dfx desteği yok. Zaten o seçeneğin üzerine tıklarsan "bu oyunda 3D seçeneği yoktur", "bu bir şaka" ve "ne kadar tıklarsan tıklarsan 3D desteği yok" gibi mesajlar göreceksin. Ekranı bakman yeter.

3 - Kültür bölümü kalkmıyacak, bu ay verdiğimiz anketin sonuçlarını alana kadar en azından. Sanırım zenginsin reklamları aza indirgersek dergiyi iki katı fiyata almak zorunda kalacağız. Unreal'in demosunu da veremeyiz, çünkü yok.

4 - Kilidi falan boşver, herhangi bir oyundan resim almak için HypersnapDX adlı programı kullanıyoruz. Sana da onu tavsiye eder-

im.

5 - Pink Floyd'u iyi biliyorum, Alan Parsons'un ise şimdiye kadar bir tane parçasını dinledim o yüzden fazla bir fikrim yok.

**Sevgili Sinan Abi,**

Sizi çok beğenerek okuduğumu belirtmek isterim. Başarılarınızın devamını diliyorum. Ve hemen sorularına geçmek istiyorum.

1- Asus P2 BLX anakart, PII 300, 40x Crea-Infra CD, 32 MB Ram, 3.2 GB Quantum Hdd, 15" Philips monitör, 8 MB Monster ve Creative 64 ISA OEM ses kartlı bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Bu sistemde değiştirmemi istediğiniz bir şey var mı? (Tavsiyenizi bekleyeceğim.)

2 - Bu sistemli bilgisayar bana ne kadara patlar (USD üzerinden)? Tavsiyelerinizdeki sistemle birlikte söylerseniz mutlu olurum.

3 - Kötü haber bana Fifa 98'in para çoğaltma Cheat'ini verir misiniz?

4 - En iyi RTS oyunları hangileridir? Red Alert bunların içine dahil mi?

5 - Fifa 99'un incelemesini ne zaman vereceksiniz?

6 - En iyi Formula 1 oyunu hangisidir?

7 - Windows'ta 2000 yılı tehlikesi var mı?

Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.

*Maydo/Muğladan*

## LEVEL

1 - Bir bakalım. Eğer işlemci bakımından daha uzun bir süre başının ağrımasını istersen, PII 400 almalısın. 3.2 GB Harddisk seni idare eder ama giderek daha fazla oyun 300-400 MB kurulum yeri istemeye başladı. Hızlı aradaki fiyat farkı da bayagi düşmüşken 6-4 GB Quantum veya Western Digital al. Eğer param var diyorsan SB Live al, Türkiye'ye gelen Value Pack'in fiyatı 100 dolar civarında, ama gerçekten verdiğin paraya fazlasıyla değerlidir. Tabii yanında PC Soundworks dörtlü hoparlör setini de eklemeyi unutma. Hadi bunların hiçbirini yapamam diyorsan, en azından bilgisayarının belleği mutlaka 64 MB veya daha fazla olsun, diğerlerini yapmayabilirsin ama sistemdeki bu değişiklik bilgisayarının hızını büyük ölçüde etkileyecektir.

2 - Fiyat vermek isterdim ama ben şimdi bir fiyat yazarım, sen bunu okuyana kadar fiyatlar düşer.

Senin istediğin sistem 900 dolar civarındadır sanırım, benim tavsiye ettiğim sistem ise 1250 dolar civarında tutacaktır.

3 - Kötü haber, hayır.

4 - Tabii ki, ama Red Alert çok eskidi. En iyi RTS'leri sıralamamı istersen ben derim ki 1-Starcraft 2-Age of Empires 3-Dark Reign 4-Red Alert 5-Total Annihilation

5 - Geçen ay verdik (sanırım sen bu mektubu göndereli çok oluyor, kendimi suçlu hissettim şimdi)

6 - Sanırım bu aralar gelen en sıkı Formula 1 oyunu Johnny Herbert's Grand Prix.

7 - Bill amca unutmadıysa yoktur herhalde (ama genellikle unuttur).

**Sevgili Level,**

Bu size yazdığım 6'ncı mektup ama şu ana kadar hiçbirini yayınlanmadı. Bu sefer de yayınlamazsanız, posta masraflarını Level'e keseceğim haa!

Sorularına geçmeden önce birkaç eleştiri yapacağım. Bence en gereksiz bölüm FRP sayfaları. Eğer FRP ile ilgili bir şeyler anlatmak istiyorsanız, oyun tanımlarıyla yapın ayrıca bu gereksiz sayfalar yerine "Kısa Kısa" bölümünü artırabilirsiniz.

1 - 200 MMX, 32 MB Ram, 2 MB ekran kartı ve 2 GB Hdd'e sahip olan bir bilgisayarım var. Ayrıca bir de 4 MB 3DFX Voodoo'm var. Upgrade yapmayı düşünüyorum, bana uzun süre dayanabilecek bir sistem önerbilir misiniz?

2 - Ekim ayında vermiş olduğunuz CD'de bulunan Cheat dosyası beni yeteri kadar tatmin etti, onun için de hile istemeyeceğim.

3 - Bana Sanitarium hariç sıkı bir Adventure önerirseniz sevinirim.

4 - Pedallı bir direksiyon aldım ama her oyunda sola takılıyor. Test ettiğimde ise her şey normal çalışıyor. Sizce sorun nerede?

5 - Quake 3 çıktığında tek kişiyle oynanmayacakmış. Bu doğru mu?

6 - NFS 3'de bir türlü araba içi görüntü elde edemiyorum. Nasıl olacağını anlatır mısınız?

Bir dahaki ay görüşmek üzere,

*Burak*

## LEVEL

**Sevgili Burak,**

Sayfa sayısı konusundaki sıkıntımız, yaptığımız ankete doğru cevap verip bir an önce bize göndermenize bağlı olarak düzelecek. Sayfa dağılımını nasıl değiştireceğimizi anket sonuçlarına göre belirleyeceğiz.



1 - Gerçekten sağlam bir sistem için bir önceki mekteupta verdiğim sisteme bir göz at.

2 - Boşuna koymadık o programı CD'ye herhalde.

3 - Hangi birinden başlasam? Öncelikle Grim Fandango'yu mutlaka oyna, onun haricinde Morpheus ve Cydonia da bakmaya değer.

4 - Kalibrasyon ayarlarını doğru yapmadığını düşünüyorum. Direksiyonun kendi kalibrasyon ayarlarını yaptıktan sonra da sorun devam ederse, oyunun direksiyonu doğru olarak algılayıp algılamadığına bak. Ve eğer varsa oyunun içindeki kendi kalibrasyon programını kullan.

5 - Tam olarak değil. Tek kişilik de oynayabileceksiniz ama Unreal'daki gibi yapay zekalı botlara karşı. Yani bir hikaye veya senaryo olmayacak, sanki multiplayer oynamış gibi etrafta koşunup duracaksınız. Yazık etmişler bence.

6 - Araba içi görüntü elde etmenin yolunu ben de bulamadım. Büyük ihtimalle 3Dfx kartının bit-map grafikleri çizememesinden kaynaklanıyor. Araba içi görüntülerinin sadece software modunda çalıştığını söyleyen bir mektup gelmişti, sanırım sorun 3Dfx'ten değil de, oyunun programlanışından kaynaklanıyor.

#### Sevgili Level Çalışanları,

Ben bir otomobil ve PSX manyağıyım. (16) Piyasaya çıkan en iyi otomobil yarışlarını ve en iyi dergiyi alıyorum (siz). Biz PSX'çileri düşündüğünüz için teşekkürler. Başka dergilerde olmayan bu özellik size çok şey kazandırıyor. Çok uzatmadan sorularına geçiyorum.

1 - Şu ana kadar aldığım en iyi üç otomobil yarışı GT (Grand Turismo), GT ve GT. Daha iyisi yok mu? Ya da yeni versiyonu ne zaman çıkacak?

2 - GT şifresi vermişsiniz. En iyi otomobil Nissan Skyline'a her şeyi eklemek demişsiniz. Fakat daha iyisini yaptım (ne diyecenüz! Taktik teknik işi). Bu otomobil 380 basan (yanlış değil) bir Mitsubishi GTO Twinturbo.

3 - En iyi ve en yeni PSX menajerlik oyunu hangisi?

4 - PSX demo CD'sine hala sponsor bulunamadı mı? Bu kadar zor mu?

5 - Niye oyunların en zevkli ye-

rinde telefon vada kapı çalar?

Tek kelimeyle mükemmelsiniz. Çünkü herkes sizi okuyor.

Abdül Bozkurt  
Kozyatağı/İstanbul

## LEVEL

1 - Playstation da araba yarışından bol başka bir şey yok, ben PS'dan pek anlamam, o yüzden sana bir tavsiyede bulunayım. Bir de Need for Speed 3'ü dene. Grand Turismo 2 hakkında bir haber yok ama bu kadar popüler bir oyunun devamının yapılacağı kesin.

2 - Ne mutlu sana...

3 - Premiere Manager 98 den başka PS menajerlik oyunu yok sanıyorum. PM98'i al, PC versiyonundan daha güzel (en azından maç sahneleri)

4 - Maalesef bulunamadı hala bekliyoruz.

5 - Neden biliyor musun? Çünkü sürekli oyun oynuyoruz da ondan.

#### Sevgili Level

Merhaba Sinan ağbi.Sana ve tüm Level çalışanlarına başarımızın ve istikrarımızın devanını diliyorum. Sizi daha uzun yıllar aynı kalite ve başarıyla görmek istiyoruz.Nasılsın? İyisindir herhalde.Havalar da soğudu.Şu an Ankara'da yılın ilk karı yağıyor (aman yanlış anlaşılmasın,ciddiyim). Ve yarın okullar tatilmiş (Televizyonum ööle diyooo). İstanbul'da da yağmudur herhalde. Aman diyim hasta masta olursun.Derginizi geçen Nisan ayı keşfettim (meşhur edecem).Düzenli olarak alıyorum (sabah ve akşamları yemekten sonra 2 adet).Şimdi sıra sorularda galiba.Dur bakayım (-Şşşşt Çocuklar hazırmısınız?-Hazırız ağbi geliyoruz)

1 - LBA2 de dahil birçok adventure bitirdim.En güzelleri LBA2 ve Dark Earth idi.LBA 3 veya Dark Earth 2 çıkar mı sence? Hiç Haber varmı?

2 - Peki ya Quake 3'ten haber var mı? Resident Evil 2 ya da Larry 8?

3 - Daha yeni aldığım Tomb Raider 3'te India'nın 2. bölümünde takıldım... (kırt)

4 - Ne tür müzik dinliyorsun? Yerli metal Pentagram'ı hiç dinledin mi?

5 - Duke Nukem Forever, Outcast, Max Payne ne zaman çıkar? Derginizde de yayınladığınız

gibi Max Payne en az 64 mb ram mı istiyor. Ram dışında benim sistem tutuyor. Ramim 32 mb. İşlemcim 200 MMX. Kartım S3. VirgelDX GX üzerine Diamond Monster1(Elmas Canavar 1).

6 - 2-3 hafta önce iki kez oldu.Ondan beri olmadı.Windows 95 açılınca sevgili Bill amca bana "Kayıt belleği sorunu.Bellek yülene-miyor. Zırva da zırva zırva zırva" gibi bir error veriyor. Önümde ise geri al yükke diye bir seçeneği çıkıyor. Başka seçeneğim olmadığı için üzerine tıklıyorum. Windows bana 1,2 gün öncenin belleğini yükli-yor.Yani arkadaki resim telan 2 gün önce ayarladığıma göre oluyor.Ne divorsun?

7 - Tam olarak bilgisayar formatlamayı bilmiyorum.Dos'ta Format C:\ yazdık diyelim sonra ekranda neresi çıkacak? Windows CD'sini nereden yükleyecem? Dos'tan mı? Karşıma DOS mu çıkacak ki? Ağaçlar olacak mı? Sen olacaksın?

8 - Ayrıca bu soruyu da sınıftan Yalçın adlı arkadaşımı bozmak için soruyorum. Dreamcast çıkıp yaygınlaşınca konsolun kralı olup, Playstation'ı telan dağıtmayacak mı? Kendisi Playstation sahibidir de.

Sorularım bu kadar. 7 ve 6 en önemlileri.Buradan sana Level çalışanlarına Gözbaşı Anadolu Lisesi'nden Bizim okul Emre Kamanlı İltiş ve Yalçın'a selamlarını yolluyorum.Ayrıca bilmemcerede ki deyzeme halama, kayıvalıde-me sporun ve sporcumun dostuna ve eeeee...

Ertem "Ab Galatasarayım  
alıbı UEFA karbanıyoz" Bal

## LEVEL

#### Selamlar,

Ah eski güzel günler. Kar yağsın da okullar tatil olsun diye dua ededik. Sonra da dışarıya çıkıp deliler gibi kartopu oynardık. Ah gençliğim aaaaah...

1 - LBA'yı pek sevmem ama Dark Earth'ü çok severim. Keşke devamı yapılırsa, ama yapılmayacak çünkü oyunun sonunda devamı edeceği konusunda hiçbir ipucu yoktu. Sanırım LBA 3 çıkacak, ama ilk iki oyundan biraz farklı olacak.

2 - Quake 3'ün haberini okumuş olmalısın. Resident Evil 2 de Nisan ayı civarında çıkacak. Larry 8 den benim bile haberim yok.

3 - Tomb Raider 3 ile ilgili sorun devam edip gidiyordu ama altın ma-

kas devreye girdi. Neden? Çünkü Şubat ayında tam çözümünü vermeye başlayacağız.

4 - Valla kulağıma hoş gelen her tür müziği dinlerim. Kendimi kısıtlamam müzik konusunda, sadece bir tür müzik dinleyip diğerlerini aşağılayanlara ise sadece acırım.

5 - Hepsi de 99 yazından önce çıkacak. Ama senin sisteminin o oyunları adam gibi çalıştıracağını hiç sanmam. Max Payne'de çalışacağını ise hiç zannetme çünkü senin sistemin oyunun minimum gereksinimine ancak yetiyor.

6 - Hiçbir fikrim yok, artık Windows hata mesajlarının anlamlarını çözemeyeceğimi iyice anlamış bulunuyorum. Büyük ihtimalle ufak bir hatadır ama Windows baştan kurmanı gerektirecek kadar sorun çıkartır. Bill'e hücum.

7 - Bilgisayarını formatlayacak olan elinde şu materyallerin bulunmasına dikkat et. DOS setup disketleri, CD-Rom kurulum diski, Windows 95 veya 98 CD'si ve bilgisayarındaki kartların sürücü disketleri. Yoksa kurulum eksik kalır sen de bir şey yapamazsın.

8 - Sana şöyle cevap vereyim. Benim İnternet'te sürekli olarak takip ettiğim bir site olan Adrenalin Vault'ta Dreamcast'in Japonya'da çıktığını belirten haberi gördüm. Ertesi gün tekrar aynı siteye baktığımda ise şöyle bir haber vardı "Dreamcast Japonya'da tükendi".



### (Meraba) Sana Level'da Çalışan Ağabeylerime

Meraba

Benim adım Selçuk. Arkadaşlar bana "PSYCHO" derler (sende diyebilirsin yani). Derginizi Şubat ayında tesadüfen keşfettim. O zamandan beri alıyorum. Derginizi her aldığımda karşımda Türkiye'nin en iyi aylık oyun ve Multimedia dergisini gördüm. Umarım emeğinizin karşılığını alıyorsunuzdur. Tüh, daha başta çok konuştum. Daha fazla lak lak yapmadan sorularima geçiyorum.

1. Bunu sizin için çok zor olduğunu ve her yaptığımızda bazı açık gözlerin bayram ettiğini bile bile kendimi sormaktan alamıyorum. Bir daha ne zaman tam sürüm oyun vereceksiniz? (hemen kızma şu zavallı Psychoya bak beni de ağlattın...ühh...)

2. Hanı bazı oyunlar olur ya film

gibidir, beş altı CD'lidir, çok pahalıdır, bilgisayarılara geldiği gün tüketir, puzzlelerle doludur, tam çözümü olmadan bitirilemez yani Black Dahlia, X-Files, Phantasmagoria gibi oyunlar. Bir bilgin varsa diye soruyum, öyle bir oyun bir daha ne zaman piyasa çıkacak?

3. Bana öyle kanlı canlı, bol demolu, tavsiye edebileceğin bir oyun var mı? (Psycho lakabının nereden geldiğini anlamışsındır)

4. CD'nizdeki ve aldığım oyunların çoğunu oynayamıyorum. Bunun sebebi ise Direct X5.0'i yüklememesi (242 kere yükledim bana mısın demedi). Oyunu başlatırken ya ekran pıtır pıtır yapıp yine Windows'a çıktı ya da "I cannot find Directx 5.0" dedi. Bende sinirlenip Windows klasörü içinde her bir halı sildim.

Bilgisayarı yalnızca MS-Dos kipinde kullanıyorum. Oynayabildiğim 2 oyun var onlarda Doom 2 ve Shadow Warrior. Ne tür bir bunalım içinde olduğumu anla yani Mad Dog abimize de söyle eğer oda benim gibi cesur olursa Windows 95'in Türkçe versiyonuna karşı büyük bir savaş kazanabilir.

5. Bana güzel bir strateji oyunu tavsiye et ama saçmalık dolu olmasın. Yani uzaylı muzaylı, robotlu mobotlu, canavarlı bilmem neli olmasın gerçek insanlar savaşsın. People's General ve Command & Conquer harici. Real Time, Turn bazlı fark etmez.

6. Her fırsatta bazı kısaltmalar geçiyor FRP, RPG, RTS vb. daha birçok kısaltmalar geçiyor. Bende hiç bir şey anlayamıyorum abicim nedir bunların anlamı, ne manada kullanılır? Bunları kısa ve öz açıklarsan sevinirim....

Vaayyy be!!!! Anima çok konuşmuşum. Yazının orasını burasını ke-sersen seni anlarım fakat lütfen yazımı yayımla. Daha çok okuyucunuz olmasi dileğiyle Eyvallah!

Selçuk (Psycho) Kayabol/Istanbul

## LEVEL

### Selamlar Psycho,

Bir kere sana asla Psycho demem, insanlara tuhal isimler takmanın son derece yanlış bir davranış olduğuna inanıyorum. İkinci olarak, fazla laklakı ben de sevmem. O yüzden hemen sorulara geçmekle çok iyi etmişsin. Aterim (agresifim bugün, kusura bakma)

1 - Aaaa, ayıp ettin saykocugum. Bak, önümüzdeki ay ne varmış Level

ile birlikte? Ne varmış? Hadi ben söyleyeyim de sen biraz uğraşıp anlamaya çalış.

2 - Aaaa, ayıp ettin sapıkçığım. Daha yepisyeni o tür oyunlar geldi. Bir kere kaladan Dark Side of the Moon'u alıyorsun, çünkü çok güzel (6 CD). Tam olarak film gibi sayılmasalar da Cydonia ve Morpheus'a da bakabilirsin.

3 - Aaaa, ayıp ettim pisayko, al sana uzun zamandır gelen en kanlı-canlı oyunlar: Sin, Half Life, Fallout 2. Hepsinde de vahşet had safhada. Ama ben illa da film gibin oyun isterim dersin bilemem.

4 - Aaaa, ayıp ettin Selçuk, Bizim Level CD'sindeki Drivers dizininden Direct X'in en son sürümünü kurabilirsin. Üstelik her ay da yenileniyor.

5 - Aaaaaaa! Eşgeçi boğmamak lazım. Hmmm, sen insanlı, gerçekçi strateji istiyorsun da bakalım öylesi var mı? Bakalım, bakalım... Varmış Age of Empires binir, Project Airos iki-iii, Commandos üçüüç.

6 - Dabiki, hepsini açıklım. FRP : Fantasy Role Playing. Yani fantastik bir dünyada başkasının rolünü üstlendiğiniz türden oyunlar. Fallout, Lands of Lore, Final Fantasy bu türün örnekleri.

RPG : Role Playing Game. Yine bir kişinin rolünü üstlenirsiniz ama bulunduğunuz dünya fantastik olmak zorunda değildir. Bir asker, bir avukat, hatta bir simitçi bile olabilirsiniz.

RTS : Real Time Strateji. Hareketlerinizi bilgisayarla aynı anda ve karşılıklı yaptığınız strateji oyunlarıdır. Mesela Starcraft, Red Alert. Bir de sıralı (turn-based) stratejiler vardır ki, bu tür oyunlarda bir siz bir rakibiniz oynar. En eski örneği satrançtır.

FPS : First Person Shooter. Mekamı kendi gözünüzden gördüğünüz ve genellikle önünüze çıkan herşeyi öldürmek teması üzerine kurulmuş olan oyunlar. İlk örneği Doom, en iyi örneği Half Life tir (bu sayıda, okudunuz değil mi?)

Eveet, bir ay daha böylece bitti. Önümüzdeki aya hazırlıklı olun, yine tam sürüm bir oyunla karşınızdayız.



## AYIN OKUYUCU İNCİSİ

Bu ay, bir arkadaşımızdan çok ilginç bir oyun konusu fikri geldi. Hiçbir yorumda bulunmadan yazıyoruz. Elastik Türkçe'miz sağolsun...

...Ve diyorum ki neden bütün futbol oyunları hep birbirine benziyor. Mesela, bir futbol oyununda da biz top olsak, belli bir enerjimiz olsa. Adamlar da bize vurmaya çalışsa, biz kaçsak. Nasıl, iyi olmaz mıydı?...

# Sonun Başlangıcı

**H**mm, Ocak sayısını da bitirdiniz, tükettiniz. Acaba gözden kaçırdığımız birşeyler var mı diye dergiyi karıştırırken bir de baktınız ki o da ne! Daha önce görmediğiniz bir sayfa: Son Sayfa. Acaba bu da ne ola ki dediniz kendi kendinize. Anlatayım, son sayfa Alacakaranlık Kuşağı'nın Türkiye temsilcisidir. Her an herşeyin olabileceği bu bölgede zaman durur, biz başlarız. Burada her an her çeşit çılgınlık olabilir, olmayabilir de. Dergi içi dedikodular, bizden haberler, resimler, o ay kim ne yapmış ne etmiş? Yani bir nevi Paparazzi tadı olacak. Bilgisayar endüstrisinde ne gibi üçkağıtlar dönüyor, kimin eli kimin cebinde, neden her Allah'ın günü yeni bir şey çıkıyor ve mutlaka almamız gerekiyor? Bizi kimler sömürüyor, ipler kimin elinde? Yani bir nevi Uğur Dündar ambiansı olacak. Yazarlar neden yazı yazacaklarına Starcraft oynuyor, kültür sayfaları nasıl oluyor da hâlâ ve inatla devam ediyor ve bütün kadınları selülit sorunundan kurtarabilmek için Level camiışı olarak neler yapabiliriz? Yani bir nevi ana haber lezzeti de olacak. Burada herşey olacak, herşeye hazırlıklı olun, can simidi, çekme halatı, ilk yardım çantası, ceset torbası, elinizde ne varsa herşeyi hazır tutun, çünkü başlıyoruz.

Aralık ayında bize ulaşmak isteyenlerin surat ifadelerini görmek isterdim. Taşındığımız için telefonlarımız da kapatıldı haliyle. Bizi arayıp da kapı duvarla karşılaşan herkes "Amanın, Level da mı kapandı yoksa?" diye düşünmüştür herhalde. Hehehe. Hoho. Korkun biraz, korkun ki kıymetimizi bilin. Siz yeni adresimizi ve telefonlarımızı öğrenene kadar biraz başımızı dinledik en azından. Cheat istemeyin kardeşim, yok, taze bitti. Telefonda cheat-hile-tam çözüm veremeyiz. Hele tam çözüm hiç veremeyiz, "6 sayfalık tam çözümü bana okur musun?" diyen arkadaşım, Deve ve pabucu yanı.

Vogel Yayıncılık olarak bu ay çok değerli bir arkadaşımızı kaybettik. CHIP dergisini alanların iyi tanıdığı G.A. kardeşimizi çok elim ve hazin bir şekilde kaybettik. 25 yaşındaki işadami ve yazar ve stand-up-or-sit-down-it-really-do-

esn't-matter komedyen G.A. dergide feci bir şekilde uyurken bulundu. 60 adet monitörü günde 3 kere bir yerden başka bir yere nakleterek kırılması çok güç bir rekora imza atan sevgili G.A., sonunda uyku canavarına yenik düşerek bir köşede sızdı kaldı. Ve bunu fırsat bilen askeriye görevlileri, "Hazır uykundayken şu arkadaşı bir askere alırsak, Gözlerini 3-5 nöbetinde açmak çok büyük bir sürpriz olur

kendilerine" diyerek zavallı G.A.'yı en savunmasız anında gafil avlayarak askere aldılar. Kendisine asker ocağında başarılar diliyor ve bize sağ salim dönmesini bekliyoruz. Kendine iyi bak G.A.

Evet ilk son sayfanın sonuna geldik. Kendinize iyi bakın, veya bakmayın, o sizin bileceğiniz bir şey. Şubat ayında Level'i kaçırmayın yeter. Sonra üzülürsünüz (Evet, Narsist'iz, itirazınız mı var?)

## Bu ay kim ne oynadı?

**Berker :** Fallout 2 oynadı. O kadar çok oynadı ki, kendini oyundaki karakterle özdeşleştirdi ve onun gibi düşünmeye başladı. Ama yakın zamanlarda nükleer bir savaş çıkmadığından bir eksiklik hissediyor ve bunu telafi etmek için kişisel çaba içine girdiğini duyduk. Bir füze silosuna sızdıktan sonra bağlantımız kesildi ama telsizinden gelen en son mesajda "Himm, bakalım bu kırmızı düğme ne işe yarıyormuş?" diyormuş gibi geldi bize. Yıyecek ve su depolamaya başladık bile.

**Sinan Almaç:** Müdür ne yazmasını istediyse onu oynadı, hemen yarın yazılarımı teslim ederim sözü verdi ama üç gün ortalıktan kayboldu ve kendisinden bir daha haber alınamadı. Yazıların nasıl olup da elimize geçtiği ise hâlâ tartışma konusu.

**Kadir:** Dergimizin Don Juan'ı, peşindeki bütün kızlara evde değil, toplantıda veya dağa çıktı, dağ yandı kül oldu dedirtti. Çünkü eski aşkı, Lara'sı geri döndü ve gözü başkasını görmez oldu.

**Ozan Simitçiler:** Piyasada ne kadar 2. Dünya Savaşı konulu oyun varsa hepsini alıp oynadı. Dediğine göre bütün taktik ve stratejileri öğrenince 4. Reich diye birşeyin başına geçecekmiş. Ne olduğunu bilmiyoruz, iyi birşey olmasa gerek.

**Ozan Ali:** Windows'unun sürekli göçmesi nedeniyle hiçbirşey oynamadı ama Windows Setup ekranını avucunun içi gibi ezberledi. Hatta dediğine göre o minik davulun üzerindeki bağetlerin davula kaç kere vurduğunu bile saymış. Yazılık.

**Gökhun:** Oyun değil ama, bir ayda üç kere "Hadi taşınıyoruz" diyerek hepimizin hayatıyla oynadı.

**Sinan Akkol:** Sin, Half Life, Blood 2 ve bilimüm kan vahşet içeren oyunları oynadı. En son olarak bir silah dükkanından Shot-Gun ve bol miktarda fişek alırken görülmüş. Korkuyoruz.

Kan ve vahşet: İşte **Blood 2**

FRP sevenlere özel: **Return to Krondor.**

Lara sizi yine üzüyor mu? İşte: **Tomb Raider 3 Tam Çözüm.**

İlk Türk dijital macera oyunu: **Gerçeğin Ötesinde,**

Şubat ayında Level ile birlikte, herkese, **BEDAVA.**

**Ve daha bizim bile bilmediğimiz birçok şey...**

**Şubat ayında Level'i kaçırmayın.**