

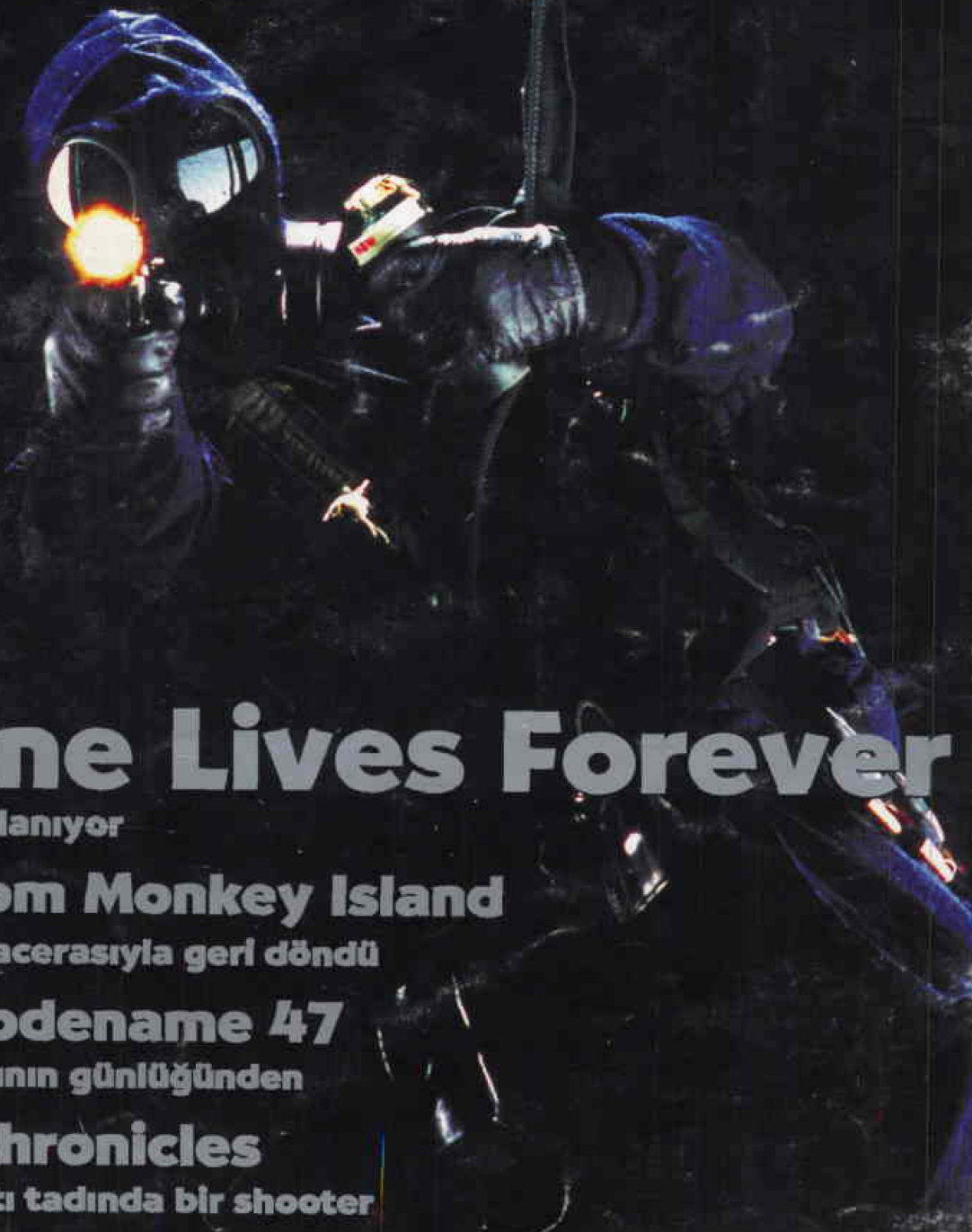
HERKESE VİTAMİN EĞİTİM SETİ DEMO CD Sİ

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2001/01 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

COUNTER STRIKE FOREVER



İNCELEMELER

No One Lives Forever

Bond'un tahtı sallanıyor

Escape From Monkey Island

Guybrush son macerasıyla geri döndü

Hitman: Codename 47

Usta bir suikastçinin günlüğünden

Gunman Chronicles

Uzayda vahşi batı tadında bir shooter

AM ÇÖZÜMLER: BALDUR'S GATE II • THE LONGEST JOURNEY • ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Devam...

Evet, övet, biliyorum. Sekiz aydır sizlerden uzaklardaydım. Ülkeme olan borcumu yerine getirmek için gitmiştim, ama geri döndüm işte. Hoş geldin törenini ve girizgahı başka bir yer ve zamana bırakalım lütfen, çünkü yapacak çok işimiz var. Yalnız, burada hepinizin önünde sevgili dostuma, Cem'e teşekkür etmek istiyorum. Ben yokken, birçok şeyi benden bile iyi yaparak yokluğumu hissettirmedi. Çok sağol Cem,

Bu ay farketmişsinizdir, Play sizlerden gelen destek(!) sonucunda Level'in içine dahil oldu. Bunun çeşitli sebepleri var, şimdi burada tartışmak gereksiz ve yersiz olur. Yalnız bundan sonra aklınızda bulunsun, sizler için yaptığımız yenilikler hakkında ne düşündüğünüzü sadece anketlerde değil, bize ulaşabildiğiniz her türlü kanal aracılığıyla bize bildirin. Ki, doğru mu yapıyoruz yanlış mı ediyoruz bilelim. Bu arada, ankete katılan herkese teşekkürler. Şu sıralar anketleri incelemeye başlayacağız. Ama hala zamanımız var, Ocak'ın 15'ine kadar elimize ulaşan anketler değerlendirmeye dahil edilecek.

İkinci CD olarak Türkiye'de şimdiye kadar üretilmiş en kapsamlı eğitim program paketi olan Vitamin'in demo CD'sini veriyoruz. Eh, her zaman oyun oynamalı, arada bir ders de çalışmak lazım öyle değil mi? Hadi, hadi burun kıvrımayın, eğlenceli olduğunda birşeyler öğrenmek ne kadar hoşunuza gider tahmin edemezsiniz. Sadece bir deneyin ve görün.

Yılan hikayesine dönen sitemizin çok yakında açılacağını söylemek istiyorum. Hatta tarih bile belli artık: 15 Ocak. Umarım bunca zamandır beklediğimize değecektir.

Değinmek istediğim bir başka konu da, Level Film projesi. Biraz zamansız ve imkansızlıklar içinde başlayan film projesi, haliyle aksadı. Şu sıralar sizler için üzerinde çalıştığımız birçok sürprizimiz var, onları yetiştirmek için çok fazla zaman harcıyoruz. Söz vermek istemiyorum, ama Mart ayında film konusunda bir gelişme olacak gibi geliyor bana, yoksa yanılıyor muyum Gökhan? Cem?

Mart ayı için planladığımız (ve şu an size söyleyebileceğim) sürprizlerden birisi de büyük bir turnuva. İçerik ve uygulama aşamalarını planladığımız bu turnuvanın oldukça büyük çapta olacağını söyleyebilirim. Eğer Counter Strike'da kendinize güveniyorsanız, sniping ve camping yeteneklerinizi iyice geliştirmeye bakın, çünkü turnuvayı kazananlar bizimle, yani korkulan LEVEL [LVL] ekibiyle karşı karşıya gelecekler!

Şimdilik benden bu kadar, sizi derginizle başbaşa bırakıyorum. Bir ay boyunca bekleyerek bunu hakettiniz.

Yeni yıldız, yeni ümitlerle dolu olsun...



Sinan AKKOL
Yazı İşleri Müdürü

**Yeni yılınız,
yeni ümitlerle
dolu olsun...**

Yeni Bir 3D Shooter: Atlantica

Hidden & Dangerous'un yapımcıları yeni bir proje için kolları sıvadı

Hidden & Dangerous'u sevmiş miydiniz? İşte onu yapan orijinal takım şimdi kendi kurdukları yeni bir tasarım stüdyosunda başka bir 3D shooter ile uğraşıyorlar. Oyunun kendisini görmek için yaklaşık 18 ay kadar beklememiz gerekecek ama konusu ve oynanışı şimdiden çok ilginçti.

Oyun milattan önce 3000 senesinde geçiyor. Dünyayı yöneten iki imparatorluk vardır, Atlantis ve İnce. İnce'lar sayı olarak çok olsa da Atlantisliler daha ileri bir medeniyete sahiptir ve bu iki medeniyet arasında bir denge oluşturmaktadır derken... Solar sistemdeki onuncu gezegene yabancı bir ırk yerleşir. Bu ırk Dünya'daki doğal kaynaklar ile ilgilenir ve İnce'lar ile ticaret yapmaya



başlarlar. Bu ilişki İnce'larda İnce teknoloji ile tanışılır ve kısa bir zamanda Atlantisli'den daha güçlü bir teknolojiye sahip olurlar. Sayısal üstünlüğün yanında teknolojik üstünlüğe de sahip olurlar. Ellerine geçirdikleri bu güç onlara daha da ileriye giderek Atlantisli'leri egemenlikleri altına alabileceklerini düşündürür. Atlantisli'lerin tek kurtuluş yolu düş-

manlarına bu kaynağı sağlayan yabancı ırkı yok etmektir.

Oyunda çok enteresan bir sistem var. Savaşmış dünyalar çok ufak olacak, o kadarki bir araca binerek çevresini kısa bir sürede dönebileceksiniz. Resimlerde gördüğünüz gibi



düşman üstleri ve gezegenler diğer oyunlara göre çok farklı.

Multiplayer sisteminde ise deathmatch, team deathmatch, capture the flag gibi özellikleri bulunacakmış. Oyun şimdilik yapım aşamasında olduğu için daha bir çok ayrıntısı belli değil. Atlantica Unreal ve Quake'in tahtına göz dikebilir mi? Göreceğiz.



Disciples II : Dark Prophecy

Heroes of Might & Magic'in yenisi gelinceye kadar...

Birincisini ne kadar beğenmiş bilmiyoruz ama yeni bir Disciples şu anda yapım aşamasında.

Konu temel olarak gene aynı. Dört ırk Empire, Mountain Clans, Legions of the Damned veya Undead Hordes'dan birini seçerek tannıların kaderi için savaşıyorsunuz. Tabii ki haritalar ve senaryo bir öncekinden farklılık gösteriyor. Sanırım en çok hoşlanacağınız yeniliklerden birisi birimlerinizin ve liderlerinizin sınırsız upgrade edebilme hakkına sahip olmanız olacaktır. Yeni oyunda liderlerinizin 7 eşyaya kadar donatabileceksiniz.

Her ırkın aldığı questlerde kendine özel amaçları olacak. Bu da sizi her ırkı ayrı ayrı oynamanız için teşvik etmek amacıyla konulmuş. Ayrıca her birimin Summon ya da Transform gibi kendine has kabiliyetleri olacak. Oyunda eskisine oranla her ırk için % 50

daha fazla birim olduğunu hesaba katarsak toplam 200 birimlik bir seçenek ağacı (upgradeler dahil) bizi bekliyor.

Oyuna yeni büyüler de eklenmiş. Yeni kelimesinden kastımız toplam olarak 100 büyü. Oyundaki her Saga, yani camp-

ign'de, toplam olarak 28 quest olacak. Her bir Saga'yı bir ırk için düşünürsek bu da her Saga'da 7 quest olacağı manasına geliyor.

Ayrıca oyunda bazı olaylarda bizim davranışlarımızı tetikleyecek. Oyunu multiplayer oynamak istiyorsanız fakat internet ya da LAN bağlantınız yoksa hotseat olarak yani aynı bilgisayarda oynayabileceksiniz. Fima tüm artworkerleri de oyun CD'sine koymayı planlıyorlar.

Fark ettiğiniz gibi yeni Disciples oyununda bir sayısal çokluk söz konusu ve oyunu uzun süre oynanabilir yapmaya çalışmışlar. Bu kalabalık, oyunun ara yüzüne ve oynanışına ne kadar iyi uyarlanabilir açıklaması merakla bekliyoruz.



Bizden Duymuş Olmayın

■ Dune Yeniden Doğuyor

Dreamcatcher Interactive yeni bir Dune oyunu yapıyor. Yaptıkları oyun bir action-adventure olacakmış ve 2001 kasımında piyasaya sürmeyi planlıyorlar. Oyun aksiyon ağırlıklı bir adventure. Bu defa kahraman olarak House Atreides Dükü'nün oğlu olan Paul'u canlandıracakız Paul iki sene boyunca Fremen'lerle beraber yaşamış ve onların güven ve saygısını kazanmıştır. Daha fazlası ise oyunda...

■ Bilgisayarlar Artık Zor Çöker

Tam oyunun sonuna gelmişken ya da uzun zamandır üzerinde çalıştığınız ödeviniz veya projenizi bitirmek üzereyken belden bilgisayarınız çöküyor. Bunları bir kenara bırakın önemli bir şey yapmasanız da bilgisayarınız çöktü mü başınıza büyük bir bela açılmış demektir. Bu acı tecrübeler artık global bir problem haline geldi galiba çünkü olaya NASA el koymaya karar vermiş. NASA ve Carnegie Mellon Üniversitesi bir araya gelerek yeni bir "Yüksek Güvenilirlikli Bilgisayar Konsorsiyumu" kurduklarını açıkladılar. Bu araştırma grubunun amacı çökmeyen bilgisayar sistemleri inşa etmek. Konsorsiyuma Silicon Vadisi'ndeki şirketlerde destek veriyor.

Konsorsiyum NASA'dan gelen \$500.000 ile çalışmalarına bu sene başladılar. Böyle bir çalışmanın ileride internet'ten uzay araştırmalarına, hava trafik kontrolünden günlük iş takibi programlarına kadar bir çok alanda bir sonraki gelişme aşamalarına geçmek için gerekli olduğu açıklandı. Konsorsiyuma destek veren diğer firmalar ise Adobe Systems, Compaq Computer, Hewlett-Packard, International Business Machines, ILOG, Marimba, Microsoft, Novell, Silicon Graphics, Siebel Systems, Sybase ve Sun Microsystems. Dileriz kısa bir süre sonra probleme bir çözüm bulurlar.

■ Star Wars Online

Verant Interactive George Lucas'ın popüler film serisi Star Wars'ı konu alan yeni bir online oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. En büyük online oyunlardan biri olan EverQuest'in yapımcısı olan Verant bu oyunun Everquest'in uzayda geçen bir benzeri olmayacağını söylüyor. Yapılacak olan oyun şimdiye kadar yapılmış tüm online oyunlardan çok daha farklı yapıda olacakmış. Oyunun 3D motoru için şimdiden çalışmalara başlanmış bile.

Evil Islands Çok İddialı...

... ama son kararı yine biz vereceğiz

Rus firmalarından genelde iyi iş çıkmadığı bilinen bir gerçek. Ama Evil Islands: Curse of the Lost Soul bu ön yargımızı temelden değiştirebilecek bir yapım gibi görünüyor. Oyun daha önce Rage of Mages'i yapmış olan Nival Interactive ve bir Alman firması olan Fishtank Interactive'in ortak yapımı. Çok etkileyici bir 3D motora sahip olacağı söylenen oyun bir RPG/Strateji. Ana karakteriniz kendini hiç bilmediği bir yerde, geçmişine ilgili her şeyi unutmuş olarak buluyor. Oyun boyunca tanıştığı iki karakteri de (daha doğrusu paralı askeri) yanına alarak başına gelenleri bulmaya çalışıyor. Konu biraz klasik. Evil Islands içinde 80 adet görev barındırıyor ve bu görevleri belli bir şekilde bitirmek zorunda değilsiniz. Ayrıca karakterinizin de öyle önüne gelen herkesi kesen süper bir kahraman olacağını falanda düşünmeyin. Zaten görevleri çe-

şitli şekilde bitirebilmeniz anahtarı da burada yatıyor. Aklınızı kullanarak da bir çok problemin üstesinden gelmeniz mümkün olacak. İşin daha da güzeli oyunda level düzeninden daha çok Deus Ex'te olduğu gibi skillerimize experience puanlarınızı dağıtacaksınız. Karakterlerinizin ise altı temel becerisi ve seksen adet özel yeteneği bulunacak. Oyunun savaş ekranına gelince: Savaşlar tamamen real time olmasına karşın tıpkı Baldur's Gate'te olduğu gibi pause edip emirlerinizi verdikten sonra savaşa kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. Ayrıca vereceğiniz emirler savaşın gidişatında önemli rol oynayacak. Eğer düşmanınızın bacağın-



na vurursanız daha yavaş yürüyecek ya da koluna saldırsanız size daha yavaş saldıracak. Tüm bunlarla uğraşmak yerine direkt kafasına darbe indirerek savaş daha çabuk ta bitirebileceksiniz. Eğer düşmanınız sizden kuvvetliyse backstab, yani arkasından saldırı ile onu yenmeye çabalayacaksınız. Eğer firma tüm bu verdiği sözleri yerine getirebilirse bizde bitirmeden başından kalkmayacağımıza söz veriyoruz.

Yeni Bir Counter Strike Geliyor !

Barking Dog, askeri MP oyunlara son noktayı koyuyor

Counter Strike Beta 5 ve Homeworld: Cataclysm'i yapan Barking Dog Studios, Global Operations adlı yeni bir Counter Strike türevi ile uğraşılıyor. Bu oyun için dokuz aydır LithTech motorunun üstünde çalışıyorlarmış. Oyun gene yapı olarak takım bazlı bir 3D shooter olacakmış. Bir takım terörist olurken öteki takım ise bir askeri grup veya antiterör timini canlandıracakmış. Oyunla ilgili diğer bilgiler ise şöyle: Gerçek dünya da ki bilinen haritalardan esinlenerek hazırlanmış 16 harita, şu anda dünya üzerinden bulunan 32 özel tim, baş görevlisi, asi grubu, gerilla güçleri ve terörist gruplarının skinleri, 8 tabanca, 6 yan otomatik tabanca, 4 shotgun, 4 makineli tüfek, 8 saldırı tüfeği ve 6

sniper tüfeğinden oluşan toplam 36 silahlık bir cephanelik. Bunlara ek olarak takımın herkesin alabileceği 7 birbirinden farklı rol.

Fark ettiğiniz gibi Barking Dog oyunu mümkün olduğunca gerçekçi yapmayı planlıyor. Şirketin yöneticilerinden Brian Thalke'nin de aynı fikirde. Yaptıkları işi mümkün olduğunca "organik" yani gerçekçi tepkiler veren bir sistem içerisinde yapmaya çaba-

ladıklarını söylüyor. Yaptıkları silah modelleri, ses efektleri ve haritalar yanında karakter animasyonlarının mümkün olduğunda akıcı olmasına dikkat ediyorlar. Bunun yanında karakterinizin yaptığı hareketlerin onun üzerinde bir şekilde görülecek. Örneğin vurulduğunuz bölgelerde kan çıkacak, karlı haritalarda çarpışırken üzerinize çamur bulaşacak. Çarpıştığınız haritalarda zaman zaman yağmur ya da kar yağacak ve mekanı sis basacak.

Bütün bu haberler ve gelişmeler ağızımızın suyunu akıtıyor. Fakat bunun yanında gerçekçi olacak diye Counter Strike'i Counter Strike yapan yunanıstan taviz verilmemesini de istiyoruz



Pan Am Nedir?

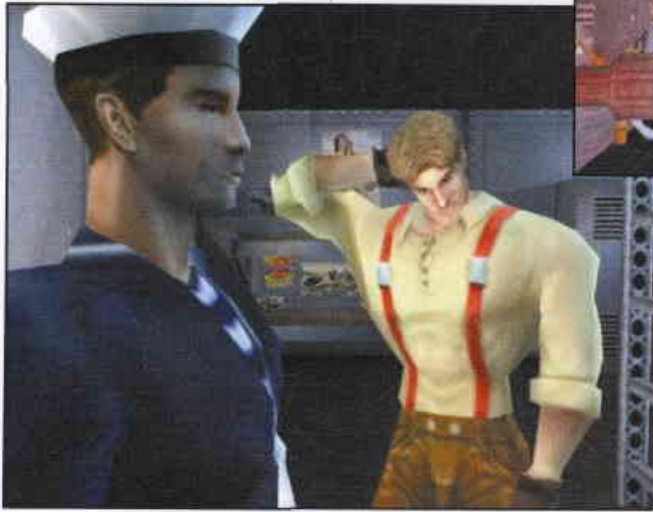
Yeni bir action kahramanına çok mu ihtiyacınız var?

Hayır yanlışınız Pan American değil Nonstop Entertainment'in yeni oyunu. Pan Am Indiana Jones tarzı bir oyun olacak. Oyun tarz olarak Tomb Raider'a benzecek. Ana karakteri The

Mummy filmindeki Brendan Fraiser'a benzeyen oyunun dövüş sahnelerini ise Jackie Chan filmlerinden esinlenerek yapacaklar. Yani dövüşürken etrafı-



kurtarmasanız da yolunuza devam edebileceksiniz. Beceremediğiniz çok az hareket sizi oyunu baştan başlatacak. Karşınıza çıkan bulmacaları çözüp dövüşleri kazandıkça ya da hikayeye ilgili hareketleri yaptıkça oyunda ilerleyeceksiniz. Fakat yapımclar bir sonraki bölümde gene belanın ortasına düşeceğinizi (tabii ki) garanti ediyor. Oyunu



nızdaki tüm nesnelere kullanabileceksiniz ve birkaç düşmana birden vurabileceksiniz. Ayrıca dövüş kontrollerinde birkaç tuştan ibaret olacak. Oyunda belli bir serbestiye sahip olsanız da bir şekilde ana konuya bağlı olarak ilerlemek zorunda kalacaksınız. Serbestiden kastımız bir dövüşten galip çıkamazsanız bardan dışarı atılacaksınız, ya da bir yolcuyu

yapan takımda Amen : The Awakening, Fifa serisi ve Need for Speed gibi süper oyunların ekiplerinden üyeler mevcut. Nonstop Entertainment'in başkanı ise Electronic Arts'ın eski başkanı. Yani şirket yeni olsa da takım elemanları çok tecrübeli insanlardan oluşuyor. Dileriz oyuna da tüm tecrübelerini yansıtırlar.

Fazladan Shogun...

Shogun: Warlords'da atalarımıza karşı savaşacağız

Electronic Arts, Shogun: Total War için bir devam oyunu olacak Warlord'un yapım aşamasında olduğunu duyurdu.

Bu defa oyunda yepyeni bir düşman sizi bekliyor. Moğollar, Japonya, tarihine baktığımızda içinde bir birinin topraklarına gözünü dikmiş bir sürü derebeylik barındıran bir millet olarak görülür. Ama tarihlerinin bir kesimin de ülke içi itilaflarını bırakarak tüm ülkeyi tehdit eden büyük Moğol istilasına karşı tek yumruk olarak birleşmiştir. Bu olağan üstü tarihi sürecin içerdiği zenginlikleri bilen programcılar tüm bu kaynakları oyunun içine katmışlar. Ayrıca oyun içerisindeki klanların ve birliklerin her biri için ayrı bir yapı zeka üretmişler. Üstelik bunun hepsini yaparken de Savaş Sanatı adlı kitabın yazarı, ünlü savaşçı ve filozof Sun Tzu'nun öğre-

tilerinden esinlenmişler. Bu kitaptan tam 300 ün üstünde kural almışlar.

Oyunculara oyuna gene bir Daimyo, yani klan lideri olarak başlayacaklar ya da isterlerse Kublai Khan olarak Moğolları yönetecekler. Bunun yanında Japonya'nın en büyük Daimyolarından Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi veya Tokugawa Ieyasu olarak tarihin en ünlü savaşlarını yönetebilecekler.

Tabii ki yeni oyunla beraber yeni savaş uniteleri de gelecek, bunlar: Kensai, Battlefield Ninja, Korean Auxiliary Infantry ve Mongol Cavalry olacak. Ayrıca yeni bi-



teği, harita editörü, senaryo editörü, iki yeni multiplayer modu ve birimlerini eğitebilme olanlığı. Yeni multiplayer modlarında amacınız ya rakibinizin Daimyo'sunu öldürmek ya da kaleler gibi oyundaki belli stratejik noktaları ele geçirmek

olacak. Electronic Arts yeni Shogun'da grafikler, ara yüz ve yapı zeka konusunda iddialı olduğunu söylüyor. Oyun 2001 ilkbaharına doğru hazır olacakmış. Sizi bilemeyiz ama biz bu kez Japonlara karşı savaşmayı düşünüyoruz. Nede olsa Moğollar uzaktan akrabamız sayılır.

Diğer yeniliklere gelince: Sekiz oyuncuya kadar multiplayer des-

SNN Türkiye de Ultima Online Server'ı Açıyor !

İnternette Ultima Online oynamak artık çok kolay

Sanane'yi herhalde bilmiyeniniz yoktur artık. Bir çıkar gözetmeden tamamen gönüllülerden oluşan bu grup Türkiye Online oyunlar konusunda bir numara ve hemen hemen tek otorite diyebiliriz. Serverlarında Quake II, Quake III: Arena, Unreal, Half-Life ve tabii ki Counter Strike oynayabileceğiniz Sanane şimdi çok önemli bir adım daha atıyor. Halen test aşamasından olsa da Sanane'nin yeni bir serverı var ve burada Ultima Online oynayabileceksiniz. Peki bu neden bu kadar önemli? Çünkü Ultima Online tüm dünya da oynanan bir MM (massively multiplayer) yani çok büyük kapasiteli ve çok oyunculu bir oyun. Ayrıca bir RPG yani Role Playing Game. Yani

oyundaki karakteriniz oyun bittiğinde silinmeyecek, yeni bir oyun oturumu da söz konusu değil. Karakteriniz her zaman ser-

verda saklanacak ve siz oynadıkça yetenekleri gelişecek, ünlenecek, hazinesi artacak, ya da oyunayışınıza göre diğer karakterle-

rın başına bela bir suçlu olacak vs. Artık hayatınızın sonuna kadar oynayabileceğiniz bir oyun söz konusu ve pinglerinizin çok daha düşük olacağına emin olabilirsiniz. Oyun için SNN'de kayıtlı olan kullanıcıların yuvarak olarak 6000'i nicklerini UO oynamak içinde açmışlar. Server tam olarak açıldığında kaç kişinin online olacağını varın siz düşünün. Serverda daha şimdiden PK (Player Killer) ve PK avcısı savaşları başlamış durumda. Test aşaması bittiğinde mevcut karakterler silineceğinden ve her şeyin baştan başlayacağı düşünüldüğünde daha şimdiden oyuncuların bu kadar hevesle oynaması bizi de çok sevindiriyor. Teşekkürler SNN Inc. Online Gaming Community.



Yeni Oyunlar

O çok beklediğiniz oyun ne zaman geliyor acaba? İşte gelecek olan ve iptal edilen oyun projeleri

Oyun Adı	Yayımcı	Çıkış Tarihi	Oyun Adı	Yayımcı	Çıkış Tarihi
Amen	CodeMasters	İPTAL EDİLDİ	Masters of Orion 3	Hasbro	Kış 2001
Alien VS Predator 2	Fox Interactive	İlkbahar 2001	Morrowind	Bethesda	İlkbahar 2001
Alone In The Dark 4	Infogrames	İlkbahar 2001	Myst III: Exile	Mattel	İlkbahar 2001
Anachronox	Eidos	Mart 2001	Myth III	Bungie Software	Sonbahar 2001
Arcanum	Havas	Kasım 2001	Neverwinter Nights	Interplay	İlkbahar 2001
Black & White	EA	Mart 2001	Oni	Take Two	İlkbahar 2001
C&C: Renegade	EA	İlkbahar 2001	Pool Of Radiance II	Mattel	Mayıs 2001
Civilization III	Hasbro	Kış 2001	Quake III: Team Arena	Activision	Bu Ay
Commandos 2	Eidos	İlkbahar 2001	Return To Castle Wolfenstein	Activision	İlkbahar 2001
Doom III	Activision	Kış 2001	Star Trek: The Fallen	Simon & Schuster	Bu Ay
Duke Nukem Forever	Infogrames	Yaz 2001	Team Fortress 2	Havas	İlkbahar 2001
Fallout Tactics	Interplay	İlkbahar 2001	The World Is Not Enough	EA	Yaz 2001
Formula 1 2001	EA	Ocak 2001	Tropico	Take Two	Yaz 2001
Giants	Interplay	Bu Ay	Ultima Worlds Online: Origin	EA	İlkbahar 2001
Halo	Microsoft	Yaz 2001	Unreal 2	Infogrames	Yaz 2001
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Yaz 2001	Worms World Party	Virgin	Kasım 2001
Hostile Waters	Rage	Şubat 2001	X-COM: Alliance	Hasbro	Yaz 2001
Icewind Dale: Heart of Winter	Interplay	Mayıs 2001	X-COM: Enforcer	Hasbro	Kasım 2001

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Bu uzaylılar dünyayı istila etmekten ne zaman vazgeçecekler acaba?

Bir süre önce Mythos Games, Dreamland adında yeni bir oyun çıkaracağını duyurdu. Tabii basına yapıları açıklamalar ister istemez akıllara şu soruları getirdi: Acaba Dreamland, Mythos'un daha önceleri Microsoft için geliştirmiş olduğu ünlü X-Com strateji serisinin bir devamı mıydı? Oynanabilirlik aynı mı kalacaktı? X-Com oyunları çıktığı zaman geçirdiğimiz uykusuz gecelere geri mi dönecektik? Aslında oyun hala gelişim sürecinde olduğu için bu soruların hepsini cevaplamak şu an pek mümkün gibi gözüküyor.

Uzaylılarla gerilla savaşı...

Dreamland, dünyanın uzaylı bir ırka karşı umutsuzca mücadele verdiği yakın bir gelecekte geçiyor. Uzaylıların teknolojisi bizimkine karşı kal kat üstün durumda. Aslında Dünya'nın bu kadar uzun süredir dayanması bile bir mucize sayılabilir, yaklaşık 70 yıldır uzaylılar insan ırkının kökünü kazımaya çalışıyorlar ama son noktayı hala koyabilmiş değiller. Ama artık bu uzun savaşın sonucunda Dünya'nın askeri kuvvetleri tükenmek üzere ve uzaylı istilacılara karşı bir varlık gösteremiyor. Ve tabii ki insan ırkının son umudu siz ve küçük gerilla ordunuz...

Birçok efsanede olduğu gibi, UFO hikayelerinde de bir takım gerçekler gizli. Örneğin oyunda '51. Bölge'ye ve 'Men in Black' olayına birçok gönderme var. Oyun boyunca onlar hakkındaki gerçekler yavaş yavaş açığa çıkıyor. Savaş boyunca insanlar hayatta kalabilmek için belli yerlere saklanıyor. Siz de bu insanları bir

araya getiriyor ve 'Terran Liberation Army' adındaki gerilla ordusunu kuruyorsunuz. Keşif ekipleğiniz ilk olarak terkedilmiş eski askeri üslerde davanız için gerekli teçhizatı buluyor. Neyse ki bu askeri üslerde aradığınız her şeyi bulmak mümkün; pompalı tüfeklerden tutun da F-16 savaş uçaklarına ve Chinook helikopterlerine kadar geniş bir silah yelpazesi emrinizde. Ayrıca birlikler kurabilir, bilim adamları ve mühendislerle çalışabilirsiniz. Komutanız altındaki insanların sayısı, uzaylılara (namı diğer Sauranlar) karşı kazandığınız zaferlere göre değişiyor. Sauranlar güçlendikçe insanlar üzerindeki kontrolleri de artıyor. Oyunda birtakım aşamalar kaydettikten sonra yeraltında gizli üsler kurup ele geçirdiğiniz düşman birimlerini masaya yatırarak Sauran teknolojisini öğrenebiliyorsunuz. Edindiğiniz yeni bilgiler sayesinde ateş gücünüzü geliştiriyor ve insan ırkını Sauran belasından kurtarıp tekrar özgür kılıyorsunuz (ve bu tarih tabii ki '4 Temmuz' gününe denk geliyor)...

Sauranları keşfetmek...

Freedom Ridge siraya dayalı bir strateji oyunu ama yapımcıların açıklamalarına göre oyunda kaynak yönetimi minimum düzeyde olacaktır. İhtiyacınız olan ekipmanları ya bularak ya da araştırmalarınız sonucunda üreterek elde ediyorsunuz. Tabii ki ele geçirdiğiniz Sauran ge-



milerini ve silahlarını kullanmak da bir alternatif. Oyundaki en önemli şeylerden biri de üslerini ve içindeki insanları yeterince koruyabilmek; çünkü gönüllüler olmadan yeni birlikler kuramazsınız.

Sauranların size uygulayacağı şiddetin miktarı, sizin onlar için ne derece bir tehdit unsuru oluşturacağınıza bağlı. Yani siz esaslı saldırılar düzenlemediğiniz sürece Sauranlar operasyonlarına ivme kazandırmayacaktır. Oyunda ilerledikçe bilim adamlarınız bu

garip Sauran davranışının nedenlerini keşfediyor. Oyuna bir üsle ve küçük bir birlikle başlıyorsunuz; yakın çevrenizde de en az bir tane cephane deposu ve terkedilmiş bir askeri üs bulunuyor. Freedom Ridge'de stratejinizi 'geosphere' denilen, simüle edilmiş bir Dünya küresi üzerinde belirliyor ve yönlendirebiliyorsunuz. Bu küre üzerinde rotasyon ve zoom imkanınız var; ayrıca gündüz-gece değişimlerini görebiliyorsunuz. Keşif gezisi yapma, elinizdeki bir Sauran gemisiyle düşman üssüne sızma veya birliklerinizi bir noktaya indirme gibi hava operasyonlarını bu küre üzerinden rahatlıkla yapabilirsiniz. Sauran enkaz alanlarına, terkedilmiş üslere, insan sığınaklarına, güç istasyonlarına ve Sauran 'insanlaştırma' fabrikalarına havadan indirme yapabilirsiniz.





Bir birlik yukarıdaki noktalardan birine indiği an kontrol taktiksel bir arayüze geçecek ve tamamıyla 3D olan bir çevrede adamlarınızı kontrol etmeye başlayacaksınız. Aynı anda 12'den fazla birlik emrinizin altında olacak. Birliğinizdeki her askerin kendine özgü yetenekleri olacak. Askerleriniz deneyim kazanarak veya çeşitli eğitimlerden geçerek sahip oldukları özellikleri geliştirebilecekler. Ayrıca ele geçirdiğiniz uzaylıların psikik özelliklerini de araştırmalar sonucunda askerlerinizde adapte edebileceksiniz. Aklima gelmişken, oyundaki sivilleri korumak zorundasınız; siviller sı-

ze bilgi sağlayabilir ve ordunuz için gönüllü olabilir.

Oyundaki görevlerin ucu bucağı yok; yani bulunabilecek materyaller de bir o kadar sonsuz. Oyuncu genellikle ihtiyacı olan şeyi yakın ve uzak çevresini tarayarak buluyor. Tabii gerekli yapıları inşa ettikten ve araştırmaları yaptıktan sonra ihtiyacınız olan şeyi kendiniz de üretebilirsiniz ama bu süreç diğerine göre biraz daha uzun. Birimleriniz ele geçirilen uzay gemilerini ve araçları kullanabiliyor. Oyundaki her yeni teknoloji bir gelişim sürecinin sonunda ortaya çıkıyor; yani pat diye hiçbir şey olmuyor. Bi-

rimlerinizin görünüşleri taşıdıkları ekipmana ve ırklara göre değişiyor (oyunun ileri aşamalarında uzaylıları da ordunuza katabiliyorsunuz).

Arayüz denilen olay...

Oyunda geçerli olan iki önemli arayüz var. Her ikisi de başından beri konsol amaçlı tasarlanmış. Geosphere'de tüm gezegeni istediğiniz şekilde görebiliyorsunuz. Burada üstleriniz arasında dolaşabilir, uçaklarınızı çeşitli görevlere atayabilir, araştırma projelerinizi yönlendirebilir, vs. Taktiksel arayüzde ise sıraya dayalı bir şekilde birliklerinizin arasında gezerek onları kontrol edebilirsiniz, izometrik ve birinci şahıs bakış açılan geçerli.

Oyunun grafikleri tamamıyla 3D modellerden oluşuyor. Örneğin duvarları çok zorlanan bir ev yıkılabiliyor ama aynı duvarda bir delik açarak pekiyle kendinize bir kapı da yaratabiliyorsunuz. Anlayacağınız 3D modeller diğer RTS oyunlarındaki gibi sadece görsel malzeme olarak kullanılmış. Freedom Ridge sıraya dayalı bir strateji olduğu için 3D grafiklerin oynanabilirliği karmaşık bir hale sokmayacağını düşünüyoruz.

Geosphere'in gerçek ve hızlandırılmış zaman modlarının olması yanı sıra taktiksel arayüzün sıraya dayalı olması, Freedom Ridge'i özgün bir strateji oyunu yapıyor. Taktiksel savaşlarda oynanabilirlik oldukça gerçekçi: iyi bir oyuncu elindeki imkanları ve araziyi efektif bir şekilde kullanarak, kendi birliğinden daha üstün bir düşman birliğini yok edebiliyor. Mesela bir binayı iyi birkaç roket atışıyla yıpratın ve sonra içerideki ler sizi aramak için dışarı çıktıkları

anda, doğru yere yerleştirilmiş bir C4 seti ile düşman birliğinin yarısını ortadan kaldırın. Yani oyunda yapabileceğiniz şeyler çok çeşitli, görevleri uygulama şekli tamamıyla oyuncuya bırakılmış.

Yeni bir efsane

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, gördüğümüz kadarıyla oldukça derin bir oyun. Gerçekçi taktiksel özelliklerinin yanı sıra gelişmiş 3D grafikleriyle göze de hitap ediyor. Pratik bir arayüze sahip olması böylesine detaylı bir oyun için artı bir özellik. Ayrıca uzaylılar ve insan ırkı hakkındaki kapalı kapılar oyuncuyu meraklandıracak ve uzun süre ekranın başında tutacaktır. Gizli sırları ortaya çıkarmak ve onlardan birtakım avantajlar sağlamak oyuncuyu tatmin edecektir. X-Com fanatikleri şimdiden sabırsızlanmaya başlamış olmalılar...

Güven Çatak



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Yapımı: Mythos Games

Çıkış Tarihi: 2001 Nisan

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D hızlandırıcı

İlk İzlenimi: Bunu daha önce görmüştük!

Bize Göre: X-Com'u yaratan eki-

bin böyle bir oyun için tekrar kollarını sıvaması çok olumlu bir geliş-

me. Her şeyiyle mükemmel bir

oyun olacağı benziyor. Ama Mythos

Games'in bir an önce uzaylıların is-

tilası konulu oyunlarını bırakıp, daha

orijinal bir şeyler yapmaya başlasa

iyi olacak.

İLK İZLENİM

Tropico

Karayip kıyılarında diktatörlük yapmaya ne dersiniz?

Koca bir ülkeyi yönetmekense, bir adayı adam etmek herhalde çok daha zevkli olurdu; hele bir de o ada tropik bir iklimle sahipse. Yapımcı PopTop firmasını Railroad Tycoon 2'den hatırlayabiliriz. Peki, Tropico neler vaat ediyor? Cennet bir adada bir tür diktatör Robinson mu oluyunuz? Aslında Tropico'da biraz simülasyon, biraz da şu ekrandaki 'tanrı'lık dediği şeyden var. Bazı yönlerden Tropico için Güney Amerika'da geçen bir SimCity diyebiliriz. Sonuçta Güney Amerika politik anlamda sayısız çalkantılı dönem geçirmiş bir yer. Örneğin Boliviya 1981 yılındaki bağımsızlığından sonra hükümet 192 kere değişmiş. Yani adamlar her 10 ayda bir soluğu seçim sandığının başında almışlar. İşte bu yüzden Güney Amerika böyle bir oyun için birçok dahiyane fikrin yer aldığı zengin bir madden yatağına benziyor. Tropico oynanabilirlik bakımından SimCity 3000 ve Railroad Tycoon

2'ye çok benziyor. Tabii Latin Amerika'ya özgü politik entrikaların olması da oyuna ayrı bir hava katmış.

Güneş altında bir despot...

Bu cennet adanın başına geçmeden önce nasıl bir diktatör olacağınıza karar vermelisiniz. Çoğu büyük ve esmer olan adayların arasından zevkinize uygun bir tip seçtikten sonra sıra liderlik özelliklerinizi belirlemeye geliyor. Özellikleriniz hakkında titiz davranmanız gerekiyor, yoksa bir anda kendinizi, bir askeri darbe veya bir gerilla saldırısı ile karşı karşıya bulabiliyorsunuz. Tabii bu da hükümetin düşmesi ve gücünüzü kaybetmeniz anlamına geliyor. Her hareketiniz ada halkının liderliğiniz hakkındaki fikirlerini olumlu veya olumsuz yönde etkiliyor. Bildiğiniz gibi kimse mukemmel değildir ve karakterinizin arttığı kadar eksileri de olacaktır. İşte bu yüzden en iyisi dengeli bir karakter yaratmak. Yani ister karizmatik bir lider

olun, ister de moronun teki. Güneşli cennetinizin tropik bir cehennem dönüşme şansının hep olduğunu aklınızdan çıkarmayın yeter. Peki bir zorba olmadan, demokratik bir lider olarak da adayı yönetmek mümkün mü? Neden olmasın ki? Diktatörlük sadece bir yönetim şeklidir; yönetimin uygulanma biçimi değildir. Tropico'da adanın istediği yönü seçebilirsiniz. Monarşik düzeni, çok partili sisteme dönüştürebilirsiniz. Tabii ayaklanmaları bastırabilecek bir askeri güce sahipseniz seçimleri iptal edebilirsiniz.

Siesta mı yoksa Fiesta mı?

Tropico'da ada sakinlerine yaklaşımınız, onları yönetmek değil, etkilemek yönünde olmalı. Adanın tamamından küçük bir kulübeye kadar her şeyi görülebilen bir kamera sistemi sayesinde (bu arada oyunun grafik motoru, Railroad Tycoon'unun geliştirilmiş bir versiyonu), bir yandan nelerin çıkarılacağını doğ-

rultusunda gittiğine bakarken, bir yandan da zar zor geçinen çiftçilerde düşük ücretli işçilerin sizi lüks içindeki malikânenizde yakalayıp linç etmesini engelleyebilirsiniz. İşin en zor kısmı 46 farklı karakterle 35 farklı meslek dalını uygun bir biçimde eşleştirebilmek.

Muz cumhuriyetinizin (yanlış anlaşılmasın, ülkenizi küçümsedimiz falan yok) saati gibi işleminin bir yolu da ara vermeden bildiri yayınlamak. Bu politik değişiklikler hem halkı, hem de devamlı ticari anlaşmalar öneren iki süper gücü (Rusya ve Amerika) oldukça etkileyebiliyor. Adaya iyice zoom yapacak olursak her bireyin kafasındaki fanteziyi küçük bir baloncuk içinde görebiliyoruz ve mutlu olup olmadıklarını anlayabiliyoruz. Bir tanesi dükkanını kapamış siesta hayalleri kurarken, bir tanesi de kafalarına bandana geçirmiş bir grup ihtilalcıye katılmak için tepelerin yolunu tutmuş olabiliyor. Ayrıca küçük bir tıkla mayla her bireyin ailesi, politik eğilimleri ve kişisel özellikleri hakkında bilgi alabiliyorsunuz.

Üreyin Diyorum!

Nüfusu artırmak, Tropico'da yapmanız gereken önemli şeylerden biri. Doğum yüzdesinin ada sakinlerinin mutluluğuyla orantılı olduğunu aklınızdan çıkarmayın. Fakirliğin baş göstemesi sağlık sorunlarını da beraberinde getireceğinden, doğum yüzdesi otomatikman düşecektir. Öte yandan nüfus artışını doğrudan etkilemenin birkaç yolu daha var. Örneğin Kilise ile ilişkilerinizi iyiyse, gebeliği önleyici ilaçların kaldırılmasıyla ilgili bir bildiri yayınlayarak ada sakinlerinin daha fazla bebek sahibi olmasını sağlayabilirsiniz. Ama eğer adada sıkı yönetim ilan ederseniz, işler hemen tersine döner. Kısacası genel politik, sosyal ve endüstri-





yel yaklaşımınız halkınızı doğrudan etkiliyor. Şunu da unutmamak gerek ki halkınız yaptığınız her şeyden hükümetinizi değil, sadece sizi sorumlu tutuyor.

Her politikacının da bildiği gibi halkı uyutmanın, pardon etkilemenin en iyi yolu güçlü propagandalar yapmak ve tabii ki bir yandan da çaktırmadan malı götürmek. Yani bu Televole gibi magazin ağırlıklı programlarla insanların uyuşup can çekişen ekonomiden ve diğer krizlerden bihaber olmasına benziyor. Örneğin "işçinin sesi" diye bir gazete çıkarırsanız, yeni iş imkanları sağlamanın yanı sıra halkı etkilemiş de olursunuz; tabii fabrikadan ve vergilerden voliyi vuran yine siz olacaksınız. Veya köle gibi çalışan

çiftçilerin mahsullerini Amerika'ya (Rusya da olabilir) ithal etmesine izin verin; yönetiminize karşı başkaldırmayı rüyaların da bile görmeyeceklerdir

Elindeki topraklar

Bireyin neler düşündüğünü öğrenmek kadar şöyle bir tepeden bakarak adanın geneli hakkında bir politika belirlemek de önemli. Bulutların bile oyunda kritik bir rol üstlendiğini biliyor muydunuz? Tarım ve hatta tekstil sektöründeki dalgalanmalar bile doğrudan iklim koşullarıyla bağ-

lantılı olarak meydana geliyor. Bu yüzden nerede tarım yapacağınıza, nereye otel diktireceğinize ve şıško Amerikalı turistlerin tatilini geçirmek (ve paralarını harcamak) için nereye geleceğine önceden karar vermelisiniz. Tabii turistlerin gelebilmesi için öncelikle bir havaalanı inşa etmeniz gerekiyor. Yalnız bu havaalanı yapımı birazcık hassas bir konu; eğer ekonominiz iyi gitmiyorsa, bu işe hiç kalkışmamalısınız. Ekonominizin iyi gidip gitmediğini sahillerinize akın eden göçmenlerden anlayabilirsiniz. Bu arada adanın yerli halkının göçmenlerden pek hoşlanmadığını da söylemeliyiz. Havaalanından başka tütün fabrikası ve kurulacağı yer de en önemli konulardan biri. Oyunda bu ikisinden başka kurup geliştirebileceğiniz 58 yapı türü yer alıyor.

Gelelim vergi sistemine, herhalde hepimiz ekonominin vergilerle yürüdüğünü düşünüyorsunuzdur. Ne de olsa Tropico gerçek dünyaya ait bir konsepti işliyor. Ama aslında işler görüldüğü gibi değil; serbest piyasa ekonomisi geçerli. Maaşlardan sigorta primi için kesinti yapmıyorsunuz. Politik kararlarınızı adaya giren fonlar etkiliyor (money talks!) Yani ithalat

ve turizm odaklanmanız gereken en önemli iki konu.

Sigara sağlığa zararlıdır...

Bir dakika, demin biz tütün fabrikası mı dedik? Evet, ama aklınıza sakın birtakım narkotik durumlar gelmesin. Çünkü Tropico'da sıra sıra uyuşturucu fabrikaları kurmak veya Rus uyuşturucu satıcılarıyla kanunsuz işler yapmak gibi olaylarınız yok. Görüp görebileceğiniz sadece "kötü kadın" olmadıklarını iddia eden "şov kızları". Tabii bu durumu adaya bir katedral diktirek dengeleyebilirsiniz. Oyunun sadece ticari alışverişten ibaret olduğunu düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Çünkü birtakım sürpriz felaketler sizi bekliyor (ne de olsa tropik bir adada diktatörlük yapıyorsunuz). Hortum ve sel gibi felaketler size raporlar halinde yansıyor ama diğer olaylar bizzat simüle ediliyor. Aslında Amerikalılar gökten inmeye devam ettiği ve İsviçre'deki banka hesabınız kabardığı sürece hiçbir sorun yok gibi. Halkınız zaman zaman açlık sinyalleri verebilir. Çok dert etmeyin. "Ekmek bulamazlarsa, pasta yesinler" sözünü hatırlayın. Sonuçta ister yeni bir nirvana yaratın, ister seniz de din kisvesi altında kaçakçılık yapın ama Tropico'ya mutlaka bir göz atın. Sanal diktatörlere duyurulur...

Güven Çatak



Tropico	
Yapım: PopTop Software	İLK İZLENİM
Çıkış Tarihi: 2001 başı	
Tahmini Sistem İhtiyaçları:	
P II-400, 64 MB Ram, 8MB ekran kartı	
İlk İzlenim: Hasta la vista!	
<p>Bize Göre: Tropico, ilginç konseptiyle izometrik strateji oyunları arasından kolaylıkla sıyrılabilen bir oyuna benziyor. Tropik bir adayı dikta etmek çok zevkli olsa gerek! Hem işçilerinizle hem de adanızı tropik bir cennet sanan turistlerle uğraşmak zorunda kalacaksınız. Aradaki dengeyi tutturabilmek çok önemli.</p>	

Z 2: STEEL SOLDIERS

Eski dost Bitmap Brothers geri dönüyor

Ewel zaman kalbur zaman içinde 3-4 yazarlık, boyu küçük kalbi büyük bir dergi, birinci doğum gününü kutlayalı çok olmamışken, bilgisayar adlı yaratık, minik, hızlı ve bir o kadar da şirin, tek harfli bir oyunu ağırlamaya hazırlanıyordu. "Z" isimli bu oyun diğer real time stratejilerden daha farklı ve daha seri bir oyun olarak karşımıza çıkacaktı. O zamanlar çok da üzerinde durulmamış eğlencelik bir oyun olsa da o anda bildiklerimiz arasında bitmap adlı bu firmanın 4 sene boyunca kasişip bu oyunun ikincisini çıkartacağını, ortamı şenlendireceğini ve piyasadaki real time stratejilere ciddi bir rakip olacağı kesinlikle yoktu, sevgili Level halkı.

Roportaj bize gelmez... mi?

Sizin için uzun uğraşlarla Bitmap'in önemli sorumlularından Mike Montgomery'yi arayıp ocak ayında son oyunlarını tanıtacağız.



mızı, hemen atlayıp ilk uçakla buraya gelip bizimle bir röportaj yapması gerektiğini, yoksa telefon parasını ödemek için dergiyi ipotek ettirmemiz gerektiğini söyleyince sevgili Mike bizi kırmadı. İki buçuk saat sonra ise Yeşilköy'deki bir kafede sorularımızı yanıtlarken, camdan gözükken uçağın üzerindeki kocaman concorde yazısını okumamak için 10 derece miyop olmak bile yetmezdi.

Mike'in dediğine göre Z 2:SS üzerinde uzun bir zaman boyunca epey büyük emekler harcamışlar. Tüketilen üç ton kahve-

nin, sabahlanan 48 ayın ve daha nice fedakarlığın sonucunda ise, sonuç epey ilginç olacaktı. Oyunun genel yapısı üzerinde tabii ki de önemli bir değişiklik olmayacağını söyleyen Mike, onun haricinde bir bilgisayar oyununda aklınıza gelen her öğenin ilerleme kaydettiğini altını çizdi.

2+1 ... 3. Boyuttayız

İlk olarak oyun, 2D haritalarından sınırlı 3 boyutlu bir alana taşınmış. Bu da kimi zaman dağlara, tepelere ve yüksek bayırlara çıkacak, kimi zaman bu yükseklik farklılıklarını lehimize kullanmak için çeşitli stratejiler geliştireceğiz demekmiş. Hatta öyle ki kimi zaman yüksek bölgelerdeki az Xenonite'li yerler, alçak bölgelerdeki çok Xenonite'li yerlere göre daha değerli olabileceklermiş (bu arada ufak bir hatırlatma, Z'de haritada çeşitli bölgeler ve ele geçirmemiz gereken bayraklar vardır, bir tür bayrak kapmaca yarışına benzeyen bu koşuşturmacada ele geçirdiğiniz her bayrağın olduğu kısım zenginliğine göre size Xenonite maddeninin çıkmasını sağlar ki, bu da oyundaki her birliğin üretiminde kullanacağınız paranıza denk demektir. Tabii



konu, oyun içi stratejiden açılıncaya ister istemez bir real time stratejinin en önemli kısmı olan yapay zekaya geldi. Birden yüzünde hafif bir gülümse beliren Mike kendinden emin bir şekilde

güçlü ve esnek bir yapay zeka konusunda epey çalıştıklarını anlattı. Bilgisayarın durumu ne olursa olsun (yani ister atak ister savunma pozisyonunda da olsun), yapay zekanın her zaman tüm birlikler, binalar ve ufak stratejiler konusunda her ince noktasına kadar kontrolü varmış. Ayrıca bizim yapacağımız hareketlere göre de kimi yönlerden gelişecek bir yapay zekayla karşılaşacağız.

Son harfin ihtişamı

Oyun içindeki birlikler hakkında sorduğum bir kaç ufak soruyu yanıtsız bırakmadı sevgili Mike. 30 farklı birlik ve 20 farklı bina varmış. Ama asıl önemli olan her birliğin kendine özel bir karaktere sahip olması. Ayrıca ilk oyundan farklı olarak bir kaç tane "kahraman" karakterler eklediklerini söylediğinde epey mutlu oldum ve bunun çok iyi bir fikir olduğunu, oyuncuların oyundaki karakterlerle kendilerini her zaman bütünleştirdiklerini ve bu karakterlerin bazılarının diğer hepsinden farklı görünüşte ve güçte olmasının oyuncuyu daha çok mutlu edeceğini ve oyunun derinliklerine çok daha kolay gömüleceğini hatırlattım. İlk oyundaki birliklerin sınırlı olması nedeniyle bu sefer daha çok çeşit

lanmışlar ve hava ve su birliklerini de unutmamışlar. Ayrıca bu sefer teknişyen, patlayıcı ustası ve casus gibi doğru kullanıldığında önemli değişikliklere yol açacak stratejik üniteler de olacaktı. (Tam bunları söylerken çağrı cihazından gelen kısa ses çok vaktinin kalmadığını, uçağı tekrar hazırladıklarını belirtiyordu. Konuyu toparlamalıydım.)

Oyunun bir önceki halindeki eğlenceli hiç bir tarafın eksilmeceğinin altını özellikle çizilmesini rica eden Mike, aynı anda da



oyunun genel olarak ne kadar gelişmiş özelliklerle bezenmiş olduğunu göstermeye çalışıyordu.

Artık kalkması gerekiyordu sevgili Mike'nin, Buralara kadar geldiği için teşekkür ettikten sonra, Level'in son sayısıyla bir kilo fıstıklı lokumu da koltuğunun altına sıkıştırmayı unutmadık. Daha sık gelmesini de tembih edip concorde'una binisini izledik.

Bir kaç saat içinde New York'taki evinde olacak Mike, aslında bu şehirde bizim de oradan evimize gitmek için bir kaç saat harcayacağımızı bilmeden koltuğunda rahat rahat oturup yeni projelerini düşünürken, biz de yavaş yavaş derginin yolunu tutmaya başlamıştık bile.

- Gökhan & Batu

Z 2: STEEL SOLDIERS

Yapım: Bitmap Brothers

Çıktığı Tarih: Ocak 2001

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII 300, 16 MB Ram

İlk İzlenim: Eski heyecanları yeniden yaşatacak.

Bize Göre: Çok eski bir dosttan gelecek, eski bir fikrin yeniden ortaya çıkartılmış hali ha, hmm, ilginç olabilir. Z, yapısı itibariyle herkese hitap etmez, köşe kapmaca usulü oynanışı klasik RTS oyuncularına ters gelebilir. Ama biz de klasik RTS oyuncusu sayıldığımız halde zamanında Z ile ne kadar çok eğlendiğimizi hatırlıyorum da, Z 2: Steel Brothers'ı beklemek için, içinde bazı kıpırtılar oluşmasına engel olamıyorum.



COUNTER STRIKE



FOREVER!



Yazan: Sinan Akkol
Harita Stratejileri: Burak Akmenek
Haritalar: Tuğbek Ölek

Farketmemiş olabilirsiniz ama piyasada çılgınlık şeklinde yayılan bir oyun var. Belki de Doom'dan beri First Person Shooter'lardaki en radikal değişikliği yaptı bu oyun. Minh Lee adlı bir mod tasarımcısının, sırf eğlence olsun diye Half Life modu olarak tasarladığı bu oyun, aradan bir buçuk yıl geçmeden dünya üzerin-

de en çok oynanan multiplayer oyun oldu. Artık dünyada bir milyondan fazla, ülkemizde ise yüzünü geçkin sayıda Counter Strike oyuncusu var! Peki neden bu çılgınlık? Cevabı çok basit: Artık insanlar Internet üzerinden birbirlerini takımlar halinde ve olabildiğince gerçekçi bir şekilde öldürmek istiyorlar.



COUNTER STRIKE FOREVER!

5 ADIMDA COUNTER STRIKE

ilk önce, belki hala konudan tamamen habersiz olanlar vardır diye düşünerek, Counter Strike'in mantığını kısaca anlatayım. Counter Strike tek başına bir oyun değil, Half Life üzerine kurulan bir mod. Oyunda terörist (T) ve anti-terörist (Counter Terrorist- CT) olmak üzere iki grup var. Oyundaki her haritada belli bir görev var.

1- CT'ler için; Rehine kurtarma
2- CT'ler için; Önemli bir şahsı sağ olarak bir yere ulaştırma
3- T'ler için; Bir noktayı bombalama.

Her oyunda, bir takım verilen görevi yerine getirmeye çalışırken, diğer takım onları durdurmaya çalışacaktır.

İki grup da başarılı olmak için takım halinde çalışmak ve bir strateji geliştirmek zorundalar. Her oyunun başında oyunculara ba-

şarı seviyelerine göre belli bir miktar para verilir, oyuncular bu para ile gerçektekiler ile birebir benzeşen silah ve donanımlar alırlar. Yani başarı daha çok para ve daha iyi silahlar getirirken, daha iyi silahlar da yetenek ve takım çalışması ile birleşince takımınızı başarıya götürür. Kısacası, Counter Strike'da bir multiplayer oyunda bulunması gereken en önemli unsur bulunuyor: Güçler arasındaki denge. Elinizde en güçlü silah olabilir, ama yeteneksizseniz sizi çığır çığır yerler. Bütün takım arkadaşlarınız, biri hariç, çok iyi olabilir. Ama o birinin iyi tutamadığı bir noktadan içeriye sızan teröristler bütün takımı mahvedebilir.

Tabii sizi sıfırdan bir Counter Strike oyuncusu yapmamız gerekiyor, öyle değil mi? Sıfırdan oynamaya hazır hale gelmek için...

1. ADIM: Gerekli Şeyleri Bulun

Öncelikle elinizde şunların bulunması gerekiyor: Half Life'in tam sürümü ve Half Life'in en son yama dosyası. Bu yazıyı yazdığım sırada Half Life için en son 1.1.0.4 yaması vardı. Bu dosyayı www.planethalflife.com adresinden indirebilirsiniz. Bunu kurduktan sonra, Counter Strike'in en son versiyonu olan 1.0'i www.counter-strike.net/download adresinden indirin. Ama bu iki dosyanın toplam boyutunun 100 MB'a yakın olduğunu unutmayın. Eğer bu boyutta bir dosyayı indirmek istemiyorsanız, önmüzdeki sayımızdaki CD'mizde bunları bulabileceksiniz. Önce Half Life'in üzerine 1.1.0.4 yamasını kurun, bunun üzerine de Counter Strike 1.0'i kurun.

2. Adım: Oyuna Bağlanın

Sıra gerekli bağlantı ayarlarını yapmaya geldi. İnternet'e bağlandıktan sonra, Half Life'i başlatın. Daha sonra, Custom Game'e tıklayın. Counter Strike 1.0'i görmüş olmanız lazım. Seçin, Activate'e tıklayın. Ekranın görünüşü birden bire değişti, öyle değil mi? Şimdi bir şeye karar vermeniz lazım. Eğer elinizdeki Half Life, orijinal versiyon ise Counter Strike'i İnternet üzerindeki WONNet sunucularında oynayabilirsiniz, ama çok fazla lag olacaktır. Ayrıca, Türkiye distribütörü olmayan Half Life'i Türkiye'de kaç kişinin orijinal olarak bulup alabildiği de meçhul. Bu nedenle siz de seçiminizi yerli CS sunucularından yana kullanacaksınız. Türkiye'de en bilinen CS sunucuları hakkında bilgi almak ve gerekli dosyalara ulaşmak için şu adreslere bir bakın.

A Net: http://oyun.anet.net.tr/oyun_sunucu_counterstrike.asp

Sanane: <http://www.sanane.com/>

Türk.Net: <http://oyun.turk.net/cstrike>

VestelNet: <http://oyun.gen.tr>

Sanane'de oynamak için kayıtlı oyuncu olmanız lazım. Bunun için, yukarıdaki KAYIT linkini tıklayın, gerekli bilgileri verin ve bekleyin. Kısa bir süre içinde mail adre-

sinize kullanıcı isminiz ve şifreniz gelecektir. Bu şifreyi CS'ye tanıtmak için, Half Life'i kurduğunuz dizinin altında Counter Strike klasörünü bulun (genellikle cstrike ismini alır). Bu dizindeki Config cfg dosyasını bulun ve notepad ile açın. Bu dosyanın en altına şunu yazın

setinfo "pw" "ŞİFRENİZ"

ŞİFRENİZ yazan yere Sanane.com'dan gönderilen kullanıcı şifrenizi yazın. Dosyayı kaydedin ve çıkın.

Hangi sunucu üzerinden oynayacağınıza karar verdikten sonra, MULTIPLAYER menüsünden İNTERNET GAMES seçeneğini seçin. Sanane'nin sunucusunu seçtiğini varsayalım. ADD SERVER seçeneğini seçip, Sanane.com Counter Strike sunucularının hepsini teker teker girin (örn: cs1.sanane.com). Yandaki kutuda gördüğünüz sunuculardan istediklerinizi girdikten sonra, Refresh butonuna basın ve bir sunucu seçip oy-



Counter Strike Türkiye Sunucuları

A Net - No Friendly Fire

cs.anet.net.tr
cs.anet.net.tr:27025
cs.anet.net.tr:27035
cs.anet.net.tr:27045
A Net - Friendly Fire
cs2.anet.net.tr
cs2.anet.net.tr:27035
cs2.anet.net.tr:27045

Sanane - No Friendly Fire (CS versiyon 1.0)

cs6.sanane.com
cs7.sanane.com

Sanane - Friendly Fire (CS versiyon 1.0)

cs8.sanane.com
cs9.sanane.com
cs10.sanane.com

Sanane - No Friendly Fire (CS versiyon b7.1)

cs1.sanane.com
cs3.sanane.com
cs4.sanane.com

Türk.Net

cs.turk.net
cs2.turk.net:27015
cs3.turk.net:27025

Vestel Net

cs1.vestelnet.com



COUNTER STRIKE FOREVER!

na dalın. Eğer oyuna giremiyor-
sanız bunun birkaç sebebi vardır:
1) Sunucu doluydu
2) Sizdeki Half Life, Counter Strike
versiyonu farklı ise
3) Hala sunucuya kayıt olmadı-
sanız
4) Kayıt olduğunuz isimle, oyuna
girenken aldığınız isim farklı ise
oyuna giremeyebilirsiniz.

3. Adım: Tarafınızı Seçin

Oyuna girdiğinizde hoş geldin
mesajı ve görevinizin yazılı oldu-
ğu bir ekran ile karşılaşacaksınız.
OK ile bu mesajı geçtiğinizde, te-
rorist mi, anti-terorist mi olmak is-
tediğiniz sorulacak. 1 veya 2'ye
basarak istediğiniz gruba katılı-
lırsınız. Bazı durumlarda istediği-
niz tarafı geçmemenizin sebebi,
bir takımında diğerinden fazla kişi
olmasıdır. Bu durumda bir süre
bekleyip, geçmek istediğiniz taraf-
tan bir kişi çıktığı anda M'ye bas-
mak ve karşı tarafa geçmek ola-
caktır. Takımı seçtikten sonra ken-
dinizde bir de skin seçmeniz gere-
kecek. Hangi skin seçtiğinizi gör-

sel olarak çok fazla önemli ol-
masa da, hangi takımdan ol-
duğunuzu bariz bir şekilde
yansıtan çok ayrı bir skin seç-
memenizi tavsiye ederim.
Boylece sizi uzaktan gören
düşmanınız, hemen tanıya-
mayabilir ki, bu da size kaç-
manız için bir iki saniye ka-
zandırır. Tabii, kendi takım
arkadaşlarınız tarafından pa-
nik anlarında vuruşma ihtim-
aliniz de her zaman için
vardır. Tabii bu seçim harita-
ya göre de değişecektir, me-
sela bol yeşil kullanılan bir
haritada SEAL skinini seçer-
seniz, görülmeniz zorlaşır.

4. Adım: Silahların

Artık işin zevkli tarafına
geldik. Silahlanıyoruz. Takımların
oyuna başladığı bölgede, oyu-
nun ilk 90 saniyesi içinde alış-
veriş yapma hakkı vardır. Elinizdeki
para önceki oyunlardaki bireysel
ve takım başarılarına göre artar.
Hemen ölseniz bile size 2000 \$



Unutmayın: Sadece
bir tabanca ve bir tüfek
alabilirsiniz. Seçiminizi
doğru yapmanız sadece
sizin değil, size güvenen
takım arkadaşlarınızın
hayatı ve başarısı için de
önemli. Alışveriş sırasın-
da hızlı olmanın yanısı-
ra, doğru silahı ve ta-
mamlayıcı mühimmatla-
rını almanız da önem ta-
şıyor. Mesela, eğer
AW/M gibi güçlü ama
yavaş bir Sniper tüfeği
alıp suikastçılık yapacak-
sanız, düşmanın yanını-
za kadar sızmayı başardı-
ğı durumlar için mutlaka
bir Desert Eagle da al-
malısınız. Veya, Steyr

kredi verilecektir. Tabii iyi cihaz-
lara ulaşmak istiyorsanız, yediği-
nizden fazla mermi isabet ettir-
melisiniz. Oyuna ilk girdiğinizde
elinizde bir tabanca ve 800 \$
para olacaktır. Bu parayla pek
bir şey alamazsınız. Oyunda yan-
rınızda bir tüfek, bir tabanca,
bir bıçak ve belli miktar cephane
ile donanım taşıyabiliyorsunuz.
Silah satın alırken bilmeniz gere-
ken ilk şey, çok hızlı olmanız ge-
rektiği. Oyunun başında kim-
senin yerinden hareket edeme-
diği 5 saniyelik bir süre olur. Bu
süre içinde silahınızı, merminizi,
çelik yeleğinizi ve gerekiyorsa
bombalarınızı almanız lazım ki
rakip takım tutmadan önce ge-
reklî stratejik noktaları tutabilin.
Eğer millet çatışmaya girdiğinde
siz hala mermi almakla uğraşı-
yorsanız, hem gülünç duruma
düşersiniz, hem de açık bir he-
def oluşturunuz.

Silah ve mühimmat alımı için
başlangıç bölgenizde, yani alış-
veriş arabası simgesinin çıktığı
bölgede B tuşuna basın. 1-8
arasındaki tuşları kullanarak iste-
diğiniz silah kategorisine bakabi-
lirsiniz. Bu silah kategorileri şö-
yle:

- 1- Tabancalar
- 2- Shotgunlar
- 3- Hafif Makinalılar (SMG)
- 4- Saldırı ve Sniper Tüfekleri
- 5- Ağır Makinalılar
- 6- Tüfek Mermisi
- 7- Tabanca Mermisi
- 8- Donanım (Çelik yelek, el
bombaları, gece görüşü vs)

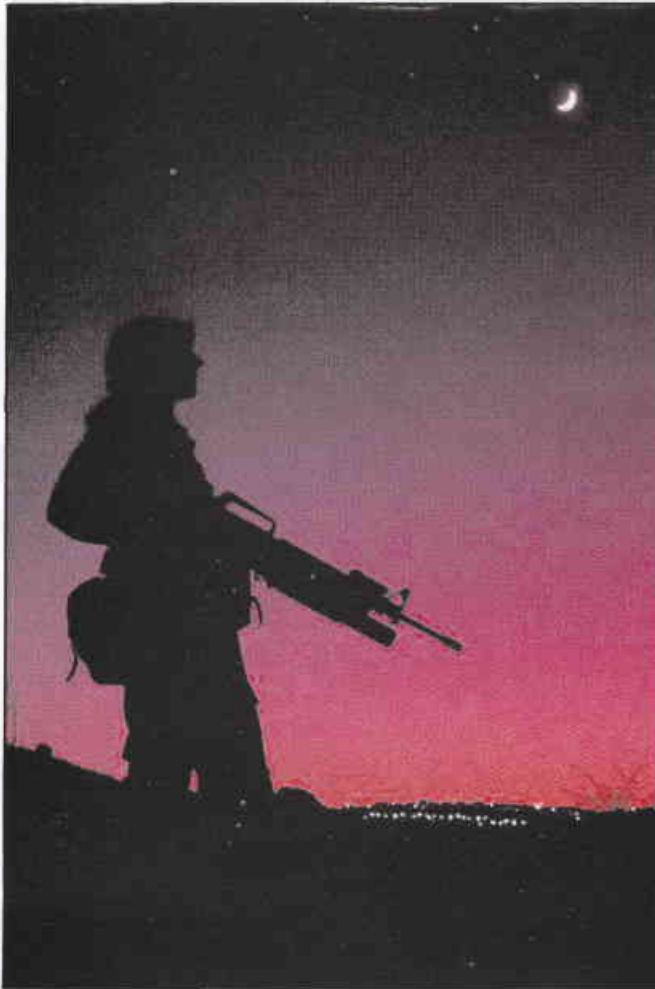
Aug alıp yakın çatışmaya girme-
ye niyetiniz varsa, karşılaşma ihtim-
aliniz olan kalabalık düşman
gruplarını şaşırtmak için bir iki
Flashbang ile silah seçiminizi ta-
mamlamalısınız. Bunun gibi or-
nekler çoğaltılabilir, tabii ki sizin
oyundaki yeteneğinize ve hedef-
lenize göre silah stratejileriniz
de farklılık gösterecektir.

(İPUCU: Hayatta kalmak isti-
yorsanız, oyuna başlar başlamaz
ilk işiniz B-8-2 tuşlarına sırasıyla
basarak olsun)

5. Adım: Kendinizi Geliştirin

Silahınızı aldıktan sonra artık
olaylar sizin kontrolünüzde. In-
ternet üzerinden CS oynamaya
alışmanız bir süre alacaktır, çün-
kü oyun hem takım halinde ha-
reket, hem refleks ve hız, hem
de taktik düşünce gerektiriyor.
Haritalarda hangi bölgelerin kri-
tik ve savunma gerektiren yerler
olduğunu bilmek gerekiyor. Ra-
kiplerinizi tanımanız, hareketle-
rinden çaylak mı, yoksa pro bir
oyuncu mu olduğunu anlaması-
nız gerekiyor.

İlk başlarda çok fazla frag vere-
ceksiniz, çünkü CS tam bir kurtlar
sofrası. Ama yılmayın, tekrar tek-
rar deneyin, haritaları öğrenin,
imkanınız varsa Net Cafe'lerde
kendinizi ağ üzerinden oyuncularla
geliştirmeye çalışın. Bütün bunlar
zamanla olacak şeyler, biz bu la-
net oyunu neredeyse bir sene dir
oyunadığımız halde bizden çok
daha iyi oynayanlar var.





ACEMİ BİRLİĞİ

Asker! Artık birliğimize katılmaya hak kazanacaksınız. Bir sayfalık acemi eğitimi başlayabilirsiniz. Bu sayfadaki taktikleri uygulayabilirseniz, yüzbinlerce kişiden oluşan CS ordusuna katılmaya hak kazanacaksınız. DİKKAAAT!!!

KAFAYA GİDİN: CS'de gövdeye yaptığınız bir atış ile direk kafaya yapacağınız bir atış çok farklı hasar verecektir. Bu yüzden mümkün mertebe düşmanın kafasına isabet kaydetmeye bakın.

Taktik: Düşmanla karşılaştığınızda, eğer yüzü size dönükse ilk mermiyi göğsüne sıkın. Mermiyi yiyen kişi, kontrolünü 1-1,5 sn. kaybeder. Bu süre zarfında nişan alın ve ikinci atışınızı kafaya yapın. Eğer arkası size dönükse, ilk atışınızı boyun hizasının biraz üstüne yapın. Eğer rakibiniz camper ise (bkz. Sözlük), eğilmekten seziplamayı tercih edebilirsiniz, çünkü o da muhtemelen çömelmiş olacağından, eğer eğilirseniz ilk atışı göğsünüze yersiniz.

ZIPLAMAYIN, EĞİLİN: Yakın ateş altında kaldığınızda düşmanı şaşırtmak için zıplamanız, ölümünüzle sonuçlanacaktır. Eğer yukarıdaki taktiği okuduysanız, nedenini anlamışsınızdır. İşini bilen herkes headshot yapmaya çalışacak ve biraz yukarıya ateş edecektir.

Taktik: Bir köşeyi döndüğünüzde düşmanla burun buruna gelerseniz, büyük ihtimalle headshot'a gidecektir. Çömelerek ıskalamasını sağlayabilir ve tekrar nişan alacağı 0,5-1 saniye içinde işini bitirebilirsiniz.



DUMAN PERDESİ: Açık ve mevzi alamadığınız bir arazi, sniper'lar için mükemmel bir avlan-

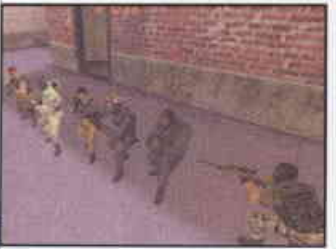
ma sahası oluşturur. Bu tür bir alandan geçmek zorundaysanız ve sürekli olarak sniper ateşi altında kalıyorsanız hareketlerinizi bir duman bombası ile gizleyebilirsiniz.

Taktik: Bu durumdan kurtulmak için takım halinde çalışmalısınız. Takım arkadaşlarınız ile aynı anda attığınız duman bombaları ile sniper'ların temiz bir atış yapmasını engellerseniz daha rahat edersiniz.



DUVARLARI DELİN: Bazı silahların kullandığı mermiler, ince duvarları, kapıları ve metal levhaları delme yeteneğine sahip. Özellikle AW/M Sniper tüfeği ve Para M249 ağır makineli, duvar arkasından düşman temizlemek için birebir.

Taktik: Çok az da olsa diğer tüfekler de duvar delme kabiliyetine sahip (shotgunlar hariç). Bir köşeyi dönmeden önce köşeyi taramaya başlarsanız, ilk mermiyi yiyen düşmanınız kontrolünü kaybedecektir. Bu avantajı iyi kullanın.



AWP TESTİ: AWP tek atışta iki kişiyi indirebiliyor

DESERT EAGLE'IN GÜCÜ: Parasız kaldığınız zaman yapacağınız en iyi şey, sadece Desert Eagle almaktır. Bomba veya zırh almayın, çünkü sadece DE aldığınız bölümde amacınız para kazanmaktır.

Taktik: Takım arkadaşlarınızın peşinden Rush'a katılın. Elinizde-

ki tabanca, küçümsenecek bir silah değil, tek bir atışla (headshot olması şartıyla) bir kişiyi öldürür. Ve, öldürdüğünüz kişinin silahını aldınız mı, üstüne bir de sağ kalırsanız, bu eli karlı kapatmanız demektir.

EĞİLEREK GİZLENMEYİN:

Birçok haritada bar, konteyner gibi yerlerin arkasına eğilerek sniper alabiliyorsunuz. SAKIN bu hataya düşmeyin. Siz gizlendiğinizi zannederken, ideal bir Headshot hedefi oluşturuyorsunuz demektir.

Taktik: Eğilerek gizlenmekten, komple duvar arkasına gizlenin. Ateş edin, tekrar duvar arkasına gizlenin. Ama karşınızdaki düşmanda AW/M veya M249 olabilir, dikkat edin.

ŞARJÖR DEĞİŞTİRİN: Şarjör değiştirmek için silahınızdan gelecek "klik klik" seslerini beklemin. Ufak bir çatışmanın ardından, güvende olduğunuzu hissettiğiniz anda "R" tuşuna basın.

Taktik: Şarjör değiştirme, bir CS oyuncusu için en tehlikeli zamandır. Silahına göre 2-5 saniye arası tamamen savunmasız kalır. Çatıştığınız kişinin silahını tanırsanız, şarjörün ne zaman biteceğini bilirsiniz. Bunu iyi kullanın.

KOŞARKEN BİÇAK ÇEKİN:

Eğer rush ediyorsanız, düşman



bölgesine yaklaşıncaya kadar bıçak çekin. Böylece %10 daha hızlı koşarsınız. Size aptallık gibi gelebilir bu hareket, ama CS'de başarı için saliselerin önemli olduğunu unutmayın.

Taktik: Elinizde bıçakla koşarken yakalandığınız anda hazırlıklı olmak için, 1'e basıp tüfeği hazır-

layın ama çekmeyin. Tehlikeli bölgeye ulaştığınız anda ateşe basıp tüfeğe geçebilirsiniz.

Evet asker! Bu taktiklerin sonucu gelmez, zaten herkes kendine göre bir strateji oluşturamazsa CS'den de tad alınmaz. Bu yüzden şimdi senin yapman gereken O TEMBEL POPONU YERİNDEN KALDIRIP BİR AN ÖNCE CS ORDUSUNA KATILMAAAAKI

DAHA BURADA MISIN SEN? KOŞ HADİ, KOOOOOOŞ!!!!



SÖZLÜK

Mod: Half Life gibi, belli bir oyunun üzerine kuruldugunda, onun farklı bir şekilde oynanmasını sağlayan veya tamamen yeni bir oyun haline çeviren program.
T: Terörist
CT: Anti-Terörist
CS: Counter Strike
Spectator: Seyirci. CS'de öldükten sonra, bir sonraki oyuna kadar bulduğunuz durum.
Lag: İnternet veya ağ üzerinden oyun oynarken, yaşadığınız komutların oyun sunucusuna gitmekte geçikmesi.
Sniper: Yakın çatışmaya girmektense, güvenilir bir mesafeden dürbünü tüfekle çalışmayı seven CS oyuncuları.
Camper: Süteci. Oyun boyunca bir yer sınıp, gelene geçene ateş açarlar.
Ping: Oyun sunucusu ile bilgisayar arasındaki iletişim süresinin sinyal hızıdır. 100 ve altı iyidir. 200'e kadar oynanır. Ateş 300 ve sonrası çekilmez.
Şik: Oyun sırasında dış görünüşünüz. Bir nevi dış kaplama.
Rush: Tekli RTS'lerde olduğu gibi, oyun başlar başlamaz, taktik taken dinlenmeden rakibin bölgesine saldırıdır. Genellikle iki taraftan birinin beşmeti ile sonuçlanır.



GOOSEMAN İLE RÖPORTAJ SİLAHLAR

Level, sınırları aşip, CS'nin yaratıcısı Minh Le (nickname: Gooseman) ile mail üzerinden bir röportaj kopartmayı başardı. Bakalım dünyanın gördüğü en büyük multiplayer çığırının babası sayılan adam neler yapıyor?

Level: Bizimle röportaj yapmayı kabul ettiğin için çok teşekkür ederiz. Röportajınızı nasıl isterdiniz sayın Minh Le?

Minh Le: Kısa...

Level: Got It. İlk sorumuz geliyor: Counter Strike gibi bir MOD yapma fikri nereden aklına geldi?

ML: Özel tim filmlerini çok severim. Half Life grafik motorunu görür görmez bu sevgimi hayata geçirme fikri aklıma geldi. CS'yi yapmadan önce onlarca özel tim konulu film seyrettim, birçok web sitesini alt üst ettim ve konsepti böyle oluşturdum.

Level: Roger That. Şu an herkes CS'deki cheatlerden şikayetçi. Özellikle de Headshot scripti (veya Aim-bot) ve de skin hilesi insanların oyundan soğumasına neden oluyor. Bu konuda ne yapmayı planlıyorsun?

ML: Bir süre öncesine kadar bir aimbot hilesi olduğu doğru, ama son Half Life yaması bunu düzeltti. Artık aimbot hilesi çalışmıyor, ve

tirmeyi, yeni silahlar eklemeyi veya yeni görev türleri yapmayı düşünüyor musun?

ML: Şu ara daha çok hileleri ve bugları düzeltmekle uğraşyoruz. Bir de hazırladığımız yeni yama dosyasında, sunucu tarafından kullanılacak yeni komutlar olacak, mesela oyunu sadece seyirci olarak seyredebildiğiniz bir "Pure Spectator Mode" olacak.

Level: Negative. Başlamadan önce Counter Strike'in dünyayı kasıp kavuracağı hiç aklına gelirmiydi? Ve hala zengin olamadın mı?

ML: Hayır... ve hayır.

Level: You take this point, iyi bir CS oyuncusuna karşı (benim gibi mesela :)) şansın nedir?

ML: Çok değil. Eskisi kadar antrenmanlı değilim. Yaptığım oyun üzerinde çalışmayı, milleti kendi yaptığım oyunda paralamaya tercih ediyorum.

Level: Hostage Down. En sevdiğin harita hangisi?

ML: cs_ship

Level: Fall Back!, Steyr mi, MP5 mi?

ML: MP5

Level: Get out of there, it's gonna blow! CS'ye benzeyen yeni bir oyun yapmayı, ama bu sefer Lithtech 2.5 veya

Unreal 2 grafik motoru gibi, daha gelişmiş bir grafik motorunda çalışmayı planlıyor musun? Veya, sıfırdan bir oyun yapmayı mı tercih edersin?

ML: Yeni bir CS yapacak olsaydım, KESİNLİKLE sıfırdan başlamazdım.

CS'yi Half Life grafik motoru ile yapmak yaklaşık 2.5 sene mi aldı. Bu oyunu sıfırdan yapmaya çalışmak benim için delilik olurdu.

Level: Counter Terrorists Win! Çok sağol Minh Le, klavyen dert görmesin.

ML: Efendim?



şimdiye kadar hiç kimse bu türden yeni bir hile bulamadı. Skin hilesine gelince, onu da hallettik ve yakında çıkacak yama ile skin hilesi de ortadan kalkacak.

Level: Go Go Gol 1.0'in ardından ne gelecek? Harita sayısını arttırmayı, araç kullanımını geliştirmeyi,



Bundeswehr Advanced Combat Knife

Tür: Bıçak
Fiyat: YOK
Verdiği Hasar: Çok Yüksek
Menzil: Çok Düşük
Şarjör Değişirme Hızı: YOK
İkinci Mod: Yavaş, 80 hasar veren vuruş



USP .45ACP Tactical

Tür: Tabanca
Fiyat: 500\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Hızlı
İkinci Mod: Susturucu



Glock 18C Select Fire

Tür: Tabanca
Fiyat: 400\$
Verdiği Hasar: Orta/Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Orta/Hızlı
İkinci Mod: Üçlü atış



Desert Eagle .50 AE

Tür: Tabanca
Fiyat: 650\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Orta



SIG P228

Tür: Tabanca
Fiyat: 600\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Düşük/Orta



FN Five-Seven

Tür: Tabanca
Fiyat: 750\$
Verdiği Hasar: Düşük
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Orta



M3 Super 90 Combat

Tür: Shotgun
Fiyat: 1250 \$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Düşük/Orta
Mermi Yükleme Hızı: Çok Düşük



XM1014

Tür: Shotgun
Fiyat: 3000\$
Verdiği Hasar: Çok Yüksek
Menzil: Düşük/Orta
Mermi Yükleme Hızı: Orta

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN SİLAHLAR



MP5 Navy
Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 1500\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Hızlı



Steyr AUG
Tür: Tüfek
Fiyat: 3500\$
Verdiği Hasar: Yüksek/ Çok Yüksek
Menzil: Yüksek
Şarjör Değişirme Hızı: Orta
İkinci Modu: Bir kat zoom



Steyr TMP
Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 1250\$
Verdiği Hasar: Düşük
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Hızlı



Steyr Scout Sniper Tüfek
Tür: Sniper Tüfeği
Fiyat: 2750\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Yüksek
Şarjör Değişirme Hızı: Orta
İkinci Modu: İki kademeli dürbün



FN P90
Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 2350\$
Verdiği Hasar: Orta/Yüksek
Menzil: Orta/Yüksek
Şarjör Değişirme Hızı: Düşük



Artic Warfare Magnum (AWP/M)
Tür: Mezar taşı
Fiyat: 4750\$
Verdiği Hasar: Dehşet!!!
Menzil: İnanmazsınız!!!
Şarjör Değişirme Hızı: Gerek yok
İkinci Modu: Ölüm kusan iki kademeli dürbün



MAC-10
Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 1400\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Düşük
Şarjör Değişirme Hızı: Yüksek



G3/SG1 Sniper Tüfek
Tür: Saldırı/Sniper Tüfeği
Fiyat: 5000\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Yüksek
Şarjör Değişirme Hızı: Düşük
İkinci Modu: İki kademeli dürbün



H&K UMP
Tür: Hafif Makinalı Tüfek
Fiyat: 1700\$
Verdiği Hasar: Orta/Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Düşük



SIG SG-550
Tür: Saldırı Tüfeği
Fiyat: 4200\$
Verdiği Hasar: Orta
Menzil: Yüksek
Şarjör Değişirme Hızı: Düşük
İkinci Modu: Bir kat zoom



AK-47
Tür: Tüfek
Fiyat: \$2500
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Orta



FN M249 PARA
Tür: Ağır Makinalı Tüfek
Fiyat: 5750\$
Verdiği Hasar: Çok Yüksek
Menzil: Orta/Düşük
Şarjör Değişirme Hızı: Düşük



SG552 Commando
Tür: Tüfek
Fiyat: 3500\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Çok Yüksek
Şarjör Değişirme Hızı: Düşük
İkinci Mod: Bir Kat Zoom



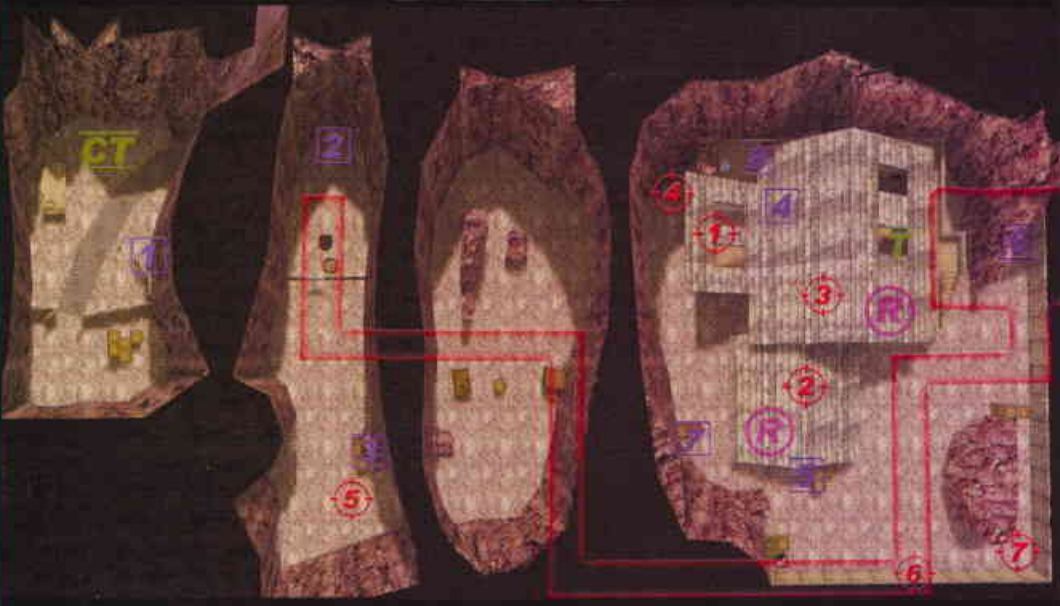
H.E. Grenade
Fiyat: 300\$
Bilgi: Saldırı el bombası. Her oyuncu bir tane taşıyabilir. Patlama alanı içindeki herkese ağır hasar verir. Dar kondorlarda, az sağlığa sahip düşmanlara karşı veya sağlam oyunculara karşı sağlık üstünlüğü kazanmak için kullanılabilir.



M4A1 Carbine
Tür: Tüfek
Fiyat: 3100\$
Verdiği Hasar: Yüksek
Menzil: Orta
Şarjör Değişirme Hızı: Orta
İkinci Modu: Susturucu



Flash Grenade (Flash Bang)
Fiyat: 200\$
Info: Ses ve ışık bombası. Her oyuncu iki tane taşıyabilir. Patladığı noktaya bakanlar 3-7 saniye arasında bir süre kor olurlar.



- 1 Sniper Noktası
- 7 Kamp Noktası
- T Terörist Başlangıç
- CT Counter Başlangıç
- B Bomba Noktası
- R Rehinelere

CS_MILITIA

Hem çok geniş hem de çok dar alanları kapsayan Militia dengeli bir haritadır. Mekan olarak dağların arasında ki ufak bir kulübe ve etrafında geçer. Bu haritada her silaha her türlü bölgeyi geçebilirsiniz. Counter teröristle-

na bakacaktır. Ondan kaçanlar ise sizin görüş alanınıza düşecektir. Ayrıca burada saklanıp soldaki tahta kapının sesini duyduğunuzda oradan girenlere üstten bir surprizde yapabilirsiniz.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Kapının arkası. İçeri girenler artık burayı her zaman kontrol ediyorlar ama ya etmezlerse?

Kamp 2: Tünelden çıkan herkesi rahatlıkla indirebilirsiniz. Aynı zamanda meydana gelenleri de görebilirsiniz.

Kamp 3: Kutuların üstü. Eğer arkadan gelen olmazsa onunuzden geçenleri vurabilirsiniz.

Kamp 4: Çatının eğimli kısmı. Sniperlerinizi avlamak için yan merdivenden çıkanları rahatlıkla avlayabilirsiniz. Arka merdivenden çıkanlarda sizinle baş etmeden sniperlerinize dokunamaz.

Kamp 5: Kutuların üstü. Tahta kapıdan girenleri ve onunuzden geçen herkesi vurabilirsiniz.

Kamp 6: Deliğin hemen üstü. Bu haritadaki en güzel kamp yeri. Hem meydana girecekleri hem de tünelden çıkan herkesi rahatlıkla avlayabilirsiniz.

Kamp 8: Jakuzinin üstü. Kim

geçerse geçsin size görünmeden devam edemez.

Haritada görünmeyen ama evin içindeki diğer kamp noktaları:

Mutfak Tezgahı, Havalandırmanın üstü. Burası durulması pek normal bir yer olmadığından yattığınız yeri kimse hesaplayamaz.

Merdiven altı. İçeri giren herkesi vurabilirsiniz. Burası artık çok bilinen bir yer ve buraya yatanlar hayatının hatasını yapıyor demektir.

Taktikler Counter terörist Saldırı

Saldırı için aslında hem tünel hem de evin ön cephesi çok uygundur. Eğer üstten gidecekseniz evin çatısında yatmış olan sniperlardan saklanmak için kenarlardan ve hızla giderek bir an önce evin duvarlarına veya soldaki merdivene ulaşmaya çalışın. Merdivenden iyi bir zamanlama ile yukarı fırlayıp sniperleri avlayarak takımınızı rahatlatabilirsiniz. Eğer sağdan kaçabilirsiniz tahta perdenin arkasındaki ve kamp (12, 6, 8, çatı ve tepe) yerlerindeki düşmanlara karşı hazırlıklı olun.

Eğer tünelden gidecekseniz bu dar alanda sizin için en tehlikeli düşman bir sniper ya da ya-

nınıza düşecek bir el bombasıdır. Çok hızlı olun ve genelde daha güvenli olan 2. delikten dışarı çıkın. Tabii bu arada kamp yerleri olan 7, 9 ve 10' u atlamayın. Özellikle 7 çok sevilen bir noktadır. Evin içinde her köşe sizin için potansiyel bir tehlike kaynağıdır. Ama özellikle rehinelere bulduğunuz odalara çok dikkat edin ve mümkünse flash bang atarak girin. Eğer frag toplamak isterseniz tünelden çıktıktan sonra hızla çatıya yönelip gene sniperleri vurabilirsiniz.

Savunma

Rakip güçlüyse ve size rush yapıyorsa sizde hemen ters taraftan onlara rush yapın ve rehinelere toplayıp bu defa geldikleri yönden gene toplu halde geri koşun yoksa kolayca dağılırsınız çünkü güçlü bir rakibe karşı kapalı alanlar kadar dar alanlarda tehlikelidir. En iyisi hiç karşılaşmamak olur.

Terörist Saldırı

Üstten ve tünelden iki grup halinde topluca rush! Kamp (1, 2, ve 3) bölgelerine dikkat edin. Tünelde bolca el bombası ve flash bang kullanın. Ayrıca çatıdan en az bir sniper ile koşan arkadaşlarınızı koruyun. Kimse sizi tutamaz.

Savunma

Çatıya bol sniper (1) yerleştirin ve onları kamp 5 ve 12 den koruyun. Aynalarından tünel başlarını göreceğiniz biçimde kamp (7, 8, 6) bölgelerini de kapayın. Zayıf olan 7. kamp alanı dışında hiç şansları olmaz. Ya da buradaki adamlarınızla tünelden rush yaparak düşmanınızı arkadan kuşatın. Bunun dışında evin içinde bir sürü numara yapabilirsiniz. Rehinelere kapı önüne dikerek kapıların açılmasını engelleyebilir, hepsini jeep' in bulunduğu odanın üst katına toplayarak orada bir pusu kurabilirsiniz. Tüm rehinelere tuvalete toplayarak kendinizi de küvetin içinde güvene alabilirsiniz. Hatta tünelden rush yaparken rehinelere de yanınıza alıp counterların başlangıç noktasına saklayarak onları deliye çevirebilirsiniz.



rin rehine kurtarma operasyonu yaptığı bu haritada eğer doğru kullanılırsa rehinelere teröristler içinde çok büyük bir avantaj olabilir. Çatışmalar bu kez haritanın her yerinde yoğun olarak yaşanmakla beraber genelde iki bölgede toplanır. Evin önündeki büyük meydan ve tünel.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Çatı. Meydandan gelecek her counter önünüzden geçmek zorundadır. Ama karşı taraf için açık bir hedef olacağını ve her gelenin önce çatıyı kontrol edeceğini de bilin.

Sniper 2: İlk gelen çatının sağ-

CS_ITALY

İşte oyunun en popüler haritası diyebileceğimiz Italy. Haritada terörist grubun başladığı yerdeki radyoda yükselen arya bir çoklarını sinir etse de bu bölüme değişiklik kazandırdığı tartışılmaz. Ayrıca evlerin genel Akdeniz mimarisi haritayı çok renkli kılıyor. Evet harita bir İtalyan kasabası. Bu haritada çatışmalar genelde iki bölgede yoğunlaşır: Pazar yeri ve haritanın ortasındaki evin içi. Ayrıca bu bölümde aynı evin çatısına da çıkabilirsiniz. Gene tipik bir rehine kurtarma haritası olan Italy' de teröristler savunma bakımından biraz az daha avantajlı. Düşmanın gelebileceği üç bölgeyi de önceden kontrol altına alabilme avantajları var.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Köşe. Evin içinden çıkan herkes dar bir alanda düz yürümek zorunda, kaçmaları çok zor.

Sniper 2: Merdivenlerin sonu. Karşıdan gelen herkesi görebilirsiniz.

Sniper 3: Pencere. Herkes tarafından en sık kullanılan sniper noktasıdır. Tünelden gelen herkesi görebilirsiniz.

Sniper 4: Çitlerin üstü, duvarın köşesi. Karşıdan gelen herkesin saklanabileceği tek nokta vardır orası da kutuların arkasıdır.

Sniper 5: Başlangıç yerinizdeki demir parmaklıkların onu. Buradan gelen herkesi ve tüm açılırları görebilirsiniz.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Merdivenlerin solundaki yükselti. Merdivenden çıkan herkesi görürsünüz.

Kamp 2: Kapı aralığı. Genelde buraya kimse bakmaz ama siz geçen herkesi görürsünüz.

Kamp 3: Girinti. Genelde pazardan geçen herkes bir şekilde görürsünüz. Ama sağınızdan gelenleri göremezsiniz ona göre.

Kamp 4: Yükselti. Tünelden geçenler genelde sniperdan kaçtığı için buraya dikkat etmez.

Kamp 5: Açılmayan bir kapının bulunduğu girinti. Önünüzden geçenler ya sniperdan kaçtığı için size bakmadan geçeceklerdir. Ya da korunmak için buraya daleceklerdir.



Kamp 6: Balkon. Özellikle sağdan gelen Counter lar için süper av olanağı sağlar. Yukarı çıkarsanız görüş alanınız iyice genişler.

Kamp 7: Duvarın yanı. Bölgeye kim girerse girsin ilk önce siz görürsünüz.

Kamp 8: Yükselti. Duvarın dibi. Önünüzden geçenleri vurabilirsiniz ama dikkat edin silahınızın namlusu görünür.

Kamp 9: Köprünün altındaki kutular.

Kamp 11: Varillerin arkası. Buradaki tavuğa takılmadan girebilirsiniz tabii.

Kamp 13: Aralık. Önünüzden geçen çok az oyuncu buraya dikkat edecektir.

Taktikler

Counter terörist Saldırı

Hızla koşarak pazar yerini ve evin içini kontrol altına almak saldırınızın garantisi için çok önemlidir. Daha kalabalık olan grup gene el bombaları ile kolayca evin içinden geçip teröristlerin başlangıç yerini ele geçirebilir. Aynı anda zamanlamayı tutturarak sağdaki geçitten giren ikinci grup düşmanın her iki anda her iki taraftan da gelen baskı karşısında çözümlenmesini sağlayacaktır. Ayrıca geçitten gelen grup sni-

perleri halledebilirse eve çok daha kolay girebilir. Yalnız teröristlerin başlangıç yerindeki merdivenlerden gelecek düşmana karşı uyanık olmak gerek. Çünkü zaman avantajlarını iyi kullanan teröristler merdivenlerden kolayca koşup haritanın solundan kıvrılarak counterların başlangıç noktasında gidip onları kolayca arkadan çevirebilir.

Savunma

Counterların burada savunma yapması hemen hemen imkansız gibidir. Ama haritanın bir çok girintiye çıkıntıya sahip olmasından sniper (5) ve kamp (2, 3, 7, 8, 9, 10) noktalarını kullanarak ve toplu halde kalarak direnmeye çalışabilirler. Ayrıca en iyi savunma noktası şüphesiz ki ortadaki evin içi olacaktır. Genede bu haritada counter teröristler pek savunma yapmazlar.

Terörist Saldırı

Pazar yerine ve ortadaki evin içine rush! Her iki alanı da kontrol altına almak çok önemli olduğundan düşmanın büyük bir çucünü de bu bölgelerde kırmak çok kolay olacaktır. Ayrıca da bir adamınızı çatıya çıkartmak rushdan kurtulan düşman elemanla-

rınızı avlamaya yarayacaktır. Her zamanki gibi kamp noktalarında çok dikkatli olun.

Savunma

Italy haritasının yapısı teröristlere savunma için avantaj sağlar. Özellikle sniper (1,2,3), çatı ve kamp (1,4) noktalarının iyi tutulması çok önemlidir. Bununla birlikte bu bölgelerden özellikle merdivenler tutulması en zor yerdir. Gene her zamanki tavsiyemiz savunma yaparken düşmanın kalabalık geldiği yerin ters istikametine gidip onları arkadan çevirecek bir iki takım elemanınızın her zaman hazır olmasıdır. Bu savunmada özellikle 3 numaralı sniper noktasına çok iş düşebilir. Savunma sırasında başlangıç yerindeki evin içinde kalmak en büyük hata olacaktır. Teröristler pek nadir evin içinde tutunabilirler çünkü ev her yerden saldırıya açık bir pozisyonadadır. Ancak bire bir kaldığında son bir direnç noktası olabilir. Savunma yaparken rehinelere alıp çatıya kaçmak çok akıllıca bir taktiktir. İyi bir zamanlama ile çatıya kaçınan rehinelere kurtarmak çok zordur. Çünkü çatıyı korumanın kolaylığı bir yana bir çok oyuncu oraya çıkmakta çok zorlanmaktadır ve orası akla gelebilecek en son yerdir.



CS_SIEGE

Bu haritada counter terörist olarak düşmanın içine kadar bir APC de girebilirsiniz, tabii head shot veya bomba ile olmazseniz. Ayrıca izleyebileceğiniz iki tünel, mevzilenebileceğiniz bir çatı ve kule, yakın mesafe çarpışmalara gireceğiniz iki ev ve kapışabileceğiniz ufak bir genişlikte mevcuttur. Counterların amacının rehine kurtarmak olduğu bu haritada bu kadar çok çeşit olması bir çok yol ve kombinasyonu da beraberinde getiriyor. Ayrıca haritanın genişliğinden canınız sıkıldıkça ya da rakibin taktiğine göre sizde başka başka yollar kullanabilirsiniz.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Binanın çıkış kapısı, kapının kapanmasına izin vermeyin. Karşıdaki güvenlik kapısını ortalayın. Böylelikle hem oradan çıkan hiç kimsenin şansı olmaz, hem elinizde avp varsa bir seferde bir kaç kişi birden vurabilirsiniz. Aynı zamanda önden gelen herkesi gördüğünüzden vurabilir ve sıkışınca geri çekilebilirsiniz.

Sniper 2: Kutuların yanı ya da jepin yanı. Karşıdan giren herkesi vurabilirsiniz.

Sniper 3: Tepenin üstü. Her yere hakim bir nokta olmasına karşın görülme olasılığınızın çok yüksek olduğunu da unutmayın.

Sniper 4: Kule. Karşıdan gelen herkesi görebilirsiniz ama çok açık

bir hedef olduğunuzu da unutmayın.

Sniper 5: Kapı ile duvarın yanı. Karşıdan gelen herkesi görebilirsiniz ama önce APC nin önünüzden çekildiğinden emin olun.

Siper 6: Kutuların arkası. Her yere gelen herkesi görebilirsiniz ama siz de kolay görülebilirsiniz.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Rehine noktasından çıkabileceğiniz ufak delik. Genelde buraya kimse bakmaz ama siz herkesi görebilirsiniz.

Kamp 2: Camların üstü. İlk giren ölür yeter ki havalandırmadan girmesinler.

Kamp 3: Çitin hemen yanı. Karşıdan gelenleri ilk siz görürsünüz.

Kamp 4: Kutuların üstü. Genelde herkes hızla içeriye dalar ve bu noktayı es geçer.

Kamp 5: Duvarın yanındaki ufak çıkıntı. CT'ler saidın içinde rehinelere kurtarmak içinde önünüzden geçmek zorunda.

Kamp 6: Çatının sağ tarafı. Arkanızdan gelenleri parmaklıkları açacakları için duyarsınız. Önünüzden geçenler ise sizi hemen fark edemez.

Taktikler Counter terörist Saldırı

Rehine kurtarmak istiyorsanız hızlı olmalısınız çünkü teröristler yakınlıklarından dolayı kolayca onlara gelen rampadan yukarı çı-

kip sizi yanı yolda kıştırabilirler. Aşağıya inip asansörden çıkarsanız bu kez de çıkar çıkmaz vurabilirsiniz. Ayrıca bu bölümde iki tarafta bol bol sniper kullanacaktır. Kısacası işiniz zor.

Bu yüzden hızla ileri fırlayıp teröristleri meydanda karşılamalı ve binanın içine girip tünele yönelmelisiniz. Unutmayın ki sizin bu taktiği uyguladığınızı öğrenene kadar karşı taraf bunu en az bir kez yiyecektir. Su dolu tünelden geçin ve hiç durmadan güvenlik kapısından dışarı fırlayın ve eğlenmeye katılın. Bunu özellikle ilk stehr gibi iyi bir silah alabildiğiniz ellerde yapın. Sakin kapıyı açıp baktıktan sonra kapatmayın, bu yerinizi belli etmekten başka bir işe yaramaz ve kapı açıp dikkat çekme taktiği size bu kapıda ölüm demek olabilir. Hele oyunda çok oyuncuda olmuşse hemen açar açmaz strafe yaparak dışarı fırlayın. Rakip bunu en az bir kez yedikten sonra kapının karşısına bir sniper dikecektir. Artık tek çözüm yolunuz ön rampadan dalmaktır ki bu durumda da sniperlarla uğraşmak zorunda kalacaksınız. Bu yüzden siz bombalarınızı kullanın ya da APC'yi kullanın. Teröristlerin binasına her zaman jeep'in üstünden zıplayarak havalandırma deliğinden girin. Böylelikle hem olası pusuları atlatmış hem de yolunuza uzatmadan zamandan tasarruf ederek rehinelere toplayıp çıkabilecek rotayı çizmiş olursunuz.

Savunma

Tabii ki toparlanıp başlangıç yerinizde sniperlığa yatmaktan başka hiçbir şekilde savunma şansınız yok. Bu durumda çok geniş bir alanı rahatça kontrol edebilirsiniz. Rakip üstünüze gelmeye başladığında ise aşağıdaki çukura girip asansörle binaya çıktıktan sonra arkalarından do-laşmak size çok frag kazandırabilir. Savunmadayken asla ama asla başlangıç yerinizin tam karşısındaki, evin önüne, konteynirlara ve rampaya hakim olan ufak tepede sniper olmaya kalkışmayın. Bu harita ilk çıktığında bir çok oyuncu o tepeyi gözüne kestirmiş ve orada durulmaması gerektiğini acı tecrübelerle öğrenmiştir.

Terörist Saldırı

Rush, go go go ! Hemen silahlanın ve rush yapan grubun arkasına takılın. Çok sniper olduğundan korunarak ilerlemeyi unutmayın. Eğer herkes önden çıkıyorsa siz tünele girin, eğer herkes tünele giriyorsa bu defa da kahramanca savunmaya hazırlanın çünkü oyalama görevi sizde düşüyor. Tünelden gidenler çıkana kadar düşmanı oyalayarak geri çekilin ya da önden rush yapın. Önemli olan çabuk olmaktır bunu unutmayın.

Saldırının doğru şekli ise hep beraber önden rush yapmaktır. Bu yapılırken grubun ufak bir bölümü ise binayı kontrol altına alıp asansörden gelenleri karşılamalı. Counterların başlangıç noktasında gene sniper olması çok yüksek bir olasılık unutmayın.

Savunma

Counterlara kök söktürecek bir savunma için tüm sniper (1,2,6,7) ve kamp (1,2,3,4) alanlarını kapatın. Zaten girilmesi zor olan bölge üç-dört sniper ile kolayca kontrolde tutulabilir. Bu arada el bombalarınızı da hazırda tutun. APC gelirse hemen sürücüsünü vurun. Eğer çok kayıp verirsiniz binanın içine kaçın. Hiç olmazsa orada frag yapma olasılığınız olur. Gene rehinelere kapı önlerine koyarak kendinize bir barikat oluşturabilirsiniz.



CS_PRODIGY

Bu haritada mekan bir nükleer tesis. Teronistlerin bomba koyacağı bu haritada da counterstrike haritalarının çoğunda olduğu gibi çatışmalar iki bölgede yoğunlaşır. Bunlar counterların başladığı alana yakın olan haritanın en sağındaki koridor ve soldaki ufak güvenlik kulübesi ve karşısında APC'nin durduğu dar alan. Bu harita da kaçıp saklanacak pek bir yer yoktur. Çatışma genelde haritanın sağ tarafında sniperlar sol tarafında ise el bombaları ile başlar. Teroristler genelde daha ayak altı olduğundan bomba koymak counterların başlangıç yerini tercih ederler.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Küçük düz alan. Karşı koridordan gelen herkesi görebilirsiniz ama sağınıza dikkat edin.
 Sniper 2: Koridora giren ve sonu gelmiş herkes hedefiniz olacaktır. İlk ile ikinci kutunu arasına nişan alın. İlk çıkan koşarak geçeceği için onu gördüğünüz anda tetiğe basın.
 Sniper 3: Teroristler rush yaparken buradan direkt bomba noktasına yönelirlerse köşede durup rahatlıkla avlayabilirsiniz.
 Sniper 4: Yokuştan inip arkadan girmeye çalışan teronistleri rahatlıkla avlayabileceğiniz. Tüm girişi gören kutuların arkası

Kamp Noktaları

Kamp 1: Kapının tam yanı. Eğer APC'nin bulunduğu bölgeye bir düşman girmezse sizi kimse fark etmez ve güvenlik kapısından çıkan herkesi vurabilirsiniz.
 Kamp 2: Kutunun arkası. Herkes bomba koymaya koşacağından önünüzden geçip gidecektir.
 Kamp 3: Çitin arkası. Her gelen genelde direkt sola döner ve....
 Kamp 4: Kutuların arkası. Kapiyı açmak ya da çatıya çıkmak isteyen herkes önünüzden geçecektir.
 Kamp 5: Duvar ile kutunun arası. Aslında bu yer hem takımınızı arkadan çevirenler için bir güvenlik noktası hem de önünüzden geçecekler için uygun bir pusudur ve bu haritadaki en kritik noktalardan biridir.
 Kamp 6: Havalandırma deliği. Altından geçen herkesi hem görebilirsiniz hem de kalabalık olduklarını fark ettiğinizde el bombası atabilirsiniz.
 Kamp 7: Kutu ile duvarın arası. Gene herkesin bildiği en verimsiz noktalardan biridir ama karşınıza geleni, eğer eğilmişseniz, indirme şansınız bulunur.
 Kamp 8: Büyük konteynir'in üstü.
 Kamp 9: APC'nin yanı. Tam deliği çaprazdan göreceğinizde yatın. Counterlar genelde deliğe önden bakar ve arkasını dönüp

security kapısına yönelir. Ama siz APC'nin yanında olduğunuzdan çapraz açı ile vurabilirsiniz. Ayrıca savunulması kolay bir noktadır.

Taktikler Counter teronist Saldırı

Saldırı için en uygun ve en kolay aşılacak yer diye bir nokta bu harita için söz konusu değil. Ama önemli olan rakipten önce saldırması daha kolay olan sol taraftan dolaşarak onları arkadan avlamaktır. Sol tarafta ise özellikle kamp (3) noktası ve çatı sizin için çok önemli bir avantaj olacaktır. El bombaları ve flash bangler gene sizi korurken bu bölgede beceriksizce atabileceğiniz bir sis bombası ise düşmanlarınızı da görünmez yaparak felaketinizi hazırlayabilir. Karşı duvardaki deliğe de dikkat edin. Çatıdayken buradan kolayca vurulabilirsiniz. Sol taraftaki savunmayı çökertmek için yapmanız gereken hareket hızla girip hemen sola kıvrılmak ve arkanızı garantiye almak için APC'nin bulunduğu bölgeyi kontrol etmektir. O bölgenin ve kamp (1) yerinin boş olduğunu garanti altına almadan sakın es geçip ilerlemeyin. Düşmanın başlangıç yerini de iyice dolaşmadan hareket etmeyin.

Savunma

Savunma yapmak burada counterlar için biraz zor çünkü haritanın sağ tarafını tutmakta çok zorlanabilirler çünkü teronistler bu tarafa daha yakınlar ve hemen pozisyon alabilirler. Sol tarafını tutmak ise çok daha kolay çünkü burada alan çok daha dar. Bu durumda takımın bir bölümü rahatlıkla sol tarafı tutarken sağ taraftan rush en akılcı çözüm olacak. Aman sniperlara dikkat!

Teronist Saldırı

En uygun saldırı noktası haritanın sağ tarafıdır. Ama eğer yakınlık avantajınızı kullanarak haritanın sol taraftan hızla çatıya kaçabilir ya da düşmeye basarak açılan kapıdan beyaz koridorlara kaçıp arkaya sarkabilirseniz rakibinizi arkadan çevirebilirsiniz ve bir anda en az iki üç frag yapabilirsiniz. Haritanın sağ tarafından saldırıya girdiğinizde ise mutlaka el bombası alın çünkü hem kamp yerleri için hem de çatışmanın kendisi için çok işinize yarayabilir. Eğer savunmayı yarabilirseniz Kamp 6'yı kontrol etmeden devam etmeyin yoksa kolayca arkadan kuşatılabilir veya deliğin altından geçerken head shot yiyebilirsiniz. Bombayı counterların başlangıç noktasına değil öteki noktaya bırakın. Bu size zaman avantajı sağlayacaktır.

Savunma

En rahat savunulabilecek yer haritanın solundaki bölgedir. APC'nin bulunduğu yeri falan boş verin, siz direkt olarak spawn noktanızda mevzi alın çünkü kalabalık bir grupta spawn noktanıza gelen merdivenleri tutarsanız oradan gelen düşmanın önce ayaklarını göreceğinizden rahatlıkla vurabilirsiniz. Şarjör araklarınıza iyi ayarlarsanız buradan ancak el bombası ile geçebilirler ki o zamanda bir karşı atak yapabilir ya da geri kaçabilirsiniz. Sağ taraftaki bölgeye ise sniperları dikerek koridoru kontrol altına alabilirsiniz. Fakat bize sorarsanız bu haritada savunma yapmanız çok zordur deriz. En iyi savunma ise kesinlikle saldırdır.

HARİTA STRATEJİLERİ

CS_DUST

Bu harita o kadar çok ünlendi ki Alman televizyonlarından birinden ki kim 500 milyon ister tipi bir yarışmada soru olarak bile soruldu. Mekan olarak dağların içindeki bir tesiste geçen haritada terörist grup iki bomba noktasından birine bomba koymaya çalışırken counter teröristler ise bomba noktalarını korumaya çalışıyor. Oyun genelde iki bölümde çözülür; Alt geçit ve tünel. Alt geçit tek yönlü bir çıkışa sahipken tünelden üç çıkış noktası vardır.

Sniper Noktaları

Sniper 1: Counterların başlangıç yeri. Burada duran bir sniper bölgeye giriş kapısını gördüğünden önünden geçen tüm teröristleri kuş gibi avlayabilir. Ama sol tarafına dikkat etmelidir çünkü aşağıdan çıkan bir rakibi ona görünmeden arkasından dolaşabilir. Sniper 2: Haritadaki en stratejik nokta. Hem aşağı geçitten hem de tünelin arkasından çıkan teröristleri görebilir.

Sniper 3: Tünelin arka çıkışı. Tünel giren herkesi rahatlıkla vurabilir. Yeter ki yanında bir koruyucusu olsun. Çünkü mesafe yakın olduğundan el bombaları ve hızlı gelen rakipler onu alt edebilir.

Sniper 4: Bu yüksek yerden tünelle giren herkesi vurabilir. Ayrıca ahşap kapıyı da kontrol edebilir.

Sniper 5: Teröristlerin her zaman kullandığı ve geçitten hier geleni rahatlıkla vurabileceği noktadır.

Sniper 6: Sağ taraftaki bu yükseltiye giriş tek olduğundan kendi bölgesine giren herkesi görebilir. Onun orada olduğunu beklemeyen herkes, genelde ilk giren, rahat bir av olacaktır.

Sniper 7: Kutuların yanı ya da üstü. Tünelden dışarı fırlayan herkesi rahatlıkla vurabilir. Ama geçitten gelenlerden onu vurabilir.

Kamp Noktaları

Kamp 1: Kutuların üstü. Genelde bölgeye ilk giren zavallı sizi fark etmez bile.

Kamp 2: Çıkışın hemen sağına yatacaksınız. Dışarı fırlayan herkes 2. sniper bölgesine bakacağından en azından bir kişi indirebilirsiniz.

Kamp 3: Çıkışın hemen solu.

Kamp 4: Kutuların arkası.

Kamp 5: Geçitten çıkan kim olur-

sa olsun eğer sağ duvara yapışarak çıkmıyorsa rahat bir head shot hedefi olur.

Kamp 6: Kutuların üstü. Ama geçitten çıkan olursa siz kurban olursunuz ona göre.

Kamp 7: Kutunun arkası. Herkes bir birine el bombası falan yağdırıp ardından rush yapacağından önünüzden geçenlerin en arkadakinden başlayarak rahat iki-üç frag yaparsınız.

Kamp 8: Duvar ile kutu arası. Burası karanlık olduğundan gelen sizi görüp kimden olduğunuzu hesap edinceye kadar onu indirebilirsiniz.

Kamp 9: Her geçitten çıkan buraya kesinlikle bakmaz ve karşıdan gelenide görebilirsiniz. Yani çok güvenli bir savunma noktasıdır.

Taktikler

Counter terörist Saldırı

Dust'ta counter'lar için savunma yapmak çok daha kolay olsa da rakip güçsüz olduğunda onları bir rush yani ani saldırı ile ezip geçmek çok zevkli olacaktır. Bu saldırı için en elverişli taktik ise kalabalık bir grup ile tünelden önce sis bombası ve sonra da el bombaları ve flash bangler ile iher fırlatmaktır. Tünelden çıkar çıkmaz iki seçeneğiniz vardır. Ya hızlı sağa dönüp solda bulunma ihtimali olan sniperdan (7) ve kamp (6) yerinden kaçır ya da üstüne giderek onları da dağıtırınız.

Burada kilit nokta tünelden saldırırken alt geçidi kamp (10) ve sniper (2) ile tutmak ya da oradan da en az iki kişilik bir grupla saldırıdır. Eğer zamanlamayı habersizerek tutturabilir ve aynı anda hem geçitten hem de tünelden dışarı fırlarsanız rakip ne tarafa bakacağını şaşırarak ve darmadağın olacaktır. Ama sniperlara dikkat!

Savunma

Teröristlere kan kusturacak tek taktik sniper (2,3,4) ve kamp (1, 2, 3, 10, 11) noktalarını tutmaktır. 2 ve 4 ten kaçanların ise tek şansı aradaki ufak boğazdan dışarı fırlamak ya da arka sniper (3) noktasını yarmaktır. O zamanda 2. noktanın avı olacaktır. Ama iyi bir oyuncu tek başına 2. noktayı kolayca düşürebilir. Bu taktiği uygulamak için çok hızlı olmalı ve rakibin 3. sniper noktasından ve tahta kapının yanındaki boğazdan yapacağı muhtemel bir rush'ın önünü önce bu noktaları kapatarak hemen kesmelisiniz.

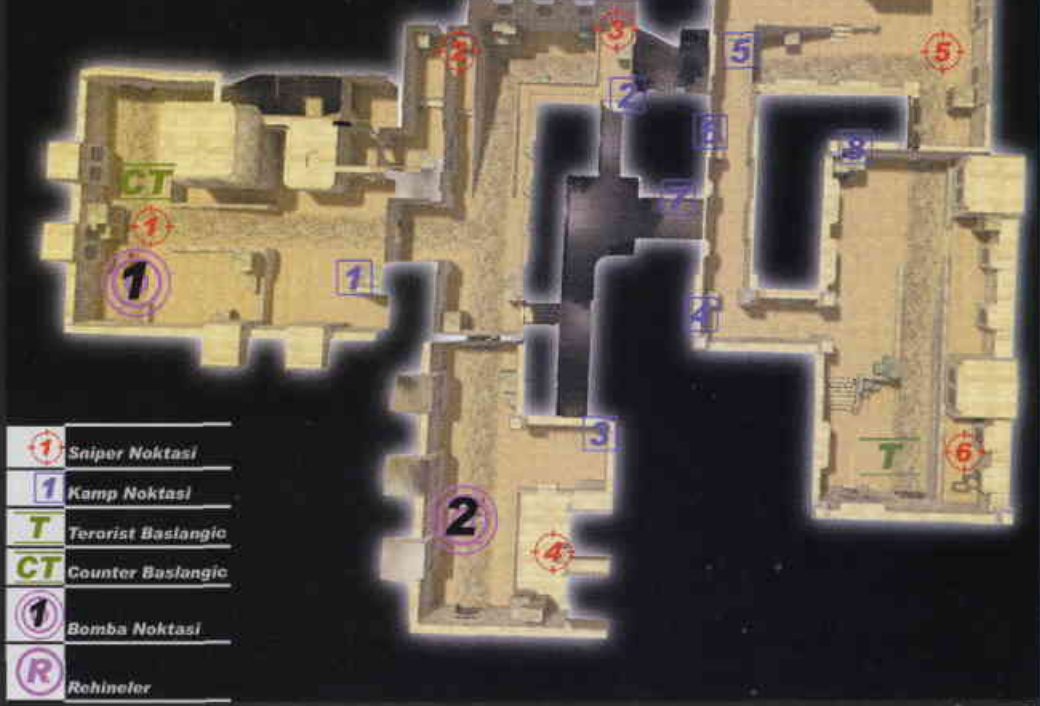
En iyi savunma saldırıdır mantığıyla hareket ederek yapabileceğiniz bir başka hareket ise bir grup ile tünelde savunma yaparken diğer bir grup ile geçitten saldırarak rakibinizi hızla arkadan kuşatmaktır. Bunun için tüneli tutan grubun 2. bomba bölgesinde yoğunlaşması yeterlidir. Çünkü genelde terörist olan grup 2. bomba bölgesine yoğunlaşmış 1. bölgeyi ihmal eder.

Terörist Saldırı

Rush rush rush ! Başka yolu yok. Rush'ı genelde toplu halde tünelden sola doğru yapacaksınız çünkü haritanın yapısından dolayı 2. bomba bölgesine onlardan birkaç saniye önce varabilmek gibi bir avantaja sahipsiniz. Bir grup direkt olarak bomba koymaya giderken diğerleri ise 3. sniper ve tahta kapının yanındaki ufak boğazdan dışarı çıkarak rakibin hareketini daha başlamadan rahatlıkla kesebilirler. Alt geçidi falan zorlamanın hiç manası yoktur. Ancak tünelli kaybetmişseniz ve geçemiyorsanız alt geçidi zorlamak rakibi çevirmek için çok iyi bir taktik olacaktır. Ancak sniper (2) noktasındaki koordineli çalışan iki iyi nişancı her türlü atağı kolaylıkla kesebilir unutmayın.

Savunma

Görevini saldırmak o yüzden bu son seçeneğiniz olmalı. Ama iyi bir rakibe karşı oynuyorsanız genelde sizi tünelden kolayca yan geçebilirler. Bu durumda kamp (4, 6, 7, 8, 9) ve sniper (7, 5, 6) noktalarına çeşitli zamanlarda yatarak çok frag toplayabilirsiniz. Ya da rakibiniz genelde tünelden rush yapacağı için siz alt geçitten rush yaparak onları şaşıratabilir ve bombayı koyup patlatmasına yetecek kadar bir süre için bölgeyi koruyabilirsiniz.



AYIN MERAKLI OKUYUCU SORUSU

Neden Counter Strike'dan nefret ediyorsunuz?

**Tuğbek (veya [LVL]Zol_Sauza)**

Bütün insan ilişkilerim bozuldu. Onur kafasında patlayan her AWP mermisi için yazılarını bir gün geç getiriyor. Sinan her üzerinden geçişimde "Nerde Donanım yazıları!!!" diye kopuruyor. Serpil artık selam bile vermez oldu. CHIP odasına her girişimde dayak yıyorum. Batu beni ofisin neresinde görürse görsün kendini bir masa altına atıyor. Yok ben artık LAN'dan oynamam arkadaşım. Ya da ara sıra beni vurmalarına izin verip kalplerini kazanmam lazım. Sen bu duruma düşecek adam mıydın Zol?

Burak (veya DeusDominus)

"Aman headshot yedim, hay lagine... tam da zamanını buldu. off ... herif skin yapmış bizden sanıp vurmamış, doldur şu şarşörü-üü, şansa bak ya hepsi birden aynı yerden rush yapmış tek başıma yediler beni, hay senin sotene..., AVP'den nefret ediyorum uuum, aptal adam gene beni vurdu birisi suna FF'nin açık olduğunu soylesin, APC yi düzgün kullanın Allahım ya adam beni ezdi, son kalan takım elemanında düşüp kafayı yardı yaa,off başlaycam el bombasına" gibi cümleler kurup stres olmaktan bıktığım için CT'den nefret diyorum.

Berker (veya Ben_CS_Bilmem)

Aslında nefret felan etmiyorum. Ama bir Pazar günü evde ipimi kuşağıma dolamış ense yaparken ve kahvemli yudumlarırken, sevgili YİM beni aradı. Ve "Neden nefret ediyorsun, 500 karakter yazılacak. Yaz!" komutu verdi. E adam Havancı Çavuş (I love you Sarge), ben Ulaştırma Eri (Gariban Marine), ne halt edeyim? Oturdum 500 karakter saymaya başladım. Neyse, aslında nefret etmiyorum, sadece Unreal Tournament oynamayı daha çok seviyorum, bütün olay ondan ibaret. Bunlardan YİM sorumlu yani, ben masumum. Uhü...

Onur (veya [LVL]Dr.Brush)

Counter Strike oynamayı sevmiyorum. Neden mi? Çünkü hep benim yüzümden kavga çıkıyor. Hem takım arkadaşlarımla hem karşı takımdakilerle. Takım arkadaşlarım AVP ile düşman yerine sinekleri vurduğum için bana kızıyor. Karşı takımda da genelde Tuğbek ve Sinan AVP'em onları görmeden bir adım bile atamadıkları için çıldırıyorlar. Ne yapayım sineklerden başka vuracak bir tek onlar var. Hem onları bırakıp sinekleri vurmak zavalı hayvancıklara haksızlık olur. Yok yok oynamam bir daha. Çok kavga çıkıyo...

Serpil (veya misminia)

Nefret ediyorum çünkü hepsi benden iyi oynuyor. Kafamı yarıdıktan sonra da "özür dilerim Serpil ayla" diye mesaj yazıyorlar. Nefret ediyorum çünkü artık oylesine oynamıyorum, ben oylesine oynadığım zamanlarda buradaki herkes kendi stratejisini geliştirmiş, donanımlı birer kabus olup çıkmıştı ve şimdi onlara nasıl yetişeceğimi bilmiyorum. Bıçaklanıyorum, head-shot yıyorum, düşüyorum ama yine kalıyorum. Nefret ediyorum çünkü çok seviyorum ...

Sinan (veya [LVL]Blaxis)

Neden mi? NEDEN MI? İş yapmıyorsunuz da ondan eşşek herifler! Kaç haftadır size diyorum, şu yazılarınızı erken teslim edin, beni prostat etmeyin diyorum... Dinleyen kim?! Hadi asker-deyken "Abi valla sabahlara kadar çalışıyoruz, aha Tuğbek'in iki gözü önüme aksın, çalışmaktan bitap düştük" diye uyutuyordunuz. geri döndüm, şimdi ne yapacaksınız bakalım? Çalışın koleler, yazı yazın, bilgi toplayın, dergi yapın!!! Ama bu arada sakın ses çıkartmayın, alemin en iyi Sniper'i olmak üzereyim, dikkatimi dağıtmayın. Şu çakmak çakmak gözlerime dikkatlice bakın ve dağılın! Birisi de şu Tuğbek, Onur, Serpil ve Burak'ın leşini Spawn noktalarından kaldırsın artık!

Bir yılı daha devirdik. Yılbaşı furçasında ağızımıza iyi oyunlar düşürmedik de diyemeyiz şimdi. Ayrıca, hazır yeni yıla girmişken dergicek bahsetmek isteyebileceğimiz bir başka konuda şu ünlü "nasıl gidersen öyle gidersin" inancı olacak. Bu söylenti doğru mu yoksa sadece bir batıl inanç mı bilemeyiz ama yılardır

her yıl başını bilgisayar başında oyunlarla uğraşırken geçiren bizler için bütün yılın gece gündüz oyunların başında ve sandalyelerden bozma yataklarda geçtiği bir gerçek. Dolayısı ile belki geç oldu ama yılbaşını bilgisayar başında geçirenlerdensiniz bizim gibi, bu sene en çok ne yapacağınızı biliyor gibiyiz.

Fur Fighters

Sinan'ın oyun hakkındaki yorumunu aynen aktarıyoruz: "Kıllı acırp yaratıkların sağa sola koşuşturdukları garip bir oyun. Görünce insanın canı oynamak isiyor. Allah sizi inandırın, evde yemiyor içmiyor uyumuyorum sabahlara kadar bu oyunu oynuyorum. Çocukluğuma geri döndüm, Anne bittii!"

No One Lives Forever

James Bond'un hikayeleri her zaman bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkardı. Ama böylesi görülmedi. Half-Life ile kaçışacak kalitede bir FPS var karşımızda. Maddog Berker Çüngör en acımasız, en zor testlerden geçirdi oyunu.

Gunman Chronicles

Dünyanın en iyi oyunlarından Half-Life'in ikinci versiyonu bir türlü çıkmadı ama Counter-Strike'li Team Fortress 2'sinin haberleri ile bizi üç seneye yakındır devamlı meşgul eden Half-Life'in yeni modu Gunman'ı yine sevdiğiniz bir yazardan, Maddog'un mürekkep yerine hisim, kalem yerine kasatura kullanarak yazdığı yazıyla tanıyacaksınız.

Monkey Island 4

İşte Monkey Island serisinin, o beklenen devamı. Şu kadarını söyleyelim, oyunu hala oynamadıysanız Monkey Combat'a bayılacaksınız. Bir mizah ve oyun klasiği olmaya aday oyunu kendisini oyunun kahramanı sanan yazarımız Onur Bayram inceledi.

Sacrifice

Kurban! Tıp fakültesinde her gün kaç tane kurbağayı kurban ettiğini sırt gibi saklayan firavun lakaplı yazarımız Onur Bayram'ın kaynak olarak ucubuk yaratıkların kurban edilmesinin konu edildiği bu garip ama başanlı RTS'yi severek oynadığını ve incelediğini biliyoruz. Ama yazıyı okumak lazım.

Hitman

Kel adamın intikamı. Alternatif hikayesinin bu ayki General Stuff köşesinde Cem Şancı tarafından anlatıldığı, Eidos'un beklenen oyunu Hitman ve kel kahramanı bu ay ofisinde en çok oynanan oyunlar listesine girmeyi başardı.

B-17 II

İç i ağzına kadar bomba dolu dev bir uçak düşünün. Bu koca kuş gövdesini bile zor oynatırken onu düşman avcı uçakları ile dolu düşman semalarında yalnız bıraktığımızı hayal edin. İşte İkinci Dünya Savaşı'nın en çok hatırlanan sahnelerinden biri, taretlerinden ölüm kusan bir bombardıman uçağı ve onu avlamaya çalışan düşman uçakları.



40



44



52



56



64



68



72

Mech Warrior 4 • SWAT 3: Elite Edition • Ski Resort Tycoon • Hogs of War • Rainbow Six: Covert Ops • Blairwitch 1: Rustin Parr • Airfix Dogfighter • V Rally 2 • Rally Masters • Money Mad • Deep Fighter • Timeline • Super Taxi Driver • Microsoft Casino • Chomper 3D

HIT

FUR FIGHTERS

Son zamanların en sevimli, en çılgın, en hareketli ve en çizgi oyununa hoşgeldiniz!

Yapım: Acclaim

Dağıtım: Ubisoft

Tür: Action

Web: www.furfighters.com

Uzun zamandır kaliteli çizgi film kalitesinde matrak bir oyun çıkmadı derken action oyunları konusunda kendini kanıtlamış eski dost Acclaim bir anda sanki kendisinden bahsedildiğini anlamış gibi piyasaya Fur Fighters'i soktu. Eminim hepimiz çizgi filmleri, özellikle de bazılarını çok fazla sevdi- niz, ve yaşınız ne olursa olsun hala seviyorsunuzdur (bir varyemez amcanın benim hayatımdaki yerini tutacak film sayısı epey azdır aslen).

Çizgi filmlerden keyif almaya çocukluk olarak gören hayalgücünden yoksun her vatandaşın itinayla kındıktan sonra, oyunumuzun incelemesine devam edebiliriz.

Fur Fighters genel olarak tahmin edeceğimiz gibi çizgi film karakterlerinden oluşan basitmiş gibi gözük- ken ama o kadar da kolay yokma olmayan bir oyun. Oyunun tamamını kaplayan çizgi film esprisi anlayışı oyun içerisindeki en basit efektlerden en ufak animasyonlara kadar oyunun her



bir'diğinde boy gösteriyor. Diğer bir deyişle interaktif bir çizgi filmin içindeymiş gibi oynuyorsunuz Fur Fighters'i.

Civil Civil Grafiker!

Oyunu oynamaya başladığımızda ilk dikkatimi çeken özellik Acclaim'ın oyunu monotonluktan uzaklaştırmak için elinden geldiğince eğlenceli ve şirin bir oyun yapmaya uğraşması oldu. Bunların başında oyun içerisinde yönettiğiniz

ve bölüm bölüm değil de düzenli olarak devamlı birinden birine değiştirmeniz gereken 6 karakter var. Şöpar, şirin, paytak, belki şapşal ama çok sevimli ve bir o kadar da neşeli bu 6 karakterin her birinin farklı yeteneklerinin olması da oyunun renkli bir yapıya sahip olmasının kaçınılmaz sonucu tabii ki.

Fur Fighter isimli bu hayvancıklar General Viggo isimli psikopat bir kedi ortaya çıkana kadar gayet rahat ve barışçıl bir ortamda nesillerinin devamını sağlamak için uğraşıp duruyorlardı. Ne zaman ki bu general bozması püsük, ap-

tal aylardan oluşan müritleriyle gelip bizim Fur Fighter'ların ailelerini kaçırdı ve dünyayı ele geçirmeye çalıştı, işte o zaman tüm Fur'ler biraraya gelip amansız bir mücadele vermeye karar verdiler.

Oyuna başladığınız zaman bir tane Fur'u seçmek durumundasınız, ama merak etmeyin her bölümde bir çok kere başka bir Fur'e dönüşmek zorunda kalacaksınız. Zorunda diyorum, çünkü her ne kadar bu değişim tamamen sizin seçimine bağlı olsa da bazı yerleri geçmek veya kimi bulmacaları çözmek için belli bir yaratığın yeteneğine ihtiyaç duyuluyorsunuz. Bundan da anlayacağınız gibi oyunumuz tamamen düz önüne geleni öldürülerle mantığında hazırlanmış bir arca- de değil. Senaryoya uygun olarak kimi yerlerde zor olmayan bazı bulmacalarla karşılaşacaksınız ve hayvancıkların özelliklerini birleştirerek çözmeye çalışıyorsunuz. Burada dikkat etmeniz gereken, o hayvanın kafasının olduğu konu bulmanız. Kimileri çok zor yerlerde otabilen bu kafaları bulduğunuzda süresiz olarak o hayvana dönüşürsünüz. Bu tamamen sizin keyfinize kalmış, belli yerler haricinde istediğiniz hayvanla oynayabilirsiniz. Bu yaratıklardan Rico bir penguen olup diğerlerinden en gelişmiş taralı (doğal olarak) yüzmecidir. Yaşlı ve tecrübeli köpek Roofus yumuşak zeminlerde yer altını kazabilirken; Bungalow adlı şirin Kanguru da daha yükseklere ve itlere sıçrayabilmekte. Genç ve güzel bayan kedimiz Juliette'nin en büyük marifeti ise,

düz duvara





tırmanabilmek. Tweak adlı yaklaşık bir günlük dinazor yavrusu hayvancağımız ise uzun mesafelerde uçma konusunda epey başarılı ve rakipsiz. Son olarak seçebileceğiniz bir tür kırmızı panda olan Chang de silahlarıyla emrini ze amade sizi bekliyor olacak.

Diliniz Bozuk Sizin

Oyuna geçtiğinizde ilk olarak dikkatinizi çeken demodaki ve oyundaki tüm karakterlerin konuşma stili olacak. Konuşmaktan çok "duh do, dah du duh" şeklinde homurdanan, ama gayet ciddi surat ifadeleri olan karakterlerle iletişim kuran bu hayvanları izlemek kesinlikle büyük bir zevk. Tabii ki olay sadece seslerle bitmi-

yor, oyun içindeki tüm animasyonlarda inanılmaz şirin ve çizgi film havasından kopmuyor. Özellikle Fur Fighter'ların yürüme animasyonları çok başarılı. Karakterlerdeki bu esprili hava, oyun içindeki bir sürü öğede de komikliğini koruyor. Mesela şehirde gezerken Resident Weevil gibi oyunlar The Thin Red Lion gibi filmler görmemiz mümkün olacak.

Oyun boyunca toplam 30 büyük, gerçekten büyük bölümde koşturup duracaksınız. Bazı haritaların büyüklüğü sizi bayacaktır belki, ama emin olun hemen her haritada keşfedilecek eğlenceli mekanlar var. Oyunda ilerledikçe silahlarınız da gelişecek tabii. Toplam 20'den fazla silah türü var, ama aslında bunların çoğu o anki silahınızın upgrade edilmiş hali (yani normal tabancanızın yarı otomatik bir tabancaya dönüşmesi gibi). Lazerden rocket launcher'lara kadar bir çok farklı silah oyun boyunca bulunmayı bekliyor olacak. Hazır silahlardan bahsediyorken oyunun nişan alma sistemi hakkında da bir iki laf etmek istiyorum. Eğer önünüzdeki

hedef imleci rakibinize yakın belli bir alanın içindeyse otomatikman rakibinize kiteniyor ve vurduğunuz her atış son anda kaçır kurulmazsa hedefini yüzde yüz vuruyor. Her ne kadar basit bir yöntemmiş ve tüm oyunu çocuk oyuncağına dönüştürüyormuş gibi gözükse de, tam olarak öyle değil. Zaten başka bir yöntem de düşünülemezdi, çünkü bir düşmanla karşı karşıyaysanız, devamlı hareket halinde olmak zorunda kalıyorsunuz, bu da doğru düzgün nişanlayamamıza neden oluyor. Bu arada yapay zeka da bu nişanlama konusunda nasibini alıyor. Karşınıza çıkan komik yaratıkların hepsi gözüküğü gibi aptal değil. Bir çoğu gerektiğinde attığımız mermilerden kurtulmak için kendini yerlere atıp yuvarlanıyor ya da en uygun yere saklanıyor. Kötü bir şekilde yaralandıklarında kollarını havaya açarak kaçmaları da güzel düşünülmüş ve olması gereken ayrıntılar.

Çok Şiriin! Isırır mı?

Oyunun grafiklerine gelince, öyle ahım şahım ayrıntı ötesi sainsal grafikler beklemeyin. Bilakis tam tersine çok ayrıntılı olmayan, daha çok rengarenk ve sanki suluboyla boyanmış gibi canlı ve eğlenceli grafikler olacak karşılaşacaklarınız. Ama buna rağmen grafik kalitesi çok çok kaliteli olabilecek, öyle ki 128Ram'li GeForce2 ekran kartlı sevgili Burak'ın makiyesinde bile tüm ayrıntıları açık bir başlangıç demosunu daha çok slide show şeklinde izliyoruz. Bu arada tüm ayrıntılar açık

demek de, diğer bir deyişle Triple Buffer, 32bit Z Buffering, Bump Mapping, Dynamic Lighting, Trilinear Filtering ve 32 bit rendering açık demek, ben-den söylemesi.

Oyundan benim şikayetçi olduğum en büyük ve tek kusurlu yan, kamera açları. Standart arkadan takipli kamera açları, kimi yerlerde epey zoom yapıp, kendi karakterimizi ve görmemiz gereken kimi yerleri görmemizi engelliyor. Daha önce bir çok bu tarzdaki oyunda da aynı hatayla karşılaştığımız düşünülürse, dinamik bir kamera açısını programlamanın ne kadar zor olduğunu açıkça ortaya koymuş oluruz sevgili Level halkı.

Evet, Isırır!

Fur Fighters bir çok bakımdan çok eğlenceli. Onu bu kadar elenceli kılan aslında tüm eğlenceli parçalarını bir arada tutuyor olması. Yani ne müzik, ne grafikler ne de animasyonlar tek başına çok büyük bir anlam ifade etmezlerdi belki, ama hepsi bir takımken, ortaya çıkan şey son zamanlarda gördüğümüz ve oynadığımız en şirin ve en tatlı oyunlardan biri olmuş.

Gökhan & Batu



LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Komik ve rimki. Özellikle animasyonlar çok başarılı ve oyunun komiklik katsayısını bir hayli arttırmış.
Ses ve Müzik	Müzikler hakkında söylenecek çok azla bir şey yok belki, ama efektler böyle bir oyuna yapılabileceğimin kesinlikle en iyisi!
Oynanabilirlik	Oynanabilirlik çok kolay. Klavye ve mouse'u birlikte kullanıyorsunuz ve herhangi bir FPS oyuncusu için alışmak çocuk oyuncağı.
Atmosfer	Grafik, efekt ve animasyonlarıyla tam bir bütün içinde. Ulaşmak istediği çizgi film atmosferini başarıyla veriyor.
LEVEL Notu 82	
Uzun zamanda eğlenceli bir arcade oynama diyarsanız, ya da uzun zamandır çizgi film seyredemiyorsanız ve kendinizi de aynı ayın yapacak vakitiniz yoksa, Fur Fighters düşünür size!	
Minimum: Pentium II 300, 32 MB Ram, 330 MB HDD, 16 MB Ekran Kartı	
Önerilen: Pentium III 677, 128 MB Ram, 530 MB HDD, 32 MB Ekran Kartı	
Multiplayer: Lan Üzerinden 4 kişi	
Grafik Destegi: Direct 3D ile maksimum 1280*1024*32 çözünürlük	



MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Koşarak üzerinize gelen yüz tonluk kötü niyetli şeyler...

Yapım: FASA Interactive Dağıtım: Microsoft Türkiye Distribütörü: Microsoft Türkiye Tür: Simulasyon Bilgi için: www.microsoft.com/games

Bundan yıllar önce FASA diye bir şirket masaüstü oyunlarında kullanılmak üzere sıfırdan bir oyun evreni tasarladı. Bu evren 31. yüzyılda galaksinin büyük bir kısmına yayılmış olan insan kolonileri arasındaki çarpışmaları konu alıyordu. Bu çarpışmaların odak noktası ise Mech adı verilen dev savaş makineleri ve onların pilotlarıydı. Bu evrende geçen masaüstü oyunları oldukça ilgi çekti denebilir, ancak yine de bilgisayar oyunlarının yapılmasına dek MechWarrior dünyası nispeten küçük bir grubun ilgi alanından kurtulamadı. Bu adı esas ünlü kılan şey Network üzerinden oynanabilen Mech bilgisayar oyunlarının ve simülatorlerinin yapılması oldu.

MechWarrior 2 ve onun için çıkarılan ek görevlerden sonra uzun bir sessizlik oldu. Birden değer kazanan oyun dünyasının isim hakları elden ele dolaştı ve uzun müddet yeni bir bilgisayar oyunu yapılmadı. Neden sonra bir müddet önce MechWarrior 3 çıkarıldı, bu oyun grafik açıdan oldukça iyi sayılırdı ama çoğu kişi oyunun içerik olarak oldukça zayıf kaldığını savundu. Şimdi lisans hakları yine FASA şirketinde ve onlar da Mech 4 ile bu işin nasıl yapıldığını göstermeyi planlıyorlar. Ve bir hayli başarılı oldukları da söylenebilir.

Nasıl bir şeymiş böyle...

Bilmeyenler için söyleyeyim, Mech dediğimiz şey genellikle iki bacağı üzerinde dikilen, burnuna kadar zırhlı, tımağına kadar silahlı, metrelerce yükseklikte ve tonlarca ağırlıkta olan savaş makineleridir. Dynamix tarafından yapılan Siege serilerinde bunlara "Herc" deniyordu ve başka oyunlarda da başka isimleri vardı. Ama mantık hep aynıdır, insan gibi hareket edebilen dev savaş makineleri kafa kafaya gelip birbirinin canına okur. Tabii "beygirler tepişirken eşekler ezilir" lafını hatırlayanlarınız, bu gürültü patırtı arasında daha ufak her-



hangi bir şeyin hiç şansının olmadığını derhal anlayacaktır. Bu arada "olsa ne baba olur, di mi?" geyiği çevirenleriniz için buraya küçük bir parantez açayım. Günümüzde iyi kötü bir Mech üretmek teknoloji var aslında, ve hatta bu tür araçların prototipleri de yapıldı, yapılmadı değil. Ne var ki gerçekte böyle devasa bir kütleyi savaş alanının ortasına dikmekle, sırtınızda yanlıf formayla karşı futbol klübünün taraftarları arasına girip oturmak arasında hiçbir fark yok. Burnunuzun ucunu gösterdiğiniz anda tepenize ateş yağar ve sonrası malum. O yüzden şu gün için basık ve sağlam yapı bir tank üretmek çok daha mantıklı, çok daha ucuz bir seçenek, kapa parantez, nokta.

İntikam almaktan İbaret...

Neyse, oyunun konusu oldukça basit. Mech 3'te Inner Circle güçleri birleşip efsanevi Smoke

ğunda soylu Catherine yönetimi ele geçirmek için elindeki her kozu oynar. Lord'a bağlı olan soylu derebeyleri ya satın alınır, ya da aileleriyle beraber yok edilirler. Bunların gezegenleri ise kukla yöneticilere devredilir.

Siz bu gezegenlerden birinin yöneticisinin oğlusunuz. Babanızla uzun zaman önce bir kavga etmiş, Clan savaşlarına katılmak üzere evinizden ayrılmışsınız. Geri dönerken babanızdan gelen son bir mesajla tüm ailenizin yok edildiğini ve hakkınız olan prensliğin elinizden alındığını öğreniyor, bunun üzerine yolunuzu değiştirip eve dönüşünüzü Babanızın güvenilir adamlarından sağ kalanlar gezegeninizin üzerinde yaşam bulunmayan çorak uydusunda geçici olarak bir üs kurmuşlar ve isyana hazırlanıyorlar. Sizin de katılmanızla dünyanızı geri almak için girişilen acımasız savaş başlıyor. İlk görevler nispeten çok kolay, ancak ileride işler daha da zorlaşıyor. Yine de tüm oyun ele alındığında, Mech 4'ün çok uğraştırıcı bir oyun olduğu söylenemez, özellikle tecrübeli oyuncular görevleri uçar gibi hızlı bitireceklerdir.

Tüm sistemler açık...

MechWarrior 4 grafik açıdan bir öncekinden çok daha gelişmiş bir oyun, ama burada sadece daha detaylı Mech çizimleri ya da daha gösterişli patlamalardan bahsetmiyorum. Bunlar tabii ki

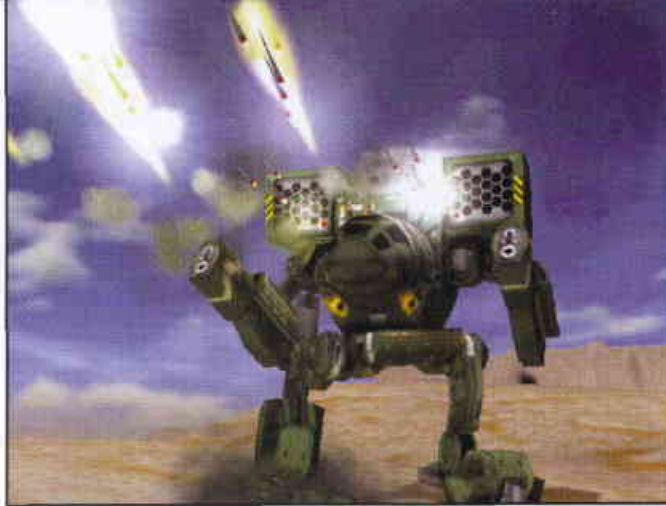




var, ama bunların yanında önceki oyunlarda ya da benzer yapımlarda olmayan bir şey daha var, o da "canlı" bir dünya. Çoğu oyunda savaş alanları dümdüz ovalar ve üzerinde ot bitmeyen tepelerden oluşur, burada ise durum çok farklı. Yerine göre değişik bitki örtüleri, ağaçlar, binalar ve hatta ortalıkta dolanan hayvanlar sayesinde oyun dünyası çok daha canlı bir hal almış.

Bunun dışında genel grafik yapı da oldukça gelişmiş, efektler çok daha etkileyici bir şekilde kullanılmış. Atışlar ve patlamalar oldukça başarılı, ama sakın fazla yakından bakmaya kalkmayın. Çünkü oyun seçeneklerindeki "Splash Damage" şıkki işaretliyse, o zaman bu patlamalar şiddete ve yakınlığa bağlı olarak size bir hayli hasar verebilir, özellikle kapıştığınız düşmanın reaktörü kritik bir darbe alırsa canınız bir hayli yanabilir. Oyundaki bir başka farklılık da gece görevlerinin olması, burada gizlilik bir miktar önem kazanabiliyor ancak arama ışıklarını açar ve ateşe başlarsanız o zaman durum değişiyor.

Grafik açıdan en önemli değişikliklerden bir de arabirimde ya-



pılmış. Bir öncekine göre arabirim biraz daha karışık gibi görünüyor, özellikle Mech Lab ilk bakışta kafanızı karıştırabilir. Ancak aslında öyle değil, hatta hemen her sistem ya da seçenek hakkında detaylı bilgi verilmesi sayesinde neyi neden yaptığınızı daha iyi anlıyorsunuz. Önceki oyunda MechWarrior dünyası hakkında detaylı bilgisi olmayan bir adamın çoğu silah ve sistemin ne işe yaradığını bilmesi imkansızdı, ama burada işler daha kolay.

Tabii tüm bu grafik nefasetin bir de bedeli var, eğer tüm de-

tayları köküne kadar açık oynamaya kalkarsanız oldukça güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. Burada küçük bir not düşeyim, Windows 2000 işletim sistemi kullananlar oyunu çalıştırmakta biraz güçlükle çekebilirler. Bu durumda ilk yapmanız gereken şey grafik kartı sürücülerini güncellemek olmalı. Çünkü MechWarrior 3 çalışabilmek için DirectX 8 sürümüne ihtiyaç duyuyor ve bu da özellikle eski grafik kartı sürücülerıyla sorun yaratıyor.

PPC, AC, ER LASER...

MechWarrior 4 bir açıdan öncekinden tamamen farklı bir oyun, o da Mech silah donanımları. Önceki oyunda ağırlık limitini aşmadığınız sürece aracınızın her yerine her türlü silahı takabiliydünüz. Ancak bu defa işler öyle değil, görünen o ki FASA bu konuda kurallara sıkı sıkıya bağlı kalmayı tercih etmiş, iyi de yapmış. Mech Lab size aracınızı istediğiniz gibi donatabilme imkanı sunuyor, ama sadece genel Mech tasarımına uygun bir biçimde. Yani aracın roket takılmak üzere tasarlanmış omuz poduna laser topu koymanız mümkün olmuyor. Bu iki önemli etki sağlıyor. Öncelikle elinizdeki araç ve silahlardan göreve en uygun olduğunu düşündüğünüz kombinasyonu yapmanız gerekiyor. Tabii uğraşmak istemeyenler doğrudan hazır verilen modelleri kullanabilirler, ama bu her zaman çok iyi sonuç vermiyor. İkincisi ise gerek Single Player, gerek Multiplayer oynarken, karşıdan gelen Mech modeline bakarak neyle karşı karşıya olduğunuzu tahmin etme imkanı buluyorsunuz. Tabii karşıdan gelen şey bir Daishi ise ve sizin altınızda zirhi iyice incelmış gariban bir

Vulture varsa o zaman bunun pek anlamı kalmıyor ama neyse, olur bazen öyle.

Bacak gitti, oyun bitti...

MechWarrior 4 oynanması oldukça kolay bir oyun sayılır, ancak Training kısmı hemen hiç yerli sayılmaz. Bu yüzden öğrenme eğrisi nispeten daha çabuk yükseliyor, tabii bu tamamen oyuna yabancı olanlar için geçerli. Ses efektleri ve müzikler fena değil, ne var ki briefinglerde çıkan videolar çok sentetik ve yetersiz kalmış. Önceki oyunla kıyaslanınca bu tarafı çok zayıf, özellikle Wing Commander tarzı gerçek aktörlerle çekilen demolar pek heyecan verici değil. Zaten ol- dum olası oyun demolarında gerçek aktör kullanılmasına gıcık kapmışımızdır, fakat açılış demosu fena sayılmaz. Neyse, oyun genel olarak hiç fena değil, görev sayısının da öncekinden yüzde elli daha fazla olduğunu düşünürseniz, pek fazla açık bulmak mümkün olmuyor. Ama hemen tüm olayların script olması oyunun tekrar oynanabilirliğini bir hayli düşürüyor. Fakat zaten bu da hemen tüm oyunları etkileyen bir lanettir, bu konuda yapacak zaten fazla birşeyimiz yok.

Mad Dog

Grafikler

Oyun ortamı çok ayrıntılı olarak ekrana getirmiş, adeta gerçek ve canlı bir dünyaya yaratılmış.

Ses ve Müzik

Ses efektleri fena değil, ancak demo ve briefing seslendirmeleri çok yapmacık kalmış. Müzikler ise fena değil.

Oynanabilirlik

Görevlerin genel zorluk seviyesi ise pek yüksek değil, ne var ki bu araçları yerimli kullanabilmek için zaman ve agresiz şart.

Atmosfer

Şahsen tohtını geri almayı çalışan genç bir prens yerine, görmüş geçirmiş bir Clan pilotu olmayı tercih ederdim.

LEVEL Notu

89

Özellikle kamat adamlarını yapay zekasında bazı problemler var. Ayrıca briefingler pek iyi değil, ama bunun dışında MW 4 bu türden şu ana dek yapılmış belki de en iyi oyun.

Minimum: P2-266, 64 RAM, 8 Mb 3D grafik kartı.

Önerilen: P3-500, 128 RAM, 32 Mb 3D grafik kartı.

Multiplayer: Var.

Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200, 32 bit renk.



Yapım: Monolith

Dağıtım: Fox Interactive

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: FPS

Bilgi için: www.the-operative.com



NO ONE LIVES FOREVER

Kim Sonsuza Kadar Yaşamak İster ki?

FPS tarzı oyunlarda bir devrim yaşıyoruz. Desem inanır mısınız? Hayır mı? Ama öyle, artık bu oyunlar eskisi gibi önünüze gelen her şeyi büyük silahlarla indirdiğiniz aksiyon fırtınaları olmaktan çıkıyorlar. Neden? Çünkü sıkılmaya başladık.





Demek istediğim, Doom mükemmel bir atmosfere ve kesintisiz aksiyona sahipti, ama konu Reactme.btl dosyasındaki birkaç satırdan ibaretti. Tüm o seviyeler boyunca önünüze çıkan herşeyi öldürdünüz değil mi? Peki konunun ne olduğunu kaçınız tam olarak anladı? Büyük ihtimalle çoğunuzun da umrunda değildi, en azından öyle gibi görünüyordu. Fakat gerçek şu ki, elliinci Doom klonunun bir öncekilerden pek farklı olmayan ölmem kaçınıcı seviye sinde pembe kapıyı açan morci-vert anahtarı bulmaya çalışmak artık çoğu insanı sıkıyor. Başta ben oimam üzere. Ve sanırım programcıları da sıkıyor, çünkü artık çok daha yaratıcı, derin ve sürükleyici oyunlar yapıyor. Örnek mi? İşte size taze taze NOLF, ummadık taşın nasıl baş yarabileceğini gösteren inanılmaz bir oyun...

LEVEL
classic

Ooooooof, of!

Öncelikle şunu söyleyeyim, bu içinde çok tatlı, çok ölçülü espriler olan bir oyun. Ama kesinlikle Austin Powers tarzı bir sululuk söz konusu değil. Aksine oyun köküne kadar Bond, James Bond atmosferine sahip ve başladığı andan itibaren sizi kapıp götürüyor. Tabii burada Bond filmleri derken yeri neslin aşına olduğu Pierce Brosnan yapımlarından değil, efsanevi aktör Sean Connery'nin başrolünü oynadığı klasik yapımlardan bahsetmekte olduğumu hemen belirteyim. Dönem 50'lerin sonu, 60'ların başı arası, başrol kahramanımız ise tıpkı Bond gibi İskoç asıllı olan Kate Archer, Kate Archer aslında "Fox" takma adlı eski bir hırsız, ancak birgün yakayı ele veriyor. Ancak o kadar yetenekli ki, devlet onu hapse tıkmak yerine "rehabilite" edilip Unity adlı karşı-casusluk örgütüne ajan olarak yerleştirmeyi uygun görüyor. Özgür ve feminist takılan hatun zor bir hayat geçirmiş, o yüzden de kimseye evvallah etmeye niyeti yok. Ve laf aramızda bir bilgisayar oyununda gördüğüm en muhteşem, öhöm, poligonlara sahip. Heh...

Polygonlarrrrr...

Önce oyunun grafik yapısına bir bakalım, burada Monolith tarafından geliştirilen LithTech 2.5 grafik motorunun kullanıldığını görüyoruz. Bu oldukça yetenekli bir grafik motoru, ve eğer iyi bir sisteminiz varsa NOLF grafik açıdan gözünüzü doyuracak. Öncelikle karakterlerin animasyonu ve çizimleri çok detaylı, hareketlerdeki yumuşaklık ve doğallık oldukça inandırıcı. Burada iki önemli unsur var, öncelikle karakterler hareketlerinde fizik kurallarına uygun biçimde davranıyorlar. Mesela koşarak yaklaşan bir muhafız vurduğunuzda, adam topuğunun ucundan merdivene takılıp havada asılı kalmıyor, aksine hız ve yone bağlı olarak merdivenlerden yuvarlanıyor. İkinci unsur ise bilgisayar yönetimindeki tiplerin sizi görür görmemez otomatik olarak arş açmamları. Her karakterin belirli bir görme ve duyma alanı var, ayrıca çeşitli algılama durumları da mevcut. Mesela normal devriye görevi yapan bir muhafız dalgın dalgın dolanırken pat diye karşısına çıkarsanız, adam önce şaşırıyor ve ancak şaşkınlık anını atlatınca harekete geçebiliyor. Düşman yapay zekası bana Half-Life oynarken karşıma çıkan komandoları hatırlattı, ele-



manlar takım taktikleri uygulayabiliyor, alarm verebiliyor ve yardım çağırmaya gidebiliyorlar. Siviller ise sizi silahlı görünce ya da çatışma çıkınca olduktan yere sınıp korkudan titriyorlar. Eh adı üstünde, onlar sivil...

Karakter sahibi düşmanlar...

Bu oyunda karşınıza çıkan düşmanlar şu ana dek benzer oyunlarda rastladıklarımızdan çok daha farklılar. Ama bu farklılıklar yukarı-





da bahsettiğim yüksek yapay zeka seviyesinden ya da güzel animasyonlardan kaynaklanmıyor. Oyunda gizli bir ajanı canlandırdığınız için etrafta sessizce dolaşılıyor ve arada pek çok sohbetle de kulak misafiri oluyorsunuz. Bu sohbetler bazen size önemli bilgiler sağlayabiliyor, ama daha da önemlisi karakterlerin günlük dertleri hakkında duyduklarınız oyunun gerçekçilik seviyesini artırıyor. İki muhafız arasında geçen ve kız arkadaşları ile olan sorunlarını konu alan bir sohbetle kulak misafiri olduktan sonra, bu herifleri öldürmeden yanlarından geçmenin mümkün olup olmadığını kendinize soruyorsunuz. Çoğu oyundakinin aksine sivillerin de oyun akışı içinde belirli rolleri var. Mesela çatışmanın ortasında kalan bir elemanı kurtardığınızda, size minnettarlığını bir şekilde gos-

ve tabii haliyle oyunun tarzı değişiyor. Mesela kaçakçıların ininde mümkün olduğunca sessiz davranmak size daha az düşmanla uğraşma fırsatı tanırken, etrafa kurşun yağdırmaktan da fazla bir zarar gelmiyor. Tabii vurulmadığınız sürece, çünkü oyunun en büyük özelliklerinden biri de bölümlerin hiçbirinde medikit ya da benzeri birşeyin olmaması. Yani görevi tamamlayıp üsse dönmeden iyileşmeniz diye bir şey mümkün değil. Tabii etrafta balistik yelekler bulmak mümkün, ama bunlar da ancak düşman ateşi gibi belirli türden tehlikelerden daha az zarar görmeyi sağlıyor. Bazı görevler kesin sessizlik istiyor, mesela bürünün için-

ne çekiciliğiniz ve aklınızı konuşturmanız gerekiyor. Doğrusu ilk defa bir oyunda bu kadar esneklik buluyorum, üstelik bu olay dışı karakterin basit bir süsten öte giderek oyuna anlam katmasını da sağlıyor. Tabii bu ince yapıları narin hatun bir Quake Marine'i kadar sağlam değil, Rocket Jump diye bir şey söz konusu olmuyor.

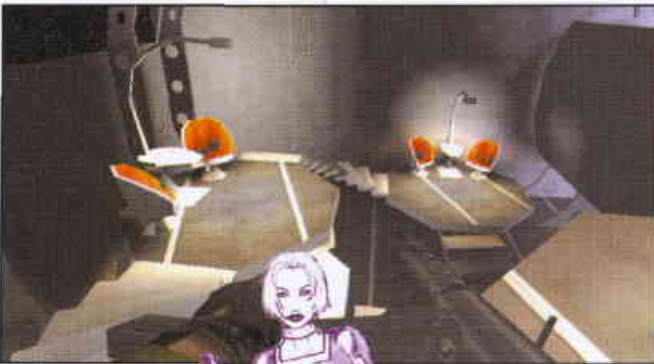
Ama tüm o inceliğin altında bu kediciğin bir çift keskin pençesi de var, ve can yakma konusunda hiç başarısız sayılmaz.

Silahlar...

Bond filmlerinin çok belirgin bir özelliği vardır, Bond zaman zaman Q'nun çalışma ortamına uğrayıp ilginç gizli silahlar edinir. Bu silahlar elemanın işini çok kolaylaştırır, ama asla yanından ayıramadığı bir de Walther PPK marka tabancası vardır ki, elemanın imajını işte o bütünler. Archer, Kate Archer da göreve çıkmadan önce gizli silahlar ediniyor, tabii bunlar çok daha kadınsı şeyler. Mesela ruj şeklinde el bombaları, güneş gözlüğü şeklinde fotoğraf makinesi, bekle köpeklerinin dikkatini dağıtan dişli robot köpek, sessiz yürümeyi sağlayan pembe pofuduk terlikler bunlardan sadece birkaçı. Bunun yanında susturuculu tabancadan AK-47'ye dek geniş bir silah repertuarı da oyunda yer alıyor, tabii Super Atomic Laser tabancasını da unutmayalım. Tam 60'lı yıllar yani. Oyundaki mekanlar dışında kullanılan renkler ve kıyafet tasarımları da yine o yıllarda çekilmiş olan Bond filmlerini andırıyor. Aslında tüm oyun bir büyük Bond filmi andırıyor, özenle hazırlanmış ara sahneler ve ustaca yerleştirilmiş geçişler sayesinde konu akıcı bir şekilde işleniyor. Şunu açıkça ifade

edeyim ki, oyuna yerleştirilmiş ince espriler gülme krizleri geçirmeye sebep oldu, ama ortalık hareketlendiğinde gülmemden eser bile kalmadı, hatta bazı bölümlerdeki atmosfer beni neredeyse Thieff oynarken olduğu kadar gerdi. Doğrusu herşeyi bu kadar dengeli yapmayı becerebilen bir oyunun yapımcılarına saygıyla şapkamı çıkarırım. Sonuç? Sonuç belli, NOLF burada anlatılamayacak kadar güzel bir oyun ve bence bir klasik olmaya da aday, kesinlikle kaçırmayın. Ama şunu da hatırlatayım, Quake mantığıyla oynarsanız bu oyunu hayatta bitiremezsiniz. Ve biraz olsun İngilizce bilmeyenler de esprilerin çoğunu kaçıracaktı maalesef.

Mad Dog



terebiliyor. Ya da hiç ilgisiz bir eleman size güzellik olsun diye yardım etmeyi kabul edebiliyor.

Mekanlar...

Oyun oldukça uzun, ve çok değişik ülkelerdeki farklı mekanlarda geçiyor. Ancak bunun anlamı farklı mekanlarda etrafa ateş açarsanız demek olmuyor, aksine mekana ve olayın akışına göre görevin

de yakalanmadan dolanmak ve gizli ofislerdeki bilgilerin fotoğraflarını çekmek zorunda olduğunuz bölüm gibi.

Bazen de oyunun neredeyse türü değişiyor, mesela bir bölümde tüm yapmanız gereken sahte gazeteci kılığında Baron Dumas'ın şatosuna girip onunla bir röportaj yapmak. Bunun için de silahınız yeri-

Grafikler

Kelimenin tam anlamıyla çok güzel, çok güzel, çok güzel. Tabii oldukça güçlü bir sistem gerekiyor.

Ses ve Müzik

Müzikleri çok hoş, tam 60'lı yılları çağrıştıran türden, üstelik duruma göre müziğin temposu da değişiyor.

Oynanabilirlik

Herşey çok iyi ayarlanmış, FPS oynamaya biraz alışkın biri hiç zorluk çekmez. Ancak unutmayın bu bir casusluk oyunu.

Atmosfer

İsyanı alıp götürüyor, hem Kate mükemmel, hem de oyun. Bir kez başına oturunca insan bırakmak istemiyor. Oyunu diyorum yani.

LEVEL Notu

95

Bu bir oyun değil aslında, Berlin'deki gece yarısı rendezusundan susturuculu dövüşe dek tam 60 bölümlük kasıksız bir Bond filmi.

Minimum: P2-300, 64 MB RAM, 300 MB sabit

disk, 4 MB grafik kartı.

Önerilen: P3-500, 128 MB RAM, 900 MB sabit

disk, 32 MB grafik kartı.

Grafik desteği: 1600x1200, 32 bit renk.

Multiplayer: Var.



SWAT 3: ELITE EDITION

SWAT 3'ü sonunda multiplayer oynayabileceğiz.

Yapım: Sierra Studios

Dağıtım: Sierra

Tür: 3D Taktik

Bilgi için: www.slerrastudios.com

SWAT serisi, oyun tarihindeki en değişken serilerden biri olmuştur herhalde. Önce Adventure, ardından Real Time Taktik/Strateji olan SWAT serisi, üçüncü oyunda daha büyük bir değişim gösterip First Person Taktik/Aksiyon tarzı bir oyun olarak çıkmıştı karşımıza.

Rogue Spear'ın, Counter Strike'in ismini duyurduğu günlerde piyasaya çıkan SWAT 3, aslında rakiplerini kolayca devirebilecek, kaliteli bir oyundu. Oyun içinde, benzerlerinde yapamadığımız pek çok aksiyonu, teröristleri tutuklamayı, yaralamayı, kapıların ardından aynalarla bakmayı; kolay tuş kombinasyonları sayesinde rahatlıkla gerçekleştirebiliyordunuz. Ancak gelin görün ki, oyunun yapımcıları SWAT 3 için multiplayer seçeneğini gereksiz görmüşlerdi ve bunun sonucu da güzelim oyunun Counter Strike manyaklığı içinde eriyip gitmesi oldu.

SWAT da neler yeni?

SWAT 3 Elite Edition'da fazla bir değişiklik karşılaşıyoruz. Yine beş kişilik bir SWAT timinin komutanı olarak, görevden göreve koşuyor, Amerika'da bakkalda sa-

tilan otomatik tüfek ve askeri malzemelerle masum sivilleri rehin alan teröristlerin cücüklerini dürmeye çalışıyorsunuz.

Oyunda fazla bir yenilik yok dedik ama bu SWAT serisinin daha önceki alışılmış radikal değişikliklerinden birini bekleyen sadık oyuncuların beklentilerini karşılayacak bir değişiklik yok anlamında idi. Oyunda yeni silahlar, yeni ses efektleri, yeni SWAT, terörist ve sivil karakterlerin bulunduğu dikkatinizi çekecektir. Elbette oyundaki en radikal değişiklik

ise Multiplayer modunun eklenmiş olması. Zaten, Sierra SWAT 3'ü ilk çıkardığında, oyunun multiplayer modunun olmadığını ama ileride çıkaracakları Elite Edition'ın Multiplayer eklemesi için olacağını ilan etmişti. Dolayısı ile oyun dünyasında SWAT 3'in Elite Edition eklentisine bir görev paketinden çok oyunun Multiplayer yaması olarak bakılıyor.

Çoklu oynayalım

Multiplayer oyuna gelince, edilecek bir kaç çift söz var elbet. Ofiste yaşadığımız Multiplayer SWAT 3 deneyiminden edindiğimiz tecrübe ile beş kişiye kadar Lan veya Internet üzerinden oynanabilen SWAT 3'ün Rouge Spear ile

Counter Strike arasında bir yerde durduğunu söyleyebiliriz. Oyunun oynanışı ne RS kadar komplice ne de CS kadar aksiyona dayalı. Oyun içi haberleşme menu-

nüzu öyle bir duruyorlar ki, loş koridorlarda elinizde silahla gergin gergin dolaşırken, koridorun köşesinden çıkan ilk adamın üzerine mermi yağdırmaya başlıyorsunuz ki bu adam sizin takım arkadaşınız da olabiliyor. (Bakınız: Sinan'la birbirimizi bir kaç kez telef etmemiz.)

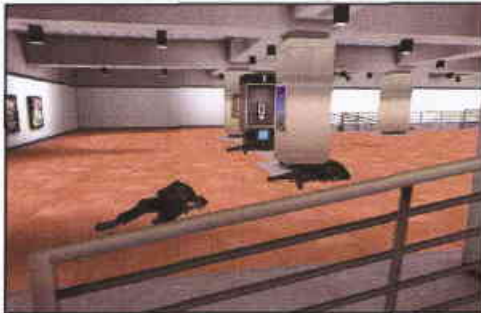
SWAT 3 oynamayı hak eden kaliteli ve gerçekçi bir 3D taktik savaş oyunu. Counter Strike'de elli mermi yiyip, sağlığını %2 kalmışken oyun kazanmanın saçmalığından bıktıysanız (ama oyun çekici napsarsınız! Biz hala oynuyoruz) tek memiyle yere yıkılacak olmanın stresini yaşayabileceğiniz, sesleri, müzikleri, konuları, oynanışı, atmosferi ile bulabileceğiniz en "fidel" oyun SWAT 3 olacaktır. Elite Edition'ı kaçırmayın deriz.

Cem Şancı



sunden takım komutanın takım elemanlarına görevler verebilmesi bu tarz oyunlarda aslında olması gereken bir ayrıntı ve SWAT 3'te de var ama oyun multiplayer olunca arkadaşınızın size bir görev vermesine genellikle "hadi ordan! Şimdi onla mı uğraşacağım? Sıkıyosa sen gir kapıdan içeril" şeklinde cevap veriyorsunuz. Yani, bu emir komuta zinciri SWAT 3 de multiplayer oynarken fazla işe yaramıyor, sadece ekranınızın üzerinde sınır bozucu büyüklükte kırmızı bir yazı ısrarla, "GOMTANIN SANA GÖREV VERDİ KOÇI HADI DİKİLME BURALARDA!" şeklinde gözünüze batıyor.

Yapay zekanın çok da fena olmadığı oyunu arkadaşlarınızla multiplayer oynadığınızda karşılaştığınız en büyük sorun, stres sebebiyle takım arkadaşlarınızı vurmak oluyor. Yapay zeka kontrolündeki rakipleriniz, her an her köşeden aniden fırlayıp cücüğü-



Grafikler

0 köşelerden çıkan teröristler, 0 gahliklarda saklanan hainler, 0 duvarlara sıçrayan kanlar, Kabuslarınızın girecek.

Ses ve Müzik

0 silah sesleri, 0 canhıraş bağrırlar, 0 rehinelilerin yürek yakan vuruluşları, 0 yaralıların dayanılmaz inlemeleri...

Oynanabilirlik

0 menülerin kolay erişilebilirlikleri, 0 komutların tek tuşla ulaşılabilirlikleri, 0 emirlerin dayanılmaz sınır bozuculuğu...

Atmosfer

0 karanlık odalar, 0 boş koridorlar, 0 yüzünüzü yansıyan laser pointerler, 0 duvarlardan gezip vücudunuza saplanan mermiler...

LEVEL Notu

83

SWAT 3'ü oynamayanlar için bu sefer serimizin coşe atmasını fırsatı. Multiplayer özelliği Counter Strike kadar hızlı olmasa da, bir SWAT timinin tüm stresini yapıyor. Minimum: Pentium 233, 32 MB Ram, 600 MB

HD, 4 MB Ekran Kartı

Önerilen: PII 300, 64 MB Ram, 600 MB HD, 16

Ekran Kartı:

Multiplayer: İnternet ve LAN üzerinden max

5 kişi

Ekstra: Yok

LEVEL KARNESİ

SKI RESORT TYCOON

Gökten başımıza Tycoon yağıyor!

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: İş Stratejisi

Sevgili dostlar, anlaşıldı ki Tycoon olayının artık çivisi çıkmıştır! Transport'tu, Roller Coaster'dı, Pizza'ydı derken artık adamlar önlerine gelen her şeyin Tycoon'unu yapmaya başladılar. Çok yakında dış fırçalama Tycoon, karşı masadaki kızı etkileme Tycoon, kahveyi hopurdetecek içme Tycoon gibi versiyonları da yapılacaktır. Bizler durumu tedirginlikle takip etmekteyiz, gelişmelerden sizleri haberdar edeceğiz. İşte size son gelişme: Uludağ, Kartalkaya gibi kış turizmi merkezlerinden birini kurmaya çalıştığınız Ski Resort Tycoon da Activision etiketiyle piyasaya çıkmış bulunuyor.

Açıkçası ilk bakışta Ski Resort Tycoon'u biraz hafife aldığımızı itiraf etmek gerek. Hatta Activision bile kendi oyununu hafife alıyor olmalı ki, sitesinde onunla ilgili tek söz etmek bir yana, bu oyunun kendilerine ait olduğunu gösteren hiç bir delil bırakmamış. Oysa kısa sürede bu masum ufaklığın ne kadar büyük bir sistem yücüsü olduğunu farkına vardık. Hele hele en güvendiğimiz makineleri bile kimi yerlerde kastığını görünce hafiften dehşete kapıldık!

Karlar düşer...

Ski Resort Tycoon, başlangıçta standart bir tycoon oyunundan çok da farklı görünmüyor. Her şeyin 3D olarak tasarlandığı oyunda, -tycoon oyuncularını için çok da fazla yararı olmayan- tutorial da anlatıldığı gibi tesislerinizi inşa

etmeye koyuluyorsunuz. Kayakçılar için dinlenme tesisleri, kayak kiralama kulüpleri, tele-ski'ler, ilk yardım merkezleri kurdukça onlar da pistlere akın etmeye başlıyorlar. Bir noktadan sonra ekranda bir sürü üç boyutlu küçük adam kaymaya başlıyor. Hadi bizim makineler bunu da atlattılar. Fakat kayakçının gözünden görme seçeneğini devreye sokunca film koptul. Bu seçenikle istediğiniz kayakçının içine girebiliyor, tüm tesislere, ağaçlara, diğer kayakçılara onun gözünden bakabiliyorsunuz. Ancak bilgisayarı oyle bir kasıyor ki, kesintisiz bir hareket yerine kopuk kopuk görüntüler ekrana geliyor. Bu durumun GeForce'lu bilgisayarlarda da sürdüğünü söylersem durumun ne kadar vahim olduğu ortaya çıkacaktır kanaatindeyim. Üstelik bu seçeneğin oyuna herhangi bir etkisi de yok! Ya eğlencelik olarak, ya da bilgisayarınızın performansını ölçmek için kullanabilirsiniz. Ancak makinelerinize güvenmiyorsanız gözünüz o kadar korkmasın, çok zom yapmadığınız ve first person seçeneğini kullanmadığınız sürece başınız ağrımayacaktır (Kişisel not: Sanırım 3D grafikler konusunda biraz eski kafalıyım, ama Theme Hospital'in sade grafikleri bana hala çok daha temiz ve eğlenceli geliyor!).



...düşer düşer ağlarım

Oyunun bir diğer özelliği de kendine üç boyutlu ortamlarda eğlence arayan arkadaşlarımıza geniş imkanlar sunması. Arazinin istediğiniz kısmını eğebiliyor, bükülebiliyor, poligonların eğimini değiştirebiliyor, keskin açları yumuşatarak kaymaya elverişli tepeler, yamaçlar meydana getirebilirsiniz. İsterseniz bu şekilde tüm pisti kendiniz dizayn edebilirsiniz. Belki gereksiz lüks gibi görünebilir, ancak kimilerinin çok ilgisini çekeceğine eminim (Macit, zirveyi kurcalama çocuğum, orayı dikleştirme diyorum sana, dikleeeeeeeaaaaa!!!).

Oyun yapısı çok karmaşık olmasa da, bina çeşitlerinin bir miktar abartıldığını düşünüyorum. Bina çeşitlerinden kısip, onun yerine senaryo sayısını arttırsalarımş yal. Çünkü topu topu beş tane senaryo var ve her ne kadar konuları ilginç olsa da (Örneğin bir tanesinde kayakçıların ağaçlıklı alandan uzak yerlerde kaymasını sağlamanız gerekiyor, yoksa koca ayak gelip kayakçıları yiyor!) bir Tycoon'a göre az sayıdalar.

Ses efektleri ve müzik ne yazık ki geleneği pek bozmadı. Programcılarda hala "Action, adventure ve RTS'lere iyi müzik yapalım, sim ve beceri oyunlarında ise arkada sürekli kendini tekrar eden bir şeyler tıngirdasa yeterli. Nasıl olsa bu oyunlarda sürekli bir şeyler ters gider, oyuncu da bunları düzeltmeye çalışmaktan müziği dinleyecek vakit bulamaz!" düşün-

cesi hakim. Tabii Tycoon oyuncularının elleri mahkum, sese müziğe rağmen Ski Resort'u edinecekler, oynayacaklar. Ancak işe sıfırdan başlayacak olanlar (dükkanlarda hala kalmışsal) grafik özellikleri ve oyun yapısı biraz daha basit olan bir diğer Tycoon'a yönelebilirler.

Batu & Gölhan



Grafikler

Tüm haritanın eğilebilir, bükülebilir olması, karakterlerin gözünden bakış gibi yeniliklere sahip. Fazla zoom yapmayın!

Ses ve Müzik

Uğraşıldığı belli. Yine de olmamış, bir dahaki sefere diye inatla ve merakla bekliyoruz.

Oynanabilirlik

Her tycoon gibi başlangıçta karışık gelse de, bir süre sonra kontrolü aldığınız göreceksiniz.

Atmosfer

Atmosfer biraz soğuk, dağ havasından olsa gerek! Sadece beş görev olması en büyük handikapı.

LEVEL Notu

65

Yeni bir Tycoon, yine bir Tycoon, daha ne diyelim! İsminde bu kelime geçen oyunların aynı bir çekiciliği var, ama orijinal Tycoon'ları hala arıyoruz.

Minimum : Pentium 200, 32 MB RAM, 150

MB HDD, 1MB Ekran Kartı

Önerilen : Pentium 266, 32 MB RAM, 150 MB

HDD, 4 MB Ekran Kartı

Multiplayer : Yok

Maksimum Çözünürlük : 1024 x 768

LEVEL KARNESİ

MICROSOFT CASINO

Aşkta kaybeden kumarda kazanır!

Yapım: Microsoft

Dağıtım: Microsoft

Türkiye Distribütörü: Microsoft Türkiye

Tür: Kumar

Bilgi için: www.microsoft.com

Casino'yu görür görmez aklıma Lise birinci sınıf anılarım geldi. Ondokuz Mayıs gösterilerinde ilçemizdeki pek çok lisenin öğrencilerinin akrobatik hareketler yapacağı, kızların kelebek kıyafetleri içinde sağdan sola, soldan sağa, ortadan köşelere çaprazlama koşturacağı törenler için Bakırköyspor'un sahasında diğer okullardaki arkadaşlarımızla, muazam bir beden eğitimi öğretmenleri topluluğu tarafından eğitiliyorduk. (hayatırmda hiç o kadar çok beden eğitimi öğretmenini bir arada görmemişim.) Yeşilköy Ellinci Yıl Lisesinin yakışıklı ve genç erkekleri olarak, hazır okulumuzdan hiç bir kızın katılmadığı ve bizi okulda dersleri ile uğraşan manitalarımıza ispiyonlayamayacakları bir fırsat ele geçirmişken biraz çapkınlık yapabiliriz diye gönüllü olduğumuz ilçenin gençlik gösterisinin çalışmalarında, ne yazık ki, bir tek kızın bile kalbini çalamadık. Ne zaman yanlarına gitmeye kalksak, hemencek yanımızda beliren bir beden öğretmeni bizi kendi okulumuzun çöplüğüne dönmemiz konusunda ciddiye alıncak biçimde uyarması ile sonuçlandı tüm o çabalarımız.

Ama Kumarda Kazandık

Kızlarla münasebetlerimiz minimum düzeyde gerçekleşince, biz de kendimizi çalışmanın yapıldığı sahanın hemen yanında bulunan mini lunaparka verdik. Delirler gibi, kah gondola bindik, kah çarpışan arabalarda trafik canavarı olup terör estirdik. Ama en kötüsü, Çin kumarı denilen bir oyunda, bir koyup beş aldık, bir koyup beş aldık. Sermayeyi büyüttük. Büyüttüğümüz sermayeyi yine mini lunaparktaki kimi aktivitelerde değerlendirdik. Zaten, lunaparkta çin kumarı (ama adı

bahis gibi bir şeydi) oynatan adam da bizden yaka silkti. Bir ara, daha fazla kazanmayalım diye kızlarla aramızı yapmaya çalıştı ama beden hocaları onu da marizlediler, küçücük kızlardan ne istiyosun diye. (Tamam! Uydurdum...)

na uğrayacaksınız. Sadece bir fotoğraftan ibaret olan kumarhanelerde neyse ki oyun oynamak biraz heyecanlı. Özellikle multiplayer oynadığınızda, arkadaşlarınızı yenmek, onları kendinize borçlu bırakmak ayrı bir his. Tabii aranızdan bazı fazla fırlamaların,

oyunlar bir ihtiyaç halini alır ki ne kadar hakkını yesek de aslında büyük karlar etmeyeceğini bile bile insanlara bu hizmeti sunan Mikroşçuuma da bu sebeple aferin demek gerekir.

Arkadaş toplantılarınızda, bin bir zorlukla evinize gelen kız arkadaşınızla yapacak bir şeyler bulmadığınızda, fazla konuşmak istemediğiniz durumlarda insanları bir araya toplayacak, yeni konular bulmak zahmetinden kurtaracak, havadan sudan bahsetme komikliğini unutturacak, buzları eritecek, kaynaşmayı sağlayacak sıcak bir oyun Casino. Grafik veya teknoloji olarak mükemmel değil ama en azından oynanması da anlaması da basit ve kolay. Yukarıda saydığım durumlar için tavsiye ederim.



Gazinocular Kralı

Oyle görünüyor ki, Microsoft oyun piyasasında yaptığı büyük yatırımlarla oyun dünyasının kralı haline gelmeye çalışıyor. Ancak Casino'ya neden el attığını kesinlikle anlamış değilim. Zira oyun, turun bir kaç meraklısı dışında büyük kitlelere hitap edecek, çok satacak gibi görünen bir oyun değil.

Oyunda ilgi çekeceğini düşündüğüm ve diğer kumar oyunlarından farklılaşan tek nokta, belki de çoğumuzun asla göremeyeceği, içine giremeyeceği dünyaca ünlü uç Las Vegas otelinin, Treasure Island, The Mirage ve Bellagio'nun içindeki kumarhanelerde "oynuyormuşsunuz gibi" gibi hissetmeniz mümkün kılınmış olması. Teşekkür ederiz Mikroşçuum... (Microsoft'la aramızdaki samimiyet sebebiyle ona Mikroş derim, onlar da bana kısaca Cem derler.) Ancak dediğim gibi sadece "gibi" hissedebiliyorsunuz çünkü oyunlar arasında, masaların çevrelerinde dolaşıp güzel hosteslere takılabileceğiniz üçboyutlu bir kumarhane bekliyorsanız biraz hayal kırıklığı

bu masum oyunu evlerindeki arkadaş partilerinde "strip" hale dönüştüreceğinden ve aniden eve gelen ebeveynlerin Reha Muhtar'ı arayıp, akşam haberlerinde, "çocuklarımız bilgisayarlardaki kumar oyunları ile benliklerini kaybediyor, bozuluyor, eziliyor, soyunuyor" gibi saçmalıklar dinlememize ve daha da kötüsü ulusal bir harekete dönüşecek tepkiyle, bilgisayarlara ve bilgisayar oyunlarına bir yasak getirilmesinden neden olacağını hissederek korkarım. Aman derim!

Casino'nun, fazla "stable" bir oyun olmasına rağmen aslında bir boşluğu da doldurduğu gerçek. Belli anlarda, mesela arkadaş toplantılarında, komşu ziyaretlerinde topluca oynanabilecek oyun sayısı çok azdır. Bir yılbaşında bir eve toplandığınızda insanlar bir bilgisayardan dönüşümlü olarak beşer el Counter-Strike oynamaktan zevk almazlar. Ama aynı tek ekrandan oynanabilecek ve cemaattaki herkesi mutlu edebilecek, kurallarını öğrenmek için saatlerce Tutorial oynamak zorunda bırakmayan bir oyun istendiğinde, Casino gibi

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Fazla bir şey beklemeysin. Oyun aralığında duran ekranlar can sıkıcı. Video veya şov neredeyse yok.
Ses ve Müzik	Ne bekliyorsunuz. Kağıt destelerinin karıştırılma seslerinin kalitesiyle mi motive olacaksınız?
Oynanabilirlik	Öğrenmek kolay, oynamak kolay. Toplantıların vazgeçilmez eğlencesi olabilir. Tüm oyunlar bir klik uzaklıkta.
Atmosfer	Kaybettiğiniz paralar gerçek olduğunda her şey daha heyecanlı oluyor ama bunun bir aile eğlencesi olduğunu düşünmeye çalışın.
LEVEL Notu	63
Toplantılarda oynanabilecek hoş bir oyunu olabilir. Tabii, çocuklarımız kuma biraer oynatmayı da tercih edebilir. Vine de bulunsun.	
Minimum: Pentium 166, 32 MB RAM, 150MB	
HDD, 4 MB Ekran kartı	
Özellikler: Pentium 8.233, 64 MB RAM, 150MB	
HDD, 4 MB Ekran kartı	
Multiplayer: var	
Ekstra: Yok	

HOGS OF WAR

Domuzcuklar toprak solucanlarına karşı...

Yapım: Gremlin Interactive

Dağıtım: Gremlin Interactive

Tür: Arcade

Biliyorsunuz, geçen ay ayağının tozuyla gelen Sinan'ı, derginin matbaaya gitmesine ramak kalmışken masaya oturmuş, beş sayfa FIFA 2001 incelemesini yapmak gibi yazılık yaşamanın en zorlu sınavlarından birine tabi tutmuştuk. Bu görevden alınırın aklıyla çıkan Sinan'ın YIM'liğe dönüşüyle de ekibi yeniden toparlamış olduk. Yalnız biz askerlik dönüşünde insanların çenesi açılır, bıldı bıldı "Abi biz gene bi gün içtimadayız." diye başlayan anılar anlatırlar sanıyorduk. Oysa bu adamdan askerlik yaşamına dair o kadar az şey dinledik ki! Tam "Galiba Sinan bizi kafaladı, yirmi sekiz gün bedelli askerlik yapıp geri kalan yedi ayı Güney Pasifik'te bir adada tatilde geçirmiş" diye söylenmeye başlamıştım ki, bana Hogs of War CD'sini uzatıp "Askerlikle ilgili komik bir şeyler istiyorsan al sana oyunu!" dedi (Galiba susturmaya çalıştı ama hadi neysel)

Elçimiz geri döndü mü asker ?!

Hogs of War, oynamış olanlara ilk anda Worms'u çağrıştıracak bir oyun. Yine bir grup askeriniz var, yine onları sıra sıra yönetiyor ve sahip olduğun silahlarla düşman askerlerini ortadan kaldırmaya çalışıyorsunuz. Ancak Hogs of War'un Worms serisinden en büyük farkı, savaşların iki boyutlu bir düzlemde değil, uçsuz bucaksız 3D mekanlarda gerçekleşmesi. Ha, bir de bu kez minik toprak solucanlarına değil, üniforma içindeki domuzlara komuta edeceksiniz.

Oyuna başlamadan önce tutorial bölümünü oynamanızı tavsiye ederim, hem kısa sürdüğü için baymayacak, hem de işinize yarayacak tüm bilgilere kavuşacaksınız. Zaten başladığınızda oyun yapısı o kadar komplike olmadığını göreceksiniz. Askerlerinizin silahları kullanım olarak üç grupta toplu-

yor : Ya süngü gibi doğrudan rakibe karşı kullanılanlar, ya tüfek gibi nişan alıp ateş edilenler, ya da el bombası, bazuka gibi belli bir açıyla ve belli bir kuvvetle atılması gerekenler. İlerledikçe başka silahlar da edineceksiniz elbet, ama kullanımda bir **farklılıklar olmayacak.**

Hogs of War'un Worms'a göre sahip olduğu en önemli avantajı ki bu aynı zamanda benim en



bakın. Örneğin enerjisi iyice azalan bir domuzcugunuzu düşman üzerine salmak yerine onu geride bekletip ikinci saldırıyı karşılayabilecek domuzcukları ileri sürün.

Bu şekilde ordunuzu yaşatırsanız bölüm sonunda "survival bonus" alabilir, böylece daha çok rütbe atlatabilirsiniz. İlk olarak bir casus (espionage) yetiştirip onu ikinci seviyeye çıkartın, bu sayede sınırsız sniper rifle hakkınız olacak. Hatta sniper rifle'in hem yüksek derede hasar vermesi, hem de uzun menzilde çok etkili olduğunu düşününce iki adet ikinci seviye casus bile edinebilirsiniz. İlk bölümlerde mayın bölgesini aşmak için bir de istihkama ihtiyacınız olacak. Tıbbi görevli ve silahörü ise daha sonra geliştirin derim.

Hogs of War, oldukça eğlenceli başlasa da bir süre sonra yapay zekanın yerlerde süründüğünü göreceksiniz. Yapay zekanın geççe tek benzer yanı, en az sizin kadar uzun süre düşünmesi (Burak şahit, CPU basit bir atış için atmış saniyelik sürenin tam elli saniyesini kullandı. Benim içimde o kadar çip olsa o sürede üç atış yapmış, çamaşırını buluştuğu bitirmiş, ütüye geçmişti!) Ancak yapay zeka ne kadar geri olursa olsun bölümler bir yerden sonra iyiden iyiyeye zorlaşacak ve can sıkıcı hale

gelecekler. Özellikle etrafınızın sarı olduğu ve rakibin tepeleri kuşattığı bölümler muhtemelen kabak tadı verecek. Poligon sayısı biraz arttırılrsa ve mizah anlayışı geliştirilse Worms için çok iyi bir alternatif olabilecek bir oyun. Ancak yarın bir gün Team 17, Worms 3D ile karşımıza çıkarsa sonuç ne olur bilemem!

Batu & Gökhan

Grafikler

Poligon sayısı az, Ara demolar tek bir görüntü değil de animasyon olsa daha iyi olacak!

Ses ve Müzik

Domuzcukların atışmaları fena değil, ama Worms'daki havayı tam olarak yakalayamamış.

Oynanabilirlik

İlk bölümler çok çabuk, diğerlerini ise çok uzun sürede geçiyorsunuz. Dengeli çok iyi kurulamamış gibi.

Atmosfer

Espilerin yayılması ve sık sık tekrarlanması sizi ortamdandır soğutabilir.

LEVEL Notu

63

Şimdilik size kısa süre oynayabileceğiniz bir oyun, ama içimden bir his bu türün daha gelişmiş örnekleriyle karşılaşmamız yakındır diyor!

Minimum : Pentium II 266, 64 MB RAM, 500

MB HDD, 2 MB Ekran Kartı

Önerilen : Pentium III 300, 64 MB RAM, 500

MB HDD, 2 MB Ekran Kartı

Multiplayer : Yok

LEVEL KARNESİ

RAINBOW SIX: COVERT OPERATIONS ESSENTIALS

Taktik Anti-Terör operasyonlarının olmazsa olmazları

Yapım: Zombie Studios

Dağıtım: Red Storm

Tür: 3D Taktik Savaş

Bilgi için: www.redstorm.com

Tom Clancy kadar hayranlık duyduğum insanların sayısı çok azdır. Aslında çok ünlü bir roman yazarı olan Tom Clancy, gerçek askeri teknolojiyi kurgu ortamlarda kullanarak yarattığı romanları ile ünlüdür. Yazı gücü, kitaplarının sürükleyiciliği onu unutulmaz gerilim yazarları arasına sokmuştur.

Kariyer Dalları

Hem bir romancı hem de oyun dünyasının önemli bir parçası olması nedeniyle hem örnek aldığım hem de çok kışkırdığım bir şahsiyet olan Tomcum'un oyun dünyasındaki en büyük çıkışı ise Rainbow Six isimli bir anti-terör timini yönettiğiniz aynı isimli 3D taktik savaş oyunuydu. Arkanızdan sizi takip eden yapay zeka kontrolündeki yardımcılarınız, bir iki mermi ile ölecek kadar gerçekçilik sahibi olması ve gerçek anti-terör taktiklerinin "simüle" edilmeyle çalışmış olması oyunu piyasadaki 3D shooterlardan kesinlikle ayırıyordu. Yani hala bilmeyenleriniz için söylüyorum, Rainbow Six serisi, Duke-Nukem veya Half-Life gibi, onunuz gelene ateş açabileceğiniz hızlı bir aksiyon oyunu değildir. Bu alemde, Half-Life'i Crimson Skies'e benzetirsek, Rain-

bow Six de Combat Flight Simulator olur. Eminim anlamadınız ama bana ne? Niye kasiyorum ki kendimi? Oyun beyin istiyor işte o kadar.

İnteraktif eğitim

Covert Ops, Rainbow Six'in bir görev paketi. İçinde üç görev var ancak 2 CD'den oluşuyor. CD'lerden ilki tamamen eğitime ayrılmış ama burada oynayabileceğiniz bir yer yok. Tamamen video görüntüleri ve ansiklopedik bilgilerden oluşan eğitim bölümünün sonunda bir de sınav bekliyor sizi. Ancak, Anti-terörizm hakkında bilgi sahibi olmak istiyorsanız, dünyanın kullandığı teknikleri öğrenmek istiyorsanız bu CD kesinlikle işinize yarayacaktır. CD öyle profesyonelce hazırlanmış ki, Emniyet Müdürlüğündeki ilgili biririm, bu CD'yi kullanarak polisleri Anti-Terör taktikleri hakkında doyurucu bir eğitimden geçirebilir. Bence bizim emniyetçilerin bu oyundan haberdar olmaması, bu ülkede terörizmle iştigal edenlerin hayatlarını kesinlikle kolaylaştırıyor olmalı. Sonuçta, Tom Clancy bir dönemle CIA ile de çok yakından çalışmış, askeri taktikler ve "savaş teknolojisi" hakkında uzman biri ve onun yarattığı da oyunun da bu alan da bir ansiklopedi niteliği taşımasını bekleme-
mek safık olurdu.

Dağa verdim kendimi

Covert Ops, üç görevle geliyor dedik. Bunlardan ilki ormanda geçiyor ama bitki-



ler iki boyutlu olduğundan kendinizi bir filmin setindeymiş gibi hissediyorsunuz. Yani orman biraz yapay kalmış. Ancak haritaların büyük oluşu, gerçek anlamda bir operasyon yaşamanızı sağlamış. Antartika'da ve Amerika'da bir nükleer üste geçen diğer görevlerde de haritanın büyüklü karşısında şairacaksınız. Ancak, multiplayer oyunlarda büyük haritaların yararı olduğunu söylemek mümkün çünkü Rainbow Six, oyuncuların Counter Strike gibi birbirlerini karşılıklı mermi manyağı yapmaları üzerine kurulu bir oyun değil. Dolayısı ile multiplayer oyunlarda oyuncuların biraz "taktik" yapmaları gerekirken, küçük haritalarda sadece birbirlerine ateş edebiliyorlardı ki tek mermiyle öldüğünüzü hatırlarsanız, oyunların çok kısa sürdüğünü anlarsınız.

Rogue Spear'dan bu yana grafiklerde bir gelişme yaşanmadığı da gözden kaçmıyor ama bu durum oyunun sürükleyici akışı için de kendisini affettirebiliyor.

Sonuç olarak, Covert Ops, alışılmış Rainbow Six konseptine yeni bir şey katmamakla birlikte, oyunun heyecanını ve tadını sürdürmeye devam ediyor. Ama ben yine de merak ediyorum. Acaba Tom Clancy'nin bu klasiğinden ne zaman bıkkacak ve ondan yeni bir şeyler geliştirmesini isteyeceğiz? Ya da o ne zaman buna başlayacak?

Cem Şancı



Grafikler

Oyunun grafik motorunda bir gelişme gözle çarpmazken özellikle orman senaryosunda ağaçların maket gibi durması ekşi yünü.

Ses ve Müzik

Tom Clancy oyunlarındaki orkestral, "gaz verici" müziği bu oyunda da bulacaksınız. Başarılı.

Oynanabilirlik

Bu bir Half-Life dağılı. Elbette oynanması biraz zor ama bir simülasyon için başarılı bir dizaynı olduğu gerçek.

Atmosfer

Adanımızın romanları kadar oyunları da gerilim dolu oluyor. Dönmek üzere olduğunuz köşenin ucunda bir namlu olabilir.

LEVEL Notu

79

Rainbow Six'in başarısını doğrusu etkiler, bu listede bir görev babelli. Eğitim CD'si hem ilki hem de uygulama olarak başarılı. Covert Ops aynı pakettinden fazlasını istemiyor.
Minimum: Pentium 200, 64 MB Ram, 4 MB

Ekran Kartı

Önerilen: Pentium II 400/128 MB Ram, 8 MB

Ekran Kartı

Multiplayer: Lan, TCP-IP, MS Zone, Mplayer

(Zarında 8 kişi)

LEVEL KARNESİ

GUNMAN CHRONICLES

Amatör oyun yapımcılarının yükselişi...

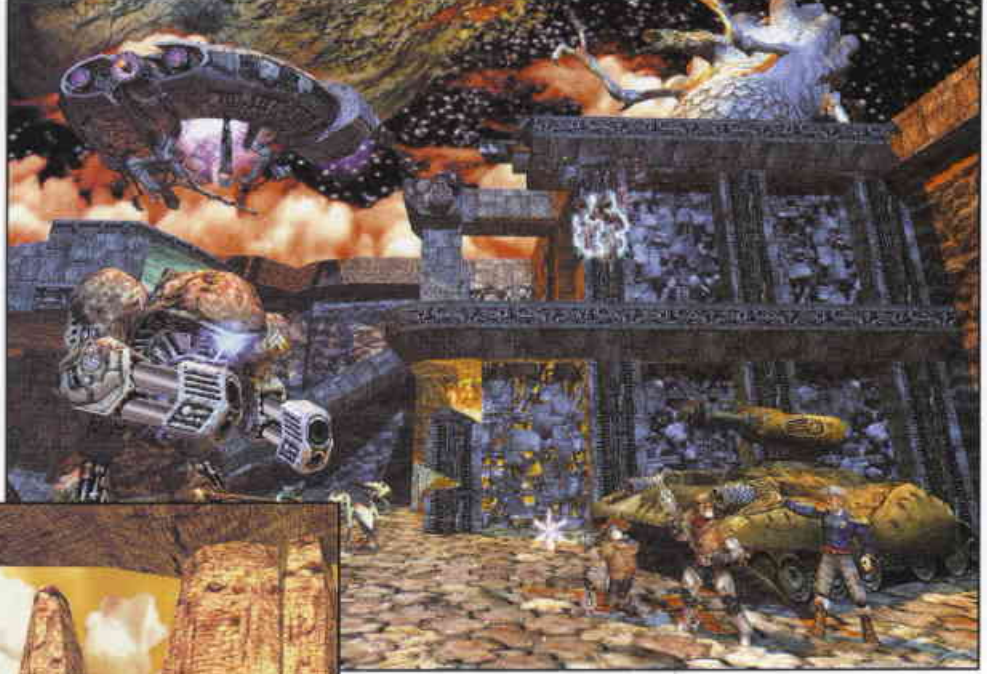
Yapım: ReWolf

Dağıtım: Sierra

Tür: FPS

Bilgi için: www.sierra.com

Bazen okur mektupları gelir, "abi ben oyun yapmak istiyorum, ne lazım?" filan türünden. Çok hoş bir durum, insanların sevdiği bir işle uğraşmak, o işten para kazanmak istediklerini görmek. Ne var ki bu gibi mektuplara genellikle pek ümit verici cevaplar yazmak mümkün olmuyor, bu da beni üzüyor. Ama ne yapabilirim ki, "bilgisayar oyunları sektörü" diye bir şeyin var olduğu Batı ülkelerinde bile her aklına esen kalkıp diye oyun yapamazken ve ülkemizde daha bilgisayar oyunlarının



ne denli ciddi bir konu olduğu anlaşılmasın, ben kalkıp da bu genç insanlara ne diyebilirim? Yalan mı söyleyeyim? Kanımca bu ülkenin gençlerine yeterince yalan söyleniyor, bari bir de benden palavra dinlemesinler. Bu yüzden onlara bu işin zor olduğunu, çok zor olduğunu söylüyorum, ki gerçekten de öyledir. Şimdi eğri oturup doğru konuşalım, hiçbir yabancı şirket kalkıp da kendini ispat etmemiş bir genç oyun yapsın diye milyonlarca dolar vermez. Ama belki başka bir

yolu daha vardır.

Mod nedir?

Doom çıktığından bu yana oyun yapımcılığı büyük firmaların çalıştığı ve ciddi paraların döndüğü bir sektör haline geldi. Ama aynı zamanda amatör programcılar için de işler farklı bir boyut almaya başladı. Amatör yapımcıların Unreal gibi bir oyun motorunu oturup tek başlarına yazmaları pek mümkün değildir. Ama eğer iş tüm motoru hazır alıp, sadece bölüm tasarımları, karakter çizimleri ve senaryo gibi nispeten mas-

rafsız işlerle uğraşmaya kalırsa, o zaman durum değişebilir.

Bu şekilde hazırlanan yeni bölümler ya da tamamen farklı oyunlara genel olarak "mod" adı verilir. Bunları yapabilir, ama kesinlikle sayelerinde para kazanamazsınız. Ya da yakın zamana kadar durum böyledir. Ama başta Counter-Strike olmak üzere, modların ne denli başarılı olduğunu gören oyun firmaları fikir değiştirmeye başladı. Artık çoğu firma başarılı buldukları modları ya yapımcılarını ve oyunlarını bunyelerine katarak, ya da onları destekleyip modlarını ayrı oyunlar biçiminde piyasaya sürerek değerlendiriyorlar. Neden yapmasınlar ki? Sırf yolda bulduğunuz için bir altın külçesinin değeri düşer mi? Hiç sanmıyorum.

Uzay kovboyları

Peki tüm bunların Gunman Chronicles ile ne alakası var? Yoksa yine bu yazar yazacak bir şey bulamadığı için geyik mi kastediyor? Diye düşünüyorsanız çok ayıp ediyorsunuz vallahi, hiç öyle bir şey yok aklımda. Sadece yeri gelmişken taşı gediğine koyuyorum. Olay şu beyler, Gunman Chronicles aslında bir oyun ama aslında değil. Nasıl, kafanız karıştı

değil mi? Şöyle söyleyeyim, bu oyun bir grup amatör tarafından tamamen orijinal Half-Life kodu kullanılarak yapılmış. Grafiklerden yapay zekaya kadar tüm yazılması başa bela olan kodlar tamamen Half-Life ile aynı yani, bu da bu oyunu "mod" sınıfına sokuyor. Gibi görünse de tam olarak öyle değil aslında, çünkü ana kod dışında ne grafik tasarımı, ne oyun evreni, ne de konunun Half-Life ile en ufak bir alakası yok. Ve Counter-Strike gibi sadece multiplayer oynanmıyor, eksiksiz bir Single Player bölümü var.

Peki bunun amatör oyun yapımcılarına ne faydası var? Durum şöyle, bu oyunu yapanlar dünyanın dört bir yanına dağılmış durumda ve birbirlerini asla görmemişler, Internet üzerinde tanışıp çok sevdiği Half-Life kodunu kullanarak bir mod yapmaya karar vermişler. Half-Life isim haklarının sahibi olan Sierra firmasının dikkatlerini kazara çekmeyi başarıncaya, şirket bu oyunu tam sürüm olarak pazarlamayı kabul etmiş. Yapımcı olarak adı geçen ReWolf aslında bir grup amatörden oluşuyor yani. Eh, şu ana dek vermeye çalıştığım mesajı umarım almışsınızdır, eğer amatör bir başlangıçla oyun yapmak

istiyorsanız o zaman yapın. Ama bunu gönül vererek ve bir karşılık beklemeden yapmanız gerekiyor. Herşey bitip oyununuz hazır olduğunda uluslararası bir firmanın dikkatini çekmeyi düşünebilirsiniz, ama daha önce değil. Yani kılık gariban dergi editörlerine "abi kafamda süper fikirler var, naapayım?" diye mail atmanın bir faydası yok. İş kastını kafanızdaki fikirleri gerçeğe dönüştürmekte, benim yapabileceğim en fazla oyunu inceleyip "hımm, güzel olmuş" demek, haberini yazmaktır.

Bak Gene Yaratık Yapmışlar

Neyse, dönelim bakalım Gunman Chronicles nasıl birşeymiş. Oyun tamamen Half-Life kodunu kullandığından grafik, ses ve yapay zeka kalitesi hemen hemen onunla aynı denebilir. Bunun anlamı yapay zeka ve seslerin pek kötü olmadığı, ancak grafiklerin aradan geçen bunca zaman yüzünden artık eskisi kadar etkileyici görünmediğidir. Ancak bu kötü olduğu anlamına gelmiyor, aksine özellikle bölüm tasarımlarında kullanılan kaplamalara çok özen gösterilmiş, ortamlar hiç sıkıcı değil. Ne var ki aynı şeyi karakterler için söylemek mümkün değil, çizim ve animasyonları oldukça iyi olmasına karşın tüm tiplerin aynı surat ve gövde yapısında olması işi bozuyor. Tüm askerler, haydutlar ve benzeri tipler birbirinin klonu gibi duruyor ki bu oyunun atmosferini bir hayli bozuyor.

Konu da tıpkı Half-Life gibi yaratık istilası teması üzerine kurulmuş, bence bu biraz sıkıya başladı. Fakat tüm olay Half-Life gibi gelişiyor, oyunda çok ciddi System Shock izleni de bulmak mümkün. Burada olaylar açılış demosunda beş yıl önce gerçekleşen bir olayın anlatılmasıyla başlıyor.

Demoda haber alınamayan bir araştırma kolonisine keşif düzenleniyor, ancak gezegende bulunan "şeyler" basit bir görevi bir kabusu dönüştürüyor. Olay esnasında adamlarına yardım etmek için çabalayan ünlü bir general ortadan kayboluyor, panik içindeki askerler ise derhal ortamı terk ediyor. Geri çekilme emrini veren ise bilin bakalım kim? Sizensiz.

BEN BU SESİ TANIYORUM...

Siz kim misiniz? Kıdemli Gunman kumandanı Binbaşı Archer. Burada "Gunman" adı verilen aslında eski Amerikan piyadesi üniforması giyen ama üstün teknolojiyle donatılmış piyade, bildiğiniz "Marine" yani. Neyse, aradan beş yıl geçiyor, ve daha önce sadece bir gezegende görülen yaratıklar birden bire değişik kolonileri istila etmeye başlıyorlar. Üstelik genetik açıdan daha da güçlendirilmiş bir şekilde, haliyle bu tuhaf durumu araştırması için sizin komutanızdaki bir birliğin üssünüzün yakınındaki saldırıya uğramış bir gezegene gönderilmesi kararlaştırılıyor. Oyuna tıpkı Half-Life gibi, sizi üssün derinliklerine doğru taşıyan bir tram kabininde başlıyorsunuz. Kabinden inip briefing aldıktan sonra ise "kaza" süsü verilmiş olan kısa bir "Training" bölümünü geçiyorsunuz.

Bu oyunu çoğu FPS'den ayıran en önemli özelliklerden biri kullandığımız silahlar. İleri teknoloji silahlara hemen her oyunda rastlamak mümkün, ama burada işler bir adım ileri götürülmüş. Elinizdeki silahları çok detaylı biçimde ayarlamak mümkün, mesela esasen bildiğimiz roketatar olan M.U.L.E. Launcher atış türü, füze uçuş türü, başlık ateşleme türü ve savaş başlığı yükü türü olmak üzere dört farklı ayara sahip. İsterseniz füzeyi helikopter düşürmeye ya da yola mayın döşemeye göre ayarlayabiliyorsunuz. Her ne kadar oyunda tüm bu silah ayarlarını kullanmanızı mecbur kılacak durumlar bulunmasa bile, Multiplayer oynarken çok farklı taktikler geliştirmek mümkün olabiliyor.

Shodan? Sen misin? Yoksa bu kuzenin mi?

Oyun kesinlikle mükemmel değil, herşeyden önce Half-Life'a çok fazla benziyor, hatta çoğu bölüm genel yapı olarak adeta



şıyorsunuz. Ne var ki tüm bunlar oyunu kurtarmaya yetmiyor.

Ancak burada çok önemli bir faktör var ki onu unutmamak gerekir. Gunman Chronicles birbirini hiç görmeden çalışan bir grup amatörün ilk oyun denemesi. Bunu düşündüğünüzde etkilenmek mümkün değil, bir de bir araya gelseler kimbilir neler yapacaklarmış! O yüzden takdir edilecek bir çalışma olduğunu düşünüyorum. Bence FPS sevmeseniz bile bu oyunu alıp bitirmeli, istenince nelerin yapılabileceğine kendi gözlemlerinizle tanıklık etmelisiniz. Umarım ReWolf grubu çalışmaya devam eder ve ikinci oyunları gerçekten hit olabilecek bir yapımla, işini severek yaptığı belli olan insanlar için daha iyi bir temenni aklıma gelmiyor.

M. Berker Güngör



kopyalanmış. Bunun yanı sıra tam bir oyun olarak ele alındığında çok kısa, öyle ki ortalama bir oyuncunun finale bir oturuşta ulaşmaması için hiçbir sebep yok. Laf aramızda finaldeki Boss karşılaşması bugüne dek gördüğüm içinde en orijinal olanı. Üstelik oyunda bir bölüm boyunca tank kullanıyor ve bunun üzerine kurulmuş olan bulmacalarla karşıla-

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Oyunda kullanılan Half-Life grafik motoru aslında geliştirilmiş bir Quake 2 motorundan başka bir şey değil.
Ses ve Müzik	Ses efektleri oldukça iyi sayılır. Silah efektleri fena sayılmaz, arka plan sesleri ise genellikle idare ediyor.
Oynanabilirlik	Oyun çok zor sayılmaz. Oyun boyunca bol miktarda önceden işçitilmiş bölüm kullanılmış.
Atmosfer	İlk başlarda konunun akışı biraz zorlama gibi, ama ilerledikçe herşey daha iyi oluyor.
LEVEL Notu	73
Gunman Chronicles çok iyi bir oyun değil, ama bizi hiç görmeden bir grup amatör tasarımcıdan yapıldığını düşündüğünüzde etkileniyorsunuz.	
Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM, 4 MB grafik kartı.	
Önerilen: P2-286, 64 MB RAM, 16 MB 3D grafik kartı.	
Multiplayer: Var.	
Grafik Destegi: 1024x768, 16 bit renk derinliği.	



BLAIRWITCH PROJECT VOLUME 1: RUSTIN PARR

Eğer dışındaysanız, ormandan uzak durun. Eğer içindeyseniz, dua edin...

Yapım: Terminal Reality

Dağıtım: Gathering of Developers

Tür: Action Adventure

Web: www.terminalreality.com

Sizce ideal bir korku filmi nasıl olmalı? Karanlık, kasvetli ortamlar, sürekli gözünüzün ucuyla birşeyler gördüğünüzü sandığınız ama asla emin olmadığınız sahneler, en azından ikinci sınıf üç dört oyuncu ve sağlam bir senaryo yeterli mi? Birçokları için yeterli olabilir, ama daha çocukken bile Alien'larla evde beslenebilecek bir süs hayvanı gözüyle bakan ben ve benim gibi yaratıklar için değil. Bizim için korku filminin gerçekten korkutucu olabilmesi için tek bir çare var: Filmin aslında gerçek olması.

Gerçek de, nereye kadar?

İşte Blair Cadısı bu iddiayla ortaya çıktı iki sene önce piyasaya. Bir grup sinema öğrencisi gençin Burkitsville kasabası yakınlarındaki tuhaf olayları ve bunların sürekli olarak ilişkilendirildiği Blair Cadısı efsanesini araştırmak için el kamerasıyla çektikleri iki saatlik bir dokümanter üzerine kurulur filmin senaryosu. Gençler, cadıyla fazla haşır neşir olunca kasabanın yakınındaki ormanda kaybolurlar... Aradan birkaç yıl geçer. Çektikleri kasetler ormanda şans eseri bulunur ve film olarak piyasaya çıkar. Yani film aslında



gerçektir. Ve filmdeki birçok şey de bunu desteklemektedir; film boyunca sadece tek bir kamera kullanılması, hiç müzik olmaması, filmdeki gençlerin korkudan altlarına etmesi falan. Hatta Amerika'da birkaç kişi filmi seyredirken kalp krizi geçirir, olay ciddi boyutlardadır yani. Ama ne yazık ki,

film daha ülkemize gelmeden senaryonun düzmece olduğu haberi ülkemize ulaşır. Ve kendine saygısı olan sinemaseverler (ben de dahil) filme gitmez. Yine de, sahtekarlığın içinde gerçek olan bir yön vardır: Burkitsville gerçek bir Amerikan kasabasıdır ve yüz yıllardır bu kasabanın çevresin-

deki ormanlarda tuhaf birşeyler olmaktadır. Nokta

Kul istemiş bir Witch...

GodGames bu filmdeki (en azından Amerika'daki) daha sıkılaşacak potansiyeli görmüş olması ki, bir buçuk senedir üç farklı üreticiye üç farklı Blairwitch oyunu yaptırmakta. Üç oyun da geçen senenin korku-adventure klasiği Nocturne'ün grafik motorunu kullanıyor, ama görünen o ki Terminal Reality'deki çocuklar derslerine iyi çalışmış. Grafiklerde bariz bir düzmece var, ama daha önemlisi Nocturne'ü oynamayı bir işkence haline getiren hata ve çakılmalardan eser kalmamış olması.

Serinin ilk oyunu olan Rustin Parr, 1941 yılında geçiyor. Konya ısınmamız ve Nocturne dünyasıyla arada bağlantı olması için, Nocturne'deki ana karakter Stranger'ın bağlı olduğu Spookhouse adlı, paranormal olayları araştıran teşkilattan Doktor Holliday'i canlandırıyoruz. Stranger'ın aksine, olayları mermilerden önce beyin hücreleriyle incelemeyi tercih eden bir kişi doktor. Bu yüzden, oyun boyunca Nocturne'dekine nazaran daha az silah-





lı çatışma var diyebilirim. En azından, ormana girinceye kadar.

E bu küçüüük?!?

E küçük tabii, adamlar üç tane farklı oyun yapıyor ki, üçünü de alalım GodGames'i zengin edelim. Her bir oyun Nocturne'un yaklaşık bir bölümü, yani dörtte biri kadar. Ben başından sonuna neredeyse 12 saatte geldim, ama bunun büyük çoğunluğunu bir yada iki bulmacada takıldığım için harcadım. Eh, Volume 1: Rustin Parr'ın serinin sonraki oyunlarına göre daha bir adventure ağırlıklı olduğunu düşünürsek, kalan üçleme içinde action-adventure sıfatına en çok yakışanın da Rustin Parr olduğunu söyleyebiliriz. Diğer oyunlardan, The Legend of Coffin Rock'ı çok fazla oynamadım ve Ely Kedwards Tale'de ülkemize bu yazıyı yazdığım esnada gelmemiştir. Ama ikinci oyundan gördüğüm kadarıyla daha bir action olan diğer iki oyun pek çabuk tüketilebilir. Gibi geldi bana, yanılmış da olabilir tabii, aceleci ve on yargılı olmamalıyım (On yargılı

olunmayacak! Olmal!)

Oyuna başlamadan önce savaş ve bulmacalar için kolay veya zor seçeneklerinden birisini seçebilirsiniz. Hangi yönünüz aksiyorsa ona göre seçin :) Ha bir de, Nocturne yazısını yazarkene şöyle bir şey demişim: "Oyundan daha fazla zevk almak istiyorsanız, Auto Aim seçeneğini kapatıp öyle oynayın". Yalan! Blairwitch'i otomatik nişan olmadan oynadığım her seferinde ölümün her türlü sunu taltıldılar Doktor'a. Bu nedenle Auto Aim Off olayına girmeyin sakın.

Ku Klux Klan ve Mahdumları

Genel olarak 28 saatlik uyanık için verdiği "ehi ehi ehiehehel" modunun yazıya yansımaları sonucunda, korkunç bir oyunun incelenmesini bilim insanları zevkleriyle katletmekte olduğumu bile yazıma devam ediyorum. Blairwitch serinin üç oyunu da farklı üreticilere yapıldı ve sadece ilk oyun orijinal Nocturne yapımcıları olan Terminal Reality tarafından hayata geçirildi. Korku

oyunları konusunda eskiden gelen tecrübelerini Rustin Parr'da fena halde ortaya koyuyorlar. Film boyunca (ay pardon, film dedim değil mi, oyun diyecektim) (bu geyiğe de sinir olurum, Backspace diye bir tuş yok sanki klavyede, silip yazamıyor; hani sanki okuyucuyla sohbet ediyormuş gibi bir hava yaratacak ya yazar bozması (olm dikkat et, ucu arkandan geliyor sözlerin (hadi ya, doğru ya, hemen kaptalım şunları o zaman ...3. 2..1))) ses, kamera, yazılı metin ve kişilerle aranızdaki diyaloglar sizi sürekli olarak huzursuz edecek, etrafınızdan kılınmanıza yok açacak bir gerilim yaratıyor. Oyle zamanlar oldu ki, oyunu oynarken yerimden zıpladım. Hatta, ormanla ilgili az bilinen bilgilerin toplandığı eski günlükleri okurken huzursuz oldum. Hatta huzursuz olmakla kalmayıp, oyunu Save ettim ve kapattım. Yattım uyudum. Yani oyun, ciddi anlamda gerilim yapabiliyor, atmosfer açısından tam not aldı benden. Ayrıca senarist beyleri de oyunun başına yaptıkları atraksiyon için tebrik ediyorum (şöylemem, çatlayın, ahahall). Çok başarılıydı, yüreğimiz ağzımıza geldi dergicek (kudurun, ahahaha!!!)

GPS Ne Arasın O Zaman?

Oyuna başladıktan kısa bir süre sonra acıip havaya girdiğiniz gibi göreceksiniz. Bunun en büyük nedeni, ilk başlardaki senaryo akışı ve dizayn hoşlukları. Ama aynı güzelliği ve bütün isinizi ormana girdiğinizde kaybedeceğinizi şimdiden garanti veriyorum. Orman öyle lanet bir yer ki, neredesiniz, nereye gidiyorsunuz anlamak için saatlerinizi harcamanız gerekecek, kaldı ki gitmek istediğiniz yere ulaşma şansınızı saymıyorum bile. Bir haritamız, bir pusulamız var, yeter diyenleri sırayla karşıma dizip döverim, o olur. Haritaya bakmak için 15 saniye, oyuna geri dönmek için 15 saniye, her seferinde toplam 30 saniye harcadığınız zaman görürsünüz. Orman tam anlamıyla bir fare labirenti. Her an kaybolabilirsiniz, bazı durumlarda senaryo gereği iyi bildiğiniz yolların da değiştiğini varsayarsak, işin içinden çıkamamanız pek olası. Ben de bu ormanın bu kadar uzun olması her zaman baş vurulan bir oyun uzatma taktiğinden başka

bir şey değil. Ama bir süre sonra (3-4 saat kadar) ormana da alışacaksınız. Ama bunu oyun görmeyecek, çünkü o zamana kadar bitmiş olacak, çünkü dediğim gibi oyun çok kısa.

Acı Yok!

Eninde sonunda Blairwitch Project Volume 1: Rustin Parr çok güzel ama çok kısa bir korku adventure. Tam adventure demek de haksızlık olur aslında, çok korku, çok action, biraz adventure demeli. Filmi izleyen izlemeyen, bu tur doğuştan olaylara ilgi duyan veya bilgisayarının başında korkmak isteyenlere tavsiye ederim. Alın yani... Ama sisteminizin canavar gibi olması gerekiyor, şimdiden uyarayım.

Sinan Akkol

LEVEL KARNESİ	
Grafipler	Kumaş, kan, ışık ve gölge efektleri mükemmel ötesi. Diyaloglar sırasında karakterlerin dudak hareketleri zayıf kalıyor.
Ses ve Müzik	Müzik olarak çok zengin değil. Ama filmin de müziksiz kapalı göze oynadığını hatırlatmam. Sesler ise, şey, üyler ürpertiye desem?
Oynanabilirlik	Hafif aksamlar var. Çatışmaları Auto Aim kapalı oynamak mümkün değil, bulmacalar çok kolay, orman çok kazık.
Atmosfer	Ote. Ağmış. Bundan sonra kendine korku oyunu titrini yakıştıran oyunlar! BWV: Rustin Parr'ı ömek almalı bence.
LEVEL Notu	81
Bu kadar kısa olmasaydı, tam bir klasikti. Ama büyük alınması için oynamanın demek değil tabii. Daha açık ve net söylemek gerekirse, bu oyunu alıp ve oynamayı 0 kadar!	
Minimum: P233, 64 MB RAM, 600 MB HDD.	
Önerilen: P31, 645, 128 MB RAM, 600 MB HDD.	
12 MB Ekran Kartı	
Multiplay: Yok	
Extra: EAX, A3D	



ESCAPE FROM

MONKEY ISLAND



Gördüğüm en iyi ikinci oyun!

Dört sene önce bıraktığımız maceranın devamı anca gelebildi. Ne zordu beklemek. Guybrush Threepwood tam anlamıyla bir efsane. Biz gideceğiz buralardan, ama o buralara kazık çakacak. Başka insanların nicklerine ilham kaynağı olacak. Kim bilir belki de klasikleri "Klasik" yapan şey de budur...



Aranızda Guybrush Threepwood'u tanımayan çok az sayıda kişi kalmış olmalı. Zamanın efsaneler çıkaran oyun türü adventure'in yarattığı bir kahraman o. Seneler önce hayatımıza girip kimimizin nicklerine ilham vermiş cesur bir korsan. Zamanın efsaneler çıkaran türü diyorum, çünkü eskiden 2D ekranımıza yapışık kahramanlarımızla o ekran senin bu ekran benim dolaşırken birileri 3D diye birşey çıkardı ve insanlar bu dünyayı savaşmak için kullanmaya başladı. Derler ya eskilerden kim kaldı diye. Eskilerden bir tek Guybrush kaldı. Lucas Arts adventure türü oyunların nabzını tutmayı çok iyi beceren bir firma. Son Monkey Island'la dört sene önce tanıştık.

Maymunların gücü adına

Bir serinin dördüncü oyunundan beklenebilecek tek şey eski ile yeni en uygun şekilde birleştirilmesidir herhalde. Escape from Monkey Island yer yer büyük yeniliklerle, bazen de en eskileri hatırlatacak espriler ve objelere yer veriyor. Hikaye tabii ki büyük korsan, cesur deniz adamı, muhteşem gemici Guybrush Threepwood etrafında gelişiyor. Bir önceki oyunun sonunda mutlu bir şekilde birbirlerine kavuşan Elaine - Guybrush çiftimiz bu oyunun başında balayından dönerler ve beklenmedik olaylarla karşılaşır. Gitmeden önce Melee adasının valisi olan Elaine artık vali değildir. Ve daha da kötüsü eskiden halk tarafından sevilen vali artık ölü bilinmektedir. Senaryoyu takip etmeye vali konağını yıkan bir adamın yanında başlıyorsunuz. Elaine yaşadığını kanıtlamak ve seçim çalışmalarlarıyla uğraşmak için ortadan yok oluyor. Guybrush'a da vali ko-

nağını yıkılmaktan kurtarmasını ve Lucre Island'a gidip avukatlarla konuşmasını söylüyor. Maceranın başlangıcı böyle fakat senaryonun filmleri andıran kısmı meydana çıkınca ortalık biraz karışıyor. Başlangıçta Charles L. Charles adlı bir işadaminin olayda parmağı olduğu ve adalara eğlence merkezi yapacağı düşünülürken sonradan işler başka boyutlara geçiyor.

Hepimiz Monkey Island diyince eski 2D grafikleri hatırlıyoruz. Bu durumda 3D Guybrush nasıl olur diye merak etmekteyizdir. Grim Fandango oynamış olanlar için bunun cevabı gayet kolay. Oldukça benzer bir sistemle yönetiyoruz Guybrush'ı. Oyunun mouse desteği yok. Bu belki bir eksiklik gibi gözüküyor. Fakat eliniz alıştıktan sonra mouse'un eksikliği sadece



ana menüde görülüyor. Kahramanımızı ileri geri tuşlarıyla harekete geçirip sağ sol ile yönlendiriyoruz. Guybrush yürürken bazı nesnelere bakıyor. Bu sırada bu nesnenin ismi ekranın altında yazıyor. Sız Look(Bak), Use(Kullan), Pick up(Al) tuşlarıyla bu nesneyi değerlendiriyorsunuz. Bunların haricinde diyaloglarla ilgili tuşlar, inventory ve haritaya kolay ulaşabilmenizi sağlayan tuşlar var. Inventory'de bir-

şeyleri yine bu tuşlarla kombine edebilmek mümkün. Zaten kombinasyonları her fırsatta denemek lazım çünkü çoğu yerde kurtarıcı oluyorlar. Yeni 3D motora rağmen arabirim ve kontroller oldukça kolay ve anlaşılır yapılmış.

Eskilerden herkes burada

Her adventure oyununda olan bulmacalar, hele Guybrush buimaca çözmeyi bu kadar çok severken, bu oyunda da baş ta-





cımız oluyor. Oyunun başında çözdüğünüz birkaç bulmaca kolay gelebilir. Sakın aldanmayın çünkü bu dengeyi çok iyi yakalamışlar ve ilerledikçe bulmacaların seviyesini de arttırmışlar. Bazen abartı derecesine gelebilen bulmacaları çözmek için oldukça fazla düşünmeniz gerekebiliyor. Serinin önceki oyunlarından hatırladığımız bir bulmaca türü bu sefer de karşımıza çıkıyor, hem de oldukça sık. Insult Puzzle olarak adlandırılan bu bulmaca iki kişinin karşılıklı atışması, kafiyeli bir şekilde birbirlerine laf sokması şeklinde. Çözmenin yolu ise elinizden geldiğince İngilizcenizi kullanıp uygun cevaplar verebilmek ya da karşınızdakinin verdiği doğru cevapları bir yere yazıp bir dahaki sefere ona aynı cevapları vermek. Bazı bulmacaların çözümü oldukça mantıklı temellere dayandırılmış ama bazıları için kırk dereden su getirmeniz gerekiyor. Ama yine de bu serinin zevki böyle çıkar. Bu konuda ufak bir ekleme yapayım. Oyunun orijinal kutusunun içinden nerede ne yapmanız gerektiğini söyleyen bir kitapçık çıkıyor. Bu da Lu-

cas Arts'ın oyunun ne kadar zor olduğunu kabullendiğini gösterir. Demek Escape from Monkey Island oyun tarihinde bir ilki yapılabilecek kadar zor bir oyun. (Hemen hatırlatayım. Bu ay derginin arka sayfalarında bir yerlerde tam çözümü bulabilirsiniz. Hepsini makale gibi okumayıp, sadece bir yerde takıldığınızda bakarsanız çok daha fazla eğleneceğinizi garantileyebilirim.)

L. Chuck nerde?

Grafik motoru daha önce de söylediğim gibi Grim Fandango'nun biraz üzerinde oynanmış hali. Kaplama veya animasyonlarda kayda değer hatalarla karşılaşmadım. Yalnız bu tip motorların bir eksiği yani kameraların bazen istediğiniz yerde durmaması. Mesela bir yerde görüntüye yaklaşmak ya da başka bir açıdan bakmak istedi-

nizde bunu yapamıyorsunuz. Ekranda gördüklerinizin tamamı renderlanmış 3D objeler. Arka plandaki görüntüler ise eski oyunlardaki 2D çizimlerin eserleri. Örneğin ünlü Monkey Island'ın tepesindeki bulutları kim unutabilir ki?

Escape from Monkey Island'ın en iyi gözüktüğü konu sesleri. Ses ve animasyon uyumu kusursuz çalışıyor. Bir karakterin hareketleri ve çıkardığı seslerin zamanlaması çok iyi. Seslendirmeler oldukça eğlenceli, neşeli. Bunun için maksimum vakit harcanmış. Bazı sesleri eski oyundan hatırlıyoruz. Zaten önceki oyunlardan karakterleri tekrar görmek mümkün. Eskiden hatırladığımız karakterler ve espriler oyuna hoş bir hava katıyor. Espri demişken, oyun baştan aşağı espri dolu. Tıpkı serinin diğer bölümlerinde olduğu gibi. Hemen hemen bütün karakterlerin diyalogları arasında oyunla tamamen alakasız ama oldukça guldüren konuşmalar var. Ama bu konuşmalar arasında oyunun gidişatını etkileyecek kelimeler de geçebiliyor. Her adventure oyununda olduğu gibi dil sorunu olanların burada da zorlanacağı kesin. Bunun için tam çözüme başvurabilirsiniz.

İlk çıkan sürümün bir çok hatası olması bizi üzdü. Fakat kısa süre sonra 1MB civarında bir yama yayınlayan Lucas Arts sorunların çoğunu çözmüş gözüküyor. Oynanıştaki hatalar bazen bazı yerlerde takılıp kalmamıza bile neden olabiliyordu. Bu yüzden eğer alıp bir yerlerde takıldıysanız yamayı kurmayı asla unutmayın. Belki yamadan sonra takıldığınız yeri geçebi-

lirsiniz.

I love this game

Serinin devamının çıkıp çıkmayacağı bilinmiyor. Fakat 3D'ye de geçildikten sonra Guybrush'tan fazla bir yenilik beklemek doğru olmaz. Yeni bir senaryo ve yeni karakterlerle oyunu sürdürmektense tadında bırakmak en iyisi. Zaten Lucas Arts bu tip konularda doğrusu neyse onu yapıyor. Bu konuda da en doğru kararı alacağına eminim. Oyunun son sözüne gelince; adventure türü oyunlarla ilgilenenler için bir devrim. İlgilenmeyenler için ise üzüm kompostosundan ileri gitmeyecektir. Çılgın adventure'cılar, son yapacağınız şey Guybrush'ı unutmak olsun.

Onur "Dr. Guybrush" Bayram

Grafikler

Grafiklerin 3D yapılmış olması önce özülü gelse de oynadıktan sonra böyle daha iyi olduğunu görüyoruz.

Ses ve Müzik

Diyaloglar ve seslendirmeler mükemmel yapılmış. Animasyonlarla seslendirmelerin zamanlaması hatasız.

Oynanabilirlik

Kontroller ve arayış kolay ve anlaşılır. Bulmacaların zorluğu bazen abartılmış. Oyunun uzunluğu iyi ayarlanmış.

Atmosfer

Herşeyin espriler üzerine yapılmış olması, eğlenceli ve komik olması, bir çizgi filmin içinde oynuyormuş gibi bir hava yaratıyor.

LEVEL Notu

96

100 olmamasının tek sebebi ufak teknik hatalar. Yoksa bir adventure klasığındaki beklentiler herşeyi alıyorlarsa neden 100 vermiyeyiz ki?

Minimum: Pro 100, 32 MB RAM, 4 MB Ekran

Kartı

Önerilen: Pent 100, 64MB RAM, 8 MB Ekran

Kartı

Multi: Ag üzerinden 8 kişi (11)

Extras: Force feedback, Wheel, J-P

LEVEL KARNESİ

AIRFIX DOGFIGHTER

Uçuş simülasyonu deyince aklınıza ne geliyorsa, Airfix Dogfighter'ı görmeden önce silip atın...

Yapım: Paradox Entertainment

Dağıtım: Acclaim

Tür: Action

Web: www.dogfighter.net

Sevgili Günlük, Bugün her zamankinden çok daha tehlikeliydi benim için. Güç bela 3 tane Alman Messerschmitt'ine ağzının payını verdim. Adiler, salonun girişindeki vazonun arkasına pusu kurmuşlar! Neyseki duvar saatinin yanındaki aynayı unutmuşlardı da son anda fark edebildim. 2 tane kalem pili kullanarak yıldırım saçan yeni bir tür silah yapmışlar, cazırdattılar kanatlarını boydan boya. Hem bizim bilmediğimiz lavuklarına haber vereyim de bir tane de bize yapsınlar. Zaten kuvvette karşılaştığım denizaltılardan beri motorum da doğru düzgün hızlanmıyor. Sanırım bana yeni bir uçak lazım. En iyisi bugün verecekleri madalyayı satıp kendime yeni bir boya ve yapıştırıcı takımı alayım..."

Aslında garipten çok, uçuk, kaçık, şirin, kıvrak, zevkli ve çılgın! Eminim bir çoğunuz F-16'ya kurulmuş, saatte bilmem kaç ses hızıyla ama uçtuğunuzu doğru düzgün hissetmeden pilotluk yapmıştır. Ve yine eminim ki, hiç biriniz çocukken plastikten yaptığınız (ki ben hala uğraşırım) o önden pervaneli, üstü açık pilot koltuklu küçük pırpırlara binip

evinizin koridorunda boydan boya turlamamışsınızdır, (en azından) şimdye kadar.

Pırpırlı Omlet

Aslında oyunun diğer uçuş oyunlarından bu kadar farklı ve zevkli olmasının nedeni oyunun sıcak ve tanıdık olması. Düşünsenize odanızın etrafında uçuyor, sandalye aranızdan pike yapıyor, açılan kapıya vurmamak için son anda masaya doğru sert bir inişe geçiyor, ev sahibinizin değerli çin vazosunu kırıp içinden çıkan mermilerle banyoya kuvvetteki denizaltıları vurmaya gidiyorsunuz! Her şeyin bu kadar sıcak bir grafik yapısında olması da oyunun zevk katsayısını bir hayli artırıyor tabii. Gerçi ben çok sık kullanmadım ama oyunu daha da eğlenceli hale getirmek için tüm uçaklarınızın görünüşünü ve evin iç yapısını değiştirme imkanı eklenmiş. İstedığınız uçağın boyasını istediğiniz şekilde değiştirip, herhangi bir sticker'ı yapıştırabilirsiniz (aslında buraya maketten uçak dizaynı da eklense muhteşem olurdu!). Veya salondaki kütüphane sınırlarınızı bozuyorsa, isterseniz yerine bir masa ve bir kaç çiçek koyabilirsiniz.

Hiç bir değişiklik yapmasanız bile oyun o kadar kolay değil. Seçebileceğiniz iki taraf ve her biri için 10 görev var. Başta az görünebilir, ama bazı bölümlerde işinizin görüleceğinin garantisini veririm (Özellikle Allies'ların son

silahınız, hızınız ve teknoloji seviyeniz gibi göstergeleri var (gereksiz cümle: okuyucunun oyunda hemen anlayabileceklerini yazmal -bilinçaltım). Bunlardan teknoloji seviyesini oyunda her türlü vazo, saat kap

kaçak gibi nesnelere kıldığınızda bulacağınız yıldızlarla arttırabilirsiniz. Her 10 yıldızda bir 1 level atarsınız, ki bu da tüm mevcut silahlarınızın gelişmesi demek oluyor (son bölümde kütüphanenin yanındaki masada, bitkinin arkasına saklanmış yıldız gibi kimileri de 10 yıldızla denk oluyor).

Sonuç olarak Dogfighter Airfix, belki

her hırslı pilotun kalbinde yatan güzel bir düş değil,

Ama kimi hayalperestlerin hafızalarına çığır maceralar kazıyacak kadar şirin ve güzel.

Gökhan & Batu



bölümünde (önce salondaki camı kırmalısınız) size tavsiyem zep-linden önce sol taraftaki yer ün-itelerini yok etmeniz ve bahçenin en önündeki posta kutusundan takım arkadaşınızı kurtarmak, ama bu durumda bile yeterince zor olacaktır).

Mustang Ezmesi

Oyuna geçtiğinizde evin küçük odasındaki minik bir pistten kalkış yapacaksınız (oyunda gördüğüm en büyük eksik tek ayrıntı uçakların hiçbirinin tekerleğinin olmaması, ve inişlerde harala gü-rele direk gövdesinin üzerine inmesi. Sanırım bu, Paradox'un tekerleklerin havada içeri gömülmesi gerektiğini yansıtamama korkusunun sonucu). Uçağınızın enerji, benzin, makineli tüfeğinzin mermisi, ikincil



LEVEL KARNESİ	
Grafikler	3D arka plan üzerine 480x360'dan 1600x1200'e kadar çok geniş bir yelpazede şirin ve kaliteli grafikleri var.
Ses ve Müzik	Müzik (özellikle briefing ekranındaki) gaza getirici (olması gerektiği gibi) ve kaliteli.
Oynanabilirlik	Görevin ortasında save olmadığından her ölümünüz görevi en başından başlamak demek ki, bu da bir süre sonra sıkılabiliyor.
Atmosfer	Yanıtılmak istemim ev atmosferi ve sıcaklığı gayet güzel verilmiş. İlginc atmosferiyle oyunun içine hızla girebilirsiniz.
LEVEL Notu	79
Her ne kadar genel olarak çok eğlenceli olmasa da kesinlikle istenir değer oyunlardan değil. Ama en azından bir hediye oynanmayı kesinlikle hak eden bir oyun!	
Minimum: Pentium II 300, 44 MB bellek, 300 MB sabit disk, 2 MB Ekran Kartı	
Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 16 MB 3D ekran kartı	
Multiplayer:	
Grafik Destegi:	

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Bu arabalar gerçekten iyi kaçıyor!..

Yapım: Eden Studios

Dağıtım: Infogrames

Tür: Simülasyon/Arcade

Bilgi için: www.vrally.com

Aslında yarış oyunlarından pek haz etmem ama nedense ralli oyunlarına karşı sempati beslediğimi söyleyebilirim. Bunun tabii ki birkaç sebebi var. Birincisi yarışların açık arazide olması. Tozu dumana katıp spinler ve hatta taklalar atmak ancak açık arazide bu kadar zevkli olabilir. Arabaların yarış sonunda çamurdan tanınmayacak hale gelmesi de başka güzel bir olay. İkincisi ise yarışlar boyunca kullanılan kamera açıları. Özellikle arabanın içine yerleştirilen (hani şu pilotların arkasında olan) kameradan yarış izlemek adrenalin seviyesini bir hayli yükseltebiliyor. Örneğin atılan bir takla zincirinden sonra pilotları arabanın içinde ters olarak görmek, ekran başındakiler için yarış daha gerçekçi kılıyor. En önemlisi de yarışa katılan arabalar! Onların her gün gördüğümüz arabaların modifiye edilmiş versiyonları olması, sanırım ralli yarışlarıyla az da olsa ilgilennemem en büyük nedeni. Aramızda F1 arabalarını pistin dışında görebilen var mı? Belki bir fuarada uyduruk bir tanesine rastlamış olabilirsiniz; ama bir 206 veya bir Astra artık günlük hayatımızın bir parçası haline gelmiş durumda.

Kokpite yerleşelim...

Oyundaki arabaların hepsi canavar gibi. Seçebileceğiniz 17 lisanslı arabayı motor güçlerine göre 3 grupta toplamışlar: 1.6/1.3L, 2L ve en esaslı arabala-

rın yer aldığı 'World Rally'. Ayrıca başlangıçta aktif olmayan 10 adet bonus araba da seçim yelpazesine dahil. Tur atladıkça onları da seçebiliyorsunuz (dibiniz düşme-



sin diye arabaları burada tek tek saymıyorum). Yarış boyunca 12 ülkenin güzel peyzajlarını arşınıyor, göklerinde taklalar atıyor ve halkıyla butunlaşıyorsunuz (adamlar adeta yolun kenarında ezilmeyi bekliyor). V-Rally 2, dört farklı oyun modu içeriyor; zamana karşı yarış, arcade, V-Rally kupası ve şampiyona. Arcade ve V-Rally kupası modunda oynarken üç tane zorlu rakibiniz var ve onlardan önce bitiş çizgisini geçmelisiniz; diğer iki modda ise tabii ki iyi bir



zamanlama yapmak için yarışyorsunuz. Aklıma gelmişken, oyunun öyle gelişmiş multi-player opsiyonları yok. Sadece iki kişi bölünmüş ekranda (yatay veya dikey bölünebilir) aynı anda oynayabiliyor. Bir de dört kişinin sırayla oynayabileceği bir opsiyon var ama bence olmasa da olurmuş. **Tozu dumana**



katmak...

Oynanabilirlik hiç fena değil, hatta gerçekçi bile sayılabilir; arabalar özelliklerine göre yarış sırasında farklı reaksiyonlar gösterebiliyor. Örneğin hafif bir araba daha çabuk hızlanıp daha fazla spin atabiliyorken, nispeten ağır bir araba daha yavaş kalkıp yola daha iyi oturabiliyor (106 mı, Astra mı?). Şampiyonanın her ayağı iki etaptan oluşuyor. Etaplar arasında korkunç bir demoyla arabanızı bir tur pite sokuyorsunuz. Bu tamirhanede arabanızın performansını yükseltmek için lastik, vites, şasi ve fren ayarlarıyla oynayabiliyorsunuz (bu ayarları yarış dışında da yapabiliyorsunuz). Yarış sırasında isterseniz bir co-pilot kullanabiliyorsunuz, kadın ve erkek olmak üzere iki co-pilot opsiyonunuz var. Co-pilot direktifleriyle yarışmak oyuna gerçekçi bir hava katmış; hızlı sol, yavaş sağ derken birden kendinizi oyuna kaptırmış buluyorsunuz.

Teknik konular...

Arabaların ve yarıştığı parkurların grafikleri güncel kriterlere göre iyi sayılabilir. Birtakım ayarlar yaparak grafiklerin kalitesini artırabiliyorsunuz. Ama arademolar ve yarışları izlemeye gelen insanlar için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Pilotlar bile yakından bakınca insandan başka her şeye benziyor. Menüler bile oldukça özensiz hazırlanmış. He-

le bir parkur editörü var ki hiç sormayın; ben hiç bulaşmadım, size de tavsiye etmem. Sanırım tüm bunlar V-Rally 2'nin, Dreamcast veya PlayStation versiyonundan devşirme bir oyun olmasından kaynaklanıyor. Co-pilotun sesi hariç diğer sesler oldukça boğuk ve gü-rültülü. Müzik seçimi de çok yanlış; hardcore bu oyuna hiç gitmemiş. Yarışlarınızı ağır çekimde ve farklı kamera açılarıyla izleyebilmek güzel bir olay. Ayrıca oyunun online desteği sayesinde rekorlarınızı Internet'e geçirebilir ve pist alışverişi yapabilirsiniz. Her şeye rağmen trafik canavarlarını en azından bir haftasonu boyunca yollardan uzak tutabilecek bir oyun.

Güven Çatak

Grafikler

Araba ve arazi grafikleri yüksek çözünürlüklerde hiç fena gözüküyor. Detaylar için pek özenlenmemiş.

Ses ve Müzik

Ses efektleri kulaga biraz boğuk geliyor. Müzikler de gereğinden fazla sert; yarışın temposuna uygun değil.

Oynanabilirlik

Kontroller gayet yeterli; seçtiğiniz arabaya göre kontrollerdeki hassasiyet yüzdesi değişkenlik gösteriyor.

Atmosfer

Ses efektleri ve müzikler pek iyi olmadı. Günden yeterince havaya giremedim. Prizaj düzenlemeleri fena değil.

LEVEL Notu

68

Ralli severlerin tereddüt etmeden oynayabileceği türden bir oyun ama V-Rally 2'nin rakiplerine kıyasla birçok eksikliği var.

Minimum: Pentium-II 300, 32 MB bellek, 640 MB sabit disk, 8 MB AGP Ekran Kartı

Önerilen: Pentium-III 400, 64 MB bellek, 16 MB AGP Ekran Kartı

Multiplayer: Maksimum 2 kişi (bölünmüş ekran)

Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 16 bit renk derinliği



MICHELIN RALLY MASTERS

KOŞARAK ÜZERİNİZE GELEN 100 TONLUK KÖTÜ NİYETLİ ŞEYLER...

Yapım: digital illusions

Tür: rally yarışı

Web: www.rallymasters.com

Tarih boyunca insanlar basitlikten hoşlanmışlardır, bilirsiniz. En çözülemeyenlerin basit sorular olduğuna herkes aşınadır. En etkileyici sözlerin basit sözler olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Hatta halk arasında "kadınlar basit şeylerden hoşlanırlar, mesela erkekler" gibi söylemler bile vardır. Bu basit genellemelere bilgisayar oyunlarını da ekleyebiliriz. Aslına bakarsanız günümüz -bilgisayar oyunları ırkı- basitin eğlendirici, rahat ve sade yapısından çok oyunlarda gerçekçiliği ve ekran karşısında gördüklerinin kafasını çevirdiğinde gördüğüyle aynı olmasını istiyor; ama yine de hiç kimse düzgün bir dengeyle kurulmuş, çok gerçekçi olmasa da eğlendirmeyi başaran basit bazı oyunlardan da vazgeçemez (biliyorum tabi ki, her oyunun gerçeklerinin tıpkısının aynısı olmasını isteriz tabi ki; aslında monitörlerimiz içinde kazandığımız her savaşın, birinci bitirdiğimiz her yarışın bunları gerçek hayatta da aynen yapabileceğimizin bir işareti olmasını isteriz, ama oyunların şimdiki (!) amacının sadece eğlendirmek üzerine kurulu olduğunu da unutmamak gerek).

Basit bir oyun

Basit ve eğlendiriciliği oyunlar klasmanına konumuz dahilinde bir örnek vermek istiyorum, sevgili okurlar (aman tanırım, kendimi birden bilgisayar oyunları



üzerine ciddi bir açık oturumda gibi hissettim!): Sega Rally 2. Bu oyun arcade makinelerdekiler kadar eğlendirici ve basit, fizik kuralları ve sürüş gerçekçiliği bakımından gerçek hayattan çok uzak bir oyundur. Ama bu basit yapısı gerçek arabalar, renkli pist-

ler, güzel grafikler ve gaza getirci bir takım özelliklerle o kadar iyi beslenmiş ki, oyun geçen yüzyılın sonlarına doğru çıkmış olmasına rağmen benim çok oynananlar cd'liğimdeki yerinden hiç çıkmadı. Bir yarış simülasyonunda olabilecek en zor olaylardan bir tanesi işte bu Sega Rally'nin çekiciliğiyle gerçekliği birleştirmektir. Michelin Rally Masters ise bu kategoriye girmeyi başarmış ender oyunlardan biridir, mi göreceğiz aşağıda.

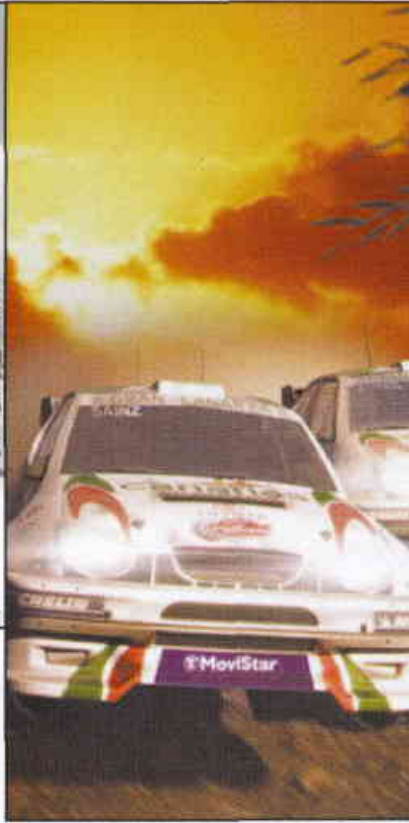
Kız gibi araba

Rally Masters'a genel olarak baktığımızda bir Rally oyununda olması gereken her öğrenin olduğunu gördük. Bir sürü gerçek sürücü, araba ve pist oyunda sizi bekliyor olacak. Buradaki, en büyük supnız ilk defa bir yarış oyununda bir Türk sürücünün olması (Volkan Işık). Oyunun ana teması ise aslında Kanarya adala-

rında olan şampiyonların yarış isimli bir yarış. Bu yarışta Dünya Rally şampiyonalarında en üst sıraları paylaşmış kişiler aynı marka ve model arabaları kullanarak birbir yarışıyorlar. Üç yarışın ikisini kazanan diğerini yenmiş sayılıyor ve bir üst tura çıkıyor.

Oyuna başladığınız zaman bir çok seçeneğinizi olduğunu göreceksiniz. Championship modda oynamayı tercih ederseniz, 5 ayrı ülkede rastgele verilen arabalarla yukarıda anlattığım tarzda yarışacaksınız. Hemen hemen hiç bir oyunda olmayan bir özellikle karşılaşırız burada: random araba dağıtımı. Araba seçme imkanının olmaması oyundaki hemen bütün tip arabalarla ister istemez oynamak zorunda bırakıyor bizi, ki bu herkesin yarış oyunlarında yaptığı gibi tek bir arabaya yapışıp kalmasını engellemesi ve oyuna çeşit getirip farklı tipli arabalarla oynamaya mecbur bırakması açısından iyi, ama aynı şekilde bu mecburiyetin oluşturacağı sıkıcılık ve hiç sevmeyişiniz bir arabayla oynama zorunluluğu ve daha da önemlisi tüm arabaların nasıl sürüldüğünü bilmek zorunda bırakması açısından kötü (ne yani shoot-em up mi zannettiniz bunu, her arabanın farklı özellikleri vardır, hepsi ayrı ayrı ilgi ister, sevgi ister, ayrıca bir araba bir dil, bin araba bin dil.) Unutmayın ki, bu moddaki arabaların hepsi Formula 2 arabaları. Eğer bu klasmanda kazanırsanız, WRC klasmanına oradan da legend kategorisine geçersiniz, ki tahmin edeceğimiz gibi bu klasmanlarda arabalar çok daha hızlı, rakipler çokdaha agresifdir (agresif dedim de aklıma geldi, oyuna geçtiğiniz zaman orta zorluk seviyesinde bile rakiplerinizin sanki sizi geçmek değil de, sizi parçalamak amacıyla yarıştığını farkedeceksiniz. Digital Illusions utanmasa rakiplerine pencereden shotgun'larını çekip ateş açtırtacak, ama daha sonra belirteceğim gibi arabasının gördüğü zararın performansınızda birinci dereceden etkisi olduğu düşünülürse, vazgeçmiş olmalı).





Oyunun diğer bir modu challenge cup. Bu modda da sadece formula 2 arabalarıyla sınırlısınız. Birinci veya ikinci bitirdiğiniz takdirde, yani finale çıkabilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken şeyrek finaldeki (mesela) bir Neal Bates'le yarı finaldeki bir Neal Bates'in aynı seviyede yarışmadığı. İster istemez yarı finalde rakipleriniz çok daha zorlu olacak. Ayrıca yarış kaçınıcı bitirdiğinize göre, bir sonraki yarışta da herhangi bir avantaj etmeniz mümkün değil. Bunların haricinde bir de trophy mod diye bir seçeneğiniz var ki, bunda da vahşi asfaltın yalnız kovboyunu oynuyor, tek rakibiniz olan "zaman"la yarışyorsunuz. Oyunda kendi arabanızı seçebileceğiniz tek kısım ise "single rally"deki "one race" mod'u. Onun haricinde maalesef paralel pistler üzerine kurulmuş (yani yanyana olan ama bağımsız ve sadece bir arabanın sığabileceği

iki tane pist) bu sevgili Rally oyununda herhangi bir araba seçimi söz konusu değil.

Delikanlı tumafil

Oyun hakkında özellikle belirtmek istediğim iki nokta var. Bunlardan birincisi oyunun zorluğu. Oyundaki her öğeyi gerçekçi yapınca ister istemez sürüş tekniği ve fizik kuralları da kitaba uygun yapıyor. Yani bir virajdayken durumunuz, o viraja kaçla girdiğiniz, yolun eğimi, arabanın ağırlığı gibi bir yığın etkenle hesaplanıyor ve çok uygun bir dönüş yapamıyorsanız muhtemelen yan duvarlara çarpıyor, spin veya takla atıyor ya da alakasız bir şekilde sürükleniyorsunuz. İşin adıl olmayan

kısmı, bu kuralların bilgisayar için pek de önemli olmadığı, çünkü basit bir virajı düzgün bir hızla almak için bile epey bir kasarken bilgisayar aynı virajı neredeyse son hızla ve neredeyse hiç teklemeden rahatlıkla alabiliyor. Kıscası oyuna başlar başlamaz (orta zorluk seviyesinde) herhangi bir pistte birincilik beklemeyin (bence ilk oyununuzda tur bindirmezlerseniz şükredin). Unutmamanız gereken ana kurallardan bir tanesinin de en hızlı arabanın en iyi araba olmadığı. 500 cc'lik bir motora sahip bir Audi, kimi zaman kendisinin yarısından daha kuvvetsiz motorlu bir Peugeot 306'dan daha kötü ve kullanışsız olabilir. Diğer dikkatimi çeken özellik ise arabaların aldığı zararlar ve bunların dış görünüşteki etkileri. Arabalar, 4 tekerlektan ve motordan zarar alabiliyorlar ki, bu inanılmaz derecede sürüşünüzü, ve hızınızı etkiliyor. Hasarların dış görünüş üzerindeki etkileri ise güzel, ama gerçekçi değil. Yani araba 5 takla atıktan sonra, 5 takla atmışçasına zarar görüyor belki, ama bunun dış dünyaya yansımız hali kırık aynayla, şurası burası yamulmuş kaparta oluyor. Ya da vurduğunuz yer değil de, daha farklı bir yer morarıp kanayabiliyor. Ama yine de ben zarar etkilerini beğendim, arabayla uyumlu.

Oyunu teknik özellikleri konu-

sunda en goze çarpan yanı tabiki grafikleri. Oldukça yüksek çözünürlükte toz, duman, yansıma gibi bir çok efekti başarıyla gösteren sağlam bir grafik motoru var. Tüm özellikleri açık ve en yüksek çözünürlükte ve renk derinliğinde bir pIII-500, ultra TNT2'de gayet sorunsuz çalıştı ki, o seviyedeki grafiklerin böyle bir makinede akıcı olması çok güzel bir ayrıntı.

Sonuç itibarıyla Rally Masters, ne alın ne almayın diyeceğim bir oyun. Eğer rally hayranıysanız ve biraz ete-dişe dokunur bir parça istiyorsunuz, reçeteniz belli; ama çok kasmadan oynayacağınız rahat ve eğlenceli bir oyun istiyorsanız da oyunun 50 m. menziline yaklaşmayın.

Ama ne olursa olsun yarış kelimesinin pist sınırlarıyla anlam kazandığını unutmayın.

- Gökhan & Batu

Grafikler

Grafikler oldukça iyi ve ayrıntılı. Arabaların hasar görme efektleri başarılı ve atmosferi tamamlayan bir ayrıntı.

Ses ve Müzik

Müzik kesinlikle ön planda değil. Ses efektleri ise biraz zayıf geldi. Tek güzel olmuş efekt, insanların eli çırpma efektiydi.

Oynanabilirlik

Her ne kadar oynanabilirlik çok basit olsa da, oyunda uzmanlaşmak epey bir vakit alıyor.

Atmosfer

Grafikler tek parlayan özellik, ama ses ve oynanabilirlik bakımından doyurucu olmayınca atmosfer de eksik kalıyor.

LEVEL Notu

75

Anlaşılabilir bir şekilde aynı Rally oyunu severleri seviyor. Rally Masters iyi sayılabilecek rally oyunlarından birisi.

Minimum: Pentium III 233, 32 MB bellek, 33 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM

Önerilen: Pentium III-500, 64 MB bellek, 32

MB sabit disk, 16 hızlı CDROM

Multiplayer: Modem/Internet/network

Çağlık Destekli: 1600/1200/32

LEVEL KARNESİ

Sacrifice

Büyük güçlerin kiralık askeri

Büyücü kimdir? Sorunun cevabı basit gibi gözüküyor. Gerçek dünyada sadece var oldukları söylentiden ibaret olan, doğaüstü güçleri kullanabilen varlık. Peki ya sanal dünyada? Sanal dünyada büyücünün tanımını biz oyunculardan yapamayacak çok az insan vardır. Fire Ball atan, Wall of Ice ören, etrafındakileri Heal edebilen karakter. Gelin bir de Sacrifice dünyasındaki büyücünün kim olduğuna bakın.





Herkes gerçek dünyadaki ateş eden zıplayıp takla atan karakterlerden sıkılmışken yapımcılar değişiklik olsun diye her oyuna bir büyücü koyuyor artık. Sacrifice bir büyücünün etrafında dönen olayları anlatan bir oyun. Yapımcıların hayalleriyle sınırlı büyülerini kullanabilen, bildiğimiz büyülerden biraz daha değişik metodlarla savaşan bir büyücü. Sacrifice fantezinin sınırlarını zorlayan bir Real-time strateji oyunu. Oyun demin de söylediğim gibi tek bir karakterin, bir büyücünün etrafında dönüyor. Tek bir karakterin yönetildiği real-time strateji oyununa çok fazla rastlamak mümkün değil. Oyunu farklı kılan ilk şey de bu. Ama oyunu farklı kılan şeyler bu kadarla kalmıyor. Motorundan kullanılan sisteme her şeyin farklı ve yeni olması ilk başta oyuncuyu kendine çekiyor. Ondan sonra kalk basından kalabilirsen.



Büyücümüzün görevi tepesindeki tanrılara hizmet etmek. Fakat bu hizmet biraz hizmetçi tarzında oluyor. Hangisinin bir istediği varsa büyücümüz hemen onun yanına koşup istediğini yapıyor. Görevler klasik bir Real-time strateji oyunundakilerden farksız. Beş tanrının herbiri büyücünüze farklı büyüler ve güçler vererek katkıda bulunuyorlar. Siz de bu büyülerini ve güçlerini onların istekleri doğrultusunda kullanıyorsunuz. Hangi büyüünün hangi tanrı tarafından size verildiğinin pek bir önemi yok. Ama yapmanız gerekenler açısından bu büyülerini kullanabilmek bir sanat.

RTS öğeleri

Her Real-time strateji oyununda olduğu gibi bu oyunda da kaynaklarınız, ordunuzu oluşturan askerleriniz ve bunlara ek olarak kendinizi koruyabilmeniz için büyüleriniz var. Öncelikle kaynaklarınızdan biraz bahsedeyim. Kullanacağınız iki kaynaktan biri elinizdeki ruhlar. Bunları yaratık oluşturmak için kullanıyorsunuz. Farklı yaratıklar farklı sayılda ruha ihtiyaç duyuyorlar. Basit bir mantıkla yaratıkların ruh ihtiyacı gücüne göre değişiyor. Diğer bir kaynak ise mana ki zaten manasız büyücü olmaz. Her türlü büyü veya yaratık için mana kullanmak zorundasınız.

Sıra geldi mana ve ruh ihtiyacınızı nasıl karşılayacağınıza. Zaten bu noktada bütün oyun sistemi çözülüyor. Ruh elde etmek için başka yaratıklardan

ruhlarını almaktasınız. Bu da bir noktada kendi yaratıklarınız ve büyülerinizle, yani mana kullanımınızla alakalı. Manayı ise birkaç şekilde sağlamanız mümkün. Bunlardan ilki Altar'ınızın ya-

kınlarında durmak. (Altar'ın ne olduğunu birazdan açıklayacağım) Bir diğer mana havuzları üzerine manayı toplayabileceğiniz binalar (Manalith) yapmak ve yine bu binaların yakınında durmak. Son yol ise Manahoar denen yaratıklardan yanınızda gezdirmek. Size yakın gezdiğinde mananızı arttıran bu yaratıklardan ne kadar fazla

aldığınızı da eklemek lazım. Bu yüzden Manalith ve Manahoar sayısını fazla tutmak oyunu kazanmanın en önemli yollarından biri.

RPG öğeleri

Büyüler 3 ayrı sınıfta toplanıyor. Bunlardan ilki Creation Spells (Yaratma büyülerini). Buradan her türlü yaratık ihtiyacınızı karşılayabilirsiniz. Tabiki gereken mana ve ruh sayısını elinizde bulunduktan sonra. Her yaratığın belli bir casting time (yaratma zamanı) var. Fakat bu zaman diğer Real-time stratejilerdeki gibi dakikaları bulmuyor. Fonksiyonu sadece çatır çatır yaratık basmanızı engellemek. İkinci grup büyülerin ismi sadece büyü olarak geçiyor. Çeşitli güçleri kullanabileceğiniz ve saldırı yapabileceğiniz büyüler bu kategoride kullanılıyor.

Bu iki grup şartlara göre değişebiliyor ve bu iki grupta sürekli aynı büyülerini göremeyebilirsiniz. Son grupta ise Bina büyülerini var. Bu grupta yapabileceğiniz binalardan başka ruhlarla ilgili büyüler var. Burada ruh kavramını biraz daha açmak la-





zim. Her yaratıktan mavi veya kırmızı iki tip ruh çıkıyor. Mavi ruhları alıp direk kullanmanız mümkünken kırmızı ruhları Altar adlı binanızda kurban etmeniz gerekiyor. Bunun içinde Sac-Doctor adlı yaratıktan çağırıp bu ruhu alarak Altarınıza götürmesini ve kurban etmesini istiyorsunuz. Böylece kırmızı ruhlara da ruh deponuza katılmış oluyor. Altar tam anlamıyla herşeyiniz.

yaratık yapamıyorsunuz. Tekrar dirilmenin tek yolu altarıza gidip sağlığınızdı doldurmak. Bunun için de Altarınızın hala ayakta olması gerekiyor. Altarınız yokolunca çok fazla yaşamanız mümkün değil.

Yaratıklarınızı gruplamak ve duruş formasyonunu ayarlamak



Flurry

gi var. Hepsini ayrı yöne hareket ettiren

hayalgücünün sınırlarını zorlamış. Çok fazla sayıda değişik ışık ve sis efekti kullanılmış. Karakter animasyonları sınırlarda geziyor. Oyunda kullanabileceğiniz 13 değişik karakter var. Her karakterin kendine has animasyonları var ki bazı karakterlerin 3 kolu 5 ba-

bir yandan da başını sağa sola sallayan karakterlerin animasyonlarında kusur yok. Karakterlerden herhangi bir tanesini büyü yaparken izlemek hayranlık verici. Kullandığı teknolojiler sayesinde bütün efektler teker teker incelendiğinde tam not alabiliyor ama genelde oyunun fantastik havasına uygun olarak kaplamalar fazla renkli. Yüksek çözünürlüklerde Transform&Lightning gibi son teknolojileri oldukça iyi kullanabilen motor gerçekten iyi bir makineye ihtiyaç duyuyor.

Uç boyutlu motor kullanıldığı için kamera açılarıyla biraz uğraşmak gerekiyor. Karakterinizi yönlendirmek bir FPS oyununda olduğu gibi yapılıyor. Mouse ise sadece kamerayı çevirmeye yarıyor. Koşarken bir yandan da arkanıza veya yanınıza bakabilmek çoğu yerde yardımcı oluyor. Böylece oyuna hakimiyet artıyor. Bunun dışında karakterinize yaklaşıp uzaklaşabilmek ve kameranın yerini değiştirebilmek de mümkün.

Hep söylediğim gibi, bir oyunda grafiği tamamlayan en önemli unsur seslerdir. Sacrifice bu konuda da yeterince cömert davranmış. Oldukça sık karşılaşılan diyaloglar özenilerek seslendirilmiş. Büyü yaparken karakterinizden çıkan sesler oldukça mistik bir hava yaratıyor. Büyülere veya binalara özel sesler var. Savaş sırasında her büyüünün sesini ayrı ayrı duyabiliyorsunuz. Bu da combatlardan gerçekten zevk alabilmeyi

sağlıyor. Müzik konusu ne yazık ki efektler kadar iyi değil. Müzik genel olarak iç karartıcı ve bir büyücünün havasına uygun. Ama bazen daha hareketli bir müziğin eksikliğini duyuyorsunuz.

Kurban etmek

Arabirim yeterince anlaşılır ve kullanımı kolay. Zaten oyunun başındaki tutorial bölümlerinde arabirime yeterince isiniyorsunuz. Oyunun yapay zekası da diğer özelliklerini aratmayacak iyilikte. Düşmanlarınız hareketlerinizi adım adım takip ediyor. Real-time stratejiyi Third-Person modunda oynadığımız için iki yeni aynı anda savunmak mümkün olmuyor. Bu yüzden düşmanlarınız sizi gayet iyi zorlayabiliyor. Bütün multiplayer protokollerini destekleyen oyunun değişik bir multimodu yok. Fakat yine de büyücü olarak etrafınızda ordunuzla gezmek ve başka insanların tepesine şimşekler yağdırmak eğlenceli olacaktır.

Sacrifice'a söylenecek son söz yok. Oynadıkça yeni birşeyler keşfediyor daha da eğleniyorsunuz. Real-time strateji özelliklerini temelinde barındırıp üzerinde bu kadar çok oynama yapması oyunu monotonluktan kurtarır. Uzun süre oynamanız dileğiyle.

Onur Bayram



Oldüğünüz zaman ruh halini alıyorsunuz. Yaratıklarınızı kontrol edebiliyor fakat büyü yapamıyor, dolayısıyla saldıramıyor veya yeni

mümkün. Ekranda herhangi bir yere sağ tıklayıp çekmezseniz karşınıza bir menü çıkacak. Parmağınızı tuştan hiç çekmeden buradan istediğiniz formasyon ayarını yapmanız veya yaratığa vereceğiniz gard, saldırı gibi komutları gerçekleştirmek mümkün. Fakat bu komutların anlamı her strateji oyununda olduğu gibi ordunuzun yollayıp oturup seyretmek anlamına gelmiyor. Bizzat adamlarınızın ortasında saldırmaz ve savaşın ortasında olmanız aksiyonu artırıyor. Bu şekilde oyundan az ya da çok ayrılmak mümkün olmuyor.

FPS öğeleri

Oyunda 3D grafik motoru kullanılmış. Shiny Entertainment Sacrifice için geliştirdiği motorda

Yatlı



Grafikler

Son zamanlarda bu kadar çok efekti bir arada bulandıran bir motor daha görmemiştik. Hatasız kusursuz detaylar.

Ses ve Müzik

Sınırlarda geçen grafik efektlerini sesler ortaya çıkıyor. Diyaloglar özenle seslendirilmiş.

Oynanabilirlik

Kolay kontroller. Rahat bir arabirim. Yeterince sürükleyici bir hikaye. Kusursuz sayılabilecek grafik ve sesler.

Atmosfer

Grafiklerin çok renkli olması büyücünün karizmasına gölge düşüyor. Oynanabilirliği yüksek olması atmosferi de getiriyor.

LEVEL Notu

93

Yeni bir oyunun ilk çıkan özelliği. Kullanılan teknoloji arkasını gösteriyor. Daha iyisinin yapılabilmesi için verilerin her şeylerin yeni geliştirilmesi için.

Minimum: PII 300, 64MB RAM, 16 MB Ekran

Kartı:

Önerilen: PIII 500, 128MB RAM, 32MB Ekran

Kartı:

Mult: Var. Bütün protokoller destekleniyor

Ekstra: Yok.

MONEY MAD

Dünya uranyum üretiminin yarısına başka nerede sahip olabilirsiniz ki?

Yapım: Cryo Interactive

Dağıtım: Cryo Interactive

Tür: Aife Oyunu

Bilgisayarın ne kadar eğitici bir araç olduğuna dair bir kanıt daha karşınızda duruyor. Hatırlarsanız iki ay önce "Kısa kısa"da "Who wants to beat up a millionaire?" adlı oyunu incelemiştik. "Kim Beş Yüz Milyar İster?" programı-

şehir değil, bütün dünyalılar oldukça basit: Her oyuncu sırayla zar atarak ilerliyor. Eğer üzerine geldiğiniz hane bir kıtaya ya da bir ülkeye aitse o bölgede bulunan endüstri ürünleri ve bu ürünlerin dünya üretiminin yüzde kaçını oluşturduğu ek-

bolca toplayarak rakiplerinizi batırmaya çalışıyorsunuz. Ülke ve kıtaların dışında kalan bazı haneler de Monopoly'deki şans kartı haneleri gibi size para kazandırabiliyor, ya da kaybettirebiliyorlar. Her oyuncu bir el oynadıktan sonra elinizdeki malların bir kısmını açık arttırmaya koymanız, başka bir oyuncu ile değiş tokuş etmeniz (eğer o da kabul ederse) ya da bir oyuncuya ortaklık teklif edip onunla güçlerinizi birleştirmeniz mümkün. Eğer bilgisayara karşı oynuyorsanız bu sonucunu sakın denemeyin, çünkü kural gereği bilgisayar-ın ortaklığında yönetim doğru- dan insan olana geçiyor. Ben ilk oynayımda bilmeden tüm rakiplerime ortaklık teklif ettim, hepsi de kabul edince oyunu ben kazandım. Saçma oldu tabii! İnsan-insan ortaklığında ise yönetim en zengin olana geçiyor.

Money Mad'in diğer bir eğitici (!) yönü ise oyunda neden yer aldığını dahi anlayamadığım quiz bölümü. Zar atmadan önce "quiz" seçeneğiyle her biri üç seçenekten oluşan ve hemen hepsi endüstri ile ilgili üç farklı soruya yanıt verebilirsiniz. Bildiğiniz her soru size beş milyon kazandırırken, bilemedikleriniz de bir o kadar götürür. Eğer canınız hakikaten çok sıkılıysa oyuna hiç girmeden ana menüden yirmi soruluk bir teste de girebilirsiniz.

jinin sözünü etmek bile istemiyorum, bu ikiil Biraz ararsanız, Quiz bölümündeki soruların tümünü ve doğru yanıtları CD'nin içinde bir .txt dosyası halinde bulabiliyorsunuz, bu üçüncü Menü'nün kuralları anlatan kısmı kahverengi üzerine siyahla, olabilecek en küçük karakterle, hem de yeni bir fonta bile gerek duyulmaksızın Times New Roman'la yazılmış, siz gözünüzü bozun diye, bu döörtül Üstüne üstlük bu oyunun yapımcısı Atlantis, Time Machine gibi başarılı oyunların altında adı olan Cryo, bu da beee!

Money Mad, bir grup programcının canlarını sıkıldığı bir ana denk gelmiş olsa gerek. En yakın dükkana gidip bir kutu oyunu almaya üşendiklerini ve çarçabuk Money Mad'i dizayn ettiklerini sanıyorum. Eğer bilgisayar oyunu satıcınız size "Almak istemediğinizden emin misiniz?" derse, onu gönül rahatlığıyla "Son kararım!" diye yanıtlatabilirsiniz!

Batu & Gökhan



na benzemekle birlikte, doğru yanıt verdiğinizde bir milyardere uçan kafa, kol, dirsek teknikleriyle girişebilmenize olanak veren bir oyundu. Bu oyunu oynayıp iyice hazırlanan, sonra da TV'deki yarışma programlarına katılan okuyucularımız, ceplerini çoktan doldurdular (Bkz. Bilgisayar eğitici bir araçtır kanıt 1). İnsanların gözünün öyle çabucak doymadığını bilen oyun firmaları da boş durmadılar elbet, kazandıkları parayı katlamak, dünya piyasalarında söz sahibi olmak isteyen oyunseverler için yol gösterici ikinci bir oyunu, Money Mad'i üretiverdiler (Bu da kanıt 2!).

Al pamuk, ver demir

İşin aslı, Money Mad'in bizim babadan kalma Monopoly'den mantık olarak hiç farkı yok. Yine bir dolar milyonerini yönetiyorsunuz, ancak bu kez emlak alım satımı yerine demir, şeker, pamuk gibi endüstri ürünleriyle ilgiliniyorsunuz. Oyun tahtanız da bir

rana geliyor. Tıpkı Monopoly'de semt satın alır gibi bu ürünlerden alabiliyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken tek bir şey var: Aynı ekranda altıdan fazla ürün almaya izniniz yok!

Al demir, ver para

Geldiğiniz her oyun hanesinin üzerinde bir ürünün sembolünün bulunduğu göreceksiniz. Eğer bu ürünün dünya üretiminin yüzde otuzu ya da daha fazlası tek bir oyuncunun elindeyse ona elindeki yüzdeyle orantılı miktarda para ödemek zorundasınız. İşte oyunun tüm gidişatı bu! Bir ürünün hisselerinden



Grafikler	Eğer 3D piyon grafikleri çizmek, birkaç iki boyutlu karakter ve basit animasyonlar harizlamak yeterliyse, söyleyecek sözüm yok!
Ses ve Müzik	Hangi ses, hangi müzik? Beni kötü konuşturmayın! Birkaç dit dit, birkaç patırtı hepsi o.
Oynanabilirlik	Zar atmak için gerekli beceriyi sahipseniz pek zorlanacağınızı sanmam! Yapay geri zekâlılıkta çok ileri düzeyde.
Atmosfer	Arkadaşlarınızla toplanıp bir kutu oyunu oynasanız daha sıcak bir atmosfer oluşur kanaatindeyim.
LEVEL Notu	40
Bizim bildiğimiz Cryo böyle yapmaz, her halde çalışmaya başlamadan önce isim- mak için ürettikleri bu oyunu karşı kar- şılığız.	
Minimumu : Pentium 200, 32MB RAM, 100 MB	
HDD, 2 MB Ekran Kartı	
Önerilen : Pentium 300, 32MB RAM, 220 MB	
HDD, 4 MB Ekran Kartı	
Multiplayer : Var, ama çok da gerekli değil	
Extras: Yok	



Yapım: IO Interactive

Dağıtım: Eidos

Tür: 3D Action

Web: www.hitman.dk



HITMAN

Codename 47

**Kahraman deme, değilim.
İnsaf dileme, insafı değilim...**

Yaşasın kötülük! diye başladığımız birçok yazı hatırlıyorum. Ama bir noktadan sonra da, "durun bir dakika!" diyesi geliyor insanın. Hadi, Thief'de geçinmek için hırsızlık yapan, Counter Strike'da terörikleri seçip Counter'lara dalmayı bile anlarım. Ama gün gelip bir kiralık katili oynayacağımızı söyleseler, hadi ordan der, geçirdim.





Hitmen: Codename 47, konu olarak çarpık bir düşüncenin ürünü gibi gelebilir size. Daha oyunun başında, tımarhane odası gibi bir odada start aldığınız ve demolarla yoğrulmuş bir alıştırma görevleri zinciri boyunca, kimliği belirsiz bir ses tarafından manipüle edildiğiniz ve sadece öldürmek için yapılmış bir makine olduğunuz hissine kapılıyorsunuz. Bu alıştırma görevleri şimdiye kadar oynadığım bir oyuna en iyi şekilde yedirilmiş olanı. Hitman'in en güzel yanı da bu zaten, ne demoda, ne de oyunun sonuna kadar tam olarak kim olduğunuzu size söylemiyor ve siz her işlediğiniz cinayet sonrasında daha bir paronayak olmaya başlıyorsunuz. "Ben kimim?", "Neden cinayet işliyorum?" gibi sorular bilinç altınızı kemirmeye başlıyor.

Hitman: Codename 47 biraz Thief tadında, ama teknolojik çağın oyuncularının eklendiği ve ölümcüllük dozajının bayağı arttığı (ok yerine dürbünü tüfek, sopa yerine boğma teli...) bir "öldür, ama başkalarına belli etme" oyunu. Size verilen türlü "cinayet"i sessizce yapıp, ortalığı fazla kana bulamadan tükmeniz gereken bir oyun. Ama maskenizin düşüp, sessizliğin sustuğu, silahların konuştuğu zamanlar da olacak.

Saniyelerin Önemi

Her göreve bir brifingin ardından, göreve uygun silahları aldığınız birkaç ekranı aşktan sonra ulaşıyorsunuz. (Zihinsel Not 1: Silah seçerken, görevinizi iyice anladığınızdan emin olun. Varlığınızın bilinmemesi gereken görevlere shotgun alıp da giderseniz, hem kriminal kariyeriniz tahmininizden kısa sürer, hem de boşa para harcamış olursunuz). Adaminizi arka-



dan görüyorsunuz. Amacınıza ulaşmak için genellikle birkaç farklı yol bulunuyor. Bunları bulmak için bir bölüme ilk kez başladığınızda, o bölümü bitirmek gibi bir amacınız olmasın. Bölümü gezin, devriyeleri ve sabit nöbetçileri inceleyin. Daha serbest olan sızma noktalarını belirleyin. Zaten her şey gerçek zamanda gerçekleşiyor. Biraz geç kalırsanız, öldürmeniz gereken adam olay mahallini terk ediyor ve görev bitiyor. Ekranın ortasındaki daire etkileşmenizi sağlıyor. Sağ tuşla açılan bir menüden insanlarla konuşuyor, eşyaları kullanabiliyorsunuz. Sadece görev için gerekli insanlarla konuşabiliyorsunuz, bu yüzden konuşabildiğiniz herkesle konuşup bilgi toplamanız işe yarayacaktır. Mesela, üçüncü bölümde, bir Japon restoranında bulunan iki çetenin elçisini ve onları barıştırmaya çalışan polis şefini sessizce (!!) temizlemeniz gerekiyordu. Bu bölümde tam anlamıyla kafayı çizdim, çünkü restorandaki adamdan tuvaletin anahtarını alıp içeriye silah saklamazsanız, sonradan bir cete elçisini öldürüp, onun kılığında içeriye girme-



ye çalışınca polis şefinin adamları üzerimi arayıp bütün silahları alıyorlardı. Kısacası Hitman'de silahınızdan önce beyninizi

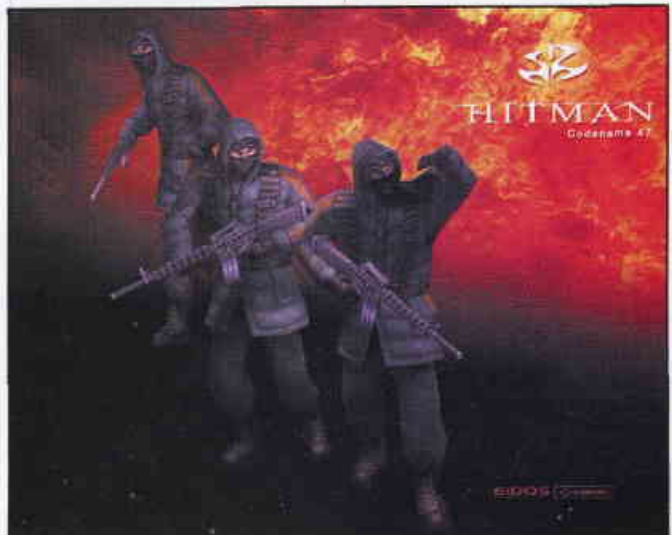
kullanmalısınız ve zamanlamaya çok dikkat etmelisiniz. Bu da bizi önemli bir sonuca getiriyor: Hitman sabır istiyor ve hiç kolay bir oyun değil.

Zorluğun Nedenleri

Evet, Hitman zor, bunun en büyük sebebi de görev içinde

kaydedememeniz. Görevi başardığınızda otomatik olarak kayıt ediliyor, ama bazı görevleri başarmak, hedefinize nasıl yaklaşacağınızı çözümü bulmuş olsanız bile, bir saatten fazla sürebiliyor. Oldükten sonra bölüme en baştan başlamamak için tek şansınız, her bölümde size verilen iki Continue hakkı. Bunlar da, görevin belli bir kısmına ulaştysanız işe yarıyor, ve eğer düşmanlarınız sizin varlığınızdan haberdarlarsa, bölüme kaldığınız yerden devam ettiğiniz zaman bu durum da aynen devam ediyor. Ustelik devam hakkınızı kullandığınızda, üzerinizde zırh olmuyor ki, bu da düşmanların üzerinize yağdırdıkları kurşunlarla birleşince, kesin ölümünüzü demek oluyor. Hayır, Hitman kesinlikle sabırsız oyunculara göre bir oyun değil.

Düşmanlarınızın sizin varlığından şüphelenme seviyeleri var. Eğer temiz çalışır, cesetleri gizler, öldürürken sessiz davranır ve kurbanınızın da ses çıkartmamasını sağlarsanız, bir noktaya kadar rahat olursunuz. Nöbetçiler sizden kılınmasalar bile ölü-





ken çıkan sesleri araştırmaya gelirler. Eğer cesedi ortada bırakırsanız, gıdıp en yakındaki nöbetçilere haber verirler. Bu noktada, öldürdüğünüz adamın elbiselerini giyip bir süre daha rahat edebilirsiniz, ama olay bir kere kontrolünüzden çıktı mı, her an diğer nöbetçiler de peşinize düşebilir. Ve bir kez silahlar çekildi mi, bütün bölümdaki kötüler ensenizde bitecektir, artık her şeye hazır olmanız gerekir. Ama, kendinize başka bir kıyafet bulursanız bir süre daha rahat edersiniz. Önemli olan, kıyafetini öldüğünüz kişinin cesedinin bulunması.

Deep Blue

Hitman'deki yapay zeka inışli çıkışlı bir seyir izliyor. Nöbetçiler bazen en ufak terslikten şüphelenirken, bazen de yandaki odada ateş ederek birisini öldürseniz bile gelip bakmıyorlar. Eğer öldürdü-



ğünüz birisinin kıyafetini giyer ve elinize de o bölümde herkeste bulunan silahlardan alırsanız, elinizde Kalaşnikofla rahatça dolaşabilirsiniz. Ama bir elinizde dürbünü tufekle çete liderinin malikanesine girerseniz, sonuçlarına katlanmanız gerekir. Oyundaki birkaç saçmalıklardan biri de M16, Ka-

laşnikof gibi silahları cebinize sokup saklayamamanız. Bunun neresi saçma diyebilirsiniz, bu tabii ki saçma değil. Saçma olan, oyuna göre küçük olarak nitelendirilen silahlardan (M4 mesela) istediğiniz kadarını cebinizde taşıyabilmemiz.

Grafik ve Ses

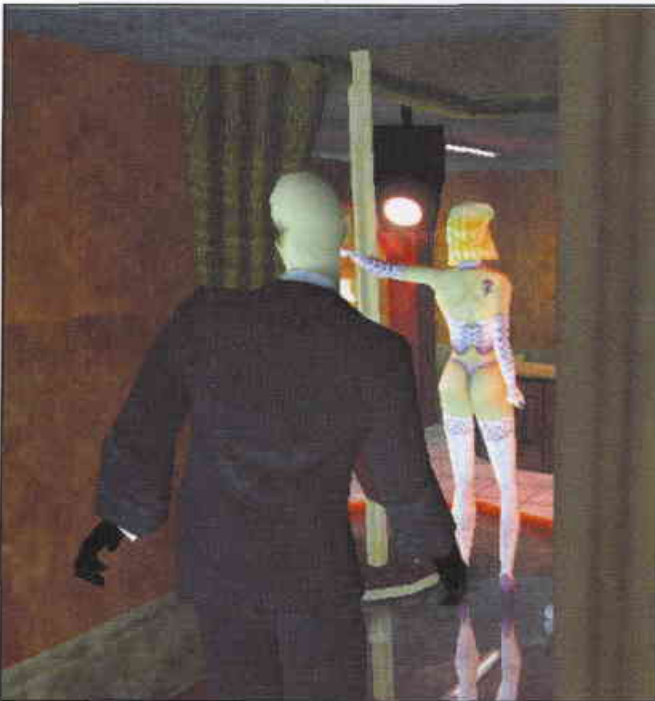
Hitman'in grafikleri çok güzel. Karakter modellemeleri ve hareketleri çok iyi. Özellikle karakterlere çok değişik bir hacim vermiş. Cesetler tek parça halinde değil ve bir ağırlıkları ve eklem yerleri var. Mesela, bir cesedi sürükleyerek lağım deliğinin başına getirdiğinizde, gövdesinin ağırlığıyla delikten aşağıya düşebiliyor. Vurduğunuz henfler pat diye yere düşüyor, arkalarındaki engele veya duvara yapışıp yavaşça yere kayıyorlar. Bu oyuna ayrı bir gerçeklik katmış. Yalnız, mekanlar fazla detaylı olduğu için, görüş mesafesi çok kısa tutulmuş ve çok uzak mesafeler klasik bir teknik olan "sis" ile perdelenerek işlemci gücünden tasarruf edilmiş. Bu özellikle orman ve açık şehir mekanlarında kendini belli ediyor.

Ses derserseniz, silah sesleri, düşmanların haberleşmeleri ve mu-

zikler birbirini tamamlayacak düzeyde iyi ve gerçekçi. Özellikle Kolumbia'da ormanda çalan müziğe hayran olmamak elde değil. Ses ve müziklere de tam not veriyorum.

Sonuç olarak Hitman: Codename 47, düşünen ve sabırlı oyuncu için yapılmış bir aksiyon. Küçük yaştaki oyuncular için faydalı bir içeriği olmadığı kesin. Ama grafikleri, gerilimli aksiyonu, hikayesi ile kıvrımı yakalamış bir oyun. Yapay zeka ve mantığındaki bazı denge-sizlikleri görmezden gelebilirsiniz (ki gelmenizi öneririm) Hitman: Codename 47, dokuz ay sonra inceleyip yazdığım ilk oyun olarak gönül rahatlığıyla size tavsiye edebileceğim bir oyun.

Sinan Akkol



Grafikler

Açık alanlarda biraz derinlik kaybı var. Ama mekan çizimleri ve gerçekten "katı" hissi veren insan modellemeleri çok başarılı.

Ses ve Müzik

Başarılı diyebilirim. Seslendirmelerde biraz daha karakter sahibi kişiler çalışsa iyi olacaktı ama.

Oynanabilirlik

Zor, hem de çok zor. İsteddiğiniz zaman save edememeniz sabır taşı olmanızı gerektirebilir.

Atmosfer

Bazı durumlarda adamları boğmaya çalıştığımız o piyano teli gibi gerileceğimizi söyleyebiliyoruz. Çok iyi.

LEVEL Notu

89

Eğer sabırsanız ve bir katil yönetmeye de misiniz kaldırıyorsa, kesinlikle kaçarmayın derim. Ama ilaviyeyi künimeye hazırlıklı olun.

Minimum: PII 300, 64 MB Ram, 500 MB HD, 12

MB 3D Ekran Kartı

Önerilen: PIII 500, 128 MB Ram, 400 MB HD,

32 MB 3D Ekran Kartı

Multiplayer: Yok

Extra: EAV

LEVEL KARNESİ

SQUAD LEADER

Beceremeyecekseniz yapmayın güzel kardeşim, hiç mi Jagged Alliance oynamadınız?!

Yapımcı: Random games

Dağıtım: Microprose

Bilgi için: www.microprose.com

Bir strateji manyağı olarak, dayanabildiğim yere kadar oynamaya çalıştığım oyun için söyleyebileceğim ilk kelime "yazık" olacaktır.

Temel olarak, aynı X-Com'da tadında bir oyunda gibi bir grup askeri İkinci Dünya Savaşı sırasında maceradan maceraya koştu-
rup, kendiniz de ekran karşısında hoş vakit geçirmeye çalışıyorsunuz. Ancak neredeyse 1992'den kalmış bir grafik motoru, patlamaktan öte, pöfleleyen el bombalarını, dairesel olması beklenen patlamalarda düz kare "flat square" bir alanda bir kaç ufak alev, kıvılcama neden olan dev gibi top mermileri, sanki gerdek geçesi karışını kucacağına alırken beli incinmiş acemi damatlar gibi yürüyen askerler, hiç kıpırdamadan 90 derece dönüş yapma kabiliyetine sahip, tarihte eşi benzeri görülmemiş kamyon ve araçlarla oyuna eklenmeye çalışılmış bilimkurgu havası, kocaman tankın ateş ettiğiğinde hapşuran bir fare gibi ses çıkarması, kısacası herşey ama herşey Microprose için bir utanç haline dönüşmüş bu oyunda.

Jagged Alliance 2

Maalesef oyun dünyasında var olan bir kural sebebiyle güzel oyunların devamının geç yapıldığı gerçeğini hatırlamamıza neden olan Squad Leader'e şöyle bir baktığımda "Jagged Alliance 2 oynanım buna zaman harcamam." diyen Maddog'un da bildiği gibi iyi satan oyunlar, güzel oyunlar, satmaya devam ettikçe yapımcıla-

rı oyunun devamını getirmeyi pek sevmezler çünkü yeni çıkan oyun, eskisinin satışlarını düşürür. Ancak, aynı türde daha iyi bir oyun başka firma tarafından piyasaya sürülürse firmalar oyunlarının yeni bir sürümünü veya devamını piyasaya çıkartıp tekrar pazara hakim olmak isterler. Bakınız Rainbow Six örneğinde olduğu gibi, 3D taktik savaş oyunları piyasası kızıştıkça, Red Storm daha bir önceki eskimeden piyasa yeni Rainbow Six'ler, Rouge Spearlar çıkardı bugüne değin ki bir tanesini de bu sayıda inceliyoruz.

Ama strateji oyunları hem de sıra tabanlı, taktik savaş oyunları neredeyse insan eli değmemiş bakir bir ada kadar fethedilmeye açıktır. Bu türde iyi bir oyun piyasaya çıktı mı yenisinin çıkması veya daha iyisinin çıkması hatta sıra tabanlı bir oyunun çıkması oldukça uzun zaman alır ve piyasa genellikle son çıkan oyuna kalır. Dolayısı ile zaten kırk yılda bir sıra tabanlı taktik savaş oyunu hazırlayan firmalar neden bu projeleri üzerinde yeterince durup, yıllarca sürecek satış başarısını ve nakit akışını garantilemek istemezler anlamam.

Squad Leader'e gelince. İkinci dünya savaşında emrinize verilen bir iki düzine askeri görevden göreve donatıp kuşatıp savaşa hazır hale getiriyor ve insanoğlunun yaşadığı son manyakça, topluca kafayı yeme örneği olan ikinci dünya savaşının unlu çatışmalarından bir kaçında görev alarak tarihi değiştirmeye çalışıyorsunuz.



İyi yanları?

Bir çok laf saydık ama elbette Squad Leader'in iyi yanları da var. Örneğin, daha önce başka oyunlarda görmediğimiz bir "profesyonellik" anlayışı getirmiş ki bu durum gerçekliği arttırmış. Yani askerlerinizin tümünün uzman olduğu belli konular var. Örneğin, kimisi M1 kullanmakta usta ve başka silahtan anlamıyor. Bu adamın elinde başka silah verdiğinizde gerçekten saçmalamaya başlıyor. Aynı şekilde oyunda bir telsizcileriniz, doktorlarınız, mühendisleriniz, saldırı askerleriniz, ağır silah desteği veren askerleriniz var hepsine de görevler sırasında ihtiyaç duyuyorsunuz. Ama görevi düşman askerlerinin kafalarının üzerine yağmur gibi mermi yağdırmak olan bir destekçiyse yaralı bir askere ilk yardım yapamıyorsunuz. Ya da telsizciniz olmadan, bombardıman yardımı isteyemiyorsunuz. Ancak gelin görün ki, takım çalışmasını ön plana çıkararak bu sistem grafik ve ses sistemin-

deki çöküşün, oyun dizaynındaki akıl almaz hataların yanında gözden kayboluyor. Çok yazık sevgili Microprose. Şimdi notunu kırıyorum ama bir dahaki sefere çalışıp gelersen söz bu zayıfını telafi edicem. Hadi otur şimdi yerine. Red Storm sen kalk çocuum. (Rainbow Six: Covert Ops. yazısına başlıcam da.)

Cem Şanlı



Grafikler

YaRabbim! Neden bu oyunun yaratılmasına izin verdin? Grafikler 1993'den kalması gibi görünüyor.

Ses ve Müzik

Hangi ses, hangi müzik? Elbambalan kırılmış bardak gibi patlıyor. Tanklar nezle olmuş köpek havlaması gibi ateş ediyor.

Oynanabilirlik

Arabirim bir felaket. İnsanın gözü yoruluyor. Her hareket için menüye gidip bir şeylere basmak ayrı bir eziyet.

Atmosfer

İnsan da tat mı kaldı? Bu kadar hatırası olan bir oyuna bu yapılmı? Hangi atmosfer? Adamların hepsinin belli sakat.

LEVEL Notu

56

Bel sakatları dermedinin İkinci Dünya Savaşı sonrası İtalyan oyununu sayıyordu/vermişsiniz gibi hissediyorsunuz. Microprose bu oyunu nasıl yayınladı?

Minimum: Pentium II 233, 32 MB RAM.

Windows: 200 MB HDD, 4 MB Ekran Kartı

Özellikler: Pentium III 590, 64 MB RAM,

Windows, 400 MB HDD, 4 MB Ekran Kartı

Multiplayer: var

LEVEL KARNESİ

LEVEL
classic

B-17 FLYING FORTRESS II

Er Ryan'ı bir kere de siz kurtarın...

Yapım: Microprose

Dağıtım: Hasbro Interactive

Türkiye Distribütörü: Intertoy

Tür: Uçuş Simülasyonu/Strateji

Uçuş simülasyonlarının (en azından interaktif olanlarının) tarihine şöyle bir göz atarsak, ağırlıklı 'it dalaşı' dediğimiz olayın işlendiğini görüyoruz. Oyunun geçtiği zaman bile bu olayı değiştiremiyor; altınızda ister süperonik jetler, ister şu pırpırlardan olsun, yapımcılar it dalaşından bir türlü vazgeçemiyor. Bu sözde hız tutkusu onları Falcon 4.0 ve SU-27 Flanker gibi sadece hava savaşlarına odaklanan, jet yakıtı tüketen, karmaşık oyunlar çıkarmaya itti. Herhangi deneyimli bir savaş pilotu size it dalaşına girmenin, bir çatışma sırasındaki muhtemel askeri rollerden sadece biri olduğunu söyleyebilir. Hatta 2. Dünya Savaşı sırasında it dalaşına girecek uçaklardan çok, çıkartmalarda destek olacak bombardıman uçaklarına ihtiyaç vardı (hem de çok!). 'Er Ryan'ı Kurtarmak' filmi izlediyse, filmin başındaki Normandiya çıkartmasında ne kadar çok asker kaybedildiğini hatırlarsınız. Oysa bombardıman desteği zamanında gelip sahili temizleseydi, çok daha kansız bir çıkartma olurdu. Zaten filmin sonunda da Ryan'ı, Alman tanklarının elinden bombardıman uçakları kurtarıyordu. Neyse, 2. Dünya Savaşı sırasında görev alan en ünlü bombardıman uçağı modeli B-17 idi. Hat-



ta görünüşü ve taşıdığı silahlardan dolayı ona 'Uçan Kale' lakabını takmışlar. Microprose firması da bu ünlü modeli, simülasyon fanatikleriyle buluşturmanın çok iyi bir fikir olacağını düşünmüş ve uçuş simülasyonları serisine B-17 Flying Fortress II oyununu da eklemiştir.

Hikayenin temelleri sağlam...

Aslında B-17'nin hikayesi oldukça ilginç sayılabilir; ne de olsa temelleri Almanya ile Fransa/İngiltere arasında savaşın patlak vermesinden bile öncesine

dayanıyor. Modelin prototipleri ilk olarak 1935 yılında Amerika Birleşik Devletleri ordusu tarafından denenmiş. Gazeteciler B-17'nin bir uçaktan çok, bir kaleye benzediğini ve lakabını sonuna kadar hak ettiğini yazmış. Tam o günlerde de Hava Kuvvetleri yüksek hızlarda bombalarını bırakabilecek ve yüksek irtifalarda uçabilecek bir uçak arıyormuş; tabii ki B-17 saatte 250 millik hızı ve 25.000 fitlik tavan yüksekliğiyle Hava Kuvvetleri'nin tarifine neredeyse çuk oturmuş. Yüksek irtifalarda uçmanın amacı, uçaksavarların menziline çıkabilmek. Savaşın 1939 yılında gerçekten başladığı zaman, Birleşik Devletler uzun süre çatışmaya girmeden duramayacakları için B-17 üretimini hızlandırmış ve modeli teknolojik anlamda bir hayli geliştirmiş. Ortaya düşürülmesi çok zor olan bir uçak çıkmış; herhalde bunun sebebi uçağın çeşitli pozisyonlarına (burun, sırt, vs) yerleştirilen dokuz tane 0.5 inçlik ve bir tane 0.3 inçlik top olsa gerek. Taret topları gerçekten de arkadan yaklaşacak veya yandan geçecek (kadar aptal) uçaklar için ölümcül bir hataymış. Hatta bu toplar Alman avcı uçaklarını bile pekala savuşturabiliyormuş. Uçağın saatte 217 millik hızla gi-

derken taşıyabildiği bomba yükü toplam 8000 pound ağırlığındaymış (korkunç rakamlar!). Bu sağlam özelliklere rağmen B-17'ler yenilmez değil. Bazı usta avcı uçaklarının taretler tarafından vurulmadan önce B-17'leri düşürebildiği hikayeleri ortaya atılmış. İşte bu yüzden Naziler'in avcı uçaklarına karşı B-17'lere hedeflerine kadar eşlik eden eskort uçaklar refakat etmeye başlamış. Bu eskortlar arasında P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt ve kötü bir şöhrete sahip olan P-51 Mustang var.

Görev sizi bekliyor!

Tahmin edeceğimiz gibi bu oyundaki öncül göreviniz Hava Kuvvetleri'nden aldığınız emirleri uygulamak ve adamlarınıza zafere giden yolda liderlik etmek. Bir bombardıman uçağı kumandanı olarak öncelikle yapmanız gereken şey, bombalama grubunuzu ve filo numaranızı seçmek. Bu noktadan sonra ister filo kumandanı, ister de bombardıman kumandanı olarak devam edebilirsiniz. Filo kumandanlığını tercih ederseniz, kararlarınızın çoğu doğal olarak taktiksel olacak; görev amaçları doğrultusunda farklı bombardıman uçaklarını farklı yerlere atayacaksınız. Ama bir B-





17'nin başına geçtiğiniz zaman aldığınız emirleri bizzat uygulayabileceksiniz. Oyun tarzınızı seçtikten sonra sıra mürettebatınızı seçmeye geliyor. Size zorlu görevleriniz boyunca eşlik edecek adamlarınızı da seçince, bir görev özeti için karargahın yolunu tutuyorsunuz. Görev özeti okuduktan sonra üzerine tıklayarak imza atmak, oyuna gerçekçi bir hava katmış

Mürettebatınızı yönetmek Flying Fortress II'nin önemli bir bölümü; çok detaylı olduğundan, alışmanız ve ustalaşmanız biraz zaman alıyor. Bombacılar çok önemli. Ama daha da önemlisi pilot ve navigatör mevkileri. Her mevki için bir adama ihtiyacınız var (toplam 10 tane). Aslında sorun, çarpışmalar sırasında adamlarınız yaralanabiliyor ve sinir zizleri geçirebiliyor; tabii böyle durumlarda mevkilerini terk ediyor ve koridorda dertop bir vaziyette

yatıyorlar (bu görüntülerin hepsi tarihte yaşanmış). Size de başka birine, sorunlu adamınızla ilgilenmesi için emir vermek düşüyor. Çatışma sırasında silahlarınızın takılması da bir ihtimal; takılan bir silahı kabin perspektifine geçerek tamir edebiliyorsunuz. Mürettebatınızı yönetmek konusunda o kadar çok detay var ki oyunun el kitabını başucunuzda bulundurmanızı tavsiye ederim.

Bombardıman seferlerinizi başarıyla sonuçlandırmak istiyorsanız, mürettebat konusunda ustalaşmalısınız. Pilot veya yardımcı pilotken uçuş konusunda, navigatör iken harita okuma konusunda, telsizciyken haberleşme konusunda ve topçu veya bombacı iken hedef alma konusunda ustalaşmalısınız. Çeşitli mevkilere rağmen, uçağı korumak, bombaları bırakmak ve sapsağlam bir şekilde eve dönmek gerçekten kolay bir iş değil. Uçağı kaldı-

tırıp görevde belirtilen yüksekliğe getirdikten sonra navigatöre geçerek rotanızı belirlemelisiniz. Ancak ondan sonra diğer mevkilere göz atabilir ve uçağı uçurmak veya yapay zekaya devretmek konusunda karar verebilirsiniz. Hedefe varınca bombacıya geçip düşman binalarını yok etmek için görüşünüzü ayarlayabilirsiniz. Başarılı bir görevin sonunda uçağınızın hasar durumunu kontrol ettirebilirsiniz. Ayrıca verilen özetle mürettebatınızdan kimleri kaybettiğinizi ve kimlerin yaralandığını öğrenebilirsiniz. Tabii kazanılan her zafer rütbenizi bir seviye daha yükseltiyor ve üniformanızı madalyalarla donatıyor.

Gerçekçi grafikler...

Birçok uçuş simülasyonunun en büyük sorunlarından biri daima perspektif olmuştur; binalar ve peyzaj o kadar küçüldü ki onları 70'lerde çekilen kötü bir filmdeki minyatür modellere benzetebilirsiniz. Ama B-17'de o kadar alçaktan uçmadığınız için (tabii intihar etmiyorsanız!) böyle bir manzarayla karşılaşmıyorsunuz. Uçakların grafikleri oldukça detaylı; her B-17'nin oyunun başında seçtiğiniz kendine özgü bir dövmesi var. Savaş uçakları da detay bakımından B-17'lerden geri kalmıyor. Oyundaki hasar grafikleri de oldukça gerçekçi (özellikle kurşunların açtığı delikler). Kırılan cam parçalarını veya

yanan bir motordan çıkan dumanları gerçekten ayırmak çok zor. Arazi grafiklerinin de fotoğraf kalitesinde olduğunu söylemeliyim. Ayrıca iyi bir ses kartınız ve anfiniz varsa, oyundaki sesleri tek tek duyabilirsiniz.

B-17'de oyuncular kendi uçaklarının dışında düşmaninkileri de kontrol ediyor. Yani oyunun isminin oyuna hiçbir sınırlama getirmiyor. Eğer stratejik bombalamadan sıkıldıysanız, eskortlarınızdan birinin kontrolünü ele alıp filonuzun düşman uçaklarından koruyabilir ve bol bol it dalaşına girebilirsiniz. Ayrıca Alman avcı uçaklarının (BF-109, FW-190 ve ME-262) başına geçip, B-17 düşürmeniz de mümkün. Bu uçakların da katılması oyuna apayrı bir dinamizm getirmiş. Her simülasyon severi B-17'de dışına göre bir şeyler bulabilir. Unutulan bombardıman konseptinin böyle yenilikçi ve dinamik bir oyunla tekrar gündeme getirilmesi çok başarılı bir yaklaşım. B-17 sanal pilotlara kokpit havasından çok daha fazlasını vadediyor. Bu oyun gerek tasarımı gerekse de içeriği ile diğer simülasyonların önünü açacak gibi gözüküyor. Tarih ve simülasyon meraklıları bu oyunu kaçırmamalı...

Guven Çatak

Grafikler

Uçaklar ve hasar grafikleri inanılmaz detayda detaylı. Avrupa'nın nice yerleşimi ayaklarınızın altından akıp gidiyor.

Ses ve Müzik

Motor ve silah sesleri gerçekten çok iyi. Ama ikisini ayırtılabilmemiz için sağlam bir ses kartı ve sistem gerekli.

Oynanabilirlik

Çok yönlü ve dinamik bir oynanabilirlik söz konusu. Hem mürettebatın biri hem de avcı uçağının pilotu olabiliyorsunuz.

Atmosfer

B-17'de 2. Dünya Savaşı havası kesinlikle var. Oyuncuya dönem hakkında bir hayli bilgilendiriyor.

LEVEL Notu

90

Yüksek sistem gereksinimleri hariç gerçekten müthiş bir oyun. Birçok uçak kullanılabilmemiz ve mürettebat geçişleri oyuna sağlam bir dinamizm getirmiş.

Minimum: Pentium III 400, 64 MB bellek, 3D

hızlandırıcı

Önerilen: Pentium III 733, 128 MB bellek

GeForce ekran kartı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 32

bit renk derinliği

LEVEL KARNESİ

HIT

DEEP FIGHTER

Hayalgücünün sınırlarını zorlayan yapımcılar nereye el atacaklarını şaşırmış durumdalar.

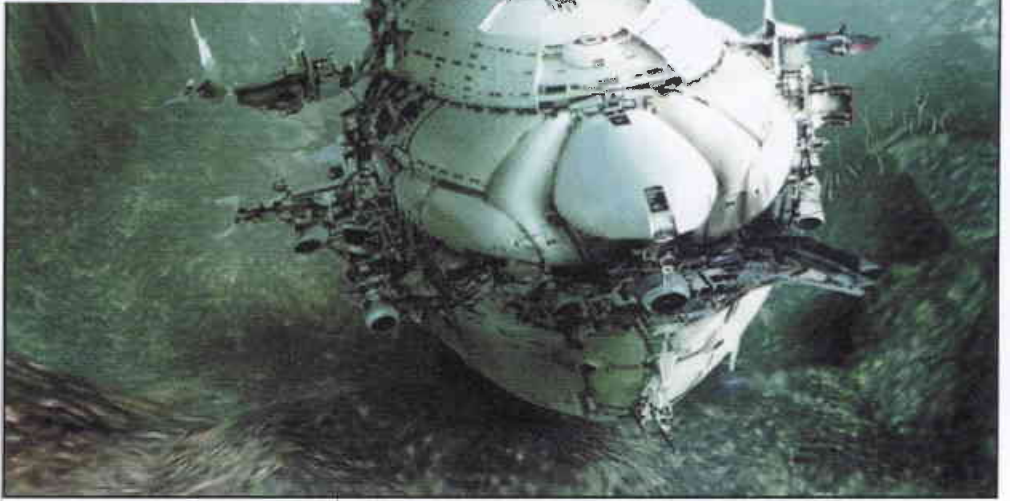
Yapım: Criterion Studios Dağıtım: Ubisoft

Türkiye Distribütörü: Odyssey Entertainment

Tür: Simulasyon

Criterion Studios tarafından yapılan ve Odyssey Entertainment tarafından ülkemizde de orijinal kutu halinde satılan Deep Fighter, konusu su altında geçen bir arcade oyunu. Konu itibarı ile diğer oyunlardan farklılık gösterse de şekil itibarı ile piyasada bu tarz oyun oldukça fazla bulabilirsiniz. Oyunu açtığımda birden seneler öncesine döndüm. Deep Fighter seneler önceki klasiklerden Terminal Velocity'nin biraz geliştirilip su altına indirilmiş hali denebilir. Eski dostla yeniden karşılaşmak ne güzeldi.

Su altında oyun yapma konusunun tamamen gerçekçi olmasını beklemek yanlış olur. En azından önümüzdeki birkaç sene bu tarz şeyleri yalnız başınıza denemeyin. Su altı daha o kadar güvenli değil. Denizler altında yaşayan halkımız büyük bir afetle karşı karşıyadır ve acilen yeni bir şehire taşınmalıdır. Fakat bütün halkı yeni bir yere taşıyıp orada yeni bir şehir kurmak mümkün değildir. Bu yüzden başka bir fikir ortaya atılır. Büyük bir gemi inşa edip onunla başka bir yere toplu halde göç etmek. Geminin, afetin halkı vurmadan yapılması için herkes can-



la başla çalışmalı, gerekli kaynakları bulmalı ve korsan birliklerin saldırılarını da bu sırada geri puskurtmelidir. İşte bu görevleri yapacak ordunun bir askeri olarak oyuna başlıyorsunuz.

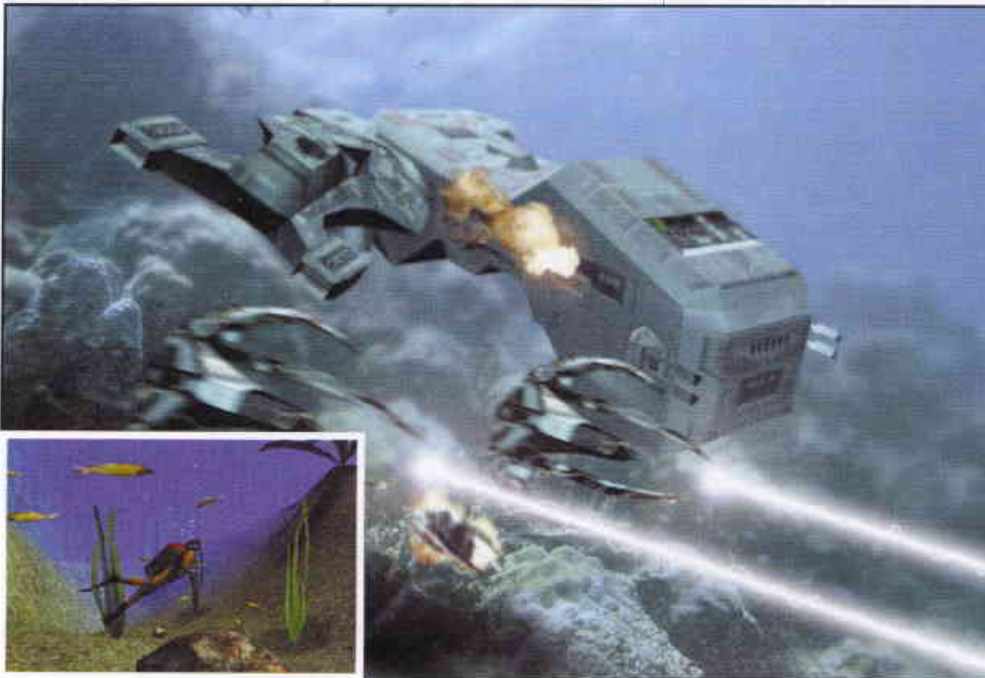
Japon balığımı benim

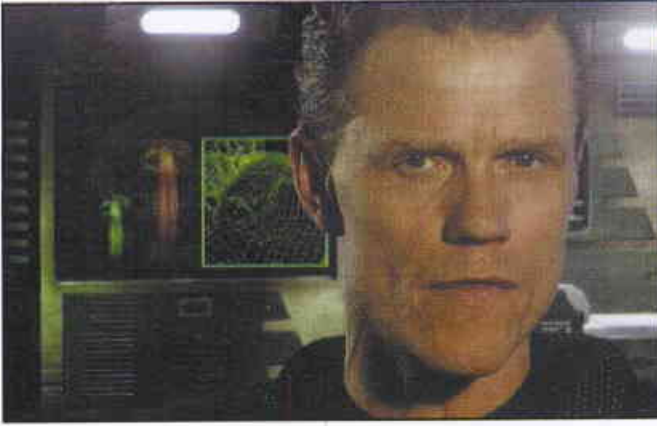
Başlangıçta çok kısıtlı silah ve

araçları olan bir geminiz var. Geminizin kapasitesi bölüm geçtikçe artıyor. Artırmak için özel olarak para dersi birşeye ihtiyacınız yok. Ana gemiye dönmeyiz yeterli. Oyun sırasında bazı bölümlerde farklı araçlar kullanabiliyorsunuz veya rütbe atladıkça elinizin altındaki diğer kuvvetlerin gemilerini

yonetebiliyorsunuz. Birliğinizdeki diğer arkadaşlarınızla birlikte çalışıp onlara yapması gereken şeyleri söyleyebiliyorsunuz. Bu şekilde oyun tekdüzellikten biraz olsun kurtulabiliyor.

Yüklemeden sonra karşınıza çıkacak demo pek etkileyici değil. Demodan sonra ortaya çıkan menü de oldukça sade. Çok fazla opsiyon yok. Yine de gerekli ana ayarları yapabilirsiniz. Oyunun arabirimi gayet anlaşılır yapılmış. Toplam olarak 8 değişik gemi kullanabiliyorsunuz. Farklı gemilerde farklı ekranlara sahip olmanız oyunu simulasyon havasına sokuyor. Her ne kadar değişik gemiler kullansanızda genel taslak aynı. Sağ altta bir radar ve sol yanda si-





Su altı var da su üstü nerde?

Üç boyutlu bir oyunda değerlendirmeye alınan en önemli kriterlerden biri grafiklerdir. Deep Fighter kendine has bir grafik motoruna sahip. Oyunu oynarken grafiksel hatayla karşılaşmadım. Fakat buna karşılık motorda bazı yerlerde yanlış seçimler yapılmış. Buna en büyük örnek olarak gökyüzü verilebilir. İstendiğinde su üstüne çıkılabilir. Haliyle su üstüne çıkınca gökyüzünü görebiliyorsunuz. Fakat gökyüzünde çok renk kullanılmamış olması büyük hata. Gece veya gündüz görebileceğiniz gökyüzü oldukça detaysız. Bu çok büyük bir eksik. Su altındaki grafiklerde ise efektler ve animasyonlar kullanılmış. Animasyonlar su altı canlıların hareketleri ve birikletin dalgalanması gibi animasyonlar ve başarılı yansıtılıyor. Fakat efektler bana oldukça sık geldi. Bir patlama

efektinin sadece sarı ve kırmızı renklerden oluşması yeterince atmosfer yaratmıyor. Hoşuma giden efektlerden biri su dibinde dışarıdaki ışıklandırmanın yansıtılması oldu. Bunun dışında genel olarak

modellemeler ve texture'lar da ne yazık ki efektler gibi özensiz. Az poligon kullanılmış. Bu yüzden detaylı görüntü elde edilemiyor. Zaten yüksek çözünürlüklere ulaşamadığınız için pek bir işe yaramaz. Genel olarak grafik



lah ve araçlar, ortada ulaşmanız gereken objenin yönü ve uzaklığını belirten bir işaretleyici ve silahınız ve geminizin enerjisiyle ilgili barlar. Bazı gemilerde arkayı gösteren bir küçük ekran arabirime eklenebiliyor. Bu da dog fight sırasında oldukça faydalı oluyor.

Kim kurdu denizaltına?

İlk görevde gerekli miktarda kaynak toplamanız isteniyor. İkinci görevde yeni araçlarla bir balık sürüsünü beslemeniz isteniyor. Bu şekilde görevler ilerledikçe düşman birlikleriyle kapışmaya başlıyorsunuz. Göreviniz ana gemiyi korumak, tamir için gerekli araçları kullanmak veya transport tarzı şeyler oluyor. Düşmanlarınız başka şehirlerin askerleri, korsan gruplar veya deniz dibindeki değişik canlılar olabiliyor. Kullandığınız eşyalar arasında manyetik taşıyıcılar veya kaynak toplayıcılar var. İlerleyen bölümlerde daha farklı işlerde kullanılabileceğiniz araçlar da geliyor.

Görevler bittiğinde yeni bir göreve başlamak için yükleme süresi beklemek zorunda değilsiniz. Bir görev bitince diğeri hemen başlayabiliyor veya siz ana gemiye dönüp yeni briefing dinleyip başlayabiliyorsunuz. Briefingler gerçek görüntülerle hazırlanmış fakat kaliteleri düşük. Yine de seslendirmeler iyi sayılabilir. Görevler 6 değişik

haritaya yayılmış. Haritalar arasında tünellerle geçişler var. Her haritada şehrin bir binası var. Görevler de bu binalar etrafında geçiyor. Haritaya dışarıdan bakabilmek için Tab tuşunu kullanabiliyorsunuz. Bu harita modu oldukça açıklayıcı yapılmış. Düşman gemilerini, arkadaşlarınızı, gitmeniz gereken yeri ve ana gemiyi görebilmek mümkün. Zaten çoğu görevde kaybolmamak için harita kullanmak zorunda kalıyorsunuz çünkü bu 6 adet mekanın herbiri oldukça geniş dizayn edilmiş.

Bol bol dog fight zevkini yaşayabileceksiniz. Fakat ortamın gökyüzü değil de su altı olduğunu düşünmek daha bir eğlenceli olacak bu çarpışmaları, kontrollerin kolay ve anlaşılır olması oynanabi-



lirliği yükseltiyor. Terminal Velocity başında geçirdiğiniz saatleri hatırlayınca dediğimi daha iyi anlayacaksınız umarım. Dog fight sırasında düşman sizi çok zorlamayacak. Yapay zeka çok ileri düzeyde değil. Fakat gemiler zeka ürünü hareketler göstermek yerine çok hareket ediyor. Bu yüzden biraz vurmanız zorlaşabilir. Silahlarınız arasında laser silahı (nasıl çalışırsa su altında?), torpido gibi silahlar var. Torpido klasik kilitleme işleminden sonra ateşleniyor ki bu da oyuna hoş bir hava katıyor. Diğer silahların da buna benzer özellikleri var. Oyunun uzunluğu fazla değil. Bitirmeye karar verdiğinizde emin olun kısa zamanda emelinize ulaşacaksınız.



motorunun hatasız olduğu, ışıklandırma efektlerini iyi yansıttığı fakat diğer alanlarda yetersiz kalabildiği söylenebilir. Grafiği tamamlayan unsur olan ses ve diyaloglar da iyi. Efektler çok fazla aksiyonu yansıtmıyor. Mü-

zikler ise çok daha iyi olabiliirdi.

Oyunun birkaç multiplayer modu var. Bunların içerisinde deathmatch gibi bildiğimiz modlardan başka Resource Deathmatch, Free Willy ve Rockball tarzı modlar da var. Bunların hepsinin kendine göre kuralları var. Her türlü multi protokolü destekleniyor. Orijinal oyunla birlikte türkçe kullanım klavuzu tarzında bir kitapçık da kutuya eklenmiş. Bu klavuz arabirim ve oynanışı anlamak için başta oldukça yararlı olabilir.

Uzun süre sonra bir denizaltı simülasyonu görmüş olmak ne güzel. Özellikle oynanabilirliği yüksek bir motora oturtulmuş olması kolay unutulmayacağını gösteriyor. Fakat yine de oldukça fazla eksikliği var. Özellikle grafik konusunda daha başarılı olabiliirdi. Eğlencelik olarak piyasadaki iyi oyunlardan biri.

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Grafik motoru hatasız ama eksikleri var. Daha fazla detay ve daha etkileyici efektler kullanılabilirdi.
Ses ve Müzik	Diyaloglara özenilmiş, fakat ses efektleri için ayrı şey söylemek güç. Daha hareketli müzikler kullanılmalıydı.
Oynanabilirlik	Bu tarz oyunların hepsinde olan şey yanında, kolay kontrol. Zevkli oynanış. Yüksek oynanabilirlik.
Atmosfer	Olayın su altında olduğu belli oluyor. Yine de ilk gördüğümde büyülmeyi beklerdim.
LEVEL Notu	73
Konu anlatımı ile çekici geliyor. Kaldırı oynanabilirlik bir türlü iyi bir şekilde değil. Fazla hata olmaması ve pes edilgin kullanılmaması önemli bir başarıdır.	
Minimum: 1GB-32MB RAM, 4MB 3D Ekran	
Karti	
Önerilen: P III 350, 4MB RAM, 32 MB 3D Ekran	
San Kartı	
Multiplayer: Var	
Ekstra: Yok	

KISA KISA

Bu ay kısa kısıda yine Cem'in eline geçti. O da haliyle affetmedi.

TIME LINE

Eidos bunu da yaptı! Lara Croft'u makyajlayıp makyajlayıp piyasaya sürmekten bıkan Eidos'un bünyesinde kurulu bulunan "Bu Sefer Ne Yapalım da Level'i Çıldirtalım" komitesinin son ürünü Time Line'i size tanıtmaktan gurur duyuyor (duyar mıyız?) Defender of the Crown'u duyanınız var mı bilmiyorum ama olaya fazla girmek ve sınırlarımızı/lerinizi zayıflatmak istemiyorum. Yıllar önce gözleri göremeyen bir

Firma: Dinazor Kafa INC.
Tür: First Person Saçmalık
LEVEL Puanı: Karekök

hoşlandığı kadının dostluğunu kazanmaya çalıştığı film...) ona yaklaşarak, hem onun ihtiyaçlarını gidermeye (fesat olmaya, Caddeden geçmek, bakkaldan ekme almak gibi günlük rutin işler de bir ihtiyaçtır.) hem de ruhumdaki vicdan azabının küllerini temizlemeye çalışmışım. Ne-



kızla karşılaşmışım. Yardıma muhtaçtı ve etrafındaki insanlar sanki vebalıymış gibi ondan kaçıyor, uzak duruyorlardı. İçim cızladı ve yardım etmeye karar verdim ama bir erkek olduğum, bu yardımımı yanlış anlar, sonunda ondan faydalanmaya çalışacağımı düşünerek yardımımı red eder diye korkarak, sesimi inceltip, kadın tonu vermeye çalışarak, bir anlamda Tootsie tadında (hani şu Dustin Hoofman'ın kadın kılıfına girip,

vicdani ne azabı diyeceksiniz, bunun cevabını beş altı ay önce bu sayfalarda yazdığım bir yazıda bulabilirsiniz. Bir kedinin üzerine kırmızı yağlı boya dökmüştüm ve kedi ölmüştü hani. İşte o Neyse, yazı bitti. Oyundan uzak durun. Atın üzerinde oraya bura koşturmak çok da ilginç gelmiyor. Ama ben bütün gün ata binecem sonra akşam da mideyi bozup tuvaletten çıkmıcam diyorsanız o sizin bileceğiniz iş. Rastgele.



SUPER TAXI DRIVER

Firma: Çiçek Taksi Hiz. Adı Kom. Şti.
Tür: Yağmurda Müşteri Almamaca
LEVEL Puanı: 29

Jodie Foster! Bu isim bir dönem hayatımdaki en önemli isim olmuştur. Hayatımın geri kalanını birlikte geçirebileceğim bir insan varsa onun da Jodie (Cudim) olduğuna ölesiye inanmışım. Özellikle Mesaj filmini seyrettikten sonra Cudim'in hayatımın kadını olduğuna kesinlikle emin olmuştum. Biliyorum benimle alay edeceksiniz ve hatta belki beni küçümseyeceksiniz ama Cudime olan aşkı, yeni yetme hatta yetişkin olgun genç kızlarımızın Tarkan'ı, Burak'ı, Çelik'i gördükleri an çığlıklar atıp ellerini havada sallayarak sağa sola koşuşturmalannı geride bırakacak bir düzeye gelmişti. Oyle ki, onu gördüğüm anda, kalbimin ani bir şokla duracağını ve hiç sesim çıkmadan, gıkım çıkmadan hayatımın son saniyelerini onun gözlerine bakarak geçireceğimi düşünüyordum. Ancak bir müddet aynanın üzerine astığım Cudimin resmi karşısında alıştırmaya yaptıktan sonra, onun bir bakışı cihana değer gözlerinin karşısında kendime hakim olabileceğime olan inancımı toplayıp karşısına çıkmaya ve önünde diz çöküp Cudime aşkımla ilan etmeye karar verdim.

Amerikanyada okumaya gideceğim yalanını uydurarak eş dost akrabadan borç harç uçak bileti parasını toplayıp kendimi Amerikanyaya, Holivuda attım. Holivud stüdyolarının kapısına gidip, elimde bavullarla, Cudimi görmek istediğimi söylediğimde kapıdaki görevlinin silahını çekip bana oradan uzaklaşmam için on saniye vermesi, Cudime ulaşmamı bir kaç gün geciktirmişti. Ama sonunda onu takip edip bir restoranda karşısına dikilince korumalarından yediğim dayak bile, "her yerde hayran, her yerde halk! Baktım artık!" diyerek üzerimden geçip gitmesi kadar acıtılamamıştı canımı.

Uçak bileti parası bulmak için üç ay dilendikten sonra ülkeme geri dönebilmişim. Sonra da bir gazetede Cudim'in erkeklerden değil kadınlardan hoşlandığını duyunca kahkahalarla gülmüştüm. Şimdi de bu hikayeyi gerçek sanarak okuyan bir kaç kişinin mutlaka var olabileceğini düşünerek gülüyorum. Fazla bir şey değişmedi yani hala gülüyorum. Bir de şu var. Neden mi Cudimle ilgili hikayeyi anlattım? Çünkü kendisi Taxi filmi ile ünlenmiş bir yıldızdır ve aslında ben gerçekten ona biraz hayranımdır (fazla değil.) (azıcık) (biraz dedimya.)



CHOMPER 3D

Hep Commodore 64'lu günlerden bahsederiz, eski oyunlar söz konusu olunca. En çok Berker, (Nami- diğer Maddog) veya zaatimin yazılarında sıkça rastladığınız bu durum biz iki iflah olmaz oyunsever biraderin yaşlarının, torun torba sahibi olmaya müsait seviyelere ulaşmasıyla da alakalıdır elbet. Ancak, bu seferki oyunumuzdan bahsederken Commodore 64'lu günlerden bahsetmeyeceğim. Daha da geri gidip, Atari 2600 oyun konsollarının iktidarda olduğu, bilgisayar oyunu denilince akla Atari denildiği o günleri hatırlayacağız. Güzel Türkçemize bilgisayar oyunu terimini "Atari oyunu", hatta oyun salonlarını "Atari Salonu" olarak sokacak kadar büyük ve unutulmaz bir rek-



lam kampanyasıyla ülkemizde satışına başlanan Atari 2600 oyun konsolları (Tarih 1981, 1982 falan...) benim de rahmetli babamla ilk ve en büyük kavgamın nedenini oluşturmuştu. Ancak sonunda, önemli bir stratejik unsur olan annemi doğru kullanmamın da etkisiyle zafer benim



Firma: Midas Entertainment
Tür: Platform
LEVEL Puanı: 68

olmuş ve babam bir gün eve elinde şu ünlü simsiyah, karizmatik, bu günkü Playstation 2'nin dizaynı için ilham kaynağı olan Atari 2600 konsollarından biri ile gelmişti. (yaş yedi sekiz falan...) O gün kutunun içinden çıkan oyun kartuşlarından biri de bilgisayar oyun tarihinde unutulmazlar listesinde yer alan Pac-man isimli bir oyundu. İşte bugün, Midas Entertainment'ın Türkiye dağıtıcılığı alan Alsan firması sayesinde ülkemize gelmesini beklediğimiz üç boyutlu bir oyun olan Chomper 3D de Pac-Man'in tipatipinin, aynısının üç boyutlu hali oluyor. Kısa Kısa'da

yer alan her oyunun kötü olmasının gerekmediği kuralından yola çıkarak, hakkında söyleyecek, yazacak fazla bir şey olmayan bu klasik oyun hakkında söylenecek her şeyi, oyunun kendisine ve Pac-Man'in hatırasına bırakıyoruz. Ol-

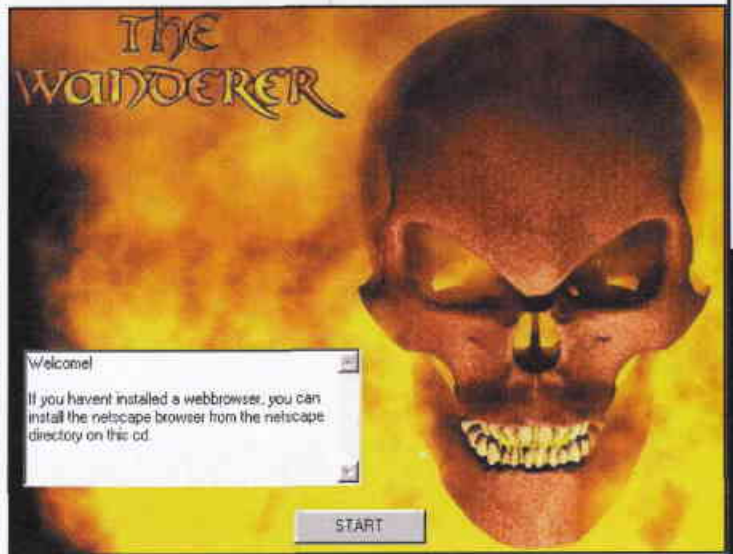
dukça uygun bir fiyatla hem de orijinal olarak bilgisayarıcılarda bulunabileceğini öğrendiğimiz Chomper 3D'yi oyunseverlere, arşivcilere hatta evde "baba bana oyun getir" diye ağlayan ufaklıkları bulunan tüm babalara bile şiddetle tavsiye ediyoruz.

THE WANDERER

Firma: Utanmaz Aftanmazlar
Tür: Save Dosyası
LEVEL Puanı: -10~1000

Bu günlerde bilgisayarıcılarda çok ilginizi çekecek ama düşünmeden alıp eve gittikten sonra yaşadığınız hayal kırıklığı ile önünüzdeki beş yılın hayal kırıklığı kontenjanını doldurmuş olduğunuzu göreceğiniz bir oyunla karşılaşacaksınız. Evet, utanmazın biri, Diablo II'de yaptığı karakterin Save dosyalarını, "EXPANSION" adı altında satmaya

de bu animi sizlerle paylaşmalıyım çünkü sonucu sizleri de yakından ilgilendiriyor. Evet, inanılmaz bir biçimde tanıştığım uzaylıların hiç de filmlerdeki gibi küçük, yeşil ve korkunç canlılar olmadıklarını, hatta bizden bile karizmatik, yakışıklı ve güzel insanlar olduklarını anlamamla birlikte dibimin düşmesi de aynı dakikalara rastgeliyordu çünkü önümde duran kocca uzay gemisi ne kadar hayatımda daha önce görmediğim bir şeyse, yanı başında duran geminin ikinci kaptanı olan hatunun güzelliği de o kadar daha önce karşılaşmadığım mükemmelikte bir



kalkmış ve bizim kopya oyun pazarmız da bu numarayı çok güzel yemiş. Kendilerine ticaret hayatlarının geri kalan kısmında başarılar dileyip hemen daha ilgi çekici bir konuya dönmek istiyorum. Şimdi anlatacaklarımı inanamayacağınızı biliyorum ama çoğu zaman söylediğim gibi: "İşinize gelirse. Ben anlattım birkere..."

Uzun zamandır dergide bir "uzay" muhabbeti döndüğünün farkına varmışsınızdır sanırım. Neredeyse her yazımda, sizi futboldan, sigaradan, serserilikten uzak durup kendinizi ilime, bilime, fene vermeniz konusunda uyardığımı da biliyorsunuz ve eminim garipsiyorsunuz. Ancak, size, kısa bir süre önce, gece yarısı ıssız bir yolda önümü keserek "abi bizim araç bozuldu, bir el atsan" diye yardım isteyen bir grup uzaylıdan bahsettiğimde beni daha çok garipsemenizden korkuyorum. Yine

güzelliği. Elbette, yaşadığım şoku atlattımama yardımcı olmak ve normal hayatıma geri dönmemi sağlamak için benimle düzenli olarak bağlantı kuran bu düşünceli uzaylılar ve özellikle ikinci kaptanla gelişen diyalogum söz konusu hatun ile aramızda bir aşkın vukuu bulması ile sonuçlandı, Allah sizi inandırсын...

Neysecime, demem o ki, yenginizle geçenlerde aldığımız bir karar sonucunda, beraber yaşamak üzere Dünya tarihi ile Şubat başında onun gezegenine taşınmaya karar verdik. Uçyüzbin ışık yılı öteden yazı göndermenin bazı zorlukları olacağını anladığınızı ve dolayısı ile Mart sayısından itibaren artık beni Level'da göremeyeceğinizi tahmin ettiğinizi umuyorum. Hadi, ağlaşmayı bırakın ve dağılın. Ben gittim.

CEM ŞANCI

play

007: The World Is Not Enough

The Grinch

TYCO R/C

The Mummy

Blade



LEGACY OF KAIN

SOUL REAVER 2

Cheatstation: Blade, TYCO R/C, Alien Resurrection, Crash Bash, 007 Racing

PLAYNEWS



PS2

Gran Turismo 3 yolda

San Francisco' da yapılan bir Auto Show fuarında seyirciler sadece yeni ve konsept otomobilleri görmekle kalmayıp, aynı zamanda Sony' nin kendi 2001 otomobil kreasyonunu da izleme şansını buldular: Gran Turismo 3 A-Spec. Bu oyunu en son Eylül ayında Tokyo' daki oyun fuarında oynama fırsatı bulabilmişlik ve gelişmeleri merak ediyorduk. Tokyo oyun fuarında yirmi dört araç ve yedi parkurluk tek kişilik oynama seçeneği vardı. Auto Show' da ise sadece üç araç vardı: 619 bg Raybrig NSX, 371 bg Ford Mustang SVT Cobra R, ve 246bg Honda S2000. Raybrig NSX dönüşlerde son derece sıkı ve hızla dönebiliyor, gerçeğinin neredeyse iki katı kuvvetli olmasına rağmen çok ivmelendiği zamanlarda virajlarda çok dağılıyor. Mustang ise NSX' ten belirgin bir şekilde daha yavaş kalıyor. Bu iki arabayla karşılaştırıldığı zaman daha hafif ve çevik olan S2000, bir yol aracından çok go-kart gibi kontrol ediliyor. GT3 A-Spec sayesinde yüksek kalitede, Civic hatchback' ten Viper GTS-R' ye kadar türlü çeşitli bir çok arabayı kullanma şansımız olacak. Auto Show, Gran Turismo 3 A-Spec' in raflarda yerini aldığı zaman neye benzeyeceği hakkında bize çok fikir verdi. Siz de isterseniz resimlere bir göz atın...

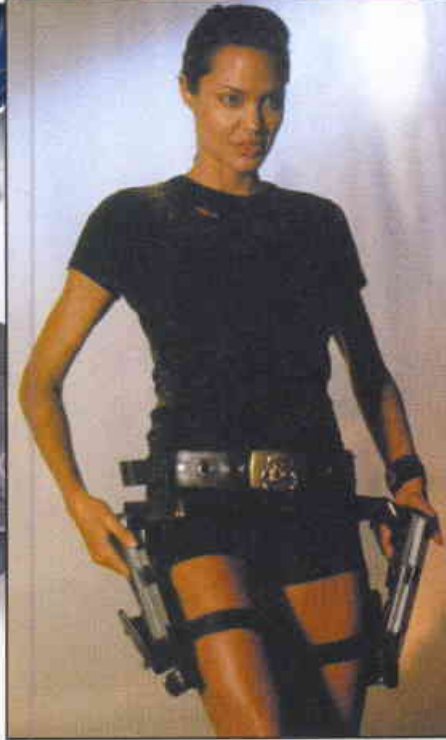


dırma da artık not alıyor; binaların gölgelerinin güneş ışığını kesme efekti ve güneşe doğru giderken gözlerinizin kamaşması... Replaylere söyleyecek laf bulamıyorum, acayip kamera açıları ve tam yerinde çalışan zoomlar, en önemlisi de yerin ısınması sonucu çıkan buhar, hepsi dehşet olmuş. Fizik açısından zaten GT oyunlarından daha iyisi yok. Yalnız bu kez arabalar biraz fazla yaylı olmuş gibi. Gran Turismo 2' deki araç

başlı poligon sayısı 150 idi. 500 araç vardı ve bu her aracın hazırlanması bir gün alıyordu. GT3' de ise her biri 5000 poligondan oluşan 150 araba var. Ve bu arabaların her biri iki haftada hazırlanıyor. Önemli bir not daha; oyun Dual Shock 2 ile de tam uyumlu. Örneğin gaz tuşuna ne kadar sert basarsanız aracınız o kadar sert kalkış yapıyor. Oyunun Amerika' da çıkış tarihi 20 Mart 2001.

Bildiğiniz gibi ağaçlık olan Trial Mountain parkurunda bu kez ağaçların aralarından süzülen ışıklar arabaların boyalarından belirgin şekilde yansıma yapıyor. Bu parkurun müziği ise Motley Crue' nun Kickstart My Heart isimli parçası. Grafik olarak GT3 mükemmeldi. Bu son oynanabilir versiyonunda yüksek çözünürlük texturelar gerçeğe yakın olmaya başlıyordu. Tabii tribünlerdeki kalabalık gibi bazı ayrıntılar biraz daha çalışma istiyor. Patinaj ve fren sonucu oluşan duman olayını ise bitirmişler. Işıkları

2001 Lara Croft film yıldızı



Anne Lara'nın içiğini dışıyı eşeledikleri, suyunu sıkıp sattıkları şu zamanlarda, sizi bilmem ama bize fenalık geldi. Yine Tomb Raider ile ilgili bir haberimiz var elimizde. Tomb Raider Chronicles mı? Değil! Son beş yıl içerisindeki Tomb Raider ile ilgili en güzel haberimiz bu. Angelina Jolie'nin başrolünü oynadığı Tomb Raider Sinema Filmi. Böylelikle artık oyundan sıkılmaya başlayanlar bile Lara'dan keyif almaya başlayacaklar. O güzel atmosferi bu sefer hiç yorulmadan, zahmetsizce izleyebilecekler çünkü. Tabi ya, hep biz mi çıldıracağız, biraz da Lara kendisi uğraşsın dursun. Az çok Tomb Raider'ı sevenler bu habere pek de yabancı değiller ama bu kez onların da görmedikleri bir şeyler geçti elimize; filmden alınan görüntüler. Yani Lara bir yana dursun, laf aramızda Angelina Jolie'de hiç fena değilmiş hani:) Filmin çıkış tarihi hala belli değil. Bunun yanında son günlerde



LEVEL ofisinde çokça bahsedilen ve trailer'ı seyredilen bir başka oyunun filmi ise Final Fantasy. Bu konuda detaylı bilgim henüz yok ama seyrettiğim kadarıyla trailer'ı, neredeyse kamera ile çekilmişcesine gerçekçi görünen çizimler ve özel efektlerle doluydu. Bu tarzda gördüğüm anime filmlerin en kalitelisiydi diyebilirim. Çizimleri yapanlar ise görsel şov

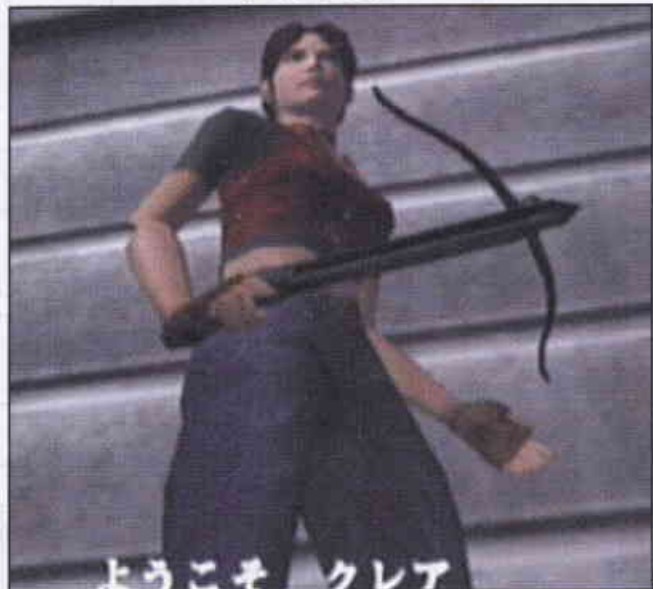
yapmayı artık alışkanlık haline getiren SquareSoft'çu amcalardan başkası değil. Ha unutmadan, bir de Resident Evil filmi olacağı söylentileri var. Bu film meselesi hepimizin hoşuna gideceğinden önmüzdeki ay daha detaylı deyinmeye çalışacağım.



Resident Evil Code Veronica? PlayStation 2?? Online???



Başlığa aldirmayın siz. Resident Evil Project Code: Veronica, ne PSX ne de PS2'de çıkmayacak. Peki ya 90'lı yılların PlayStation'da parlayan en kaliteli oyunlarından olan Resident Evil'lar artık sadece Dreamcast'te mi olacak? Naayır, noolamaz; nolmadı da zaten. CapCom, PlayStation 2'ye çıkaracağı Resident Evil PS2 için kolları sıvadı bile. Aslında bu konuda resmi bir açıklama da yok. Resident Evil oyunlarının yaratıcısı Shinji Mikami, PlayStation 2 için böyle bir çalışmalarının olduğundan bahsetti. Capcom'un Code Veronica'ını gördükten sonra bu sözü edilen yeni oyunun ne kadar daha gelişmiş olduğunu düşünmek bile heyecanlandırıyor. Örneğin PS2 versiyonu kesinlikle tamamen gerçekçi poligonal bir dünyada geçecek. Çoklu ışık kaynakları ve yarı renderlenmiş görsellelikle mükemmel yakın grafiklere sahip olacak. Eğer Dreamcast versiyonu Resident Evil 2'den üç kat daha kaliteli ise, PS2 versiyonu da DC'den en az o kadar daha iyi olacaktır. Capcom şimdilik bu konuyla ilgili resmi açıklama yapmaktan kaçınıyor ancak, en azından oyunun Raccoon City'de geçmeyeceğini biliyoruz. Bu arada Resident Evil ile ilgili planlarda oyunun bir şekilde online hale getirileceği geçiyordu. Platformun da PC mi, DC mi PS2 mi olacağı soru işareti olmayı sürdürüyor.



LEGACY OF KAIN

SOUL

BLOOD

PlayStation

Oyuncu sayısı:	1
Tür:	Aksiyon / Macera
Yapım:	Crystal Dynamics
Dağıtım:	Eidos Interactive

Çirkin ama kompleksiz kahra-
manımız geri dönüyor

CRYSTAL
DYNAMICS

64 Willow Place

Raziel, Kain ve Nosgoth dünyasının ordındaki esreri çözmek için geri döndü. Eidos, orijinal Soul Reaver' dan daha önceki bir zamanda geçen oyunun devamında, oyuncuların başka bir gotik yolculuğa çıkarırken, zihinlerde kalan bir çok sorunun da yanıtını veriyor.

Blood Omen: Legacy of Kain' den yola çıkılarak yapılan geçen senenin Legacy of Kain: Soul Reaver' ı, oynarken neredeyse beş duyumuza da hitap ediyordu. Kan emici vampirler, yırtık pırtık paşavralar içerisinde bir giysi, işkence ve acılar bu on tonluk oyun dağıtımını en güzel anlatan kelimelerdi. Ne var ki, bu olağanüstü 3D görüntü, iyi olay örgüsü, mükemmel karakter dizaynı ya-

nında eksik olan bir şey vardı; bir oyun sonu! Legacy of Kain: Soul Reaver çok uzun süren bir yapım aşamasına sahipti ve son bölümü de dahil olmak üzere bazı kısımları makaslanarak piyasaya sürüldü. Bu değişiklikler oyunu çok fazla etkilemedi fakat, Raziel ve Kain zaman girdabına girdikleri sırada klasik "to be continued(devam edecek)" lalının altyazı geçmesi, bir çok oyuncunun canını sıkan ve hiç de zarif olmayan bir düşüncüydü.

Endişeye gerek yok, Crystal Dynamics çok yakında yeni bir senaryo ile karşımıza çıkacak: Legacy of Kain: Soul Reaver 2. Oyun, sadece insanların memnuniyetsizliklerini, eski oyundaki havada kalan noktaları bir yerde bağlayarak gidermekle kalmayacak. Bu kez Soul Reaver 2 sizi Kain Evreninde üç anahtar zaman periyodunda da bir yolculuğa çıkartacak. Oyunun ilk periyodunda kana susmuş vampirler ve tarih öncesi zulüm ve çaresizliği ile karşılaşacaksınız. Devam ettiğinizde ise Kain' in güzel yüzünü kaybettiği Blood Omen' de geçen o ana-

tar anı yaşayacaksınız. Bir sonraki zaman dilimi ise ilk iki Legacy Of Kain oyunlarının arasında geçiyor ve size Nosgoth' u diktatörün elinden kurtarma şansını veriyor. Tabii ki işleri ilginçleştirmek için hala kendinizi sayıca çok ama fakir ve gariban halktan birisi olarak buluyorsunuz. Ayrıca da Nosgoth size kollarını açıp kurtarmanızı da beklemiyor. Daha da ötesi, ilgilenmeniz gereken iki Kain var, birisi ikinci oyundaki şeytan, diğeri ise hükümdarlık terörünün sadece birkaç adım ötesinde bulunanı.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 orijinal oyunun bıraktığı yerden devam ederken, Raziel' in kazandığı silah ve büyülerle ağızına kadar dolmuş ve daha da ileriye giderek oyuna değişik uğraşlar da eklenmiş. Mesela Soul Reaver sadece öldürmek için kullanılan bir araç olmayacak. Reaver havuzlarını arayarak, Reaver' ı kullanıp, boğuşma, gö-



REAVEN 2 OMEN II



rünmezlik ve aydınlanma gibi yeni bir çok çeşit güçlere erişim kazanabilirsiniz. Reaver ile kazanabileceğiniz toplamda kırk özellik mevcut. Bu her özellik sayesinde yeni yerleri keşfedebileceksiniz.

Bu yeni oyunda, eskisinde olduğu gibi kapıları açmanız için bir sürü 'glyph' e sahip olmanız gerekiyor. Bu yeni örnekte o alanın çıkışına ulaşabilmeniz için sadece belirli büyüleri öğrenmiş olmanız gerekiyor. Yani kısacası, topladığımız veya yaptığımız her şeyin oyunda bir etkisi oluyor ve kendinizi bir eşyayı bulmak için boş boş ararken bulmuyorsunuz. Dahası, ilk Soul Reaver' ın basit "öldür ve bitir" oyun tarzından uzak olan bu oyun, düşmanlarınızı yok etmek için çok daha zekice yaklaşımlar gerektiriyor. İskelet

vampiri delip geçmek ya da kafasını mı koparmak istiyorsunuz? İyi şanslar. Her rakibinizi malub etmek için doğru bitirme hareketini uygulamanız gerekli. Aksi takdirde yerde yatan kafasız vampirler değil, sizin ölü vücudunuz olur.

İlk Soul Reaver, üzerinde çok düşünülen, ince planlar yapılan fakat hazırlanmasına çok az zaman ayrılan bir oyundu. Crystal Dynamics bu kez aynı durumu yaratmak istemiyor. Çoğunluğunu aynı kişilerin oluşturduğu yeni bir takımla geri döndüler ve amaçları Blood Omen ve Soul Reaver' ı yapıştırırken, Raziel ve Kain' in geçmişlerini de birbirine bağlamak. Bu noktaya parmak basan takım çok iddialı ve çok önemli de bir karar aldı. Oyun orijinal olarak PlayStation için tasarlandı ve ileride de PlayStation 2 ve Dreamcast' de çıkacak. Bu gelişme de bize bir diğer değişikliği gösteriyor: çok daha yüksek görsel ve işitsel kalite. Poligon ve kaplamalar, bu iki ayrı sürüm için de yükseldikçe yükseliyor. Bütün söylenenler yeri-

ne getirilirse, Raziel, Kain, Vorador, ve Turel' in iki binden fazla poligonla kaplı olduğunu göreceğiz. Gotik katedraller, ürkütücü ışıklandırma ve vampirlerin görünüşünü merak ediyorsanız, gözlerinizin uçuklaması ve kulaklarınızın şınav çekmesi için Mart 2001' e kadar beklemelisiniz. Bye&Smile...



İLK İZLENİM

★★★★★ — Hit olmaya aday

Geliştirilmiş özellikleri benzersiz bir oyun deneyimi sunacak.

TAMAMLANMA

██████████ %20

Dünya yetmez macerasında James Bond' un yerini almaya hazır mısınız?

007: THE WORLD IS NOT ENOUGH



PlayStation

Tür: Aksiyon / Macera
Yapım: Black Ops
Dağılım: EA Games
Bilgi için: www.ea.com



Way, Ceymis Abim Türkiye' lere de gelir, Kız Kulesi' nde film çekmiş! Filminde Türk kızlarını oynatmış! Türkiye gibi kültür, tarih ve doğal güzellikler fıskıran bir yerin varlığı, otuz beş bininci Bond filminde akıllarına gelmiş sonunda. Olsun, biz buna da razıyız. Aslında şu güzelim ülkemizden daha ne filmler, ne oyunlar çıkar.

Ben hali hazırda Eidos' a, Lara' nın Türkiye maceraları için e-mail atıp duruyorum. Birazcık İngilizce' niz ve zamanınız varsa siz de bu konuda bana yardımcı olun. Hem tüm dünyada oynanan bir oyunda ülkemizin reklamı olur, hem de Lara' ya Peri bacaları gibi mistik bir mekan daha bulunmuş olur fena mı?

Güzel kadınlar, otomobiller...

Neyse, gelelim oyunumuza; olayı biliyorsunuz artık, Bond, James Bond! Oyun, geçen seneki Tomorrow Never Dies' in oldukça geliştirilmiş hali. Yeni oyun çok daha karmaşıklaşmış olmasına rağmen iyice kısalmış; sadece 11 bölüm. Hala o gizli ajan hissini yaşayabiliyorsunuz. Ama bu kez üçüncü değil birinci kişi görüşünden. Bölümlere başlarken M' den kısa bir briefing, Q' dan yeni

oyuncaklarınızla ilgili bilgiler ve Money Penny' den de şuh sözcükler veya öpücük alıyorsunuz. Her görevin sonunda, öldürdüğünüz düşman, kabiliyet, hedefi tutturma, sağlık, zaman, skor ve rütbe açısından değerlendiriliyorsunuz.

Küçük oyuncaklar, içkiler...

Oyunun kontrolleri de, Tomorrow Never Dies' dan daha kolay. İnterkomdan, eşya seçimine kadar birçok özellik geliştirilmiş. Bir eşyayı almak içinse sadece üzerine yürümek yetiyor. Oyunun motoru da eskisiyle aynı fakat üzerinde çok çalışılmış. Örneğin otomatik nişan alma mekanizması çok keskinleştirilmiş.

Silahlar ve Bond!

Diğer PlayStation oyunları ile kıyaslandığında, pencereler, kaplamalar, artwork ve renk kullanımı üste çıkıyor. Yüklemeler de fazla uzun sayılmaz; ilk yüklemenin ardından 15 saniyeyi geçen yüklenme olmuyor. Aralardaki videolar ise sorunsuz çalışıyor. Zaten birçoğu filmin içerisinden alındığı için, oyuna inanılmaz derecede heyecan katıyor. Karakterler ise az sayıda ve kötü anime edilmiş. Örneğin sadece iki çeşit güvenlikçi var ve kukla gibi hareket ediyorlar. Ses efektleri averaj, müzikler ise malum; hala klasik Bond melodisinden sıkılmadıysanız güzel gelebilir.



ALTERNATİF

Oyun	Genel
Metal Gear Solid	% 99
Syphon Filter 2	% 93
Tomorrow Never Dies	% 87

SONUÇ

Sonuç olarak kötü bir oyun değil. Gizli ajan olduğunuz hissini hala fazlasıyla veriyor. Biraz kısa olması ve multiplayer seçeneği olmaması tekrar oynanmasını engelliyor. Bir de Rus Ruleti sürprizi var, onu da size bırakıyorum. Bye&Smile...

ARTILAR

- Videolar
- Atmosfer

EKSİLER

- Robot karakterler
- Sesler

GRAFİK ██████████ %65

SES ██████████ %50

GENEL ██████████ %72





TYCO R/C ASSAULT WITH A BATTERY

Çocukken hep isteyip de bir türlü sahip olamadığımız o pilli arabaların hepsine artık sahipsiniz



PlayStation

Tür: Yarış
Yapım: Lucky Chicken
Dağıtım: Mattel Interactive
Bilgi için: www.mattel.com

Her gidi günler, nasıl da uzaktan kumandalı arabalarımızı basketbol sahalarda, yollarda, havuz başında yarıştırdık... Gökten' in Mercedes SLK' sı ve benim Dodge Viper' im (Viper hastasıyım) birbirine az kapışmamıştır. Benim araba bir tümsekten uçup havuza düşene kadar her şey çok eğlenceliydi. Artık evimdeki raflarda bir süs olmaktan ileriye gidemiyor. Neyseki canım PlayStation' im bana bu konuda da yardımcı oldu. İşte uzaktan kumandalı arabalarla yarıştığımız şahane bir oyun: Tyco R/C (Remote Control) Assault With A Battery.

Baba bana oncak al

Oyun Crash Team Racing' e çok benziyor. Rengarenk ve çok heyecanlı parkurlarda ilerlerken, önünüze çıkan kutucukları parçalıyor ve içlerinden çıkan bonusları kullanarak rakiplerinizi alt etmeye çalışıyorsunuz. Kullandığımız araçlar Tyco türü gerçek oyuncak araba modelleri. Bu sekiz araç şunlar:

Nitro Dozer; buldozere dönüşebilen bir yarışçı. Hot Rocker; engelleri parçalayan böcek şeklinde araç. Tantrum; önündeki araca dönen baltayla saldırma özelliğine sahip.

Recoil; rakiplerine zarar vermek için hortum gibi dönen bir 4X4.

Fast Traxx; çift motorlu ve paletli. Rebound 4X4; takla atan küçük araba. Speed Wrench; kendisinin iki katı büyüklüğüne dönüşebilen geniş kamyonet. Tabii ki bu araçların her birinin kendilerine has ivme, hız, şarj, dönebilme ve güç gibi özellikleri var.

Al baba al

Araçlar kadar parkurlar da ilginç, bir otoyolda gerçek arabaların altlarından geçerek tutun da karlarla kaplı rengarenk yerlere kadar bir çok değişik deneyim yaşayacaksınız. Üstelik zaten çok keyifli bu yarış daha da ateşlendiren

özelliklerle. Örneğin aracınızın çizgi filmlerdeki gibi bir buz küpüne dönüşmesi veya öndeki araçları yavaşlatmak için bir düğmeye basıp onların geçtiği köprüyü kapatabilmeniz gibi.

Tekken ve Ridge Racer gibi oyunlarda gördüğümüz yükleme ekranındaki küçük oyunlar Tyco' da da var. Hemde gördüklerimin en iyisi. İnsanın yüklenme ekranları bitmesi diyeceği geliyor. Topla 9 puanı, kap ekstra şarj!

Oyunun tek kötü yanı geri vitesin sorunlu olması. Çarptığımız zaman arabayı tekrar yola sokmak için yirmi saniye geçebiliyor.



ALTERNATİF

Oyun	Genel
Re-volt	% 38
Crash Team Racing	% 91

SONUÇ

Tyco R/C gerçekten çok eğlenceli bir oyun. Tek kişilik yarışların yeterliliği yanında iki kişilik seçenekler de sizi koltuklarınızdan zıplatıyor. Sadece küçüklere değil, her yaş grubuna tavsiye ediyorum. Bye&Smile...

ARTILAR

- Yükleme ekranı
- Çarpıcı parkurlar
- Gerçek arabalar

EKSİLER

- Ufak kontrol hataları
- Müzikler

GRAFİK ██████████ %82

SES ██████████ %56

GENEL ██████████ %74



THE GRINCH



PlayStation

Tür: Aksiyon
Yapımı: Universal Studios Interactive
Dağıtım: Konami
Bilgi için: www.konami.com

İnsanların Noel tatilini zehir etmek isteyen o bencil yaratık sen misin yoksa?



Bu ay da tesadüfen hep filmlere yapılan oyunlardan gittik. En azından yeni yıl ile ilgili (ya da Noel) bir oyun The Grinch. The Grinch' in filmi nasıl kitabından farklılık gösteriyorsa, oyunu da filmiyle aynı değil. Oyunda Grinch isimli Noel' den ve Noel' i sevenlerden nefret eden bencil yeşil bir yaratığı canlandırıyoruz. Grinch, Noel tatilini diğerlerine zehir etmek için elinden geleni

yapacaktır. Oyun burada başlar. Grinch ile beraber, mağarasından başlayarak WhoVille, WhoForest, WhoLake, ve Dumps' a devam edeceksiniz. Fakat oyunun sonuna gelene kadar ilginizi kaybedeceksiniz; sebepleri ise çeşitli...

Oyunun introsu bile yok bir kere. Esas hedef kitlesini çocukların oluşturmalarına rağmen, bir görev için saatlerce dolandıracak kadar zor yapılmış.

Çözüm için ya az ipucu var, ya da hiç ipucu yok.

Grafik olarak az poligonlu ve doğal olarak da çok köşeli. Bir de Vigilante 8 ve Driver 2 gibi oyunlarda rastladığımız çizim mesafesi sorunu var. Karakterinizden beş adım ötede kaplamalar

yok oluyor. Hızlı oyunlarda bu hata affedilebilir ama böyle bir macera oyununda çok sınıtıyor.

Ekranında sadece Grinch varken problem yok fakat bir diğer karakter geldiği anda oyun anormal derecede yavaşlıyor. Sesler fena değil, müziklere güzel bile denebi-

rir. Grinch' in sesleri Jim Carrey' nin kaliteli bir imitasyonu olmuş. Seslerde tek kötü yön olayı anlatan adamın ses tonu. Çocuklara yönelik bir oyunda Soul Reaver tarzı konuşmanın işi ne? The Grinch ilginç bir deneyim olabilir. Bye&Smile...



ALTERNATİF	
Oyun	Genel
Spyro Year Of The Dragon	% 90
Hugo QFTS	% 29
Crash Bandicoot Warped	% 97

SONUÇ

Jim Carrey'in aynı adlı filmi izlemek için bir kaç ay daha beklemek zorundayız. Siz bu arada Playstation'ınızı açın ve bu oyuna başlayın derim.

ARTILAR	EKSİLER
• İnsan sesleri	• Zorluk seviyesi

GRAFİK	%30
SES	%59
GENEL	%61



PlayStation

Tür: Aksiyon
Yapım: Universal Interactive Studios
Dağıtım: Konami
Bilgi için: www.konami.com

THE MUMMY

Korkunç efsaneye karşı koyun; PlayStation' da!

The Mummy, inanılmaz görsel ve işitsel efektlerle dolu yaz filmlerinden birisidir. Bu özelliğinin dışında, aslında şişirme bir macera, biraz ürkünç sahneler ve birazda aşk mehzurlarıyla olayı bağlayan bir Hollywood klasiği olmaktan öteye gidemiyordu. Bu film de oyunu geç çıktı ve bir düş kırıklığına dönüştürerek Blade ile aynı kaderi paylaştı. Oyunda, arkeolog Evelyn Carnahan ve maceraperest fakat ağçözlü olan kardeşi Jonathan ile beraber Hamanaptra' ya giden yabancı bir lejyoner Rick O'Connell rolündeyiz.

The Mummy(mumya in Türkçe:), ana hatlarıyla Tomb Raider' ın olabilecek en basit haline benziyor. O hep aradığınız anahtar bu kez daima gözünüzün önünde. Oldukça tekdüze geçen oyunun senaryosunu ve sonunu da bilmeyen yok. Hiç yeni fikir de yok. Sağdan soldan çalıp çırpıp oyun yapmışlar. Grafik olarak sanat harikası değil ama Antik mısır kaplamaları gerçekten fantastik. İnsanlar toplamda 150' yi aşmayan poligonlar sayesinde daha çok legolara benziyorlar. Müzikleri ise harika.

Oyunun bence en güzel yanı içinde The Mummy Returns' ün (Mumyanın Dönüşü in Türkçe:) fragman filmini bulabiliyor olmanız. Seyrederken ağızınız açık kalacak. Bye&Smile...



ALTERNATİF	
Oyun	Genel
Xena Princess Warrior	% 67
Soul Reaver	% 89
Tomb Raider Chronicles	% 86

ARTILAR	EKSİLER
• Müzikleri	• Grafikler
• Mommy 2 Trailer	• Tekdüzelik



BLADE

Katana kullanmak pastırma doğramaya benzemez.

Oyunda doğal olarak Blade' i canlandırıyoruz. Blade, annesi hamile iken Deacon Frost tarafından vampire çevrildiği için, yarı vampir, yarı insandır. Ölümsüzlük gücüne sahiptir ve güneş ışığından da etkilenmemektedir. Fakat diğer vampirler gibi sürekli kana karşı bir açlık hissetmektedir. Bu konuda ona özel serumlar hazırlayan Abraham Whistler isimli bir ortağı vardır. Whistler' ın ailesi de yıllar önce vampirler tarafından katledilmiştir ve vampir avcılığına hayatını koymuştur.

Yeni arkadaşımıyıldım baba

Oyun boyunca vampirleri ve insanları avlıyoruz. Vampirleri öldürmek insanlardan daha kolay. Vampirlerin öldüklerinde erimesi

efekti çok güzel; aynı filmdeki gibi. Fakat filme benzemeyen yönü şu; kahramanımız Blade niçin insanları ve Polis memurlarını katlediyor ki?

Oyunun belli bir konusu yok. Daha açılıştaki filmi seyrettiğimde oyuna acımıştım. Zawjten oyunun içinde de başka FMV yok. Kontroller zor, menüler kullanışsız. Silahınızı doldurmak için yırtıyorsunuz. Nereye gideceğimizi kestiremiyorsunuz, bir de kamera açıları yardım etmeyince iyice afalliyorsunuz. Dövüşürken kullandığımız hareketler zevksiz. Sürükleyicilik unsuru sıfır. Hammerhead firması bundan önce de Quake 2' yi PlayStation' a uyarlamıştı. Orada yana yürüme vardı da Blade' de neden yok? Onu

geçtik, bir bakma tuşu bile yok. Bir iki güzel karakter animasyonu var, bunları da kötü kaplamalar, kötü aydınlatma ve kötü framerate kapatıyor.

İnsan sesleri iyi. Tekno fon müzikleri de güzel ama Ridge Racer, Tekken veya Beatmania ile boy ölçüşemez. Filmle özdeşleşen Confusion isimli parça ise oyunda yok. Ses efektleri ise sıkıcı.

ALTERNATİF	
Oyun	Genel
World Is Not Enough	% 72
Syphon Filter 2	% 93
Duke Nukem LOB	% 85

ARTILAR	EKSİLER
• Tekno müzikleri	• Kontroller kötü
	• Sıkıcı



CONSOLE MASTER

YILMAK YOK...



Oncelikle hepimizin yeni yılı kutlu olsun. 2001 yılının size, bize, herkese hep iyi şeyler getirmesini herkesten 15 kat daha fazla dilerim. İnşallah hepimize piyangoda büyük ikramiye vurur. İnşallah o iş hallolur, o kız size evet der, o sınavı geçersiniz.

Artık esas mevzuya geçebilirim sanırım.

Evet, bende en az sizin kadar, tekrar Level' in son sayfalarına sıkıştığımız farkında-

yım. Tabi ki bu hep böyle devam etmeyecek. Sizlerden yine desteğinizi rica ediyorum. Eğer Play The PlayStation Dergisi' ni beğeniyor ve devam etmesini istiyorsanız, Level' in okuyucu anketlerinde Play lehine görüşlerinizi bildirin ve bu bilgileri mutlaka bize ulaştırın. Play' in tekrar dergiden ayrılması hatta belki de yüz küsur sayfalık başlı başına bir dergi olması, sizin okuyucu anketlerine verdiğiniz öneme bağlı olacak. Her şey yolunda giderse, eskisinden daha dolu bir Play ile karşınızda olacağız; daha çok inceleme, hile ve tam çözüm ile. Şimdilik elimizdeki on sayfalık yeri, biri PlayStation 2 olmak üzere altı yeni oyuna ayırdık. İlginç bir tesadüf eseri bu oyunların dört tanesi filmlerin oyunlara uyarlamaları. Tabi ki yeterli olmadığını farkındayım ve elimden geldiğince dolu olmasına özen gösterdim. Bu arada, bir ay aşkındır e-maillerinize yanıt veremiyordum. Hepsini tek tek yanıtlayacağım dan emin olabilirsiniz. Aklıma sizlere daha yakın olmak için ilginç bir de fikir geldi. Sadece bu ay için, her Çarşamba günü saat 22:00 - 24:00 saatleri arasında ICQ' da sizlerin sorularını yanıtlayacağım. İc q numaram: 61718306. Lütfen başka zaman mesaj atmayın, çünkü sadece denemek için aldığım bir numara bu. Gelelim diğer konulara; İnternet' ten satışa sunulan PlayStation 2' ler tükendi. Ocak 2001' den itibaren yeni makineler Sony yetkili satıcıları ve diğer birçok mağazada satışa sunulacak. Bir de kopya oyunlardan bahsetmek istiyorum. Bildiğiniz gibi ülkemizde kopya yazılım hakim. Türkiye' de orijinal oyunların satılmaması da, Türklerin kaliteli oyunlar üretmemesine, yabancı oyunların Türkçe' ye çevrilmemesine ve hatta çoğu oyunun ithal bile edilmemesine yol açıyor. Bir düşünsenize Fifa 2001' de spikerin Türkçe konuştuğunu; ben hep düşünüyorum, neden olmasın? Bu güne kadar bir çok yasal girişim ve orijinale yönlendiren promosyonlar yapıldı. Başarılı olur gibi göründü fakat kopya oyunlar tekrar simitçi tezgahlarına indi. Peki göz göre göre devletin zarara girmesine ve emek hırsızlığı yaparak bazılarının parayı vurmasına daha ne kadar seyirci kalacağız? Sesim nerelere kadar ulaşır bilemem ama benim gördüğüm tek çözüm var; Türkiye' ye özel fiyatlar uygulanmalı. Maliye ve

Kültür Bakanlıkları, ithalatçılar ve oyun firmalarının temsilcileri; sizlere sesleniyorum. Bir PlayStation oyununun orijinali 36 milyon lira iken, kopyası 1.5-2 milyon lira ise, parası olan adam bile gidip de 18 kat daha fazla para verip bir hafta oynayacağı oyunu satın almaz. Alır diyenler aldanır. Dediğim gibi ülkemize özel bir fiyat uygulandığını düşünelim. Orijinal kabında ve kullanma kılavuzu ile birlikte beş milyon liraya satılan orijinal oyunu mu tercih edersiniz, yoksa çalışıp çalışmayacağı garanti olmayan, virüs riski bulunan ve naylon içinde satılan kopya oyunu mu? Lütfen biraz gerçekçi olalım, başka çare yok. Kopyacılığın bitirilmesi demek, hem kaliteli oyunlara kavuşan bizler için, hem de yeni bir pazara kavuşacak olan oyun firmaları için çok faydalı olacaktır. İlgililere duyurulur. Bye&Smile...

THE GAME IS NOT OVER!



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Ayın hileleri

BLADE

Sınırsız cephane: Ana menüde aşağı, sağ, yukarı, sol, L2, L1, R2 ve R1' e basın. Daha sonra oyun içerisinde Start' a basarak Cheat Menu' dekileri seçin.

Sınırsız hayat: Ana menüde sol(3), sağ, L2, L1, R2 ve R1' e basın. Oyun içerisinde Start' a basıp aktif hale getirin.



TYCO R/C

Super Rebound 4X4: Rebound 4X4 ile 6V Challenge' i bitirin.

Collect Tyco Mode ve Flipped Track Mode: 6V modu bitirin ve ana menüde sola basın.

Bonus şarjı: oyun yüklenirken küçük oyunda dokuz puan toplayın. Yarışın başında şarjınız üç olacak.



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Görünmez mod: "PUISSANCE"

Dört kat ateş oranı: "BALLESVITE"

Seken kurşunlar: "RICOCHET"

Podoski mod: "LATIREUSE" tankları bile tek tabanca mermisiyle patlatın.

Wacky Taxi mod: "AUTODINGUO" Bu modda her düşmanınızı öldürmek için 60 saniyeniz var.

Not: Bu kodların hepsi daha önceden oynayıp bitirdiğiniz bölümlerde çalışır.



ALIEN RESURRECTION

Cheat mode: ana menüde yuvarlak, sol, sağ, yuvarlak, yukarı ve R2' ye basın, Options' da "Cheat" seçeneği açılacaktır.

Research mode: ana menüde kare, yukarı, aşağı, yuvarlak, sol ve R1' e basın. Options' da "Research Mode" seçeneği açılacaktır.



RAM KODLARI

BLADE

• 99 serum ve medikit için L1' e basın:

D00DB89A - FBFF
800C38F6 - 0063
D00DB89A - FBFF
800C38F8 - 0063
D00DB89A - FBFF
800C38FA - 0063
D00DB89A - FBFF
800C38FC - 0063
D00DB89A - FBFF
800C38FE - 0063
D00DB89A - FBFF
800C3900 - 0063

• Glyph için Select' e basın:

D00DB89A - FFFE
800B7010 - FFFF
• Tüm hileler aktif:
D00BB770 - 0478
800BB770 - 0E7A

TYCO R/C ASSAULT WITH A BATTERY

• Sınırsız enerji:
800DE67C - 03FF
• Son turdan başlama:
D00D5AEC - 0000
800D5AEC - 0002
• Tüm modlar:
800E567C - 00FF
• Speed Wrench:
300E5668 - 0001
• Tantrum:
300E5669 - 0001
• Nitro Dozer:
300E566A - 0001
• Super Rebound:
300E566F - 0001

CRASH BASH

• Max puan P1:
8009AD74 - 03E7
• Max puan P2:
8009AD7C - 03E7
• Max puan P3:
8009AD84 - 03E7
• Max puan P4:
8009AD8C - 03E7

• Ekstra zaman için L2:

D0063A92 - FEFF
30099179 - 0030

• Sınırsız enerji P1:

8009D562 - 0014

• Sınırsız enerji P2:

8009D5CE - 0014

• Tüm tropiler:

50001102 - 0000

8005A6F8 - 0001

• Tüm elmaslar:

50000C02 - 0000

8005A744 - 0001

• Tüm kristaller:

50001002 - 0000

8005A75C - 0001

• Bosslar az enerjili:

8009D6E2 - 0000

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

• Tüm hileler:

8001F16A - FFFF

• Tüm silahlar:

30073D38 - 0001

• Tüm filmler:

50000C02 - 0000

8001F2D4 - 0101

8001F28E - 0002

• Gizli film:

8001F28E - 0002

• Gizli Bond:

30073D39 - 0001

• Güçlü silahlar:

30073D3C - 0001

• Sınırsız cephane:

30073D3D - 0001

• Rus ruletinde \$999999 para:

8009DB6C - E0FF

8009DB6E - 05F5

007 RACING

• Sınırsız enerji:

8005DF0A - 0000

• Sınırsız cephane:

D00C1C7A - ACC2

800C1C7A - 2400

• Max Skor:

D005E240 - 0000

8005E240 - FFFF

• Sınırsız zırh:

D00C1C12 - AC82

800C1C12 - 2400

• Tüm bölümler & filmler:

8003DA7E - 0101

8003DA80 - 0101

8003DA82 - 0101

8003DA84 - 0101

8003DA86 - 0101

8003DA88 - 0101

• Zamanı durdurma:

D00CFDEA - AC85

800CFDEA - 2400

• Showdown:

3003DA89 - 0001

ALIEN RESURRECTION

• Sınırsız orta medikit:

8011BCE6 - 0064

• Sınırsız yangın söndürücü:

8011BCF8 - 0064

• Eşyalar aktif:

8011BCBE - FFFF

• Engineering Alpha 3 anahtarı:

8011BCEE - 0001

• Key Card 1A1:

8011BCF2 - 0001

• Key Card 1B6:

8011BCF6 - 0001

• Detonator:

8011BCFA - 0001

• Key Card 1A5:

8011BCF4 - 0001

• Cargo Bay Alpha 4 anahtarı:

8011BCF0 - 0001

• Warehouse Alpha 2 anahtarı:

8011BCEC - 0001

• Cell Block Alpha anahtarı:

8011BCEA - 0001

• Silahlar:

8011BCBC - FFFF

• Sınırsız enerji:

8010D620 - 1000

BALDUR'S GATE 2 - Bölüm 2

Çok detaylı ve derin bir oyun olan BG2'ni tam çözümü emrinizde.

Yeni bir ay ve yeni bir Baldur's Gate 2 yazısı. Eminim ki geçen ay boyunca deliller gibi BG2 oynadınız ve oynamaya doymadınız. Açıkça söylemek gerekirse ben bu oyunu bitirince biraz üzülüm. Böyle sine süper bir oyun pek sık çıkmıyor biliyorsunuz. E madem durum böyle, o zaman bu oyunu pat diye bitirip alacağınız zevki azaltmak istemezsiniz, değil mi? O zaman yapabildiğiniz kadar fazla quest yapmaya çalışın. Hem böylece karakterleriniz daha fazla experience kazanacaklar ve daha yüksek levellere ulaşacaklar. Ben oyunu bitirdiğimde tüm karakterlerim maksimum seviyelerine ulaşmıştı (ana karakterim 19. level Half-Orc Barbarian'dı). Bu levellerdeki bir büyücü ile önce Time Stop büyüsü yapıp, sonra da Disintegrate ile düşmanları moleküllerine ayırmak veya Imprisonment ile başka bir boyuta hapsedmek o kadar zevkli ki. Siz de bu zevki yaşamak istiyorsanız oyundaki tüm questleri öğrenebilmek için daha fazla zaman kaybetmeden okumaya başlayın yazıyı.

Bkz Tablo 1

The Graveyard

Quest: Paladin ve Küçük Kız (15250 xp)

Mezarlığa girişin hemen sağ tarafında Arenthis isiminde bir Priest ile karşılaşacaksınız. Ailesi ölmüş olan Risa isimli kızı bakan birilerini bulmanızı istiyor. Mezarlıkta kuzeye doğru giderek Paladin Kamir'i bulun. O da evlatlık oğlunu kaybetmiş ve onun için yas tutuyor. Ona başarısız olmadığınızı söyleyin ve ona Risa'dan bahsedin. Kamir'i takip edin, Risa'ya yardım etmeye karar veriyor ve birlikte ayrılıyorlar.

Quest: Diri diri gömülen adam (23250 xp)

Mezarlığın kuzey kısmında, Paladin Kamir'in yakınlarında açık bir mezar göreceksiniz. Mezara tıklayarak Tirdir'i dışarı çıkarın. Ona yardım etmeyi kabul edin ve size bildiği her şeyi anlatmasını söyleyin. Size kırmızı bir kumaş

Tablo 1

Artifact Silah ve Zırhlar

Geçen sayıda sizlere Artifact parçalarını nerelerde bulabileceğinizi yazmıştım. Bu sayıdaki yazıya da bu silahların özelliklerini yazarak başlayayım dedim. Özelliklerini görünce neden bu silah ve zırhları yaratmak için uğraşmanız gerektiğini (özellikle de Crom Faeyr'i) anlayacaksınız.

Crom Faeyr (War Hammer, 1-handed)

Özellikler: Strength'i 25'e çıkarır. Stone Golem, Clay Golem, Ettin ve Troll'leri tek vuruşta öldürür.

THACo: +5

Dmg: 2D4+3

Halberd +4 Wave (Halberd, 2-handed)

Özellikler: %15 ihtimalle kurbanı +15 su zararı verir. Fire Elemental, Efreet ve Salamander'leri tek vuruşta öldürür.

THACo: +4

Dmg: 1D4+10

Silver 'Vorpal' Sword (Two Handed Sword, 2-handed)

Özellikler: %25 ihtimalle kurbanı tek vuruşta kafasını keserek öldürür.

THACo: +3

Dmg: 1D10+3

The Equalizer (Long Sword, 1-handed)

Özellikler: Charm ve Confusion'a bağışıklık sağlar.

THACo ve Dmg: Vurduğu karakterin alignment'ına göre belirlenir. Alignment nötrden ne kadar uzaksa, silah o kadar kuvvetli olur. True Neutral: 0, 0. Chaotic Neutral, Lawful Neutral: +1, +2. Neutral Good, Neutral Evil: +2, +4. Diğerlerine +3, +6.

Short Bow of Gesen (Bow)

THACo: +4

Dmg: +2 piercing, 1-8 elektrik zararı

Shadow Dragon Scale

Özellikler: Aside karşı %50 bağışıklık verir

AC: 1

Ağırlık: 10

Red Dragon Scale

Özellikler: Ateşe karşı %50 bağışıklık verir

AC: 1

Ağırlık: 30



parçası verecek ve bunun, onu kaçıran kişiye ait olduğunu söyleyecek. İlk olarak mezarlığın kuzeydoğusundaki mezarlık bekçisiyle konuşun. Onu tehdit edince size gitmeniz gereken yeri söyleyecek. Bridge District.

Bridge District'e gidin ve en güneye doğru ilerleyin. Hemen sağ tarafta kırmızılar içindeki Am Si'yi göreceksiniz. Onunla konuşun, eninde sonunda solunuzdaki binaya kaçacak. İçeri girince Am Si'nin tayfasıyla karşılaşacaksınız. Am Si'yi öldürüp kaçmaya çalışacaklar. Hemen dışarı çıkın ve kaçmadan Camitisi öldürün. Tekrar içeri girin ve merdivenlerden yukarı çıkarak kaçırılan Lady Elgea'yı bulun.

Quest: Hayalet çocuk Wellyn ve oyuncak ayısı Littleman (20500 xp)

Mezarlığa gece gittiğinizde et-

rafta dolaşan küçük hayaleti fark edeceksiniz. Sizinle konuşmasına izin verin ve hikayesini dinleyin. Hırsızın biri evlerine girmiş, ayısını çalmış ve onu öldürmüştü. Ruhunun huzura kavuşması için ayıyı bulmanız gerekiyor.

Copper Coronet'e gidin, oradaki odalardan birinde Llynis'i bulacaksınız. Ona yakınılarda hayalet görüp görmediğini sorun, eninde sonunda size saldıracak. Onu öldürün ve ayıyı alıp Wellyn'e geri götürün.

Gündüz olduğunda Wellyn'in ailesiyle konuşursanız ek exp kazanacaksınız.

Quest: Edwin için Nether Scroll bul (28250 xp + Edwin'e 50000xp)

Eğer Edwin grubunuzdayken mezarlığa girerseniz Edwin'in questi başlıyor. Bu quest her seferinde aynı şekilde gelişmiyor, o



PC HİLEKAR

Blair Witch Project Volume 1:

Rustin Parr

Elio'nun hastektan sonra şu kodları girin

Kod	Ne Yapar
WORKTORGOD	Ölmesizlik
GETINTOMYBELLY	Tüm Silahlar
BEHEAD	Koca kafa modu
GIMPLENTY	Kanlı Ölümler
TRUSS	TRUSS karakterler
GIVEMEFATH	Şeyhlik
NOB3D	Görünmezlik
BUGSTICK/DEATH	Shotgun
MEDIUMKARE	Crossbow
GOODTIMESMAN	Dinamik
BURNYOUINASSHIFT	Alev Makinesi
MEETW/PACTIONMY	Makinede tüfek
SMILEYINOMORE	Fil Tüfeği
LAWIMPORTEALS	100 Kurşun
THEBGEARTED	Gas Maskesi
WVBEWARE	Gümüş Kurşunlar
VAMPBEWARE	Lithium Kurşunlar
DEMONBEWARE	Zehirli Kurşunlar
LUCK	Kolay Zarfık Seviyesi
TRULE	Zor Zarfık Seviyesi
COMBATISSCARY	Savaşlar Kolaylaşır
PURCELESSCARY	Bilmeceseler Kolaylaşır
SNOWSTORM	Kar yağdırır
THUNDERSTORM	Yağmur yağdırır
FLAMEONASTICK	Crossbow için alevli oklar

Oyunda karşılaşacağınız nes kayıplarını çözmenin için şöyle yapmanıza gereken ayarlar şöyle:

Ormanda kayıtlığınızın sesler için:

Base 7, Trib 5, Freq 3, Pitch 4, Rev

Mary Brown'ın konuşması için:

Base 4, Trib 2, Freq 5, Pitch 2, Forward

yüzden neden bende bu okuduklarını olmadı diye düşünmeyin. Edwin size mezarlıkta gizli olan Nether Scroll'dan bahsedecek ve onu bulmayı isteyecek. Lower Tombs'a gidip Southern Dungeons'a gidin. Burada Neveziah adında bir lich bulacaksınız. Sizinle konuşacak ve Nether Scrolls'dan bahsedecek. Edwin bunu zorla almaya kalkınca da savaşmak zorunda kalacaksınız. Neveziah ölünce Edwin Nether Scrolls'u alıyor.

Scroll'u bulmanızdan 5 gün sonra Edwin bir kısmını çevirecek ve tüm Saving Throw'larına +1 bonus, Lore özelliğine +20 bonus alacak ve 50000 xp kazanacak.

Bundan bir gün sonra Edwin büyücüyü liche çevirme buyusunu çevirdiğini söyleyecek ve denemek isteyecek. Ama bu büyüü yaparken her şeyi birbirine karıştıracak ve bir kadına dönüşecek.

Bundan yaklaşık 20 gün sonra Degardan isimindeki bir Red Wizard sizi ziyarete gelecek. Edwin'i arayan bu büyücüyü Edwin'i ihbar edebilir (5000 xp, 5000 altın), veya onu saklayabilirsiniz. Degardan 2 gün sonra geri gelecek, Nether Scrolls büyüsunü etkisiz hale getirip Edwin'e erkekliğini geri kazandıracak :) Edwin önce Degardan'a teşekkür edip, sonra da bu ayıba şahit olduğu için saldıracak.

Crypt King (15000 xp)

Üstteki kabirlerden birinde (x 750, y 850) Crypt King ile karşılaşacaksınız. Bu paladini öldürmek için büyüü silahlara sahip olmanız gerekiyor. Ölünce Long Sword Namarra +2 buluyorsunuz.

Spider Queen (4000 xp)

Ana kabirin içine girince ortadaki mağaramsı yere girin. İçeride yaklaşık 20 - 30 tane ufak örümcek size saldıracak. Burada cloud kill veya stinking cloud gibi büyüler çok işe yarıyor. Pai Na'yı öldürünce üzerinden Spider Figurine'i alın (bununla örümcek summon edebiliyorsunuz).

City Gate

Quest: Flydian'ın Trademeet Quest'i

Bu bölgenin ortasında bir yerden Flydian isimindeki adam sizden Trademeet'teki olaylar için yardım istiyor. Trademeet tamamen opsiyonel bir bölge olduğundan buraya istediğiniz zaman gidebilirsiniz. Bu bölgedeki questlerin açıklamaları için Trademeet kısmını okuyun.

İlk Lich düşman (22000 xp)

Crooked Crane Inn'deki gizli kapıdan girince (x 515, y 160) içeride bir Lich ile karşılaşacaksınız. Eğer açıklamayı sırayla takip ediyorsanız bu karşılaşacağınız ilk Lich ve eğer yeterince yüksek level değilseniz ona kesinlikle ulaşmayın. Ama kendinize güveniyorsanız iyi exp kazanabilirsiniz. Lichi öldürünce üzerindeki Lich'i alın, ayrıca sandıkta da Long Sword Daystar bulunuyor.

The Bridge

Quest: Çözülmesi gereken cinayetler (68250 xp)

Bridge District'e ilk kez girdiğinizde Aegisfield sizi karşılayacak. Burada işlenen cinayetleri çözmek için ona yardım edeceğinizi söyleyin. Etraftaki tipler ile konuşarak cinayetler hakkında biraz bilgi alın.

İlk olarak Tanner's Shop'a gidin ve Rejek ile konuşun. Rejek'e itiraf ettirmenin iki yolu var. Eğer uzun yolu tercih ediyorsanız dışarı çıkıp sırasıyla dilenci Rampah'la, Rose Bouquet'le, Bel'le, tekrar Rose'la, son olarak da Aegisfield ile konuşmalısınız. Böylece tüm kanıtları toplamış olacak ve işi kuralına göre halledeceksiniz. Eğer tüm bu safsayla uğraşmak istemiyorsanız Rejek üzerinde yankesicilik yapın (veya ona saldırın). Her şey ortaya çıkacaktır. Rejek merdivenlerden inince onu takip edin. İlk olarak odadaki tuzakları etkisiz hale getirin. Etrafı biraz araştırın ve diğer merdivenlere gidin.

Bu odadakileri de temizledikten sonra odanın ortasındaki büyük sandıktaki uzağı etkisiz hale getirin ve Gesen Bow Shaft'ı alın.

Eğer Aegis'le konuştuktan sonra Aegis olayları kendi başına halletmeye kalkıp öldürülmediyse gidip onları ona anlatın. Aksi halde Government District'e gitmeli ve konye binasındaki Inspector Brega ile konuşmalısınız.

pector Brega ile konuşmalısınız.

Quest: Raelis Shae'ye yardım et (40000 xp)

Five Flagons Inn'in alt katındaki tiyatroyu seyrettikten sonra Raelis Shae ortaya çıkıyor ve yardım istiyor. Yapmanız gereken arkadaşı Haer'Dalis'i büyücü Mekrath'in elinden kurtarmaktır.

Temple District'e gidin ve burada bulunan kanalizasyon kapaklarının birinden aşağı inin. x 1080, y 550 koordinatlarındaki gizli kapıdan geçerek Mekrath's Lair'e giden merdivenlere ulaşın. Lair'de biraz dolaştıktan sonra Haer'Dalis veya Mekrath'a rastlayacaksınız. Mekrath'la olan işinizi yine iki yolla halledebileceksiniz. Eğer kolay ama karlı yolu tercih ederseniz Mekrath ile konuşurken onu sınırlendirin ve size saldırmamasını sağlayın. Mekrath'ı öldürünce 14000 xp kazanıyorsunuz. Eğer diğer yolu tercih ederseniz Mekrath'tan Haer'Dalis'i serbest bırakmasını isteyin. Sizden bir imp'i takip etmenizi ve ondan büyüü aynayı geri almanızı isteyecek. Kanalizasyona geri dönün. Bu bölgenin sağ alt tarafında bulacağınız imp'i öldürün ve aynayı alıp Mekrath'a geri götürün. Böylece hem 18750 xp kazanacaksınız, hem de geride bıraktığı eşyaları onu öldürmeden de alabileceksiniz.

Tapınak odasına gidin ve pedestalten Gem'i alın. Şimdi Raelis Shae'ye gidip Gem'i verince başka bir boyuta portal açmak için hazırlıklara başlayacaklar.

Quest: Raelis'e ikinci kez yardım et (Bard Stronghold Quest'i) (31000 xp)

Raelis başka bir boyuta portal açarken onları savunmanızı isteyecek. Kabul edin ve portaldan gelen tüm yaratıkları öldürün. Bir süre sonra grup kaçınılacak ve sizin de onların peşinden portala girmeniz gerekecek. Artık Planar Prison isimindeki yerdesiniz. Buraya girdiğiniz anda grubu kaçıran Bounty Hunter ve arkadaşlarıyla savaşmanız gerekecek. Onları temizledikten sonra Tagget ile konuşup burası hakkında bilgi alın. Buradan kurtulmak için hemen kuzeyde



bulunan Cambion'u öldürmeniz gerekiyor. Ama bunu hemen yapmaya kalkarsanız büyük ihtimalle başarılı olamayacaksınız. Farklı bir yol bulsak daha iyi olacak. Sağa doğru gidin ve Thrall'ları öldürün, sağa doğru devam edince ilk yer portalını göreceksiniz. Bu portallara girince ilk olarak ufak bir bölgeye geliyorsunuz. Bu bölgeyi temizleyip buradaki diğer portala girince 'karşıya geçmiş' oluyorsunuz.

İlerlemeyi devam edip Wyern's Nest'e ulaşın. Sola gidince Master of Thralls'ı bulacaksınız. Onu ve summon ettiği Air Elemental'ları öldürün. Master'in üzerinden Mastery Orb'u alın. Geri dönün ve ocağa tıklayarak orb'u yok edin. Bu işlemi yaptığınız anda tüm Thrall'lar Cambion'a saldırmaya başlıyorlar. Şimdi ister siz de hemen Cambion'a gidip savaşa katılın, ister Thrall'larla Cambion'un savaşı bitince Cambion'a saldırın. Cambion'u bu bölgeye girdiğiniz noktanın kuzeyinde bulabileceğinizi söylemiştim. Bu biraz zorlu bir savaş olacak, o yüzden biraz uğraşmanız gerekebilir. Warden öldüğünde üzerinden Wave Shaft'ı (Wave Halberd parçası) ve Planar Prison Key'i mutlaka alın. Tagget ile konuşun. Sola gidip Haer'Dalis ile Raelis Shae'yi serbest bırakın. Haer'Dalis grubunuza katılmak isteyecek. Kurmanızı

tavsiye ettiğim grubu geçen sayıdan biliyorsunuz. O yüzden eğer tavsiyeme uymak isterseniz bu öneriyi reddedin. Eğer ana karakteriniz Bard ise Raelis size tiyatroyu verecek ve tüm karakteriniz 44000'er xp kazanacaklar (bu da Bard Stronghold Ovest'i'di).

Captain Dennis (yaklaşık 20000 xp)

Eğer Captain Dennis'i öldürürseniz, Limited Wish adventure'ı yapamazsınız. Ama buna da pek gerek olduğunu söyleyemem. Delosar's Inn'in ikinci katında Captain Dennis ve adamlarıyla karşılaşacaksınız. İlk olarak konuşurken söylediklerini alttan alın. Adamlarınızı stratejik yerlere yerleştirdikten sonra da onlara saldırın. Basit ve gereksiz bir savaş olacak.

Elemental Lich ve Kangaxx's Torso (22000 xp)

x 1600, y 3350 koordinatlarındaki kapıdaki tuzağı etkisiz hale getirip içeri girin. Bodrum katına inin. Bu odanın ortasındaki mezara iki kere tıkladığınızda Elemental Lich ortaya çıkacak. Onu 'konuş-öldür' stratejisini (geçen sayıyı hatırlayın) kullanarak öldürmeniz mümkün. Oldükten sonra mezarına tıklayarak Kangaxx's Torso'yu alın.

Government District Quest: "Jan Jansen at your service"

Parkin güneydoğu köşesinde Jan'ı şalgam satarken bulacaksınız. Size de bir şeyler satmaya çalışırken Trax gelecek ve Jan'dan tezgahını toplamasını isteyecek. Trax ile Jan bir süre konuştuğundan sonra, Trax size Jan ile ne konuştuğunuz soracak. Eğer Trax'a 'havadan sudan' cevabını verirseniz Jan grubunuza katılacak. Eğer Jan'ı ihbar ederseniz hapse atılacak, ama onu oradan kurtardığınızda 11500 xp kazanacaksınız. Yani onu ihbar etmek daha karlı. Nasılsa hapisten kurtardığınızda grubunuza katılıyor. Jan'ın grubunuza katılışının üzerinden 15 gün gecince, evine geri çağırılacak ve Jan Jansen'in quest'i başlayacak.

Quest: Jan Jansen'in Quest'i (45200 xp)

Jan'la olan birlikteliğinizin 15. gününde bir elçi gelip Jan'a eve donmesini söyleyecek. Jan'a yardım edeceğinizi söyleyin ve Slums'a gidip evine girin. Bodruma inip amcasıyla konuşun. Government District'e gidip Lady Jysstev ile konuşmanız gerekiyor. Lady ile konuşunca Copper Coronet'in altındaki Sewers'ta Hidden'i bulabileceğinizi öğreneceksiniz.

Slums'a gidip Copper Coronet'e girin, arka odalara gidip Sewers'a inin. Buradaki nehrin güney ucunda Hidden ile konuştuğunuzda, ona yardım etmeniz karşılığında size yardım edeceğini öğreniyorsunuz.

Docks'a gidin ve Sea's Bounty Inn'in sahibiyle konuşun. Ona parolayı söylediğiniz zaman aradığınız kişilerin sizi Bridge District'teki Five Flagons Inn'de beklediğini öğreneceksiniz. Buraya gidin ve ikinci kata çıkarak odalardan birindeki iki Gith'i bulun. İkisini de öldürdükten sonra Hidden'a geri dönün ve onunla konuşun.

Jan'a geri dönün. Burada gelişenleri seyrettikten sonra Jan size olanlar hakkındaki fikrinizi soracak. Onu destekleyin, gruba geri katılacaktır.

Quest: Viconia'yi kurtar

Sevgili Drow'umuz (daha doğrusu sevgili müstakbel Drow'umuz) Viconia'nın başı biraz dertte. Drow'lara iyi gözle bakılmadığından dolayı halk onun bir cadı olduğuna inanıyor ve onu yakarak bu kötüluğe son vermek istiyorlar. Viconia'yi kurtarmak için altındaki odun yığınına iki kere tıklayın. Viconia serbest kalacak ama onu yakmak isteyenleri kızdıracaksınız. Size saldıran fanatikleri öldürün. Viconia grubunuza katılmak isteyecek kabul edin, reputation puanınız 2 düşecek ama oyundaki en iyi Cleric'e sahip olacaksınız. Viconia ile ilk yapmanız gereken şey Copper Coronet'e gidip Mauler's Arm silahını satın almak olmalı. Böylece Viconia'nın görünürdeki tek zayıf özelliği olan Strength'ini 18'e çıkarabileceğiniz ve bu şekilde istediğiniz kuvetteki zırhlara girebileceksiniz.

Quest: Cowled Wizards için Valygari bul (Mage Stronghold Quest)

Konsey binasının hemen dışında bulunan Madeen sizden içeri girip Tolgerias ile konuşmanızı isteyecek. İçeri girin ve onunla konuşun. Size questin ne olduğunu söylemeden kabul etmenizi istiyor. Valygari ismindeki biri iki Cowled Wizard'ın ölümünden sorumlu tutuluyor ve Tolgerias sizden onun bedenini istiyor.

Docks'a gidin ve Temple of

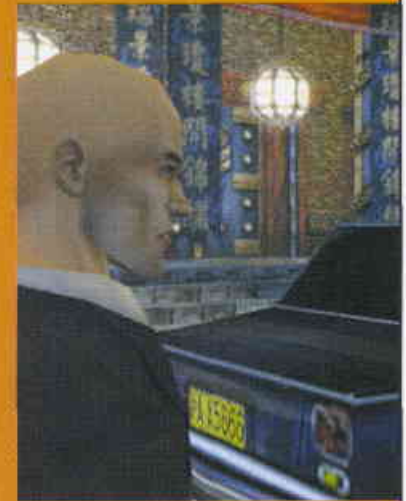


PC HİLEKAR

Hitman: Codename 47

Oyunu kurduğunuz yerdeki Hitman klasörünün içindeki Hitman.ini dosyasını açın. Dosyaya enableconsole = satırını ekleyin. Daha sonra oyunu başlattığınızda * tuşuna basarak konsolu açın ve şunları yazın

GOD	Ölumsuzluk
INVISIBLE 1	Görünmezlik
GIVEALL	Kitlen silahlar ve cephane
INXAMMO	Sonsuz cephane



American McGee's Alice

Oyunun options menüsünden "Console Mode" u aktif hale getirin sonra oyun içerisinde konsolu açın ve alttaki kodları yazın.

Kod	Sonuç
god	God Modu
weapons	Tüm silahlar
noclip	No Clipping Modu
health * Sevgi: * (sağeti yerine his sakam yazın (no=full)	
notarget	Görünmezlik
give all	Tüm silahlar ve cephane
map (Harita adı)	Haritaya geçme (Harita adı)

Haritalar

centipede - centipedez - facade - fortress - fortressz - farmhouse - garden - gardenz - gardeny - gardenz - grounds - groundsz - grillage - hedges - hedgesz - hedges - plate - platez - keep - pandemonium - potterz - potterz - potterz - plate - chess - school - schoolz - towers - towerz - towerz - utemple - witchz - wclinz - wforest



Oghma'nın solundaki eve girin. Buradaki hizmetçi ile konuştuğunuzda Valygar'ın arkadaşımıştınız gibi davranın, size Valygar'ın Umar Hills'teki evinde olduğunu söyleyecek. Umar Hills'e gidin. Haritanın sol üst köşesinde Valygar'ın evini bulacaksınız. Evnin dışındakilere Valygar'a zarar vermeye gelmediğinizi söyleyip eve girin ve Valygar ile konuşun. Cowled Wizards'ın neden Valygar'ı istediğini anlıyoruz. Planar Sphere'e girmek için Valygar'ın bedanı gerekiyor. Valygar'ın gruba katılmasını istemediğimize göre gerile sadece onu öldürmek seçeneği kalıyor. Onu öldürün ve bedenini alın. Slums'a dönün ve Planar Sphere'a girin. Burada yapacaklarınızı ilgili kısmın açıklamasında bulabilirsiniz.

Cowled Wizards'a rüşvet ver

Eğer Athkatla sınırları içerisinde dilediğiniz gibi büyü yapmak istiyorsanız kasey binasına girin ve Comel ile konuşun. 5000 altın karşılığında istediğiniz zaman büyü

yü yapma hakkına sahip oluyorsunuz.

Planar Sphere

Sphere (Mage Stronghold Quest) (140750 xp + her karakter için 45500 xp)

Slums'a gidin ve Sphere'in sağındaki binanın kapısından girin, böylece Sphere'in kapısının yanına çıkacaksınız. Eğer Valygar grubunuzdaysa veya Valygar'ın cesedini taşıyorsanız Sphere'e açabilirsiniz. Sphere'e girin, ufak bir koridordan sonra karşınıza çıkacak olan kapıyı açıp içeri girin.

Önünüzdeki üç kapıdan en soldaki açın. İçerideki Clay Golem'i öldürün. Burayı biraz araştırıp Golem Arm, Planar Key ve Coal alın. Önceki odaya geri dönüp en üst kapıdan girin. Bunu yaptığınızda Planar Sphere çalışacak ve Abyss'e gideceksiniz. Bu odaya karşılaştığınız üç Şövalye'nin şövalyesi sizi uyaracaklar. Üst kapıyı açın ve Sahağın dolu su odasına girin. Hepsini öldürüp şövalye odasına dönün ve sol kapıyı açıp ilerleyin.

Burada birçok Halfling ile savaşmanız gerekecek. Öldürdüğünüz Halfling'lerin birinin üzerinde Coal ve Gauntlets of Ogre Might (Crom Faeyr parçası) çıkacak. Yoldan sola doğru ilerlemeye devam edin. Burada Golem yaratmak için kullanılan bir makina bulunuyor. Yapmanız gereken makınaya Arm ve Head parçalarını takmak. Masayı araştırıp Golem Building Book ile üçüncü Cdahı alın. Kuzey kapısını açın ve Fırın odasına girin.

Bu odadaki Halfling'leri de öldürdükten sonra her bir fırına iki kere tıklayarak elinizdeki Coal'ları kullanın. Tümünü kullandıktan sonra beliren Fire Elemental'i öldürün. Sağ koridora doğru devam edin. Bu odadaki Golem'leri (Iron Golem, Clay Golem ve Stone Golem'ler var) öldürdükten sonra sol taraftaki kutuyu araştırıp içinden Golem Head'ı alın. Artık Golem yapma makinamıza geri dönebiliriz. Makinaya gidin ve üç kez tıklayarak her iki parçayı da takın. Golem'i takip edin, Golem'in saldırdığı Elder Orb Beholder'a siz de saldırarak exp kazanabilirsiniz. Sağdaki kapıyı açıp ilerleyin.

Bir sonraki odada şeytani büyücü Lavok bulunuyor. O yüzden gerekli hazırlıklarınızı yapın ve içeri girin. Lavok ölüme yaklaşınca değişiyor ve yaptıklarından pişmanlık duyuyor. Sizi evinde ölmek istediğini söylüyor, bu isteğini yerine getirmeye çalışacağız. Sphere'i tamir edip kendi boyutumuzda döndürmek için bir Demon kalbine ihtiyaç duyuyoruz. Sphere'e girdiğiniz odaya geri dönün ve dışarı çıkın. Boyut değiştirilip Abyss'e geldiğimizden şeytan kalbi bulmakta zorlanmayacaksınız. Bu bölgede başlıca üç Demon bulunuyor. Bunlardan yalnızca birini öldürüp kalbini almanız yeterli. Ama yine de bölgeyi tamamen temizleyip iyi miktarda xp kazanabilirsiniz. Kalbi aldıktan sonra Sphere'e geri dönün.

Golem yarattığımız odanın ilerisindeki Orb odasına gidin. Yerdeki dört rüne şu sırayla basmalısınız: Kuzey, Güney, Doğu, Batı. Açılan kapıdan ilerleyin ve merdivenlerden aşağı





inin

Buradaki ilk odada Tolgerias ile karşılaşacaksınız. Onu öldürdükten sonra önce Buz odasına girip içeriği temizleyin, sonra bu odaya geri dönün ve Ateş odasına girip etrafı temizleyin. Makine odasına girip makineye tıklayarak kalbi yerleştirin. Planar Sphere tekrar Athkatla'ya dönecek.

Lavok'un yanına dönün ve onu dışarıya çıkarmayı kabul edin. Otomatik olarak dışarı çıkacaksınız ve Lavok ölecek. Eğer ana karakteriniz Mage ise Sphere'i Stronghold olarak kazanacaksınız.

Temple District

Quest: Unseeing Eye tarikatı (Priest Stronghold Quest)

Temple District'e ilk geldiğinizde Sewers girişinin yakınlarında bir konuşmacının etrafında bir grup insan göreceksiniz. Bu konuşmacı insanlara yeni bir din hakkında bilgi veriyor. Konuşması bittikten sonra bir Priest yanınıza yaklaşıp onu tapınağına kadar takip etmenizi istiyor. Tapınağa gidince bu Priest sizden tarikatı incelemenizi isteyecek. Bu tarikatı Sewers'da bulacağınızdan açıklamasını o kısım altında yazdım.

Quest: Tapınak için Sir Sarles'in hizmetini kazan (45250 xp)

Temple of Helm'deki Guardian Telwyn sizden Sir Sarles'i ikna etmeniz için yardım isteyecek. Sir Sarles'i Government District'teki Jysstev Estate'te bulacaksınız. İçeri girin ve ilk olarak hizmetçiyi, sonra da Lord ve Lady ile konuşun. Mutfağa gidin ve Sarles ile

konuşun. Teklifinizi yalnızca saf Illithium bulursanız kabul edeceğini söyleyecek, bunu bulmanın tek yolu da Waukeen's Promenade'deki Jerlia ile konuşmak. Waukeen'e gidin ve haritada 'ore merchant' olarak gösterilen Jerlia'nın yanına gidin.

Jerlia'da yeterince Illithium bulunmuyormuş. Size iki seçenek sunacak: Ona para verip Illithium aldığı tüccarın ismini öğrenebilir ve doğrudan birinci elden temin etmeye çalışabilirsiniz, veya daha az para karşılığında sahne Illithium alabilirsiniz. Ama sizin ikinci seçeneği yapmayın, Sarles bu numarayı yutacak kadar aptal değil.

zi söyleyin. Bulmanız gereken kişi Bridge District'teki Derelict House'da bulunan Neb.

Derelict House'a girin. Onunla konuştuktan sonra eninde sonunda size saldıracak. Çağırdığı ruhlarla ilgilenmeyip Neb'e saldırın. Öldükten sonra üzerinden Neb's Head'i ve Illithium'u almayı unutmayın. Kafayı Government District'teki Inspector Bregg'e götürürseniz +1 reputation kazanıyorsunuz.

Jysstev Estate'e gidip Sarles's Illithium'u verin. Tapınağa geri dönüp ödülünüzü alın. Eğer ana karakteriniz Cleric ise ayrıca şunlardan birini de ödül olarak seçeceksiniz: Ring of Holiness (1-4 arası leveller için fazladan 1 buyu), Armor of Faith (AC 1, saving throw'lara +1), Staff Spear (1d8+3).

Quest: Tapınak için ikinci görev (16250 xp)

Sarles görevini bitirdiyse ve ana karakteriniz Cleric değilse bu görevi alabiliyorsunuz. Telwyn ile konuşun, sonra da Temple of Lathander'e giderek Dawnbringer Sain'den görev hakkında bilgi alın. Sain size kutsal bir artifact'in Temple of Talos için çalışan hırsızlar tarafından çalındığını söylüyor.

Slums'a gidin ve akşam olana



Slums'a gidin ve Copper Coronet'e girin. Barın yakınlarında Unger'i bulacaksınız. Onunla konuşun ve sizi Jerlia'nın gönderdiğini söyleyin. Unger'de de yeterince Illithium yok çünkü onun için çalışan biri onu soymuş. O zaman bu hırsız bulmamız gerekiyor. Unger'e yardım edeceğinizi

kadar bekleyin. Karanlık basınca Slums'ın kuzey çıkışının yakınlarında Travin'i bulun ve onunla konuşun. Ona işminin Travin olup olmadığını sorunca konuşmaya başlıyor. Sizden para isteyince onu tehdit edin. Artifact için Copper Coronet'in üstündeki kırmızı tuğlalı eve gitmeniz ge-

rektiğini söyleyecek.

Kilitli eve girin ve Borinall ile konuşun. Yüzük Borinall'de ama sizi Talos'un müridi olup olmadığını öğrenmek istiyor ve bunun için sizden bağıllık yemini etmenizi istiyor. Eğer yemin ederseniz tanrı tarafından saldırıya uğrayacaksınız (yalan söylemenin cezası), bu yüzden reddedin ve Borinall'e saldırın. Öldürdükten sonra üzerini arayıp Dawn Ring'i alın. Dawnmaster Sain'e dönün ve yüzüğü verin.

Quest: Order of Radiant Heart için Anarg'ı bul (10250 xp + her karakter için 17500 xp)

Bu quest'i eğer reputation'unuz 10'un altındaysa alamazsınız. Order of Radiant Heart'a girin ve Sir Ryan Trawl ile konuşun. Göreviniz düşmüş Paladin Anarg'ı bulup kurtulmak. Anarg'ın grubunu Bridge District'te bulacaksınız.

Bridge District'e gidin ve sağ üst taraftaki açıklığa doğru ilerleyin. Burada bir grup düşmüş paladin bulacaksınız. Bunlar bir grup hırsızla buluşmuşlar ama konuşmaları bir süre sonra kavgaya dönüşüyor. Kavga bittikten sonra paladin'lerin lideri yanınıza yaklaşacak ve size iş teklif edecektir. Sizden Order'in elinde bulunan Anarg's Cup'u almanızı istiyor. Onların güvenini kazanmak için bunu yapmamız gerekiyor. Temple District'e dönün ve Ryan Trawl ile konuşarak kupayı isteyin. Paladin'lere geri dönün ve lider olana kupayı verin. Sizi Anarg ile tanıştıracak. Anarg size mutlaka saldırıyor, onu ve diğer düşmüş paladin'leri öldürün. Anarg'ın üzerinden kupayı alın ve Ryan Trawl'a dönüp bu görevi de tamamlayın.

The Guarded Compound

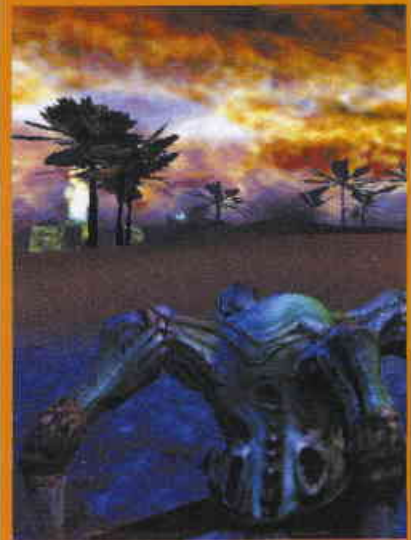
Temple District'teki Guarded Compound'a girdiğinizde bir büyücü ve hırsızla karşılaşacaksınız. Size burayı terk etmezseniz dersinizi vereceklerini söylüyorlar. Dersin ne olduğunu sorunca ortadan kaybolacaklar. Koridorun sonuna doğru ilerlediğinizde birçok summon edilmiş yaratık (ki bunların arasında Efreed, Nishruu, Vampiric Mist gibi yaratıklar var) saldırıyor. Hepsinin temizledikten sonra eğer kendinizi hazır

PC HİLEKAR

Sacrifice

Oynarken sırasıyla (Ctrl) - (Shift) - "-" tuşlarına basın. Çıkar ikonun yardımıyla aşağıdaki kodları girin. Başlıkları da hatırlanmayı unutmayın.

Code	Result
@bythepowerofskull	Full Heal
@ihavethepower	Full Mana
@yourbulletscanonlyharmme	Wizard yenilmez olur
@dontteartherpaper	Ruh ekler
@castrateotheearthens	Wizard Red Spirit toplayabilir.
@timesannyside	Daya times tarını siliniz
@aplethoraeol (monster adı), monster çağırı (monster adı)	
@allwantsforameasize (monster adı), monster çağırı (monster adı)	
@gimmeyinmeepimne (buyu adı)	Daya verir (buyu adı)



Airfix Dogfighter

Oyun sırasında aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
hybris	God Mode
hefastos	Tüm silahlar
athina	En ileri teknoloji donanımı
admital	Madalyaları alırsınız
antopilot	Antopilot
racerwagon	Araba kullanabilirsiniz
slomo	Slow Motion
hazewaco	Oyun hızlanır
hades	Görevi kaybedersiniz

Görev seçim ekranında bu kodu girebilirsiniz

Kod	Sonuç
prometheus	Tüm görevleri açar



hissediyorsanız merdivenlerden yukarı çıkın, çünkü oyundaki zorlu savaşlardan birine gireceksiniz.

Yukarıda size saldıranlar arasında isimli Minotaur ve Orog gibi düşmanlar var. Özellikle mage ve cleric'inizi savaştan uzak tutmaya çalışarak tüm fighter'larınızla teker teker düşmanlar üzerinde yoğunlaşın. Etraftaki tuzakları etkisiz hale getirdikten sonra oldukça mükemmel hazineler sizi bekliyor Burada oyundaki en güzel silahlardan biri olan Celestial Fury'yi bulacaksınız (ana karakterim Frost'un bir elinde Crom Feyr, diğer elinde de Celestial Fury vardı ve her saldırısında ortalama 50-70 arası zarar veriyordu).

The Sewers

Quest: Unseeing Eye
tarikatı (171 250 xp + her karakter için 45750 xp)

Tarikatın saklandığı yer Sewers haritasının sol üstünde bulunan Old Tunnels bölgesi. Oraya gidip Old Tunnels'e girin. Koridoru takip edin ve odaya girip Shadow'ları öldürün. Bir sonraki odaya girip oradaki Shadow'ları da temizleyin. Uzun bir koridordan sonra Gaz Odası'na ulaşacaksınız. Bu odanın ortasına geldiğinizde kapılar kapanacak ve içeri gaz dolmaya başlayacak. Hemen ortadaki vanaya tıklayın ve kapıları açın. Burada ayrıca birkaç Vampiric Mist ile savaşmanız gerekecek. Sonraki odaya geçin ve Gaal the Prophet ile konuşun. Unseeing Eye'e nasıl katılabileceğinizi sorun ve gözlerinizi feda etmek istemediğinizi söyle-

yin. Size farklı bir quest teklif edecek, yapmanız gereken eski tünellerin kapatılmış bölgelerinden bir eşya almak. Gaal bunu yapabilmemiz için gerekli olan anahtarı verecek.

Ana tünele geri dönün ve kapıya doğru gidin. Kapıyı açıp ilerleyin ve yerdeki tuzaklara dikkat edin. Biraz ilerleyince bir mezar odasına gelecek ve Sassar ile karşılaşacaksınız. Sassar eski bir Unseeing Eye müridi, ama tarikatın gerçek yüzünü görünce tarikatın ayrılmış Sızden Unseeing Eye Beholder'ı öldürmek için Rod'u bulmanızı isteyecek. Ayrıca şurada bulduğunuz mezar odası Docks kısmında bulacağınız Kangaxx Quest için gerekli olan parçalardan birini barındıran Shade Lich'in mezar odası. Eğer kendinize güveniyorsanız mezara tıklayın ve Shade Lich'i öldürün ve Kangaxx's Arms and Legs'i alın (Lich'lerle savaşmak her zaman çok zordur, sakın unutmayın).

Güney koridoruna gidin ve merdivenlerden aşağı inin. İlerleyin ve sağa gidin. Yuan-ti'lerin bulunduğu yere geleceksiniz. Merdivenlerdeki tuzağı etkisiz hale getirin ve binaya doğru çıkın. Binanın çatısına tıklayın ve sorulduğu sorulara cevap verin. Eğer sorunlardan birine yanlış cevap verirseniz bir yaratık yolluyor. Cevaplar şunlar: Life, Time, The Current One.

Köprüden geçin ve sayıca fazla olan düşmanlarla savaşmaya hazır olun. Bu düşmanların arasında Gauth'lar (minik beholder'lar) ve Shadow Fiend'ler bulunuyor. Kuzeye doğru ilerledikten sonra birçok hastalıklı insanla

karşılaşacağınız bir bölgeye geleceksiniz. Tapınağın önündeki adamla konuşun ve tapınağa girin. Burada bulunan Empathic Manifestation'ı normal yollarla öldüremeyeceksiniz, biraz vurduktan sonra ona "Cure Light Wounds" büyüsü yapınca ölecektir. Avatar belirince onunla konuşun ve planını uygulamayı kabul edin. Yapmanız gereken ondaki Rod parçasını alıp Beholder'ı yok etmek, sonra da iki Rod parçasını yok etmesi için Avatar'a getirmek. Rod parçasını alıp dışarıdaki insanlarla konuşun.

Sassar'a geri dönün ve Rod'un diğer parçasını almak için bulduğu fikri dinleyin. Tarikata gidin ve içerideki Tad ile konuşun. Sakın Gaal ile konuşmayın. Tad'a gizli cümleyi söyledikten sonra çukurdan aşağı inin.

Burası Beholder'ımızın ini. İçeride ile olarak çeşitli yaratıklarla savaşacaksınız. Koridoru takip edip merdivenlerden yukarı çıkın. Burada birkaç undead öldürdükten sonra onunuzdeki büyük binaya girin. Burada oldukça fazla sayıda undead ile karşılaşacaksınız. Burada undead'lerin birkaçını temizleyip hemen bir sonraki odadaki kemik yığınının Gauntlets of Dexterity'i alın ve buradan çıkıp sağdaki köprüye doğru ilerleyin. Köprüden geçin ve ana ine girin.

Eğer haritaya bakarsanız bu inin Beholder şeklinde olduğunu göreceksiniz. Buradaki en önemli yer en sağdaki göz uzantısı, burada Rift Device Part bulacaksınız. Bu parçayı aldığınızda tek kullanımlık bir wand haline gelecek. Bu wand'ı quick item yerine yerleştirin ve oyunu kaydedin. Buradan ayrıldığınız anda Unseeing Eye ile karşılaşacaksınız. Hemen Rift Device'i üzerinde kullanın ve korumaları kalkan Beholder'a saldırarak onu öldürün.

Hemen soldaki çıkışı kullanırsanız Avatar bölgesine inen merdivenlerin hemen yakınına çıkacaksınız. Tapınağa gidin. İnsanları tanrılarına inanmaya ikna edince Avatar görünecek. Hepsini kurtulacak ve ödülünüzü alacaksınız.

Tarikata geri dönün. Gaal

müritleri içeride tutmaya çalışıyor ve her şeyden sizi sorumlu tutuyor. Onu öldürdükten sonra etrafı yağmalayabilirsiniz.

Temple of Helm'e dönün ve bu questi tamamlayın. Eğer ana karakteriniz Priest ise Stronghold sahibi oldunuz, tebrikler.

Quest: Windspear Anahtarı

Windspear Hills'te bulacağınız Tazok'un anahtarı burada işe yarıyor. Sewers'ın en kuzey noktasında bu anahtarla açabileceğiniz bir gizli kapı bulunuyor. Koridordan ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkın. En soldaki kapıyı açtığınızda içinde birçok düşmanın (Mind Flayer, Umber Hulk) bulunduğu çember şeklinde bir odaya geleceksiniz. Burada yapabileceğiniz en iyi taktik içerideki düşmanlardan yalnızca 1 - 2 tanesini görünüp onları üzerinize çekmek ve teker teker öldürmek. Öldürdüğünüz her düşmandan sonra oyunu kaydedin. Mind Flayer'ların üzerinizde ani ölüm yapabilme ihtimalleri olduğundan özellikle bir Mind Flayer'la karşılaşacağınız zaman oyunu kaydetmeyi kesinlikle unutmayın. Kapıyı açın ve koridordan ilerleyerek sonraki kapıya ulaşın. İçeride 5 tane Mind Flayer ve bir Umber Hulk bulunuyor, yani yine zorlu bir savaş. Onlardan da kurtulduktan sonra kuzey kapısını açın ve koridordan ilerleyerek Alhoon isimdeki

Mind Flayer Lich liderliğindeki Flayer grubunu temizleyin. Ortadaki kazanı araştırdığınızda Crom Faeyr parçası olan Hammer of Thunderbolts +3 bulacaksınız.

Quest: Roger the Fence (9500 xp)

Güney tünellerinde Roger the Fence isimde garip biriyle karşılaşacaksınız. Onunla 3, 1, 1, 1 sırasıyla konuşunca sorununu öğreneceksiniz. Güneye doğru ilerlediğinizde Sea Troll ile karşılaşacaksınız, onu öldürün ve Roger'a geri dönün.

The Docks

Quest: Renfield'in bedenini Rylock'a götür (14550 xp)

Athkatla'da bir bölgeden diğerine giderken bir iki olayla karşılaşacaksınız. Bunların ikincisinde Renfield isimde hasta birinin bedenini aldıysanız onu bu haritanın güney batısındaki büyük binanın yanında bulunan Rylock'a verebilir ve bir sonraki questi açabilirsiniz.

Quest: Montaron'u Harpers'tan kurtar (34500 xp)

Rylock ile olan görevi bitirince sağa gidin ve geçen oyunda grubunuza katabildiğiniz Xzar ile konuşun. Sizden arkadaşı Montaron'u kurtarmanızı isteyecek. Geri dönün ve Rylock ile konuşun. Ona içeriye girmek istediğinizi,

çünkü her zaman bir Harper görmek istediğinizi söyleyin. Size henüz güvenmediğinden onun için bir quest yapmanız gerekiyor. Sizden Prebek isimdeki büyücüden kurtulmanızı isteyecek. Kuzeye gidip Prebek'in evine girin, içerdeki kurtulmanızı isteyecek. Kuzeye gidip Prebek'in evine girin, içerdeki kurtulmanızı isteyecek. Kuzeye gidip Prebek'in evine girin, içerdeki kurtulmanızı isteyecek.

Artık Harper üssüne girebilirsiniz. İçeride biraz dolaşın ve etraftakilerle konuşun. Kuzeydeki odadaki masada Harper Amulet bulacaksınız. Bu Amulet'i takarak üst kata çıkabilirsiniz. Eğer Amulet olmadan yukarı çıkarsanız pek de hoş karşılanmayacaksınız. Ama Amulet'imiz olduğundan buradaki Spectral Harpist'ler sorularımıza cevap veriyorlar. Onlara Montaron hakkında soru sorduğunuzda size bilmeceli cevaplar verecekler. Güney odasına giden kapıyı ve sonraki kapıyı açın. Masayı araştırıp notu bulun ve okuyun. Artık Montaron'un başına ne geldiğini biliyoruz. Kuzey kapısını açın ve büyük kuş kafesini bulun. Kafesin kapısını açın ve bir kişiyle kafeste en kuzeye kadar ilerleyin. Burada imlecin değiştiğini göreceksiniz, tıklayın ve kuş Montaron'u alın.

Xzar'a dönün ve ona kuşu verin. Xzar büyü yaparak kuşu insan formuna dönüldürüyor ama insan haline gelen aslında Xzar'ı öldürmek üzere görevlendirilmiş bir sukikastçı olan Lucette. Tebrikler, Harpers tarafından kullanıldınız :)

Eğer Jaheira grubunuzdaysa bir Harper olduğundan içeri çağ-

ırlacak ve eninde sonunda Harper'larla savaşmak zorunda kalacaksınız. Jaheira grubunuzda değilse yine de içeri girip biraz katliam yaratabilirsiniz. İçeride Ring of Wizardry gibi şirin eşyalar bulabilirsiniz.

Quest: Shadow Thief Renal Bloodscalp (Thieves Stronghold Quest) (159500 xp)

Shadow Thief guild'e yan kapıdan girin ve Renal ile konuşun. Size önerdiği questi kabul edin. Bu bölgedeki diğer Shadow Thief guild'ini çalıştıran Mae'Var'a güvenmiyor ve bunun için içeri sızıp orada olan bitenle ilgili kanıtlar bulmanızı istiyor.

Dışarı çıkın, önce güneye, sonra da doğuya giderek Mae'Var's Guild'e ulaşın. İçeri girin ve tezgahın arkasındaki Gorch ile konuşarak ona Renal'den aldığınız dokümanları gösterin. Artık arkasındaki kapıları açabilirsiniz. İlerleyerek merdivenlerden aşağı inin. Duvarda bulunan gizli kapıyı açın ve Mae'Var'a ulaşmaya kadar ilerleyin.

Mae'Var'ın size vereceği ile görev Talos priestess'i Weathermistress Ada'nın amulet'ini çalmanız. Temple District'e gidin ve Temple of Talos'a girin. Burada seçebileceğiniz iki yol bulunuyor. Eğer gece olan kadar beklerseniz Ada uyuduğu zaman yatağının yanındaki çekmeceyi açarak amulet'i alabilir, veya Ada uyanırken yankesicilik yaparak amulet'i araklayabilirsiniz. Mae'Var'a geri dönün ve çaldığınız amulet'i vererek görevi tamamlayın.

(Eğer ana karakteriniz Evil ise, Temple of Lathander'den Statuette çalma görevi alacaksınız. Gündüz giderseniz kasa korunuyor durumda olacağına, gece nöbetçiler uyurken içeri girin ve Statuette'yi çalın).

Bir sonraki görevi almak için binanın üst katında bulunan Edwin ile konuşmanız gerekiyor. Edwin ile konuşunca yeni görevimizin Rayic Gethras isimdeki büyücüyu öldürmek olduğunu öğreniyoruz. Rayic'in evi Harper üssünün hemen yukarısında bulunuyor. İçeri girin ve ilk kattaki Mephit'leri öldürün. Bir üst kata çıktığımızda Golem'lerle karşılaşacaksınız. Buranın da üst katında Rayic bulunuyor. Mage'lerle sava-



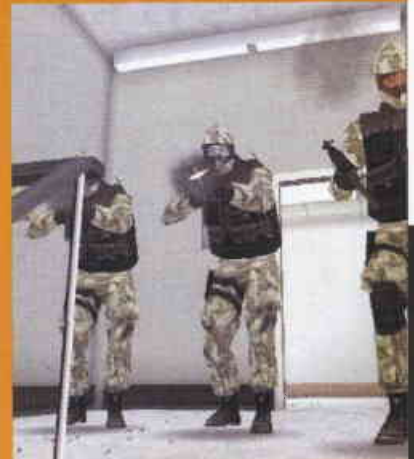
PC HİLEKAR

SWAT 3: Elite

Bu hile için internetten PCCONTROL.COM dosyasını indirilmelidir.

Sonra shift ve C tuşlarına basın.

Yıld	Sonuç
SWATLORD	Takım yenilmez olur
BIGGERPOCKETS	Sınırsız cephaneye
DOWELSHOT	Daha hızlı ateş
NO7	Daha çok kan akar
MUSHADES	Gere görevlerinde etrafı parlatır
JONHWOOD	Daha yavaş oynar
LANELET	Gerevi hassaslaştırır
WHOSYOURBOSS	Birimler emirlerinizi dinlerler
BUSTSTIFF	Boşunlar daha zor ölür
BARIES	Yatılı favori ostaklara cirit atar
IUSTIN	Düşmanlar asla kaçırmaz
CASUAL	Kaz kaybetlerinizi gösteririz
QUIT	Oyundan direkt olarak çıkarırsınız



HOGS OF WAR

Bölüm seçimi:

Takım ismi olarak MARDY PIGS yazın.

Gözü Ara Video:

Takım ismi olarak WATTA POBK yazın.

Bölüm Ara Videolar:

Takım ismi olarak PIVING PIGS yazın.

Donatıları Pütbe Allotamak

Takım ismi olarak MAUGHTY PIGS yazın.

SCREAMER 4X4

Cheat Kodları:

Ana menüye girin ve SHIT'e basın. Hileleri görebileceğiniz bir kutucuk çıkacak. Artık aşağıdaki hilelerden istediğinizi görebilirsiniz.

ALLTROPIES

ALLTRES

ALLRDITERS

ALLRIITERS

ALLENGONES

KARACAR

BUGFOOT

ALLCARD



şirken kullanmanız gereken stratejiyi geçen sayıda anlatmıştım. Bu yolla Rayic'i fazla zorlanmadan öldürebilirsiniz.

Edwin'e geri dönün ve yapmanız gereken son görevi öğrenin. Sea's Bounty Inn'de bulunan Marcus'tan bazı dokümanları alınmanız gerekiyor. Sea's Bounty Inn'e girin. Marcus'tan dokümanları almanın üç yolu var: dokümanları satın alabilirsiniz, çalabilirsiniz veya Marcus'u tehdit ederek dokümanları vermesini sağlayabilirsiniz. Dokümanları alıp Edwin'e götürdüğünüzde Mae'Var ile konuşmanız için sizi aşağı gönderiyor.

Şimdiki görevimizi yine Mae'Var'dan alacağız. Sea's Bounty Inn'de bulunan Embarr'i öldürüp kanıt olarak bıçağını getirmemiz gerekiyor. Mae'Var'ın Embarr'in öldüğüne inanması için bıçağı getirmemiz yeterli olduğunda Embarr ile konuşup ona durumu anlatabilir ve bıçağını isteyebilirsiniz. Bıçağı Mae'Var'a götürün ve Edwin ile konuşmaya yukarı çıkın.

Edwin sizin kim olduğunuzu biliyor ve sizi bunu söylemekle tehdit ediyor. Edwin'in gruba katılmasına izin verin (ve oyundaki en mükemmel büyücüyü de grubunuza katmış olun). Edwin'de bu binada olup bitenleri öğrenmeniz için gereken anahtar bulunuyor. Aşağı kata inin ve x 500, y 300 koordinatlarındaki kutuyu açarak içerisindeki kanıtı alın.

Shadov Thieves Guild'e gidin ve Renafe kanıtı verin. Şimdi yapmanız gereken tek bir şey kaldı: Mae'Var'ı temizlemek. Mae'Var's Guild'e girdiğinizde buradaki tüm hiszamlar düşmanınız olacak, dikkatli olun. Herkesi öldürün ve içe-

riyi yağmalayın. Son olarak Renafe dönün ve ödülünüze kavulun.

Quest: DemiLich Kangaxx'ı dirilt (55000 xp)

Sea's Bounty Inn'in sağındaki evin kapısındaki tuzağı etkisiz hale getirip içeri girin ve bodrum kata inin. Mezara çift tıkladığınızda Kangaxx sizden Athkatla'ya dağılmış parçalarını bulmanızı isteyecek. Kangaxx'ın kollarını ve bacaklarını Cult of Unseeing Eye quest'i için götüreceğiniz Temple District'teki Sewers bölgesindeki Shade Lich'in mezarında bulacaksınız. Göğüs kısmı ise Bridge bölgesindeki Elemental Lich'in mezarında bulunuyor (Bridge kısmında açılmayı bulabilirsiniz). Her iki parçayı da aldıktan sonra Kangaxx'ın evine gelin.

Uyarı: Bu quest'in bundan sonraki kısmını oyunun sonlarına gelmeden gerçekleştirmeye kalkmayın. Kangaxx tüm oyunda karşılaşılabileceğiniz en kuvvetli düşmandır. Kangaxx'ın ilk lich halini öldürdükten sonra bir Demilich'e dönüşüyor. Demilich'e +4 silahlar haricinde ona vurabilmeniz mümkün değil ve elinizde böyle bir silah olmasa bile ona vurabilmeniz için karakterinizin seviyesinin çok yüksek olması lazım. Ayrıca Kangaxx istediği zaman Imprisonment yapıp bir karakterinizi başka bir boyuta gönderiyor ve buna karşı saving throw şansınız da yok. Kangaxx üzerinde az sonra vereceğim strateji haricinde 'konuş-öldür' stratejisi kullanmanız da mümkün değil.

Kangaxx'ı öldürme stratejimiz için Underdark kısmını tamamlanmış olmanız ve Mind Flayers Inn'de bulunan dire charm tasmalarına sa-

hip olmanız gerekiyor. Bunlarla ilgili bilgileri gelecek sayıda Underdark kısmında bulacaksınız. Bu tasmalara sahipseniz Kangaxx ile kolayca savaşabilirsiniz. Tabii yine de ilk olarak Kangaxx'ın normal Lich halini öldürmeniz gerekiyor ki bu da hiç kolay olmayan bir savaş olacak sizin için. İlk olarak Kangaxx'ın beireceği yerde Monster Summoning ile yaratıklar yaratın. Cleric'iniz ile True Seeing büyüsü yapın ve mezara tıklayın. Kangaxx ortaya çıktığı anda eradan uzaklaşın. Böylece Lich Time Stop büyüsünü kullandığı zaman, bu arada yapacağı büyüleri summon ettiğiniz yaratıklar üzerinde kullanacak. Time Stop'un etkisi geçtiği anda Lich üzerinde Breach ve Pierce Magic büyülerini kullanın ve tüm savaşçılarınızla ona saldırın. Lich Miscast büyüsü yapsa bile True Seeing sayesinde gerçek halini görebileceksiniz ve hayal olana değil de gerçeğine saldırabileceksiniz. Eğer Lich bu arada koluma büyüleri tekrar yaparsa yine Breach ve Pierce Magic ile bunları ustesinden gelin. Kangaxx'ın Lich hali öldüğü anda oyunu durdurun, ana karakterinizin quick item kısmına dire charm tasmalarından birini yerleştirin ve Kangaxx demilich olduğu anda tasmayı üzerinde kullanın. Böylece Kangaxx'ın kontrolü tamamen elinize geçmiş olacak. Şimdi 'konuş-öldür' stratejisini kullanmanız mümkün. İyi savaşçılarla Kangaxx'a saldırın ve vurduğunuz anda oyunu durdurup Kangaxx ile konuşun. 'Kangaxx has nothing to say to you' mesajı çıkacak. Tekrar vurun, durdurun, konuşun. Elbette Kangaxx'ın +4 atındaki silahlardan etkilenmeme özeliği devam ediyor. Ben Kangaxx'la savaşırken elimde Crom Faeyr vardı, yine de hemen öldüremedim. Kangaxx ölünce 55000 xp kazanacaksınız ve oyundaki en iyi yüzük olan Ring of Gaxx'i (re-generation, zehir koruması, +2 AC) alacaksınız.

Evet bu ayık da yerimiz dolduğundan burada kesiyoruz. Umarım gelecek sayıda yazıyı bitirebiliriz.

THE LONGEST JOURNEY

Üçüncü bölümüyle Longest Journey'in tam çözümünü tamamlıyoruz.

En son Kaptan Nebevay'le bir anlaşma yapmıştık. Şimdi bu anlaşmanın şartlarını yerine getirmek için önce şehir haritasına gidip The Road North'u seçin. Bir sonraki ekranda ise Into Forest'a tıklayın, sonra da Forest'a Crow'la konuşun ve sağdan çıkın. Bir sonraki ekranda kayıp kardeşini arayan Ben-Bandu'yla karşılaşacaksınız. Konuşmanız bitince Crow'u çağırarak için flütü kullanın ve ondan Ben-Bandu'nun kardeşini aramasını isteyin. Biraz daha yürüyün, yıkılmış köprüye bakın.

Önceki ekrana dönün, yerde oturan yaşlı bir kadın göreceksiniz. Sizden eve gitmek için yardım isteyecek, bu bir tuzak ama çaresiz kabul etmek zorundasınız. Ayağa kalkması için yardım edin ve yolu göstermesini isteyin. Eve girdiğinizde yaşlı cadı dışarı çıkacak, bu arada siz de ortalığa göz atın ve kapının sağ tarafındaki kolona muhakkak dikkat edin. Ayrıca masanın altında duran tuhaf tahta parçasına da yakından bakın. Odanın sağ tarafında bir dolap var, yanında da bir süpürge. Süpürgeyle dolabı açın ve Ben-Bandu'nun kardeşini çıkarın. Masadaki küçük kafatasını pencereye fırlatın, cam kırılacak. Şimdi de Bandu-Uta'yı tutup pencereden fırlatmalısınız. Yaşlı cadı yani Gribbler geri dön-



düğünde üstünüze saldırarak. Olabildiğince çabuk masanın altındaki yerinden oynamış olan kalasa tıklayın. Çürük kolon düşecek ve Gribbler'ı ocağa kıştırarak. Dışarı çıkın, Ben-Bandu'yla konuşun ve Banda koyüne gidin. Burada Elder Mole'la konuşun, sonra tekrar Ben'le konuşacak ve uyumak için Spirit Dig'e gireceksiniz. İçeri girince yatağa tıklayın. Bu bölümün sonu...

There and back again

Spirit Dig'den çıkın, Ben-Bandu'yla konuşun, sonra da Elder Mole'la. Size Disk'in bir parçası olan Banda Stone'u verecek. Crow'u uyandırın ve bataklığa

yürüyün. Köprüyü geçip mor çiçeklerden toplayın. Tepeyi aşın Floating Castle'a ilerleyin. Şatonun girişindeki heykelle konuşmayı deneyin. Elinizdeki çiçeği heykel üzerinde kullanın, şimdilik bir işe yaramayacak ama olsun. Ekranın sağ alt kısmındaki Bush'a bakın ve oradaki meyveleri toplamaya çalışın. Flütü kullanarak Crow'u çağırın. Crow'u kullanarak kirazları toplayın. Meyveyi elinizdeki çiçekler üzerinde kullanın, yumuşatıcı bir krem elde ediniz. Kremi taşlaşmış adam üstünde kullanın ve onunla konuşun. Onun yardımıyla şatoya gireceksiniz. Sağ alt tarafta elini açmış, dilenci gibi duran heykelin eline

biraz bozuk para bırakın. Her iki elinde de alevler göreceksiniz. İkisine de tıklayın, sonra da söndürmek için üfleyin. Heykel eski haline dönecek, eline biraz daha para verin. Bir kez daha dönüşüm geçirecek ve bir elinde tuz, bir elinde biber olacak. Bunları alın.

Sol tarafta elinde bir kum saati olan bir heykel daha var. Saati çevirin, odanın ortasındaki merdivenler kullanılabilir hale gelecek, süre dolmadan oradan geçmelisiniz. Aynanın önündeki merdivenlerde duran kağıt sayfayı almaya kalkarsanız bir canavar tarafından durdurulacaksınız, o yüzden şimdilik bu konuda acele etmeyin. Aynanın sol tarafındaki kapıyı açın, merdivenleri çıkın, bir kum saati daha göreceksiniz. Saati çevirin ve yine süre dolmadan platformdan geçin. Kapıdan geçin, yolu izleyin. Bir başka heykel tarafından önü kapanmış bir kapıya geleceksiniz, elinizdeki biberliği heykelle kullanın, kapıdan geçin. Merdivenlerden çıkarken Roper Clacks karşınıza çıkacak. Sırayla söylemeniz gerekenler şöyle: önce ruzganı serbest bırakmasını isteyin, sonra da meydan okuyun. Size fireball atacak. Ona daha adaletli bir öneriniz olduğunu söyleyin. Hesap makinasını çıkarıp Clacks üzerinde kullanın. Bu onun sonu olacak...

Kuleye tırmanın. Soldaki mor



küreye bakın. Kitaplığın üstünde-ki rafta, erişemeyeceğiniz bir yerde bir esans var. Perdeye tıklayın, pencereyi açın ve yerde duran yeşil esans şişesini alın. Kitaplığın alt rafında duran beyaz esansı da alın. Masanın üstünde duran kafatasını hareket ettirin ve mavi esansı alın. Kafatasındaki "cauldron"a tıklayın. Yakından bakarsanız sarı bir şişe göreceksiniz. Rafta duran büyük kitaba yakından bakın. Sayfa sadece birinci büyüğü okuyabileceğiniz şekilde yırtılmış olacak. Nasıl yapacağınızı anlamak için tarife tıklayın. Kitabı bırakın ve Cauldron'la yakın temasa geçin. Görünmezlik büyüsu yapmak için sırasıyla beyaz, yeşil ve mavi esansları kullanın. Tekrar labirente dönün ve

az önce alamadığınız parşömeni almak için hazırladığınız iksiri için. Kuleye dönün ve büyük kitap üzerinde, az önce aldığınız sayfayı kullanın. Cauldron'a gidin ve sırasıyla sarı, beyaz ve maviyi kullanarak "tüy kadar hafif" iksirini hazırlayın. Sonra da yeşil, sarı ve maviyi kullanarak büyü yapma iksirini elde edin. İlk hazırladığınız iksirden için, odanın içinde uçmaya başlayacaksınız.

Artık en üst rafta duran kırmızı esansı alabilirsiniz. Şimdi de sırasıyla kırmızı, kırmızı ve mavi kullanarak big bang iksirini ve beyaz, kırmızı ve maviyi kullanarak rüzgar iksirini hazırlayın. Küreye gidin ve önce büyü hazırlama iksirini sonra da big bang'i kullanın. Crow'u çağırın, ona rüzgar iksirini verin. Şimdi Crow üzerinde el ikonunu kullanarak onu açık pencereden çıkarın. Buradaki işiniz bitti, Marcuria'ya dönebilirsiniz.

Kaptan Nebevay'a gidin, konuşma bitince rüzgar iksirini onun üstünde kullanın. Hana gidin, barda duran kadınla konuşmaya çalışın. Başlangıçta muhabbet etmek istemeyecek, bu durumda Map of Northlands'i ona verin. Ona Nebevay için dü-

mencilik yapabileceğini söyleyin. Tapınağa gidin ve Tobias'la konuşun. Size Talisman of Balance'i verecek. Tekrar kaptan gidin ve açık denizlerdeki maceranız başlasın.

The chaos storm

Güvertede duran elma fişisine bakın, bir elma alın. Alt kata inin, orada bir un çuvalı göreceksiniz. Yanında duran baltayı alın. Çuvalda bir delik var, delikte de bir kurtçuk. inventory'deki şekeri alın, ağızınıza atın. O artık yapışkan bir şeker. Şekeri çuvaldaki delik üzerinde kullanın. Kurtçuk tekrar ortaya çıktığında şekere yapışacak. Onu alın ve elma üzerinde kullanın. Bu elmayı kaptana verin. O gittikten sonra da

de konuşmayı deneyin. Dördüncü kez geçerken dokunmaya çalışın. Duvardaki çizimlere tıklayın. Duvara tıklayın. Tekrar tıklayın ve ağır ikonunu seçin. Bir daha duvara tıklayın, bu kez el ikonunu kullanın. Buradan Polyp'i alacaksınız. Onu April üzerinde kullanın. Bu kez raptiyeyi April üzerinde kullanarak kan alın. Bubble'dan çıkmak için dipteki çıkışı kullanın. Sağ taraftaki deniz kabuğundan inciyi alın. Soldaki yosunlara da bir göz atın ve şehre doğru yüzün. İçeri girince duvardaki yeşil tortu gibi şeyden alın. Tekrar Bubble'a dönün. Kanla ıslıdayan yeşil nesneyi birlikte kullanın, siyah inciyi bunun üzerinde kullandığınızda altına dönüşecek. Bu inciyi Ap-

Şimdi de içteki daireleri doğru yöne bakacak şekilde çevirmelisiniz. Fire Ring'i üst sola, Bird Ring'i üst sağa, Maerum Ring'i alt sağa çevirin. Bu iş bitince altarın ortası açılacak ve mağara aydınlanacak. Duvarlardaki çizimlere soldaki sembole bakın.

Gidip Mersperson'la konuşun. Şimdi zıpkını alıp batık gemiye gidebilirsiniz. Gemiye girmeye çalışın, Snapjaw izin vermeyecek. Zıpkınla ona saldırın. Ölüncü gidip bir dişini alın. Gemiye girin ve tılsımı alın. Tekrar mağaraya yüzün ve tılsımı sembole kullanın. Oluşan oyuğa bakın ve Maerum Stone'u alın. Şehre gidip dişi, taşı ve tılsımı Mersperson üzerinde kullanın. Bu durum sizi "barış elçisi" gibi bir şey yapacak, tadını çıkarın...

Reunification

Kumsaldaki ipi alın. Crow'u çağırın. Konuşma bittikten sonra el ikonuyla Crow'u tutup Jungle'a tıklayın. Artık karga bir kılavuzunuz var. Haritada Volcano'yu seçin. April'in arkasındaki bü-

yük ağaca bakın. To The Jungle çıkışını takip edin ve Large Tree'yi seçin. Wick, Woody ve Willow denen komik adamlarla konuşun. Jungle'a, oradan da sahile gidin ve soldaki patikayı izleyin. Bir heykelin solunda duran fidanda ipi kullanın ve oradaki delikten aşağı doğru inin. Aşağıdaki yuvalara bakın ve Climb Down'dan çıkın. Kayalığa bakın ve Stone Key'i almak için el ikonunu kullanarak denize bakın ve Maerum City'yi görün. Yukarı tırmanıp ipe tıklayın. Yukarıda ipi toplayın ve sahile dönün.

Sağdan The Arch'a gidin. Giant Crab'le konuşun. Küçük deniz kabuğunu kıpırdatmaya çalışın. Uçuruma gidin, ateşe ve suya bakın. Volcano'ya gidip canavarın yüzündeki Big Mouth'a ba-



dümenciniz Tun Luieç'le konuşun. Dümencinin yanında duran küreye bakın ve Tun'la pusula hakkında konuşun. Sonra da biraz dinlenmesini söyleyin ve dümene geçin. Tun gidince Talisman of Balance'i pusula üzerinde kullanın. Sonra da Tun'la konuşun. Videodan sonra kopruye gidin ve tılsımı geri alın. Nebevay'la yapacağınız tatsız konuşmadan sonra un çuvalının olduğu yere gidin. Kaptan tılsımı oradaki sandığın içine saklamıştı, baltayla sandığı kırın.

A deep blue mirror

Crow'dan en yakın adayı bulmasını isteyin. Suya bakın, bir kafanın akıntıyla sürüklendiğini göreceksiniz, ikinci kez geldiğinde ona tekrar bakın, üçüncü sefer-

ril'da deneyin, artık Mer dilini biliyorsunuz. Şehre yüzün ve duvardan kristali alın. Mersperson'la her şeyi konuşun ve kristali ona verin. Yosunlara gidin ve el ikonunu kullanarak yolunuzu açın. Burada ikinci kristali bulacaksınız. Diğer yosunları da temizleyin ve gizli mağaranın girişini bulun. Altar'ın solunda (3.) ve sağında (4.) duran kristalleri alın. Sonra da Altar'a bakın. Kristalleri doğru yerlere ve doğru yöne bakacak şekilde yerleştirmelisiniz. Bunun için, ilk kristali alt sağdaki slota yerleştirin ve üzerine tıklayın. Üzerinde beliren oka bir kez tıklayın. İkinci kristali üst sol slota koyun ve onu da bir kez çevirin. Üçüncü kristali üst sağa yerleştirip iki kez çevirin. Son kristali ise alt sol slota koyup iki kez çevirin.

kin ve içeri girin. Anahtar deliğinde Stone Key'i kullanın ve yukarıdaki şekli aklınızda tutun, daha iyisi bir kağıda not edin. Anahtarı çevirin ve sembolün değiştiğine dikkat edin. Anahtar deliğinin solundaki boşluğa bakın. Bunun bir teleskop olduğunu göreceksiniz. Tekrar tıklayın, April teleskopun nereyi gösterdiğini söyleyecek. Anahtarı ilk sembolü gördüğünüz haline gelene kadar çevirin ve hangi sembolde teleskopun hangi heykeli gösterdiğini not edin. Anahtarı alıp Ruins'e gidin. Statue Base'e yakından bakın, anahtarı deliğe sokun, Cliff sembolü anahtarın altına gelene dek sağa, Volcano sembolü anahtarın üstüne gelene dek sola çevirin. Anahtarı alıp Cliffe gidin. Ağaç sembolü anahtarın altına gelene kadar sağa, Ruins üste gelene kadar sola çevirin. Şimdi de Large Tree'ye gidin. Ağaç sembolü aşağıda belirene dek sağa, Cliff sembolü yukarıda belirene kadar da sola çevirin. Anahtarı alıp yakın plandan çıkın. Kulağa tıklayın ve ağız ikonuyla seslenin. Tekrar kulağa konuşun ve O'Aman'ı dost olduğunuza ikna edin. Size yerini söyleyecek.

Jungle'a gidip Quiet Giant's Glade'i seçin. Oraya varınca



O'Aman'a konuşma sırasında Orlowol'u sorun ve sahildeki yaralıdan bahsedin. O'Aman'ın peşinden uçuruma çıkın ve onunla konuşun. Size yemi olmadığı için balık avlayamadığını söyleyecek, ona inventory'deki şeker kağıdını verin. Büyük ağaca gidip tepeye tırmanın. Wooden Crossbow'a bakıp aşağı inin ve çocuk-adamlarla konuşun. Yaptıkları bu aletle aya gitmeyi planladıklarını anlatacaklar. Konuşma bitince arkalarından ağaca tırmanın. Stickman Wick'le konuşun. Tekrar Cliffe dönün, balık kıkıkları toplayın. O'Aman'la konuşup tekrar ağaca gidin. Wick'e oltayı verin. Alet tamamlandıktan sonra yine Wick'le konuşun. Kemikleri ip üzerinde kullanın, bu ipi de yay üzerinde Kolu çekin.

Uçurumun diğer tarafındaki

Alatien'le konuşun. Size yardımı kabul etmeyecek. Uçurumun iki yakası arasındaki hava akımına doğru rüzgar iksirini kullanın. Tuy kadar hafif olmanızı sağlayacak iksiri için ve diğer tarafa geçin. Alatien'le konuştuğuktan sonra Tunnel Enterance'dan geçin. Basamakları çıkıp kaleye doğru ilerleyin. Bahçedeki çocukla konuşun, sağa doğru gidip genç kadınla konuşun ve sonra da kaleye girmeye çalışın. Bekçi sizden dört hikayeye ilgili dört doğru cevap isteyecek. Hazırlanmak için zaman isteyin. Yarğın başındaki bekçiye gidin, genç kadının ondan hoşlandığını söyleyin ve "Four Tales"den birini anlatmasını isteyin. Tüneli geçip yaşlı adamdan da hikaye anlatmasını isteyin. Kalenin bahçesindeki çocuğa ve genç kadına da aynı şe-

yi sorun. Kale bekçisine gidip soruları cevaplayın: Tale of the winds'in cevabı; Mount Bak'ta'ana, the tower of light. Tale of stars'in cevabı; The spirits of five tellers. Tale of the sea'nin cevabı; The octa'wo. Tale of homecoming cevabı; A broken pot to teach him that absence may break a heart or two. İçeri girip Alatien Teller'la konuşun. İnsanlar yeniden bir araya gelecek, April Alatien

Stone'u alacak ve uyuyan tannya götürülecek. Kum üzerinde el ikonu kullanın ve küçük deliği bulun. Buraya doğru konuşun ve kayanın tepesindeki büyük delikten girin. Dairesel çıkıntıya dokununuz. Ejderhayla konuşun, size mavi mücevheri verecek ve Dark People'a gideceksiniz. Cloaked Figure'le konuşun ve star map ile Dark People's Stone'u alın.

Shadows

Iskeleden şehre doğru yürüyün, bir Shift açılacak ve kendinizi katedralde bulacaksınız. Peder Raul'le konuşun. Sonra da pansiyona gidin. Burada Gordon Hal-loway'le karşılaşacaksınız, onunla konuşun, ne söylerseniz söyleyin Emma'yı vuracak. April'in odasına girerken Zack'le karşılaşacaksınız.



niz, o da vurulacak. Odaya girip pencereden bakın ve nehre atlayın. Görünmezlik iksirini için ve pansiyonun kapısındaki bekçiye görünmeden kaçın. Kafeye doğru gidin, animasyonun ardından yaşlı kadınla konuşun.

Rebirth

Şehir haritasından City Green'i seçin. Abnaxas'a gidin. Size ihtiyacınız olan son taşı, Venar Stone'u verecek. Westhose'un evine gidin ve konuşun. Stone Dragon'a gidin ve taşları şu şekilde yerdeki boşluklara yerleştirin. Dark People's Stone alttaki boşluğa, Alatiem Stone üstteki boşluğa, Venar Stone soldakine ve Banda Stone da sağdakine. Bir şeyin ters gittiğini anlayacaksınız. Crow'u çağırın. Onu ejderhanın burnundaki pislik üzerinde kullanın. Merdivenlerden inin ve havuzun yanındaki vanayı çevirtmeye çalışın, ama sıkıştığını göreceksiniz. Üst kata çıkıp Yerin'le konuşun, bütün soruları sorun. Sonunda vananın kilidini açacak. Tekrar vanaya gidip çevirin. Boş havuzdan Stone Disc'i alın. Şehre donup videoyu izleyin.

Kin

Fırça ve paleti tual üzerinde kullanın. Araya video girecek ve kendinizi katedralde bulacaksınız. Buradan çıkıp Flipper'a gidin, artık sahte kimliğiniz hazırdir herhalde. Flipper'la konuşup ona Star Map'i verin. Metro Circle'a gidin ve asansörlerin olduğu sol tarafa ilerleyin. Asansöre binip yukarı çıkın. Açıklığa geldiğinizde çöp kutusundan pizze kutusunu alın, gliysi satan mağazaya bakın ve üstünüze düzgün bir şeyler almak için buraya gidin. Shuttle çıkışını bulun ve burdan çıkın. Polisle konuşun ve MTI binasının yerni öğrenin. To the street çıkışını kullanın, resepsiyonistle konuşun. Ona McAllen'a pizza getirdiğinizi söyleyin. McAllen'in ofisine girince masa üzerinde el ikonunu kullanın. Konuşma ve animasyonlardan sonra bir canavarın saldısına maruz kalacaksınız, bilgisayara bakın ve el ikonunu kullanın. Kapıdan çıkıp sola ilerleyin. Ekranın alt kısmına koşun

ve yaratığın ölümünü izleyin. Cortez'le konuşun. Laboratuara dönün ve stone disk'i bilgisayarda kullanın. Flipper'a gidin. Burada sizi korkunç bir sürpriz bekliyor. Flipper'dan geriye kalan haritada gitmeniz gereken yerin Morningstar Spaceport yakınında bir yerde olduğunuzu göreceksiniz. Tekrar metroyu kullanarak Metro Circle'a ve sonra da asansörlere gidin. Tubes çıkışını kullanıp sekreterle konuşun. Kolonist olmak istediğinizi söyleyin.

Dreamland

Kadınlar tuvaleti kilitle, erkeklerinkini deneyin. Duvardaki Dispenser üzerinde Cashcard'ı kullanın, Instant Heat alacaksınız. Soldaki çöp kutusunu sürükleyin ve izgara üzerinde bozukluk kullanın. Izgarayı sökün ve geçide girin. Sol alt köşedeki ekrana bakın, Service Duct Exit # 1'e tıklayın. Güvenlik kamerasına bakın ve kabloyu çekin. Görevlinin size doğru geldiğini görünce tekrar geçide girip saklanın. Sonra da 2 numaralı Service Duct Exit'e tıklayın. Kanalin içinden çıkın ve görevlinin fincanına instant heat atın. Tekrar geçide girip ekrana gidin, yine 2 numarayı seçin.



Görevlinin kahveyi içişini seyredip oraya girin. Odadaki ceketten MagKey'i alın. Güvenlik haritasına bakın, Cell Block Guard'ı seçin ve mola verdirin. Bilgisayara bakın ve 5 numarayı seçin. Güvenlik bürosundan çıkın, sağa dönün, ilerleyin. 5. kilidi açın, MagKey'le hücreyi açın ve Adrian'i serbest bırakın. Güvenlik odasına gidip Rest Area ve Airlock görevlerine mola verdirin. Cell Block'a gidip sağdan çıkın, Airlock'a gidin, Adrian'la konuşun. Paneldeki kırmızı düğmeye basın. Burdan çıkıp rest area ve cargo bay görevlisine izin verin. Cargo bay'e gidin ve bilgisayarı kullanın. Odanın sol arkasında L10-9 numaralı kutu serisini bulacaksınız. Buradan bir Oxygen Brick alın. Yine güvenlik odası, yine rest area ve airlock görevlerine izin, Airlock'a gidin, Oxygen Brick'i Pod'da kullanın. Adrian'la konuşun. Önce onu sonra da kendiniz uzaya fırlatın.

The longest Journey

Parçalanmış poda bakın ve çöle ilerleyin, Adrian'in podunu bulduktan sonra kuleye doğru ilerleyin. Bind Magic'i tılsım üzerinde, onu da Vortex'de kullanın. Far Side of the Chasm'a tıklayın ve ilerleyin, sonra da The Tower'ı seçin. Altın yuzuğu April'in babasında kullanın ve kuleye gidin. Kanyona vardığınızda Crow'u çağırın. Konuştuktan sonra onu Cone Structure'da, geri döndüğünde ise kanyonda kullanın. Biraz su getirmesi için Crow'u bu kez de Well of Making'de, sonra tekrar kanyonda kullanın. Köprüyü geçin. Well of Making'de el ikonunu kullanın, sonra da stone disk'i. Oluşan el simgesi üzerinde el ikonunu kullanın. Uzun bir video girecek, bu bittiğinde tılsımı Gordon üzerinde kullanın. Bu maceranın sonu...



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Hepinizin beklediği Monkey Island'dın tam çözümü sıcak sıcak emrinize amade.

Simdi bu yazıya 'şu an ne kadar mutlu olduğumu tahmin edemezsiniz' diye başlasam aklınıza ne gelirdi acaba? Ya yazının başlığına bakıp 'sonunda Monkey Island'a kavuştuğu için bu kadar mutlu' diyebilir veya diğer yazılarımı da takip ediyorsanız (ki ettiğinizi biliyorum :) mutluluğumu Baldur's Gate 2'ye bağlayabilirsiniz. E tabii bir bilgisayar oyunu dergisindeki bir strateji yazısının girişi, mutlaka oyunlarla ilgili bir şeyler çağrıştırır insana. Peki sürekli oyunlar hakkında konuşmak zorunda mıyız ki? Nasıl siz bana içinde herhangi bir oyunla ilgili tek kelime olmayan, sadece hal hatır sormak için e-mailer gönderiyorsanız, ben de aynı şekilde bu mutluluğumu hepimizle paylaşabilirim diye düşündüm. Evet sevgili Level okurları, bu mutluluğumun sebebi herhangi bir oyunla ilgili değil. Mutluluğumun sebebi mükemmel bir kız. Sanırım onu hatırlayacaksınız, size Icewind Dale yazısında İrem'den bahsetmiştim. İşte bu mükemmel kıza izninizle buradan teşekkür etmek istiyorum. İremciğim, seni çok seviyorum. Yeni yılın kutlu



olsun.

Haydi artık Escape from Monkey Island'ın çözümüne geçelim. Hemen size açıklama hakkında küçük bir açıklama yapayım (nasıl cümle?): Açıklamada çoğu yerde direk çözüm cümlesinden

önce size ipucu soruları ve cümleleri vereceğim. Böylece yapmanız gereken bir sonraki adımı daha iyi tahmin edebileceksiniz. Not: Elinizdeki bir eşyayı, yine elinizdeki başka bir eşya ile birleştirme isterseniz önce I tuşuna basarak inventory ekranına gelmeli,

istediğiniz eşyayı U tuşuna basarak öne çıkarmalı, sonra da diğer eşyalarla kullanmalısınız. Bunu keşfetmek biraz zamanımı aldı ama olsun, siz de aynı şeyi yaşamayın diye söyledim :)

Act 1

MELEE ISLAND

Gemi

İçinde köz bulunan mangala tekme atın, yere düşen kömürlerden birisini ayağınızla alıp dolu olan topa doğru fırlatın. İlk cümle olduğundan ufak bir açıklama yapayım: Mangala tekme atmak için mangala doğru dönüp U tuşuna basmanız gerekiyor. Kömürü ayağınıza aldığınızda dolu olan topu görene kadar direğin etrafında dönün ve aşağıda seçeneği çıkınca kömürü fırlatın.

Mansiyona taş atan elemanı durduralım

Melee Island'da yapmamız gereken ilk iş hükümet binasını yıkmaktan kurtulmak. Mancınığı kullanan tiple konuştuğumuzda abur cuburdan hoşlandığını öğreniyoruz. Şehre inin ve şehrin





uç kısmında bulunan Scumm Bar'a girin. Barmen'den abur cubur istediğimizde sonuncunun sarhoş adama gittiğini öğreniyoruz. Sarhoş adamın masasından da abur cuburu hop diye alıyoruz ne yazık ki. Belki de balonla ilgili yapmamız gereken bir şeyler vardır. Giriş kısmında bulunan dart oyuncularıyla konuşup yeteneklerini sergilemelerini isteyin. Buradaki espriler çok güzel, o yüzden dart oyuncusuna mümkün olan tüm seçenekleri seçip her yeri vurdurun. Asıl amacımız balonu patlatmak. Balon patlayınca sarhoş sızacak ve abur cuburları alabileceğiz.

Melee Island haritasına çıkın ve limana gidin. Yerdeki plastik tübü alın ve mansiyona geri dönün.

Manciniğin yanına gidin ve elemana abur cubur verin. Ekrandan çıkınca manciniğin ayarlarıyla oynayın. Geri geldiğinde manciniği ayarlamak için kaktüse doğru atış yapıyor. Belki bir şekilde attığı taşın ona geri dönmesini sağlayabiliriz. Kaktüse gidin ve plastik tübü kaktüs üzerinde kulanın. Elemana tekrar abur cubur verin, tekrar kontrolleri bozun ve manciniğin yerle bir olmasını seyredin.

Bir gemi ve tayfa bulmamanız gerekiyor

Limana giderek liman yönetici-

siyle konuşun. Bir gemi almak için yetki sahibi olmamız gerekiyor. Karımızın vali olduğunu unuttular galiba.

Şehre giderek Otis ve Carla ile konuşun. Onlara hükümet işi bulmamızla ilgilendiler galiba. E karımız vali olunca onlara iş bulmak da zor olmasa gerek. Mansiyona gidin ve masadaki kontratı alın. Mansiyonda iki tane kontrat var, ikisine de bakın. İşimize yarayacak olan 'cushy government job' olan. Kontratları Elaine'e verip imzalatın. Elaine ile gemi hakkında konuşunca size yetki sembolü verecek.

Scumm Bar'a girip I Cheeze ile konuşun. Onu tayfanıza katmak için küfürlü bilek güreşinde galip gelmeniz gerekiyor. Doğru karşılıkları vererek burayı kolayca geçebilirsiniz.

Otis ve Carla'ya gidin ve onlara imzalı kontratı verin. Böylece tayfamızı toparlamış olduk. Artık limana giderek yetki sembolümüzü liman yöneticisine gösterebilir ve engin denizlere açılabiliriz.

LUCRE ISLAND

Buraya mirasımızı almaya geldik, unutmayın

Kanun binasına girin ve aile avukatlarıyla konuşun. Bize kalan mirası anlatan bir mektup verecekler, mirasımız bankadaymış.

Bankaya girin ve müdürle ko-

nuşarak sahibi olduğunu kasa kutusunu göstermesini isteyin. Tam mirasımıza kavuştuk diye sevinirken başımıza bir soygun olayı geliyor. Bizim kılığımıza girip bankayı soyanın kim olduğunu elbette bulacağız ama önce kilitli kaldığımız kasadan çıkmamız gerekiyor.

Kılıcı alın ve kapının alt menteşesinde kullanın. Kırk kılıcı çatlak üzerinde kullanarak onu genişletin. Yerdeki mendili ve kasanın içindeki grog ile müzik kutusunu alın. Uç süngeri de toplayın.

Çatlağı genişleterek kapıyı açmanın bir yolu olmalı. Belki de süngerlerin emiciliğinden faydalanabiliriz. Tüm süngerleri sıraya çatlağın üzerinde kullanın.

Grog'u süngerlere döktüğümüzde kapı açılacak ve serbest kalacağız. Tabii ki yalnızca birkaç saniyelikliğine. Ne yazık ki şu anda tüm deliller aleyhimize ama kimse Guybrush Threepwood'a kazık atıp da kaçamaz, değil mi? Hapisteki tavuk yağını alın ve dışarı çıkın.

İlk olarak Pegnose Pete'in evini bulalım

Parfümcüye gidin ve yerdeki boş parfüm şişelerinden birini alın. Parfümcüyle konuşup masanın üzerinden Eau du Le Chuck alın. Palace of Prosthesis'e gidin ve Dave ile konuşun. Dave kör olduğundan koku alma duyusu-

nun çok güçlü olduğunu söylüyor. Belki de hırsızın düşürdüğü mendil işimize yarayabilir. Dave'e mendilli koklatınca burnu tıkalı olduğundan bu kokunun daha güçlü haline ihtiyacı olduğunu söylüyor. O zaman bu kokulardan oluşan bir parfüm yapsak nasıl olur ki? Peki ihtiyacımız olan kokuları nasıl öğreneceğiz. Mendili her kokladığınızda aldığınız kokuya dikkat edin. Gerekli malzemeler şunlar: House of Sticks'ten tahta talaşı, Bait Shop'tan balık, çeşmeden su, Lucre Island haritasından ulaşacağınız mansiyonun bahçesinden çiçek, yine haritadan gideceğiniz bataklıktan bataklık suyu. Hazır Bait Shop'a gitmişken kapının önündeki ördeği de alverin. Tüm bu malzemeleri boş şişeye doldurun. Artık kuvvetli parfümümüzü Dave üzerinde kullanabiliriz. Dave kokuyu tanıyacak ve size bu kokunun sahibinin adını söyleyecek. Bu isim rasgele yaratılıyor. Bana çıkan Vincent A. Jones idi. Şimdi yapmamız gereken bu kişinin dosyasını bulmak.

Yandaki dosya bulma aygıtına bakınca üç tane teker ve her tekerin üstünde beş tane resim olduğunu göreceksiniz. Hepsini tek tek denesek oldukça uzun sürecek herhalde. Üçünü de tavşan yapıp düğmeye basın. Gelen isme dikkat edin. Üçünü de ağaç yapın ve gelen isme dikkat edin. Bir şeyler fark ettiniz mi? Evet her bir resim dört harfe karşılık geliyor. Tavşan A - D, ağaç E - H, balkabağı I - M, maymun N - T ve muz U - Z. Yani Vincent A. Jones için gereken sıra muz, tavşan, balkabağı. Doğru ayarlayıp düğmeye basınca aradığınız dosya gelecek ve bataklık haritasına kavuşabileceksiniz.

Takma eli almayı deneyin. Dave eli aldığını duyuyor, o zaman sesi bastırarak bir şeyler lazım. Müzik kutusunu kullanın ve eli çalın.

Şehrin ortasında bulunan satranç oyuncularıyla konuşmaya başlayın. Kavgaya başlayın. Kavgaya kadar ikisiyle de konuşun, sonra da saatlerini alın.

Bataklığa gidin. Haritaya dikkat ettiyse saatler ve gitmeniz gereken yerler olduğunu göreceksiniz. Saati sal üzerinde kullanın. Aşağıda gördüğünüz saatin belirttiği yöne doğru gidin. Bir iki

ekran sonra gelecekteki halinizle karşılaşacaksınız. Sizinle söylediklerine, verdiklerinin sırasına ve tuttuğunuz rakama dikkat edin. Yönleri takip edin tekrar bu ekrana geldiğinizde az önce gelecekteki halinizin yaptıklarını bire bir yapmazsanız zaman paradoksu oluşacak ve bataklığın başına döneceksiniz.

Pegnose'un burnunu bir ördeğin kopardığını biliyor muydunuz? Paspasın üzerinde tavuk yağını kullandıktan sonra ördeği camdan içeri atın. Artık gerçek suçlu elimizde ama hala masum olduğumuz kanıtlayamadık.

Biz masumuz

Bankaya gidin ve kanalizasyon kapağı üzerinde kırk kılıcı kullanın. Kapağa bakın ve altındaki isimlere dikkat edin. Palace of Prosthesis'e gidin ve Dave'den size bedava bir şeyler vermesini isteyin. Kapağın altındaki isimleri söylediğinizde Dave size yapma deri veriyor. Diğer isimleri seçerek başka başka yapma organlar alabilirsiniz ama bunlar birleştirip komik bir adam yaratmaktan başka işe yaramıyorlar.

Bankaya ön kapıdan giremediğimize göre biz de pencereden gireriz. Ama oraya zıplayabilmeniz için bir şeyler gerekli. Yapma deriyi delikte kullanarak trampren yaratın ve pencereden içeri girin.

Merdivenden inin ve zinciri çekerek bankanın ışıklarını yakın. Duvardaki gölgeyi gördünüz mü? Bir bakın bakalım gölgeye, ne bulacaksınız. Sanırım lambanın üzerinde işimize yarayacak bir ipucu bulduk. Bankadan çıkmadan önce scupperware'i almayı unutmayın.

Bait Shop'a gidin ve bedava yemlerden alarak scupperware'in içine koyun. Tahtakurusu sirkini önce seyredin, sonra da aldığımız takma tahta eli sirk üzerinde kullanarak tahtakurularını toplayın. Lucre Island haritasına çıkıp Ozzie'nin mansiyonuna gidin.

Eğer Stick Shop'un sahibinden Ozzie hakkında bilgi aldıysanız Ozzie'nin her sınırlendiğinde bastonunu kirdiğini öğrenmiş olmalısınız. Onu sınırlendirmek için en çok değer verdiği şeylere zarar vermemiz gerek sanırım. Evi neden doldurulmuş hayvan dolu sanıyorsunuz? Hayvanlardan birinin üzerinde parfüm kullanın ve olanları seyredin. House of Sticks'e gidin ve Ozzie'nin bastonuna tahtakurularını yerleştirin. Artık Ozzie nereye giderse, biz de peşinden gidebileceğiz.

Mansiyona gidip Ozzie'yle konuşun ve çalışanların yerini bildiğinizi söyleyin. Size inanmayacak ama yine de emin olmak için kontrol etmeye çıkacak. Siz de onun ardından çıkın ve yerde bi-

raktığı izleri takip ederek ganimetin yerini öğrenin.

Tümseğin arkasında, ağaçların yakınında gizli bir giriş bulacaksınız. Aşağı inin ve düğmeye basın. Cam kırılmaz olduğuna göre ganimete ulaşmanın başka bir yolu olmalı. Sakin bu yol suda olmasın? Dışarı çıkın ve suya atlayın. Neon balıklarını çekmek için onlara yem vermelisiniz. İçinde yem olan scupperware'i balıklar üzerinde kullanın ve ışığı kullanarak gizli mağaraya girin. Ganimeti ve vidayı alın, hapise geri dönün ve Lucre Island'dan masumiyetinizi kanıtlamış bir şekilde ayrılın.

Act 2

MELEE ISLAND

Ultimate Insult da neyin nesisi?

Voodoo hatunuyla konuşmaya gidin. El şeklindeki koltuğun parmağını çektiğinizde voodoo ortaya çıkıyor. Onunla Ultimate Insult hakkında konuşun ve almış olduğunuz mirası gösterin. Size üç tane eşya veriyor ama mavi olan dördüncüsünü bulamadığını söylüyor. Dördüncü miras parçasını bizim bulmamız gerek.

Meathook'a gidin ve onunla yaptığı işler hakkında konuşun. Zamanında büyükbabanız için bir harita yapmış ama daha sonra bu harita ortadan kaybolmuş. Dikkat ettiyseniz Meathook re-

simlerini mum kullanarak yapıyor. Evden çıkmadan önce fırça almayı unutmayın.

Limana gidin ve bozuk para kısmındaki madeni parayı alarak makinede kullanın. Para içerde sıkışınca makineye tekme tokat girişin, sallayın, bağırın, en sonunda istemediğiniz kadar grog sahibi olacaksınız. Bir tanesini alın.

Scumm Bar'a gidince kötü bir sürprizle karşılaşyoruz. Yılların Scumm Bar'ı rezil olmuş, Lua Bar isminde abuk subuk bir yere çevrilmiş. Kayıklarla servis yapılan yerdeki tabloya bakınca bunun Meathook'un tablosu olduğunu görüyoruz. Sakin aradığımız dördüncü miras parçası bu olmasın? Meathook'un tablolarının münden yapıldığını hatırlıyorsunuz değil mi? Taburelerden birine oturun ve garsondan pişmiş bir şeyler isteyin. Yanan kayık içinde yemeğimiz geliyor. Belki bununla mumu entebiliriz. Öyle bir zamanda fırçayı raylar üzerinde kullanmalıyız ki, yanan kayık tablonun altındayken sistem durmasın. Bunu yapınca aşçı mutfaktan çıkıp tamire gelecek.

Hemen mutfaka girin ve buhar makinesine grog dökün. Böylece sistemin çalışmasını engelledik ve artık eriyen tablo kimserin işine yaramayacağından haritaya sahip olmuş olduk.

Bu mirasları bir yerlerde kullanıp gideceğimiz adayı öğrenmemiz gerekiyor. Limana gidin ve geminizdeki heykel üzerinde kuleleri kullanın. Sonra sırayla kol-yeyi ve kalemi takın. Son olarak da haritayı verip gideceğiniz adayı bulun.

JAMBALAYA ISLAND

Ultimate Insult parçalarını toplayalım.

Etraftaki turistlerle konuşarak Ultimate Insult parçaları hakkında bilgi alın. Gerekenler bir adet altın adam, bir adet gümüş maymun ve bir adet bronz şapka.

StarBuccanneer's dükkanına gidin ve camdaki bardağa bakın. İçeri girip bardağı alın ve tezgahlara bardağı verip kahve sahibi olun. Turist kadının çantasından bardağı çalın. Tezgahdaki çöreklerden birini alıp ağzınıza atın. Bu iğrenç şeyden arta kalkanlar birazdan işimize yaraya-



cak.

Stan'ın evine gidin. Pencerenin önündeki yapıştırıcıyı ve beleş broşürlerden birini alın. Stan'ın uzun konuşmasını dinlemek için ayık kalmazmanız gerekiyor. Biraz kahveye ne dersiniz? Kahveyi için ve Stan'ı dinleyin. Planet Threepwood kuponu kazanacaksınız.

Bara gidin ve rodeo makinesi üzerinde yapıştırıcıyı kullanın. Barmenle konuşarak grog alın ve rodeoya katılın. Makineye yapıştığınız için bir kupon daha kazanacaksınız.

Planet Threepwood'a gidin ve menüye bakın. Garson kızla konuşarak herhangi bir şey ısmarlayın. Acaba üzerinde maymun kafası olan gümüş bir bardak işimize yarar mı? Karikatür çizen korsanla konuşun ve gümüş bardakla beraber bir karikatürünüzü çizdirin. Yapıştırıcıyı karikatür üzerinde kullanıp turist kadından yurttuğunuz bardak üzerinde kullanın. Sahte bardakla gümüş bardağı değiştirin.

Limana dönüp kayığa binin ve sağ taraftaki adaya gidin. Buradaki korsan okuluna gidin ve sınavda mümkün olduğunca nazik cevaplar vererek sertifika kazanın. Okula tekrar girin, bu sefer mümkün olan en acımasız cevapları verin. Kafamıza aptal şapkası takıp dışarı yolluyorlar ama olsun, bu şapka bize çok gerekli.

Okulun dışındaki yangın alarmına basın, öğretmene çıkınca içeri girin ve sandıktan bir eşya alın. Sandıkta yalnızca tütün kalana kadar bu işleme devam edin. Tekrar kayığa binerek Jambalaya'ya geri dönün ve sol taraftaki kayalığa gidin.

Altın adam veya dalış yarışması ödülü

Marco de Pollo ve jüri ile konuşun. Jüriye yarışmak istediğinizi söyleyin. Marco de Pollo ile konuşup bir kez yarışın. Her bir jüri ile konuşarak neyi yarış yaptığınız öğrenin. Birinci jüri rüşvet aldığı için düşük puanlar veriyor. Stan'den aldığınız broşürün üstünde yanlışlıkla bu jüri üyesinin sevgilisiyle olan bir resmi basılmış. Broşürü jüri üyesine gösterin. Üçüncü ile konuşup Marco'nun hareketlerini tekrarlamamız gerektiğini ve hangi hareketin nasıl yapılacağını öğrenin.

Marco de Pollo'nun yakındaki fok yağına çörek parçasını atın ve ona meydan okuyun. Yaptığı hareketleri tekrar ederek yarışmayı berabere bitirin. İsteddiğiniz şekilde bir atlayış yapın. Marco sizi taklit etmeye çalışınca martıların saldırısına uğrayacak. Artık ödül sizin.

Buradan da kurtuluyoruz

Küçük adaya geri dönün ve kukla evine doğru gidin. Önce LeChuck'a bunca zamandır nerede olduğunu sorun, Guybrush kuklasına kuklaciyla konuşmak istediğinizi söyleyin ve kuklaciya haritayı gösterin. Kuklaları alın ve kıyıya gidin. Korsanla babasının şapkası hakkında konuşun. Papağanlardan birine soru sorarak hangisinin doğru olduğunu öğrenin ve bir tanesine grog için. Böylece onları ayırt edebileceksiniz. Sağa gidin ve papağan düdüğünü çalın. Papağana şapkanın yerini sorun. Kayayı bulunca kuklaları kullanın ve son parça olan şapkayı da elde edin.

Act 3

MONKEY ISLAND

Yine Monkey Island'a düştük. Notu okuyun ve kanyona giderek muz toplayıcıyı alın. Sahile inin ve bütün muzları alın. Timmy'ye muz verince belli bir süreliğine sizi takip edecek. Onu da kanyona götürün. Tekrar muz verip madene sokun. Büyük kapıya gelinceye kadar muz ver-

meye devam edin. Altındaki kapağı açıp muz koyun, Timmy içeri girince kapağı kapatın. Yukarıdaki delikte muz kullanınca Timmy kapıyı açıyor. İçeri girin ve muz toplayıcıyı kullanarak ot sökme aletini alın.

Manzara tepesine çıkın. En sağdaki kanala bir taş atın, dal kılmadığı anda orta kanala bir taş atın, dal kılmadığı anda sol kanala bir taş atın. Böylece taşlar birbirine çarpacak ve biri orta deliğe düşecek.

Church of LeChuck'a gidin ve muz toplayıcıyı kullanarak kapının üzerindeki kalkanları alın. Papazla konuşarak lav botuna binme izni alın. Lava indiğiniz anda oyunu kaydedin, süt şişesine doğru gidin ve muz toplayıcıyı kullanarak şişeyi alın.

Kayaya doğru gidin. Yerdeki otları ot sökme aletini kullanarak sokun, sonra da palmye ağacını devirerek bir köprü oluşturun.

Monkey Town'a gidin ve Jojo ile konuşarak Monkey Kombat hakkında bilgi alın. Kalkanlardan oluşturduğunuz zili müzisyen maymuna verip akordeonunu alın. Herman'a geri dönün ve kafasına hindistan cevizi fırlatın. Söylediklerine dikkat ederseniz ona şimdi ne atmanız gerektiğini öğrenebilirsiniz. Sırayla önce süt şişesini, sonra da akordeonu atınca hafızası yerine geliyor ve size yetki sembolünü veriyor. Tekrar Monkey Town'a gidin ve aradaki ormana girerek may-

munlarla Monkey Kombat yapın.

Monkey Kombat da nesi?

Monkey Kombat hareketleri tamamen rasgele olduğundan bunları size yazamıyorum. Not almanız gerekenler hangi söz kullanarak hangi hareketten hangi harekete geçildiği ve hangi hareketin hangi hareketi dövdüğü. 4 - 5 denemeden sonra tabloyu çıkarabilirsiniz. Tüm tabloyu çıkarınca Jojo'ya meydan okuyun ve onu yenerek şapkasını alın (Jojo'yu yenemeyeceğinizi düşünmeyin, hata yapmazsanız son hamlede hata yapıyor ve yeniyorsunuz).

Ve bir güzel oyun daha sona eriyor...

Büyük maymun kafasına gidin ve Jojo'nun şapkasını üzerinde kullanın. Muz toplayıcıyı maymununu burnuna takın.

İçeri girin ve slotta yetki sembolünü kullanın.

Yerdeki tahtayı alın ve küçük kulede kullanın. Küçük kuleye tırmanın ve tahta üzerinde zıplayın. Dev düğmeyi kapatın.

Oyunun son Monkey Kombat'ında ne kadar uğraşırsanız uğraşın üstün gelebilirsiniz. Bu yüzden LeChuck'un hareketlerini taklit ederek üç kere berabere bitirin. LeChuck pes edecek ve oyunu bitireceksiniz.

Eser Güven



FRONT LINE FORCES

Half-Life'i nasıl bilirsiniz ?

Half-Life piyasaya çıktığında olay olmuştu. Herkes bu oyundan bahsediyordu. Çünkü çok iyi hazırlanmıştı ve PC oyunlarında bir devrimdi. Çıktığından bu yana Half-Life multiplayer olarak o kadar tutuldu ki modları ortaya çıktı ve oyun hep güncellendi. Bugün ise artık oyunu kendi orijinal konusu dışında tamamen modlarıyla anılıyor. En ünlü modu Counter-Strike dışından diğerleri pek oynanmasa da Front Line Force haritalarıyla Counter-Strike'a rakip olmaya en yakın aday

Front Line Force'un farkı ne ?

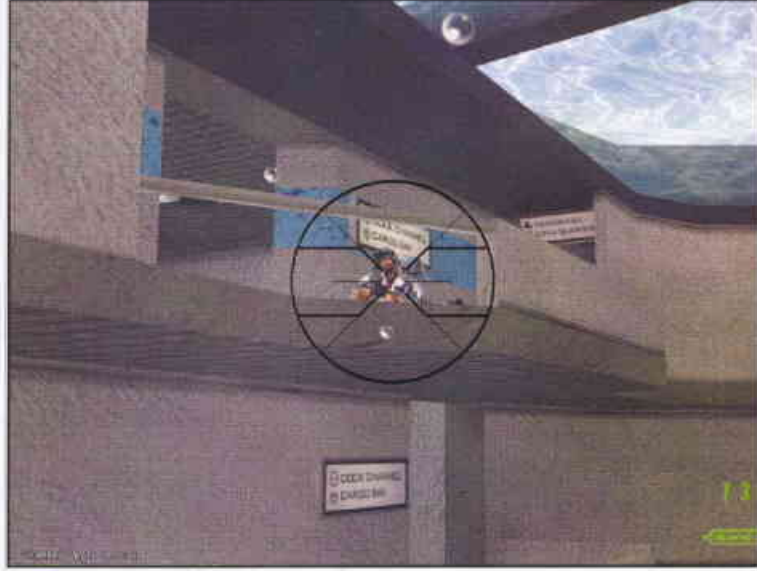
Front Line Force Half-Life'a daha çok benziyor. Yani oyun gerçek hayattaki olaylardan daha çok bilimkurgu efekti taşıyor. Örneğin yaralı bir askerinizi sağlık makinelerinde iyilestirebiliyorsunuz ya da oyunu dengelemek için spawn noktalarında makineli tüfekler çıkıyor. Oyun tamamen capture the point sistemine dayanıyor. Öldükten sonra belli bir süre içinde yeniden oyuna başlayabiliyorsunuz. Savaşlar noktalar ele geçiri-

linceye kadar ya da süre sona erinceye kadar bitmiyor. Tüm bunlar da Counter-Strike'in verdiği zevki size vermiyor. Fakat bunun yanında çeşitli asker tipleri, çok güzel hazırlanmış haritaları ve grafikleriyle oyun gerçekten büyük bir avantaja sahip. Özellikle grafik kalitesi diğer modlara fark atıyor.

Mod nasıl oynanıyor ?

Tipki diğer modlarda olduğu gibi bu modu da önce aktif hale getiriyorsunuz. Daha sonra İnternet ya da LAN'de oynanan oyunlardan birine dahil oluyorsunuz. Şimdi önünüze iki seçenek çıkıyor. Anladığınız üzere Rebel'ler Teröristlere Commandos ise Anti Teröristlere denk geliyor. Ondan sonraki ekran ise Front Line Force'un farkını gösteriyor. Şimdi üç asker tipinden birini seçmelisiniz çünkü taşıyacağınız silahlar bunlara göre değişiyor.

Eğer Recon Soldier olmak isterseniz tipik bir sniper olacaksınız demektir. Ayrıca Recon'lar en çevik askerlerdir. Önce tabancanızı seçiyorsunuz. Burada iki tip tabanca var. Bir daha güçsüz olan ama daha seri ateş eden



Beretta 92 F, öteki ise çok yavaş olan fakat daha etkili HK Pistolet. Bu seçimden sonra ise tüfeklerden zaten oyunun tek sniper tüfeği olan MSG-90'i seçebilirsiniz. Bu tüfeği yalnızca Recon Soldier'lar alabiliyor. MSG-90 kullanım olarak başarısız bir silah. Çok yavaş doluyor ve sapması çok yüksek fakat vurduğunuz zamanda tam tabiri ile olurtuyor. Sniper tüfeği dışında birde hafif bir saldırı silahtı seçebilirsiniz. Bu silahlar

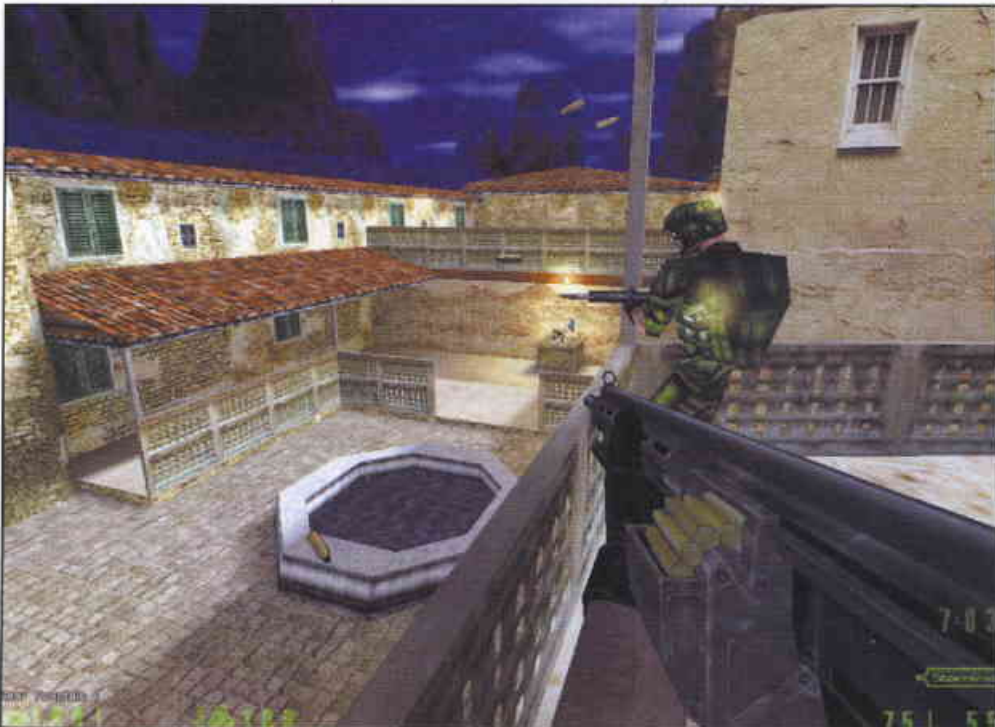
Counter Strike'takiler ile aynı HK-MPS-AL, HK-MPS-SD (susturuculu), Ingram MAC-10 UZ) ve HK-LMP45 (MP5'in daha etkili ve ağır çalışanı). Eğer hafif silah almak istemezseniz, pompalı tüfeklerden SPAS-12'yi de seçebilirsiniz.

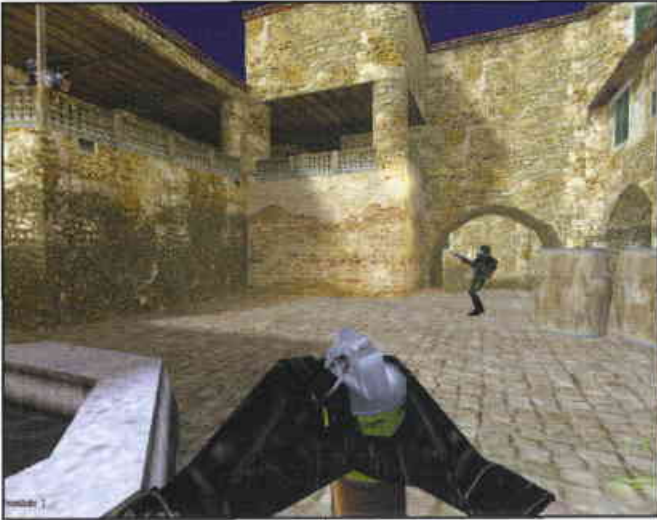
Gelelim Assault Soldier olmak isteyenlere. Assault Soldier'lar oyunun bilili piyade kısmını oluşturuyorlar. Silah seçenekleri olarak en çok hakka da onlar sahip. Özellikle sniper hariç tüm tüfekleri seçebiliyorlar ki gene Counter Strike'dan bildiğimiz Colt M4A1 ve AK 5 dışında FAMAS adlı bir silahtı da seçebiliyorlar. FAMAS benim şimdiye kadar tüm modlar içinde gördüğüm en hızlı silah. 25 mermilik bir şarjörü yaklaşık 5 saniyede bitirebiliyor. Yakın mesafede vey karşıınıza çıkarsa!

Son olarak Support Soldier olabiliyorsunuz ki bu askerler oyunda en ağır hareket kabiliyetine sahip olanlar. Fakat ağır makineli tüfek olan HK 211 de bir tek onlar seçebiliyorlar. Bu tüfek Counter Strike'ta ki versiyonu gibi çok dağılmıyor ve mermileri izli. Yani karakteriniz ağır olmasına karşın verdiği zararda çok fazla olabiliyor.

Haritalar ve grafikler

Modun haritaları gerçekten çok iyi hazırlanmış. Özellikle tom-





bardı Counter Strike'ta ki Italy haritasına fikir olarak çok benziyor ve çok başarılı. Onun dışında vilage ve kezman da çok başarılı haritalar. Village'da Comman-dolar baskın yapılan bir evi korumaya çalışırken kezmanda ise bir çok capture point'e tutunmaya çalışıyorsunuz. Fakat sizi en çok etkileyecek olan harita kesinlikle deep olacaktır. Bu haritada Reb-belerin amacı gene capture the point fakat bu noktalar bir deniz üstünde geçiyor ve üssü ele geçirmek için yer altına iniyorsunuz. O kadar güzel su efektleri ve grafik çalışması yapmışlar ki haritaya kesinlikle bayılıyorsunuz. Karakter skinleri ise çok başarılı değil fakat yüz efektleri mevcut. Yani karakterlerin gözleri kapanıp ağızları oynuyor. Ama bu iki karakter birbirine yaklaştığında durmadan olmaya başlıyor ki pek hoş bir özellik değil.

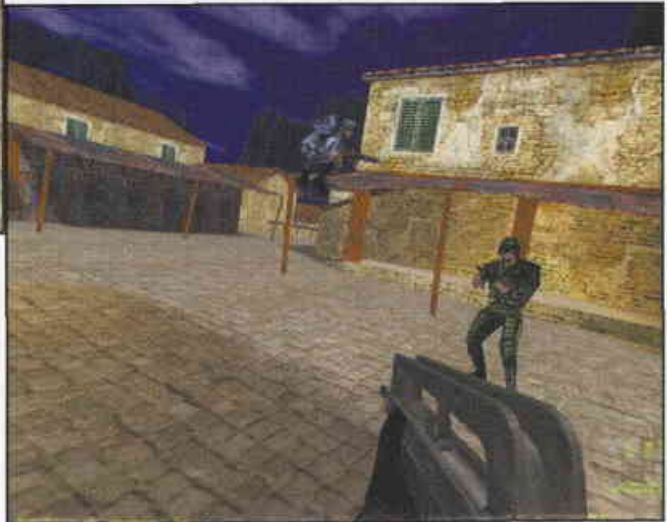
Oynanış

Oyun başladığı zaman önce savunma yapan tarafa pozisyonunu alması için 15 il 30 saniye arasında bir süre veriliyor. Bu sürede savunma yapan taraf yerleşiyor fakat ateş edemiyor. Zaten bu arada karşı tarafın spawn noktasına yetişirse orada otomatik olarak makineli tüfeklere hedef oluyor ve bu tüfekler yok edilemiyor. Bekleme süresinin sonunda karşı taraf saldırıya başlıyor. Ölen oyuncu yeniden oyun girmek için çok kısa bir süre belirlemek zorunda kalıyor. Süre sonunda veya tüm noktalar başarıyla ele geçildiğinde oyun bitiyor ve taraflar yer değiştiriyorlar. Yani saldıran taraf savunuyor savunma taraf ise saldırıyor. Oyun sırasında zıplama ve çömelme dışında isterseniz tamamen yer uzanıp sürünebilirsiniz. Bu tam siper almak için çok güzel bir özellik. Ayrıca görünmenizi

de çok zorlaştırıyor.

Oyunda daha önce bahsettiğim asker tipleri çok iyi dengelenmiş. Yani bir recon soldier support soldierla göğüs göğüse çarpışmaya kalkarsa kesinlikle ölüyor. Çünkü support soldier elindeki ağır makineli ile bir tanka benziyor. Fakat recon soldier

Strike emirleri dışında belli bir yerde toplanıma ya da belli bir yere saldırma emirleri verebiliyorsunuz. Bu savaş sırasında panikle bir şeyler yazmaktan çok daha iyi. Yalnız bu menüyü yalnızca mouse ile kullanabiliyorsunuz ve bu arada oyuna olan hakimiyetiniz tamamen kayboluyor. Tuşları



uzaktan support'a head shot ile tehennemi yaşatabiliyor.

Ölen kişinin silahlarını alabiliyorsunuz. Yani recon soldier'ken yerdeki FAMAS'ı alabiliyorsunuz. Fakat eğer o silahlar sizde varsa üstünden geçtiğinizde size cep-

kullanamadığınız için işlevi biraz zayıf fakat alıştıktan sonra takıma belli yerleri hemen belirtmek gerçekten çok hoş bir özellik.

Peki FLF'yi nasıl bilirsiniz ?

Bizce Front Line Force üstüne



hane olarak ekleniyor.

Front Line Force'da haberleşme menüsü de çok ilginç. Oyunda her yerini bir adı var ve bu yerlerin adları siz dışarıya ekranın aşağısında yazıyor. Siz V tuşuna bastığınızda önünüze çıkan menüden geleneksel Counter-

düşürse CS ye alternatif olabilir kadar güzel bir mod. Farklı özellikleri ve güzel haritaları sayesinde Türkiye'de de bir online server'ını kurabileceğiniz kadar güzel. Hele deep ve lombardi haritalarını gördükten sonra siz de bizim gibi düşüneceksiniz.



Donanım V1.1

Donanım'ın sürücülerini güncelledik. Sıra yeni versiyona hazırlanmada.

Ayın Ürünleri



sf **118**
HANDSPRING
Visor Deluxe



sf **119**
LOGITECH
WingMan
Force 3D

sf **120**
NEC
MultiSync
75F

sf **120**
LEADTEK
GeForce2 MX
Dual-Out

sf **121**
TEAC
CDW512E

sf **121**
YAMAHA
CRW2100EZ

sf **122**
SMART
TV JR

sf **122**
AOPEN
FM56-PM

sf **123**
TEAC
PowerPanel
- 300

sf **123**
DIANA
KA-2500

Ace's Zone sf **124**

Haberler sf **114**

Donanım Pazarı sf **125**

Teknik Servis sf **126**

Vakit nasıl da hızlı geçiyor. Bir bakıyorsunuz günler aylar, yıllar geçip gitmiş. Zamanın geçmesine bir itirazımız yok. Doğanın her kuralını kabullendik. Ama bu işin bir ucu daha var ki göz ardı edemeyiz, her şey süratle eskiyor. Bizde eskiyoruz, Donanım da eskiyor. Artık yeni bir versiyon çıkarmanın zamanı geldi. Geçen seneden bu yana o kadar çok şey değişti ki bizim yerimizde durmamız olmaz.

Yapacağımız temel değişiklikler için sizin fikirlerinizi almaya başladık bile. Geçen ay verdiğimiz ankete vereceğiniz cevaplar iki önemli kararı almamızı sağlayacak. Bunlardan birincisi hangi tip ürünlerin ağırlık kazanacağı; ikincisi ise yazıların türünün nasıl olacağına dair. Ama bundan da önemlisi Donanım'ın teknik ağırlığını değiştirmemiz gerekiyor. Pek çok kişi için şu an Donanım bir parça ağır ve karmaşık geliyor. Özellikle anketlerden birinin kenarına düşmüş şu not çok ilginçti: "Donanım'ı bir kere okudum. Ama okurken kendimi o kadar bilgisiz hissettim ki bir daha okumadım".

Bu bir hata ve düzeltilmesi gerekiyor. Her şeyi tasarlarken en kötü ihtimale göre hesaplamalısınız. Mesela bir sandalyenin boyuna karar verecekseniz en kısa boylu insanı düşünürsünüz. Eğer ortalama boya göre yaparsanız o sandalyeyi kullananların yarısının ayakları yere değmeyecek demektir. Uzun boylu olanlar dizlerini bir parça kırabilir.

Peki ne gibi değişiklikler gerekecek. Bunlardan en önemlisi Ace's Zone bölümünü kapamayı düşünüyorum. Belki bu bölüme web sitesi üzerinden devam edebiliriz. Gelişmiş kullanıcıların hemen hepsinde zaten İnternet bağlantısı vardır ve onlar web sitesini rahatlıkla kullanabilirler. Bu yüzden yakında web sitesi içinde Donanım için özel bir bölümümüz olacak. Sayfa yetersizliğinden es geçtiğimiz her şeyi de oraya taşıyabileceğiz. Üstelik bugüne kadar yapılmış incelemelerin karşılaştırmalı tabloları ve toplu benchmark sonuçlarını da siteye yerleştirebiliriz. Ama önce sitenin oyun kısmının tam olarak bitmesi gerekiyor. O biter bitmez sırada Donanım var.

Ace's Zone'un yerine Donanım ile ilgili temel ve pratik bilgilerin olduğu bir bölüm düşünüyorum, Freebie's Zone gibi. Geçen ay buna benzer bir şey yaptık aslında. Sanırım bu pek çok kişinin işine yarayacaktır. Ayrıca bu tip pratik bilgileri web sitesinde toparlayarak "Sıkça Verilen Cevaplar" bölümü oluşturabiliriz. Böylece aynı sorulara aynı cevapları yüzlerce kez vermekten kurtuluruz.

Ama her şeyde olduğu gibi burada da söz sizde. Donanım baştan aşağı değişip yenilenecek ve daha önceki halinden çok daha farklı olacak. Bunu sizin istekleriniz yönünde yapacağız. Elbette herkes daha pratik, daha rahat okunan yazılar ve daha fazla ürün incelemesi istiyor. Buna yaklaşmak için çalışacağız. Ama aklınıza gelen ilginç fikirler ve mevcut Donanım için eleştirileriniz varsa lütfen hiç vakit kaybetmeden yollayın. Ne demişler akıl akıldan üstündür. Sonra bir elin nesi var ki. Mail'lerinizi bekliyorum. Eğer bir görüşünüz varsa bildirmek için tam vaktidir.



Tuğbek Ölek

tugbek@level.com.tr

LEVEL
Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL
Performans

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüllsüz bırakmayacağız.

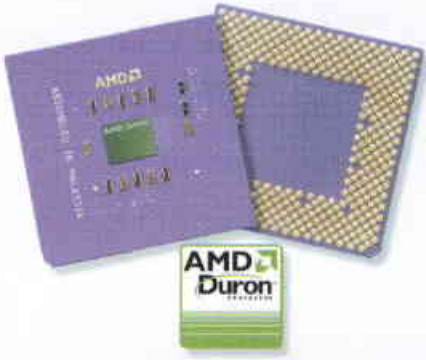
LEVEL
Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

AMD Fiyat Kırdı

İşlemci piyasasında Intel'i her geçen gün daha da köşeye sıkıştıran AMD 2000'in son fiyat düşüşünü açıkladı. 11 Aralık'tan itibaren geçerli olan fiyatlar şöyle.

Athlon 1,2GHz	318\$
Athlon 1,1GHz	279\$
Athlon 1GHz	224\$
Athlon 950	201\$
Athlon 900	179\$
Duron 850	125\$
Duron 800	99\$
Duron 750	81\$
Duron 700	69\$

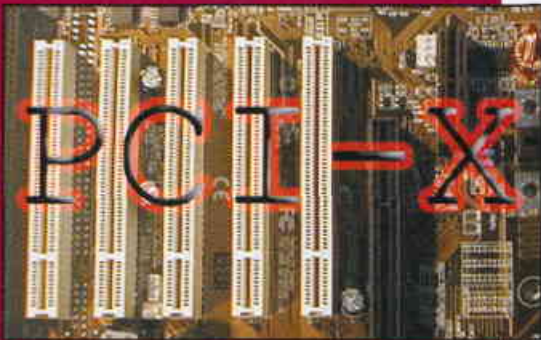


850 MHz hızındaki Duron sadece 125\$.

PCI-X Yolda

Dünyanın en büyük PC üreticilerinden Compaq, şu an kullanılan PCI yuvalarının yerini alacak PCI-X isimli yeni teknolojiyi kullanan ilk prototipleri üretti. Hewlett Packard ve IBM'in de katılımıyla 98 Eylülünden beri üzerinde çalışılan proje böylece ilk defa somut bir ürün vermiş oldu. Şimdi bu prototipler sayesinde Donanım üreticileri PCI-X teknolojisini test edip üzerinde çalışabilecek ve PCI-X uyumlu donanımların tasarımı mümkün olacak.

PCI-X mevcut PCI yuvalarına göre iki kat genişlikte bir veri yolu sunuyor. Bu sayede PCI yuvasını kullanan kartlar veri yolu sınırlandırmasından kurtulabilecek.



Yeni PCI standardı sınırlandırmaları kaldıracak.

Bir Yıldız Daha Kaydı

3dfx Kapandı, Artanlarını NVIDIA Kaptı

İşte genç yaşlarımıza rağmen hepimize "Bunuda mı görecektik?" dedirten bir haber. Yılların 3dfx'i bir sene içinde o kadar çok zarar etmeyi başardı ki sonunda kendi sonunu hazırladı. Demek bir sene dünyanın en çok retail (bir nevi perakende) ekran kartı satan firmasının tepe üstü çakılması için yetiyormuş.

Tüm zararlarına ve ürünlerinin istenen başarıyı bir türlü göstermemesine rağmen 3dfx yetkilileri her şeyin yolunda olduğunu, Şubat ayında bomba gibi geri döneceklerin söyleyip duruyordu. Üstelik TV kartı pazarına da girip işleri büyütme planlıyorlardı. Ama hisseleri o kadar çok değer kaybetti ki artık hisse sahiplerinin kalbi durumu kaldıramaz oldu ve sonunda 3dfx tüm operasyonları durdurma kararı aldı.

Zararın neresinden döndüler bilemem ama bana öyle geliyor ki doğru kararı verdiler. Geçmiş zararları bir parça kapatmak içinde tüm teknoloji patentlerini ve bilgi dağarcıklarını eski dostları NVIDIA'ya sattılar. Bu rekabet delisi iki firmaya kardeş dememe sakın şaşmayın. Çünkü her ikisinin de kurucuları ve ekiplerinin önemli bir kısmı Silicon Graphics (SGI) firmasının eski çalışanları.

Bu durum NVIDIA için bulunmaz bir fırsatı elbette. Çünkü iki şirket arasında ki sayısız patent hakkı davasını bir kalemde kapatmış oldular. Üstelik FSAA ve Motion Blur gibi onlarda olmayan teknolojilere de sahip oldular. En önemlisi 3dfx'in Gigapixel isimli küçük ama parlak firmayı satın alarak elde ettiği Tile

Based Rendering isimli grafik çipi mimarisinin sahibi artık NVIDIA. Eğer firma bunları doğru kullanabilirse gelecekte ki ekran kartları hem daha yetenekli olacak hem de daha yavaş RAM'lerle aynı performansı vererek fiyatını düşürebilecek.

Dün gibi hatırlıyorum... Kadıköy'de dolanırken bir vitrinde henüz çıkmış 12MB bir Voodoo2



görmüştüm. İçimden bu benim olmalı diye geçirmiş ve mağazaya dalmışım. Ama fiyatını öğrenince suklum püklüm geri çıkmış bir hafta sonra da 4MB'lık bir NVIDIA Riva 128 almışım. Eee.. Ne demişler "Ne oldum değil ne olacağım demeli insan". Bu en çok da NVIDIA'nın kulağına kupe. Geçen gün vitrinin birinde bir GeForce2 Ultra gördüm de fiyatı baya yüksek gözükte bana.

Yıllar Sonra Yeni Bir TV Kartı

Avermedia Mihayet TVPhone 98'i Yeniledi

Malum TV kartları en popüler donanımlardan. Halkın futbol sevgisi ile iyice yaygınlaşan TV kartları bir ara TeleON çözedikleri için demode olmaya başlamıştı. Neyse ki geceyarısı kuşakları imdadına yetişti. TV kartı satışları tekrar tavana vururken ülkem insanı tavşana doydu.

Ama yıllardır yeni TV kartları göremedik. Piyasanın en popüler markası Avermedia TVPhone 98'e sürekli yeni kutular yapıp durdu. Aslında kartın TVPhone 97'den çok da bir farkı yoktu. TV kartlarında uç yıl boyunca ciddi bir gelişme olmadı. Şimdi bu piyasada hareketleniyor ve yeni modeller çıkmaya hazırlanıyor. Bunlardan biri de Avermedia'nın Aver TV Studio modeli. Yeni TV kartının en önemli özelliği "shift" ve "I Record". Shift özelliği sayesinde TV'yi duraklatıp sonra kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. yaptığınız duraklatma miktarı kadar ileri sarılabiliyorsunuz. I

record özelliği ise TV programlarını direkt AVI olarak hard diske kaydedebilmenizi sağlıyor.

Belki bunlardan da güzeli Aver TV Studio'nun kullanım klavuzunun yanı sıra tüm yazılımları Türkçe olacak.

Aver TV Studio ile TV izlerken pause edebileceğiz.



SIS T&L'in Peşinde

Yeni Çiplerinde Performansı Hedefliyor

SIS firması pek bilindik bir firma değildir aslında. Tayvan'lı bu üretici aynı NVIDIA gibi grafik çipi üretir. Ama ürettiği çiplerin performansı genelde kötü ötesidir. Mesela NVIDIA'nın piyasada GeForce'u varsa SIS'in çipi TNT'nin performansın pek geçmez. Ama diğer taraftan oldukça hesaplıdır da. Diğer markaların yarı fiyatına mal

ürettiklerinden bütçesi dar olanlar için bir nevi can simidi işlevi görürler. Şimdi SIS yaptığı açıklama ile Transform & Lightning (T&L) desteğine sahip yüksek performanslı bir 256-bit grafik çipini piyasaya süreceğini açıkladı. SIS315 adındaki bu yeni çip 128MB'a kadar DDR-RAM, DVD hızlandırma, 3D Stereo gözlük, çift monitör ve LCD monitör desteğine sahip olacak.

Kulağa oldukça hoş geliyor. Ama bugüne dek SIS'in yeni çiplerinde vaat ettiklerini göremedik pek. Elbette hesaplı olması hariç. Mesela 3D Stereo destekli gözlükleri daha öncede desteklediler ama kartın kendisi saniyede 20 karenin üzerinde performans vermeyince ve bu da her göz için yarıya düşüncü sadece göz bozukluklarına yol açtılar. Bu sefer umarım farklı olur ve fiyat/performans oranı yüksek bir kart üretirler. Gerçi GeForce2 MX karşısında ne kadar durabilirler meçhul. Bekleyip göreceğiz.

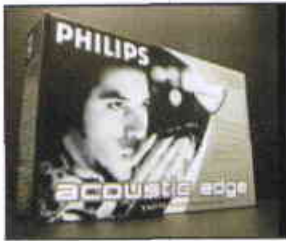


Philips'in Ses Kartı

Ses Devi Bu İş Kırabilecek Mi?

Daha önceden Philips'in Thunderbird Avenger (Philips kimden intikam alma peşinde acaba?) isiminde bir ses kartı çıkaracağını ve bu işte Osound ile birlikte çalıştığını duyurmuşuk. Şimdi konu ile ilgili daha fazla bilgi geçti elimize aktaralım dedik. Öncelikle Thunderbird Avenger ses kartının değil kart üzerinde kullanılan ses çipinin ismiymiş. Kartımızın ismi Philips Acoustic Edge PSC 706. Kart bugün hemen her ses kartında bulunan EAX ve D3D desteği, RCA ses çıkışı ve pozisyonel ses için çift stereo ses çıkışı gibi kilit özelliklere sahip.

Acoustic Edge'i diğerlerinden farklı kılan kendinden 5.1 Dolby Digital ses çözebilmesi. Yani decoder'ı olmayan 5.1 hoparlörlerle dolby digital ses verebiliyor. Kısacası hoparlör ve ses kartı daha ucuza geliyor. Şu an bu işi becerebilen sadece Creative 5.1



DE ve Platinum var. Acoustic Edge'in bu iki modelden farkı Dolby Digital'i sadece DVD'lerde değil her şeyde kullanabilmeniz. Mesela WinAmp'dan MP3 dinlerken veya her hangi bir oyunu oynarken. Philips buna Osound Multi-Speaker System diyor, kısaca OMSS.

Sistem pek de karmaşık değil. Ses kartı stereo ya da quadrophonic (yani oyunlar gibi 4 kanallı) sesleri önce çözüyor, sonrada 5.1 olarak yeniden yapılandırıyor. Mesela stereo'nun sağ kanalını ön ve arka olarak ikiye ayırıyor. Arka kanalın farklı olması için chorus ve reverb gibi efektleri kullanıyor. 3D ses işinde oldukça eski olan Osound, bunu başarabilmesinin arkasında stereo algoritması içinde kullanılan daha fazla veri olması yatıyor.

Sistemin özellikle müzik dinlerken gerçekten işe yarayacak gibi gözüküyor. Ancak özellikle EAX'da nasıl bir sonuç vereceğini merak ediyorum. 4 kanallı olan EAX'a fazladan iki kanallı eklerken sesin tam olarak nereden geldiği bilgisini dağıtır ve düşmanların yerini ses sayesinde hissetmemizi engellersen sadece yarış oyunları gibi düz bir çizgide hareket edilen oyunlarda işe yarayacaktır. Bekleyip göreceğiz. Philips Acoustic Edge'in 1-2 ay içinde ülke sınırlarına ve test merkezimize ulaşmasını umuyorum.

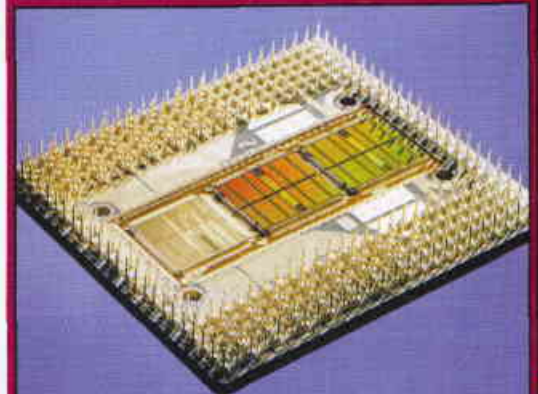
Xbox 2002'ye Kaldı

Microsoft Xbox'ın üretimi ve piyasaya sunulması ile ilgili detayları açıkladı. Xbox'ın üretimini Flextronics isiminde bir firma üstlendi. Üretim Meksika ve Macaristan'da yapılacak. Xbox'ın Amerika ve Japonya'ya çıkışı daha önce planlandığı üzere bu yılın sonbaharında olacak. Ama Avrupa çıkışı için 2002'yi beklememiz gerekecek. Yine de fabrikalardan birinin Macaristan'da olması hem konsolun bulunabilirliğini arttıracak hem de teknik servis hizmetleri daha etkili olacak.



Intel'in DNA'ları

Intel DNA molekülleri küçüklüğünde transistörler üretmesini sağlayacak yeni bir teknolojisini açıkladı. Intel mühendislerinin üretmeyi başardıkları 0.03 mikron boyutunda ki yeni transistörler şirketin içinde 400 milyon transistör bulunduran 10GHz hızında işlemciler üretmesini sağlayacak. Intel'in piyasaya henüz sürdüğü Pentium 4'lerin 0.18 mikron teknolojisine göre ürettiğini ve 44 milyon transistöre sahip olduğunu düşünürseniz gelişmenin büyüklüğü daha iyi anlaşılabilir. Bu yeni teknoloji ile üretilen işlemcilerin 2005 yılında piyasada olabileceği umuluyor.



Handspring Visor Deluxe

Bilgi için

İthalat: Altera Telefon: (212)283 15 53 Fiyatı: 350 Euro

Belki de hepimizin cebine bir bilgisayar girmesinin vakti geldi.

Bu aralar cep bilgisayarları çok konuşulur oldu. Özellikle bir markanın adı herkesin dilinde: Handspring. Bu markayı özel yapan oldukça yetenekli ve hesaplı olan Visor serisi ile cep bilgisayarlarına hız kazandırmış olması.

Visor'dan bahsetmeden önce biraz cep bilgisayarlarını eşeleyelim. Boylarına kanıp da cep bilgisayarlarına "bir parça yetenekli bir ajanda" gözüyle bakmamamız gerekiyor. Bunlarda bas bas yağı bir bilgisayar. Onlarında işlemcileri, RAM'leri ve grafik çipleri var. Masaüstü bilgisayarları gibi her türlü programı yükleyip kullanabiliyorsunuz. Programların çeşitliliği göz kamaştırıcı. Ama dört çeşit program göze çarpıyor.

Oyunlar Cebte

Birincisi oyunlar. Tavladan, RPG'ye kadar her tür oyunu bulmanız mümkün. Ama ağırlık basit oyunlarda. Pek çok oyun Gameboy oyunlarını andırıyor. Ekran boyutlarının aynı olduğunu düşününce bu gayet doğal. İkinci tip programlar ofis yardımcıları. Word, Excel dosyalarınızı; Outlook'da ki maillerinizi yanınızda taşıyabiliyor bunlar üzerinde çalışmaya cep bilgisayarınızda devam edebilirsiniz. Üçüncü tip ise işin daha çok ajanda kısmı. Ama buna seyahat edenler için geliştirilmiş yüzlerce yardımcı ile şehir rehberleri de eklenmeli. Nobetçi eczane telefonlarından, tüm dünya şehirlerinin Metro haritalarına kadar ne ararsanız var. Dördüncü tip ise e-book denen hadise. Yani cep bilgisayarınıza yükleyip daha sonra istediğiniz bir yerde okuyabileceğiniz text dosyaları ve bunları kolayca okumanızı sağlayan araçlar. Elbette Suç ve Ceza gibi ağır konularda e-book bulmak mümkün değil. Ama ben Visor'ı kullandığım kısa süre içinde South Park'ın tüm senaryolarını yükleyip bilimum toplu taşıma aracında kendikendine anlamsızca gülen garip adam konumuna düşmeyi göze aldım.

Hiç fena değildi.

Elbette bunlar sadece temel program türleri. İnternet'te bu türlerin dışında olan sayısız program bulunabiliyor. Üstelik programlar genelde 5kb-100kb arasında değiştiğinden çok az yer tutuyor. Bu sayede İnternet'ten download edilmeleri çok kolay. Üstelik 8MB'lık bir Cep Bilgisayarına yüzlerce program yükleyebilirsiniz.

Başlarda cep bilgisayarlarına iş adamları için geliştirilmiş prestij kaynağı olan bir ajanda gibi bakıldı. Ama bence bu tabu bizde de yıkılmaya başladı. Çünkü cep bilgisayarları her türden insanın işine yarayabilecek cihazlar. Bir öğrencinin ve bir ev hanımının bile cep bilgisayarlarını kullanabileceği pek çok nokta var. Özellikle üniversite öğrencileri bol tuşlu hesap makinelerine para vereceklerine bir cep bilgisayarı alıp o hesap makinelerinin bütün yeteneğine sahip bir program yükleyebilir. Bizim zamanımızda yoktu böyle şeyler, bari siz değerini bilin.

Visor Deluxe

Gelelim Visor'a. Başta da söylediğim gibi Visor'ın diğerlerinden üstün olan yanı daha hesaplı ve yetenekli olması. Yetenek olarak diğerlerinden üstün olmasının en önemli sebebi Springboard adı verilen genişleme yuvası. Cihazın arkasında bulunan bu yuvaya ek parçalar takarak Visor'a ek işlevler sağlayabiliyorsunuz. Springboard modülleri ile Visor'ı MP3 player, Radyo, cep telefonu, modem, scanner, dijital kamera gibi pek çok işlevle donatabiliyorsunuz. Bunlardan

özellikle cep telefonu ilginç. Bu ay içinde ülkemize geleceğinden deneme şansını olmadı. Ama cep bilgisayarınızı telefon olarak kullanmak nasıl olurdu merak ediyorum açıkçası. Bu arada daha kapsamlı oyunlar içinde Springboard modülleri çıkmaya başladı. Bunlar Nintendo Gameboy'un kartuşlarına benzeyen bir parça. İlk oyun Tiger Woods PGA isimli golf oyunu.

PalmOS

Springboard modüllerinin sadece Visor'da bulunması elbette onun için çok büyük bir artı. Ama bunun dışında Visor bir cep bilgisayarında arayabileceğiniz her şeye sahip.

Bunların başında işletim sistemi olarak PalmOS kullanması geliyor. Zaten piyasada cep bilgisayarları için iki farklı işletim sistemi var. Bunlar 3Com Palm serisi için geliştirilen PalmOS ve Microsoft'un geliştirdiği WinCE. WinCE sisteme fazla yük getirdiği için bu işletim sistemini kullanan cep bilgisayarları daha fazla RAM'e sahip olmak zorunda ve bu yüzden fiyatları daha yüksek. Ancak PalmOS kullanıcıları işletim sisteminin avantajı sayesinde daha yetenekli ve ucuzlar. Üstelik PalmOS'un aynı Linux gibi açık bir işletim sistemi olması onun için yazılan program sayısının daha fazla olmasını sağlıyor.

Visor'ı geliştiren ekip aslında vakti zamanında 3Com için Palm'leri tasarlayan ekip olduğundan pek çok özellikleri benzeşiyor. Bunlardan biri de Graphiti adını verdikleri oldukça kullanışlı olan yazım bölümü. Visor'ın hemen kenarına yerleştirerek sürekli taşıdığımız küçük plastik kalemi ile bu bölgede özel olarak geliştirilmiş bir metotla el yazısı yazabiliriz. Elbette za-

manla alışmak gerekiyor ama bir kere alıştınız mı en az el yazınız kadar hızlı gidebiliyorsunuz. İşin güzel yanı yazdığımız her karakter klavyeyle yazılmışçasına karşınızda dijital olarak beliriyor. El yazısı kötü olanlar için çok kullanışlı.

Bu arada Visor'ın benim incelediğim deluxe modeli dışında üç modeli daha var. Deluxe olmayan Visor modelinin tek farkı RAM'inin 2MB olması. Bence 2MB cep bilgisayarı için oldukça yetersiz. Ama 90\$ kadar daha ucuz. Visor Platinum'un farkı ise işlemcisinin 16MHz değil 33MHz olması. Yani Deluxe'den iki kat daha hızlı. RAM miktarı aynı ve fiyatı ise 60\$ kadar daha pahalı. Son model Visor Prism ise Platinum gibi hem 8MB RAM'e sahip, hem de 33MHz işlemciye. Farkı ise renkli ekrana sahip olması. Ama fiyatı Deluxe'den 300\$ daha fazla ve feci halde el yakıyor.

Level'in Yorumu

Cep Bilgisayarlarının genel durumu bu. Elbette işinize yarayıp yaramayacağına siz karar vereceksiniz. Sonuçta bulunsun bari diye alınamayacak kadar pahalı cihazlar. Ama bence mutlaka bir düşünün ve vakit bulursanız satıcılarda gidip deneme imkanını araştırın. Eğer bir cep bilgisayarı almaya karar verirseniz ise bence ilk alternatifiniz Handspring olsun. Hem fiyatı hem de yeteneklerine bakınca piyasada pek bir rakibi yok gibi.

Teknik Özellikler

16MHz 68328 Motorola Dragonball İşlemci
8MB RAM
PalmOS 3.1H İşletim Sistemi
1.53gr ağırlık
2 Ay Pil Ömrü

Teknoloji	8
Performans	8
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	9
GENEL	8,70

Logitech WingMan Force 3D

Bilgi için

İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyat: 68\$

Force Feedback Joystick arayanlara müjde! Yeni Logitech piyasada.

Logitech mouse, klavye ve oyun kontrol cihazları konusunda dünyanın sayılı firmalarından biridir. Özellikle üretim kalitesi konusunda onunla yarışabilen bir firma bulmak pek olası değildir. Ama bu parlak firmanın kısmeti ülkemizde bir türlü yaver gitmedi ve bir türlü yaygınlaşamadı. Özellikle son zamanlarda Microsoft'un oyun kontrol cihazları ve optik mouse'lar konusundaki atağının ardından adı pek anılmaz oldu. Logitech, şimdi Türkiye pazarını yeni ürünleriyle yeniden deniyor. Bakalım kendini bize kabul ettirebilecek mi...

Logitech'in yeni ürünlerinden ilk olarak Force Feedback joystick'i Force 3D'yi inceliyoruz. Force 3D'de kullanılan Force Feedback sistemi Immersion'in TouchSense teknolojisine dayanıyor. Force Feedback teknolojileri konusunda en eski firmalardan olan Immersion aynı zamanda bu konuda en başarılı olanı. Logitech ise daima Immersion'in teknolojilerini en iyi uygulayan firma olmuştur. Kısacası bu ikilinin ürettiği Force Feedback joystick'ler diğerlerinden hep bir adım önde olmuştur. Bu fark özellikle WingMan Force'da iyice açılmıştı. Force 3D, zamanında oldukça süksa yapan WingMan Force'un yerini alıyor.

Force Feedback

Ama dürüst olmak gerekirse Force Feedback efektlerinde pek bir gelişme yok. Force 3D önceki

modelinin tasarımının değişmesi dışında çok bir yenilik getirmiyor. Ama Force 3D buna rağmen piyasada bulunan tüm joystick'ler içinde en iyi Force Feedback efektlerine sahip. Gerçi Microsoft Sidewinder ForceFeedback 2'yi henüz incelemedik.

Ben kişisel olarak Force Feedback'i çok sevmediğimi ve kontrol cihazlarının dinamik tepkilerini azalttığı için tercih etmediğimi hep söylerim. Force Feedback'lerin klasik yaylı sistemlere göre tepkisi daha zayıf oluyor ve genelde joystick'in kumanda kolu elinizde boşta kalıyor. Eğer kumanda kolunun sertliğini artırıp bunu dengelemeye çalışırsanızda bileğiniz çok kısa sürede yoruluyor.

Ergonomi

Force 3D'nin genel yapısı ne yazık ki Force Feedback özelliği kadar iyi değil. Aslına bakarsanız bir parça karışık. Çünkü bazı konularda çok iyiyken bazılarında tekliyor. Mesela joystick'in taban kısmı oldukça küçük hacimli ve az yer kaplıyor. WingMan Force ile WingMan Force 3D arasında ki en büyük gelişme bu. Force 3D'nin taban kısmı Force'un hemen hemen yarısı. Logitech bu ebatı ufaltmayı nasıl başarmış bilemeyiz ama oldukça iyi bir şey yaptığı kesin. Tasarımda çok hoşuma giden ikinci bir nokta throttle. Baş parmağınızı yerleştirebileceğiniz kısa throttle kolu kumanda kolu boyunca kısa dairesel bir hareket yaparak çalışıyor. Diğer throttle'larda

gordüğümüz gibi çok hafif değil. Dokunmanızla birlikte bir anda gereksizce artıp azalmıyor. Çok daha rahat bir hız kontrolü sağlıyor ve throttle'a bakmadan hızınızı kestirebiliyorsunuz.

Kumanda kolunun tasarımı da pek fena değil. Kavraması oldukça rahat ve tetik tuşu güzel çalışıyor. Ancak baş parmağa denk gelen kontroller pek de iyi tasarlanmamış. Kumanda kolunun üst kısmı fazlaca geniş ve buradaki dört düğme bir parça kullanışsız yerleştirilmiş. Burada Microsoft Precision 2'dekine benzer bir tuş yapısı çok daha kullanışlı olabilirdi. Burada bulunan hat switch, yeteri kadar gevşek değil. Bu, etkinliğini azaltıyor.

Az sayıda tuş

WingMan Force 3D'nin tasarımında en dikkat çekici hata tuş sayısının azlığı. Kumanda kolunun üst kısmında bulunan ve baş parmağa denk gelen dört tuş dışında taban kısmında sadece iki tuş var. Bunlara tetik tuşunu da eklerseniz toplamda sadece yedi tuşa sahipsiniz. Bu sayı yetersiz. Mesela bir uçuş simülasyonunu ele alalım. Tetik tuşu ve baş parmağa en yakın olan iki tuş zaten silahlara ayrılacaktır. Geriye kalan dört tuş flap ve iniş takımlarını açıp kapatmaktan, radar ve HUD ayarlarına, hedefleme sistemlerinden iletişim cihazlarına kadar bir dolu fonksiyondan hangisi dördünü atayacağınıza artık siz karar verin. Sonuçta pek çok oyunda Force 3D'yi kullanırken bir yandan klavyeye de bağımlı kalacaksınız.

Yazılım olarak Force 3D klasik WingMan yazılımı kullanıyor. Bu yazılım ile joystick'in bütün özelliklerine hakim olabileceğiniz yanı sıra her oyun için ayrı profiller üretebiliyorsunuz. Profil yaratmakla uğraşmak istemeyenlerin tasarlanmasına gerek yok. Çünkü yazılım içinde hemen her oyunun yer aldığı yüzden fazla profil hazır ola-



rak geliyor.

Ayrıca oyun ile birlikte Castrol Honda SuperBike oyunu geliyor. Biraz eski bir oyun ama joystick'inizi kullanmaya başlamak için fena değil.

Level'in Yorumu

İlla Force Feedback diyenler için Logitech hala en iyi ürünü sunuyor. İşin güzel yanı WingMan Force 3D çok iyi bir fiyatla geliyor. Daha önceki model WingMan Force piyasaya 225\$ fiyatla çıkmıştı. Yani üç katından daha pahalıydı. Demek ki Force Feedback joystick'lerin fiyatı iki senede inanılmaz derecede düşmüştü. Force Feedback joystick almak artık eskisi kadar cep yakmıyor.

URÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
Immersion Force Feedback teknolojisi	
1 tetik tuşu, 6 fonksiyon tuşu	
8 yönlü hat switch	
Rudder ve Throttle	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	8
Performans	7
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	8
GENEL	8,10



NEC MultiSync 75F

Bilgi için İthalat: Genpacom Telefon: (212) 320 10 50 Fiyat: 269\$

NEC 2001 için yeni monitör modelleri piyasaya sürüyor. Biz birini ele geçirip inceledik bile. Daha önce ki FE700 ve FE750'ye göre daha sade bir görünümü var 75F'in. Benim kişisel fikrim eski modellerin daha güzel olduğu. Özellikle menü ayarlarının yapıldığı ön panel tuşlarının azalması kötü olmuş.

75F teknik özellikler olarak bazı konularda önceki iki modelden de düşük 16"lık görülebilir alanda bir değişiklik yok. Ancak nokta çözünürlük oranı 0.27'ye düşürülmüş olması görüntü kalitesinin düşmesine yol açmış. Tüm NEC monitörlerde alıştığımız üzere nokta birleşimi iyi. Yani tütün ürettiği Kırmızı, Yeşil ve Mavi ışın de-

metleri tam olarak üst üste oturuyor. Bu yüzden ucuz monitorlerde sık rastlanan köşelerde ve yanlarda ki bulanıklıklar yok. Ama görüntü kalitesi genel olarak değerlendirilince FE700 ve FE750 kadar net ve güzel değil.

75F'in diğer bir zayıf noktası tazeleme oranı. FE700'de olduğu

gibi 1024x768 çözünürlüğün üzerine çıktığınızda tazeleme oranı 85Hz'in altına düşüyor. Windows masaüstünde 17" monitör için optimum çözünürlük 1024x768'dir. Bu yüzden bu sorun başta ciddi gözükmez. Ama oyunlarda ekran kartının gücüne göre 1600x1200'e kadar çözünürlüğü yükseltiriz. 75F bu çözünürlüğü desteklemiyor. 1280x1024'de ise 66Hz ile idare etmek zorundasınız. Bu her ne kadar kabul edilebilir bir çözünürlük olsa da uzun süreli kullanımlarda gözün daha kolay yorulmasına yol açar. Eğer çok iyi bir ekran kartınız varsa monitörünüzün desteklediği tazeleme oranlarına da dikkat etmelisiniz.

Level'in Yorumu

MultiSync 75F ile NEC daha çok ekonomik bir seçim sunmak istemiş gibi gözüküyor.



Ama bana sorarsanız teknik özellikler bir parça kısa kalıyor. Her ne kadar bir parça daha ucuz olsa da FE700'ü tercih etmek daha iyi olur. Eğer hesaplı bir monitör arıyorsanız ise Hyundai veya Samsung gibi markalara bakmak da fayda var.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
0.27mm nokta aralığı	
1024x768 çözünürlükte 87Hz tazeleme oranı	
16" görülebilir alan	
AccuColor yazılımı ile Windows üzerinden monitör ayarlarını yapabileme	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	8
Performans:	5
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	7
GENEL	7/10

Leadtek GeForce2 MX Dual-Out

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 86\$

Leadtek'in GeForce2 MX'i incelediğim ilk GeForce2 MX çipsetli ekran kartıydı. Bu çipset bana sorarsanız NVIDIA'nın bugüne dek piyasaya sunduğu en iyi ürün. Böylesine yüksek bir performansı bu kadar hesaplı olarak sunabilmesi öyle kolay kolay rastlanı bir olay değil.

GeForce2 MX'in ilginç yanlarından biri de aynı anda iki monitör birden bağlayabilmemiz. Bu fiyatta ki bir ekran kartından beklenmeyecek bir özellik bu ve Leadtek GeForce2 MX'i ikinci kez incelememizin sebebi. Çünkü bu sefer incelediğimiz model bu çift monitör çıkışına sahip.

Performans ve 3D özelliklerini atlayarak (XX sayımıza bakın) hemen çift monitör desteğine geçiyorum. GeForce2 MX'in çift monitör desteği iki farklı moda sahip. Bunlardan ilki masaüstünü iki monitöre birden yayıyor. Yani mouse'un imlecini bir monitörden diğerine geçirebiliyorsunuz.

Windows pencerelerini isterseniz iki monitör boyunca yayabiliyorsunuz. Bu mod, standart Windows kullanımında oldukça faydalı. Mesela İnternet'te gezinirken iki 17" monitörü dört tane web sayfasını çarşaf gibi yayabiliyorsunuz. Tabii buna ne kadar ihtiyacımız olduğu tartışılır. Bu modun asıl hoşuma giden kullanımı monitörlerden birinde DVD veya VCD oynatırken diğerinde dilediğiniz başka bir şeyi yapabilmemiz. Böylece sizin işiniz var diye ev ahalisi eğlencelerinden mahrum kalmamış oluyor. Elbette bunun da yararlılığı tartışılır. Sonuçta ev ahalisine işin eğlenceden önce geleceğini anlatmak iki monitör almaktan daha hesaplı olsa gerek. Bu modda üzücü olan, oyun oynamak istediğinizde DirectX'in hata vermesi. Yoksa oyun arayüzünün bir kısmının ikinci bir monitörde olması veya Age Of Em-



pires gibi oyunlarda haritanın iki monitöre birden yayılması şahane olabilirdi. Ama oyunlar ve DirectX şimdilik buna izin vermiyor.

İkinci modumuz ise iki monitörde de aynı görüntüyü oluşturuyor. Her iki monitör için de farklı çözünürlükler seçebiliyorsunuz. İki monitörde de aynı görüntüyü görmenin bizim için pratikte bir yararı yok.

LEVEL'in Yorumu

GeForce2 MX'in bu iki moda ek olarak sahip olması gereken üçüncü bir mod daha var. Matrox'larda bulunan bu mod ilk

monitörün belli bir bölgesini ikinci monitörde zoom'lanmış olarak gösteriyor. Eğer bu mod olsaydı FPS'lerde hedef noktasını zoom'layarak nişancılığımızı keskinleştirebilir veya strateji oyunlarında haritanın istediğimiz bölüme zoom'lu kalarak oyun üzerindeki hakimiyetimizi artırabilirdi.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
NV15 Grafik çipi	
Çift monitör desteği	
175MHz çekirdek hızı	
766Mhz Ram hızı	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	9
Performans	7
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	3
GENEL	8/10

Teac CDW512E

Bilgi için İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 250\$

Bu ayın ikinci CD yazıcısı Teac CDW512E. Teac CD yazıcılar konusunda Yamaha gibi önde gelen markalardan biridir.



Özellikle profesyonel sistemlerde daha çok tercih edilir. Mesela 8 CD yazıcının bir araya gelmesiyle yaratılan duplicator sistemlerde. Bu yüzden TEAC geçmişte yeniden yazma özelliği olmayan CD yazıcıları yönelmiş ve bir parça ev kullanıcı pazarından uzaklaşmıştı. Ama Teac'ın yeni modelleri ile yeniden yazma özelliği geri geldi

ve bizim içinde cazibesi arttı. Piyasaya son olarak çıkan CDW512E 12X yazma, 10X yenisinden yazma ve 32X okuma hızına sahip. Aslında bu modeli ne zamandır bekliyordum. Çünkü Bilisim sırasında

görüştüğüm Teac yetkilileri bu modelde Burn-Proof teknolojisini kullanacaklarını söylemişti. Ama ürünle ilgili basın duyurularında, kutusunun üzerinde veya kitapçığında bunu belirten bir ibare görmedim. Sanırım son anda bundan vazgeçildi.

Burn-Proof olmayınca elbette

12X hızında ki bir CD yazıcının Data Buffer'ı ön plana çıkıyor. Ne yazık ki Teac bu konuda pek pariak değil. 8X CD yazıcılarda olduğu gibi 4MB Data Buffer'a sahip. Bu da 12X hızında ki yazım işlemlerinin risk taşıdığı anlamına geliyor. Windows'da başka işlem yapmadan sadece CD yazarsanız genelde bir sorun çıkmıyor. Ama Yamaha CRW2100EZ'ye uyguladığım testi CDW512E'ye uyguladığımda CD yandı. Hele CDW512E'yi network'e bağlı bir bilgisayarda kullanıyorsanız yazım işlemi sırasında bilgisayarınıza veya size bağlı bir printer'a uzaktan erişim olmadığından emin olmalısınız. Veya 12X'den daha düşük hızlarda yazmalısınız.

Level'in Yorumu

Teac düşük Data Buffer'ı yüzünden 12X hızında ki bir CD yazıcı için pek parlak gözükümü-

yor. Onu tercih etmenizin tek sebebi fiyatı olabilir. Ancak 250\$'lık fiyatıyla ondan çok daha üstün olan Yamaha CRW2100EZ'den sadece 15\$ daha ucuz. Eğer ilerde fiyatı ciddi olarak düşerse tercih edilebilir. Ama şu an ki haliye 15\$ daha verip CRW2100EZ almak çok daha akıl karı gözüküyor.

TEKNIK ÖZELLİKLER	
12X yazma, 10X yeniden yazma, 32X okuma hızı	
4MB Data Buffer	
Adaptec Easy CD Creator	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	7
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	6
GENEL	7/10

Yamaha CRW2100EZ

Bilgi için İthalat: Multimedya, SKY Telefon: (212) 216 45 68, (212) 225 68 08 Fiyatı: 265\$

Yamaha'nın CD yazıcılarını incelemek benim için ayrı bir zevktir. Çünkü tüm dayanıklı ürünler gibi sonuna kadar zorlama ve onunla mücadele etme imkanı verir. Üstelik elimde ki Yamaha'nın uzun aradan sonra CD yazıcılar konusunda hız krallığını ele geçirmesini sağlayan 16X'lik canavarı ise. 16X yazma hızının yanı sıra 10X yeniden yazma ve 40X'lik okuma hızına sahip olan CRW2100EZ bir süre daha hız krallığını kimseye kaptırmayacak gibi.

Elbette bir CD yazıcının salt yüksek hızda yazması yeterli değil. Aynı zamanda bu hızda CD'leri elden geldiğince az yazması gerekiyor. Daha önce incelediğimiz Plextor 12x10x32 bu sorunu ortadan kaldırmak için Burn-Proof teknolojisini kullanıyordu ve bu oldukça işe yarıyordu. Açıkçası 16X gibi yüksek bir

hıza çıkabilen Yamaha CRW2100EZ'de de ben bu teknolojiyi görmeyi umuyordum. Sonuçta bir CD ne kadar yüksek hızda yazılırsa yanma ihtimalide o kadar yüksek olur.



Ancak CRW2100EZ bu özellikten yoksun. Bunun yerine Yamaha data buffer'ı 8MB'a çıkarmayı tercih etmiş. Data buffer verilerin CD'ye yazılmadan önce beklendiği tampon belleğe verilen isim.

Yamaha'nın data buffer'ı arttırmış olması her ne kadar teoride Burn-proof kadar etkili gözükme-

se de pratikte aynı işi görebilir. Bunu anlamanın en iyi yolu Plextor 12x10x32'ye yaptığımız gibi bir işkence testi uygulamak. Bunun için pek çok farklı kaynaktan toplanmış (LAN, floppy, CD gibi) karışık bir CD hazırlayıp 16X yazmayı denedim. Her ne kadar yazma süresi 5 dakikanın altında olsa bu süreyi Age of Empires oynayarak değerlendirilmekte mantıklı olacaktır. Yamaha bu sınavdan başa-

ryla çıktı. Ama 256MB RAM'e sahip bir Athlon 800'de bu yeterince zor değildi. Bende 128MB RAM ve Pentium II 233Mhz bir makinada denemeye karar verdim. Sonuç felaketti. CD yandı, Age of Empires kilitlendi ve makine sağlam bir formatta ancak kendine geldi. Ama bu sonuç önceden belliydi çünkü CRW2100EZ'nin sistem gereksi-

nimleri minimum 300MHz Pentium II gerektiriyor.

Level'in Yorumu

CRW2100EZ tartışmasız olarak hız konusunda bir numara. Üretim kalitesi olarak hem kendisi hem de beraberinde gelen Adaptec Easy Cd Creator için sisteminizin de yeterince sağlam olduğundan emin olun.

TEKNIK ÖZELLİKLER	
16X yazma, 10X yeniden yazma, 40X okuma hızı	
8MB Data Buffer	
Adaptec Easy CD Creator	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	8
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	8
GENEL	9/10

Smart TV JR

Bilgi için İthalat: GenpaCom, Leadtek Telefon: (212) 320 10 50, (212) 366 05 74 Fiyat:80\$

Bilgisayar yan ürün piyasasının çeşitli sorunlar için bulunduğu çözümler karşımıza gittikçe daha garip sistemlerle işleyen aletleri çıkarıyor. Leadtek'in son ürünlerinden Smart TV JR da değişik sistem kullanan bir tür TV kartı. Fakat bu cihaza TV kartı demek yanlış olur. Çünkü bir kart değil external cihaz ve Smart TV JR herhangi bir yazılım kullanmıyor. Bu yüzden Windows ve Televizyonu aynı anda kullanmak mümkün değil. Cihaza monitörünüzü ekran olarak kullanan bir TV Tuner demek daha doğru olacaktır.

Kutu içeriği cihazın kendisine ek olarak gerekli bağlantı kabloları, uzaktan kumanda ve kumanda için iki adet ince pilden oluşuyor. Bağlantı şekli cihazın monitör ile ekran kartı arasına girmesi şeklinde. Ara kablolardan biri cihazı monitörün kablосуyla bağlarken diğeri de yine cihazı ekran kartı ile bağlıyor. Kutudan

çıkan üçüncü kablunun bir ucu yine cihazın adaptör girişine bağlanırken diğeri ucu klavye ile paralel yapıp klavye çıkışından 5V enerji çekiyor.

Cihazın arkasındaki girişlerden başka bir de ses çıkışı var ki kullanmak kesinlikle gerekli. Çünkü cihazın üzerinde cep radyosu kadar bile ses çıkarmayan bir hoparlör var ve ses buradan çıkıyor. Ses sistemine bağlamak için ses kartının çıkışını bura ya takmak gerekiyor. Ya da ses kartına bağlamak için kablo gerekiyor ve bu kablo da kutudan çıkmıyor. Yani ses her halükarda sorun.

Smart TV JR'ı bağladığınızda direk devreye giriyor. Üzerinde sadece power tuşu var ve bütün ayarları kumandadan yapmalısınız.

Aleti açtığınızda ekranınız televizyon oluyor. Tekrar Windows ekranına geçmek için kapamanız gerekiyor. Bu işlem denediğim bir kaç bilgisayarda herhangi bir yerde sorun çıkardı. Ya televizyon ya normal ekrana geçişte sorunlar yaşadım.

Kumanda ile yapılan ayarlar normal televizyon ayarlarına benziyor. Kanal hafızası, açma kapama saatleri, görüntü ayarları gibi menüler var. Fakat bu menülerin ekranda gösterimi çok yetersiz ve kullanımı oldukça zor. Bu menüler daha anlaşılır ve kullanımı kolay bir sistemde olsa iyi olabilirdi.

Level yorumu

Son olarak görüntü kalitesi bir çok TV kartından iyi. Aletin bir çiple değil de bir tuner sistemiyle çalışması sonucu net bir görüntü

alabiliyorsunuz. Fakat TV Kartı ile yapabileceğiniz bazı işlemleri kısıtlıyor. Örneğin capture yapabilmek veya gelen yayınlar üzerinde oynama yapmak gibi. Oda-sında televizyonu olmayanlar uyum sorununu aşabilirlerse ve kullanıma kattanabilirlerse bu cihazı almayı düşünebilirler.



URUN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
On-board hoparlör	
External bağlantı	
Uzaktan kumanda	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	6
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	6
Fiyat/Performans:	7
GENEL	6/10

AOPEN FM56-PM

Bilgi için İthalat: İhlas Acer Telefon:0212 2333030 Fiyat:31

Aopen şu aralar atakta gibi. Üretmedikleri şey kalmadı ve ürettiklerini de adam gibi üretiyorlar. Aopen hep mi böyleydi de bizim habirimiz yoktu yoksa bir uyanış evresinde mi pek bilemiyorum. Test merkezimize ulaşan son Aopen ürünü FM56-PM 56k Fax/Modem, üzerinde Rockwell chipsetini barındırıyor. WinModem sınıfındaki ürün PCI veriyolunu kullanıyor. Yani hala DOS uygulamalarında modem'e ihtiyaç duyuyorsanız bu ürün size göre değil. Plastik bir kalıp içinde kutusundan çıkan modem iyi paketlenmiş. Kutudan modem dışında bir telefon kablosu iki adet jumper kablosu ve kurulum CD'si çıkıyor. Jumper kablolarından biri modemi Aopen'in ses kartlarına bağlamaya yararırken diğeri de Wake-on-Ring özelliğini kullanabilmeniz için yine Aopen anakarta bağlamanıza yarar.

Bu ürünleri kullanmıyorsanız modeminiz üzerinden direk telefonla ilgili kayıt yapmanız veya Wake-on-Ring özelliğini kullanmanız mümkün olmuyor. Kutu içeriğiyle ilgili ufak bir sorun kitapçık çıkarmaması ve kullanım kılavuzunun CD'nin içinde PDF dökümanı olarak bulunması.

Modemin kurulumunda herhangi bir sorun yok. Bilgisayarınızın boş PCI slotuna takıp bilgisayarı başlattıktan sonra açılışta CD'yi takıp modemi rahatça kurabilirsiniz. Ürün Windows 95/98'de daha rahat bir kurulum gösteriyor. CD'de ayrıca fax çekebilmeniz ve telesekreter özelliğini kullanabileceğiniz bir software var. Bunu kullanımı diğer bu tip yazılımlara göre oldukça rahat. Sesli mesaj bırakmak ve bunları dinlemek bir sürü ses ayarına gerek kalmadan rahatça yapılıyor. Fax alımı ve yollanması da oldukça basit düzeyde. Tabi

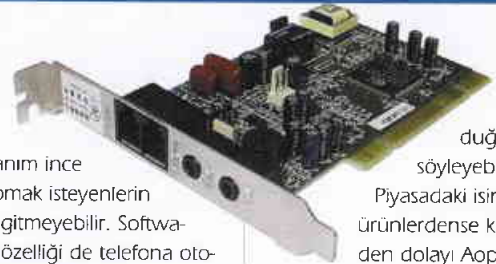
bu rahat kullanım ince ayar yapmak isteyenlerin hoşuna gitmeyebilir. Software'in bir özelliği de telefona otomatik olarak cevap verip telefondaki kişiyi istediği hatta aktararak santral görevi görebilmesi. Fakat bunu kullanacağınızı sanmam.

Rockwell chipsetini kullanan ürün V.90 standartını ve K56Flex özelliklerini destekliyor. Fakat bu özellikler tabii ki Türkiye hatlarına bağladığımız tüm modemlerde tam verimle kullanılamıyor. Yine de Aopen temiz bir bağlantı sağladı. Hattan düşme gibi bir sorunla karşılaşmadım. Hatların mümkün kıldığı ölçüdeki hızlarda download yapabildim.

Level'in Yorumu

Modemin özelliklerini incelerken bir iki kez çökme yaşandı. Yine de genel olarak modemin sorunsuz ve stabil bir yapısı ol-

duğunu söyleyebilirim. Piyasadaki isimsiz ürünlerdense kalitesinden dolayı Aopen'a güvenmek daha mantıklı olacaktır. 56k modeme ihtiyacı olanlar için bir seçenek olabilir.



URUN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
V90 desteği	
K56-Flex desteği	
Wake-on-Ring	
Sesli mesaj desteği	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	7
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	8
GENEL	7/10

TEAC PowerPanel - 300

Bilgi için İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 67\$

Dizayn ve ergonominin teknolojik gelişimlere etkisini hiç birimiz tartışamayız. Bir aralar birçok firma küçük cihazlar çıkarmaya çalışıyor ve kendi aralarında yarışıyorlardı. Firmalar hala küçük cihazlar ürete dursun, diğer bir koldan da "ince"den bir teknoloji bastırıyor. Elden geldiğince arkası olan cihazların arkası yok edilmeye çalışılıyor. Bunlara örnek olarak müzik setleri, LCD ekranlar veya şu sıralar çok moda ve bir o kadar da pahalı olan Plasma TV'ler verilebilir. Elimizde de TEAC'ın PowerPanel 300 modeli hoparlörleri var.

Sistem iki hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Bu yüzden tek kişili bir ses kartı olanlar ve 2.1 sisteme ihtiyaç duyanlar düşünebilir. İyi paketlenmiş kutudan bu elemanların yanında adaptör, bağlantılar için gerekli olan kablo ve hoparlörleri kullanmanız için ayakları çıkıyor. İki çe-

şit ayaklardan ilki masaüstünde kullanmak için gerekirken diğer ayaklar



duvara veya monitörün yanında yapıştırmanızı sağlıyor.

Sistemin öne çıkan özelliği hoparlörlerin yaklaşık bir santim kalınlığında olması. Piyasadaki diğer Flat Panel hoparlörlerle aynı mantıkta üretilmiş. Woofer'in üzerinde sadece Bas ayar düğmesi, Ses ayar düğmesi ve açma kapama tuşu var. Daha fazla ayar, en azından Tiz ayarı olsa iyi olurdu. Panellerin üzerindeki kağıtların herhangi bir koruması

bulunmuyor. Bu açıdan kısa sürede dış darbeler veya yüksek titreşim sebebiyle zedelenmelere maruz kalabilir. Woofer'ı pek uzağa koymaya gelmiyor çünkü gücü çok zayıf. Woofer olarak

fonksiyonunu pek yerine getiremiyor. Sesi sona doğru getirince basla birlikte her ses geliyor. Ayrıca masaüstünde woofer kullanmak da ne kadar mantıklı gelir bilemiyorum. Panellerin ses kalitesi ise orta bir düzeyde. Uzerlerindeki kağıtlar sesi çok açınca titrete yapıyor ve bu da rahatsız edici bir ses çıkarıyor.

Level Yorumu

TEAC çok hoparlörlü sistemlerde daha başarılı olmasına karşın az hoparlörlü sistemlerde yeter-

siz kalıyor. Bu Flat Panel'ler de bunun bir göstergesi. PowerPanel 300 dizaynının getirdiği artıy ses ve üretim kalitesiyle kaybediyor. Panellerin dayanıklı olmaması ve woofer'in zayıf kalması eksi yönleri. 2.1 almayı düşünenler için daha iyi seçimler mutlaka var.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
Flat panel	
İki yan hoparlör bir subwoofer	
300 Watt PMPO ses gücü	
Subwoofer üzerinde ses ayarları	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	7
Performans:	5
Üretim Kalitesi:	5
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi	4
GENEL	6/10

DIANA KA-2500

Bilgi için İthalat: Kaplan Bilgisayar Fiyatı: 52\$

Son dönemde piyasaya çıkmaya başlayan yüksek kapasiteli ses kartlarının ardından bunların kabiliyetini ortaya çıkaracak hoparlörlere de ihtiyaç duymaya başladık. Bu pazarın da geniş olduğunu fark eden üreticiler sürekli farklı çeşit, kalite ve fiyatlarda ürünler çıkarıyorlar. Bu ay test merkezimize ilk kez gelen bir marka olan Diana'nın KA-2500 model hoparlör setini inceledik. Fakat ne yazık ki Diana'nın ilk izlenimi çok da iyi olmadı.

Sistem dört yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Kutudan ürünün yanında adaptörü ve kabloları çıkıyor. Sesle ilgili ayarlar subwoofer üzerinde bulunuyor. Artık dilimde tüy kalmadığından ses ayarlarının niçin subwoofer üzerinde olmaması gerektiğine değinmiyorum. Bas, tiz, balance ve ses yükseklik

ayarları buradan yapılıyor. Yine subwoofer'ın arkasında hoparlör ve ses kartı çıkışlarından başka açma kapama tuşu yer alıyor (subwoofer'ın arkasındaki). Bu sistemin en büyük hatası dört yan hoparlöre sahip olmasına rağmen 4.1 desteğinin bulunmaması. Sistem sadece stereo ses desteği verebiliyor. Yani tek çıkışlı ses kartı olanların da rahatlıkla kullanabileceği bir sistem. Yan hoparlörlerin kablo uzunluk-



ları yeterli gibi gözüküyor fakat ses kartinize bağlayacağınız kablo biraz kısa bırakılmış.

Ses kalitesi için yaptığım denemeler sonucunda vardığım sonuç biraz üzücüydü. Subwoofer'ın kalitesi ortalama bir düzeydeyken yan hoparlörlerden oldukça cılız ses çıkıyor. İkisi arasında denge sağlanmamış. Bu yüzden sesi yükseltirken subwoofer zorlanmaya başladığında yan hoparlörler çoktan bozuk ses vermeye başlamış oluyor. Tizler, basa göre oldukça zayıf kalıyor. Yine de düşük seslerde ortalama bir ses alabiliyorsunuz. Tabii ki bas ayarını çok açmamak şartıyla. Çünkü üretim kalitesinin biraz düşük olması sebebiyle hoparlörler yırtılmaya müsait bir yapıya sahip. Bu yüzden dikkatli olmanız tavsiye edilir.

Level'in Yorumu

Bu tarz müzik sistemleri çok yüksek kaliteler vaat etmeseler

de fiyat/performans notları oldukça iyi oluyor. Sistemin en büyük eksikliği ses girişi olarak 4.1 olmaması. Bunun dışında yan hoparlörleri güçlendirmeleri şart. 52\$'a oyun oynarken dört bir yanınızdan ses gelmesi güzel olabilir. Düşük fiyatlı idare edecek bir ses sistemi için bir alternatif olabilir.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
5.25" Subwoofer	
3" Yan hoparlörler	
Magnetik Koruma	
Subwoofer üzerinde ses ayarları	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	5
Performans:	4
Üretim Kalitesi:	5
Fiyat/Performans:	7
Ergonomi	4
GENEL	5/10

Pentium IV

Karşınızda Intel'in bütün umudunu bağladığı işlemci, beklenen kurtarıcı mı?

Intel'in yeni işlemcisi Pentium 4'ün şu aralar çıkmış veya çıkmak üzere olduğu bütün sağır sultanlara dahi malum oldu. Ama onun hakkında pek bir bilgimiz olmadığını söylemek zor. Çünkü Pentium 4 tamamıyla yeni bir işlemci. Pentium 3'lerin daha hızlı bir versiyonu olarak düşünmemek lazım. Pentium 4'ün tek-



nik detaylarına girip başınızı şirmeyeceğim. Merak edenler Internet'te şöyle bir dolansın. Bu aralar herkes bu yeni işlemcinin içiğini çıkarmakla meşgul. Biz Pentium IV ile ilgili daha basit gerçekleri anıyoruz.

Yeni İşlemciye Yeni Anakart

Bu gerçeklerden ilki Pentium 4'ün yeni bir anakart ile birlikte geldiği. Bu yeni anakartın ismi i850. i850'ler i820'ler gibi sadece RAMBUS tipi işlemcileri destekliyor. Yani Pentium 4'leri SDRAM ile kullanmak mümkün olmayacak. RAMBUS'lar oldukça pahalı olduğu ve i820'lerde pek çok sorun yaşadığından kullanıcılar tarafından hiç tutulmamıştı. Ama Intel'in RAMBUS ile arasında ki anlaşma yüzünden Intel halen bu tip RAM'de ısrar ediyor.

Pentium 4'lerin en ilginç yanı sadece yeni bir anakart tipi değil bunun yanında özel tip bir kasa da gerektirmesi. Eğer Pentium 3'den Pentium 4'e upgrade etmeyi düşünüyorsanız ATX formunda ki kasanızı atıp yerine ATX 2.03 kasa almanız gerekiyor. Bunun iki sebebi var. Birincisi Pentium 4'ler daha fazla enerjiye ihtiyaç duyuyor ve işlemci fanı gibi anakarta küçük bir elektrik kablosu ile bağlanıyor. İkinci sebep ise çok ısınan işlemcinin ihtiyacı olan büyük fanın 500gr'ı bulması ve anakartın bu ağırlığı kaldırama-

ması. Pentium 4 fanları direkt olarak kasaya monte ediliyor.

Pentium 3'den Pentium 4'e geçerken mevcut kasa, anakart ve RAM'imizi sokağa atacak olmamız bir yana yenilerini almak da pek kolay olmayacak. RAMBUS'ın durumu malum. Yüksek fiyatı bir yana bulmak çok zor. i850 çipsetli anakartların yapılarından dolayı üretimleri zor ve bu da fiyatlarının yüksek olmasına yol açıyor. Üstelik daha ucuz anakart üreten daha küçük anakart üreticileri bu işe soyunamayacak. Kasalarda

hem farklı oldukları hem de 300Watt ve daha yüksek güç kaynaklarına ihtiyaçları olduğundan fiyatları yüksek olacak. Ne kasaların ne da anakartların 150\$'dan ucuz olmasını beklemiyorum. Ama bu yinede kişisel bir tahmin. İşlemci fiyatını sona bırakalım. Malum gerçekleri alıştırma alıştırma söylemek adettendir.

Performans Nasıl?

Şimdi gelelim performansa. Henüz elimde bir işlemci örneği olmadığından test etme şansım olmadı. Ama güvenilir dostlarımız test edip sonuçları yollama nezaketini gösterdi. Bakalım CHIP'de ki dostlarımızın sonuçları nasıl.

İlk testimiz OpenGL destekli en güvenilir benchmarklardan Quake 3. Bu testte P4 1500 rakiplerini geçmiş gözüküyor. Athlon 1200'den %6, Pentium 3'den %17 oranında daha hızlı. Beklediğimiz kadar iyi olmasa da fena değil. Dikkat ederseniz performans farkı MegaHertz olarak hızla orantılı değil. Pentium 4 saat hızı olarak açık farkla önde ama bu performansla direkt olarak yansıyor. Pentium 4'de kullanılan yeni mimari daha yüksek saat hızlarına izin verse de performansı düşürüyor.

İkinci testimiz olan 3D Mark 2000'de ışın rengi bir parça değişiyor. Athlon 1200 bu test de Pentium 4'ü geçiyor. Aralarında ki fark ise %5. Burada ilginç olan

Pentium 3'ün saat hızı olarak 1.5 katı olan Pentium 4'ün performansına oldukça yakınlığı.

Üçüncü testimiz DirectX uyumlu bir oyun olan Expendable. Burada durum daha da vahim. Çünkü Athlon 1200, Pentium 4 ile arasındaki farkı %22'ye çıkarıyor. Arada ki 300MHz'lik farka rağmen böyle performans farkı olması akıl almaz. Pentium 3 ile Pentium 4'ün skorları ise hemen hemen aynı.

Son testimiz genel Windows performansı ve 2D uygulamaların performansını gösteren Sysmark 2000. Buna kuyruğun koştugu noktada diyebiliriz. Athlon 1200'ün %19'luk farkı önceki testlerden sonra sürpriz değil. Ama Pentium 3 1000MHz'in Pentium 4'den %10 daha hızlı olmasını hangi mantık açıklayabilir bilmiyorum. Gerçi teknik olarak bir açıklaması var ama yinede inanmak zor.

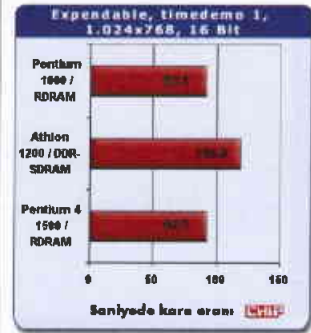
Pentium 4 performans olarak hayal kırıklığı yaratıyor. Üstelik fiyatı daha da üzücü. Tam olarak Türkiye fiyatı açıklanmış değil ama 850\$ civarında olması umuluyor. İçimizi tek ferahlatan her yeni işlemcinin zaten yüksek fiyatla piyasaya çıkması ve zamanla oldukça ucuzlaması. Ama buna pek güvenmemek lazım çünkü Intel dün bir açıklama yaparak 2001 içinde iki Mart ayında olmak üzere dört kere fiyat indirimine gideceğini ve bunların toplamının %20'yi geçmeyeceğini açıkladı.

Tüm dünyada Kasımın 6'sında piyasaya çıkan Pentium 4 ben bu haberi hazırladığımda henüz Türkiye de piyasaya çıkmamıştı. Öğrendiğim kadarıyla Ocak başında küçük bir miktar gelecek. Düzenli olarak gelmesi ise Ocak ortası ile Şubat başı arasında olacak.

Son Kararımız

Bu şartlar altında Pentium 4 pek de yüzümüzü güldürmüyor. Upgrade düşünenlerin cebinde en az bir 1500\$ olmalı. Bu yüzden upgrade için ya Athlon'a yönelmelisiniz ya da yeni Pentium 3'ler için Mart'ı beklemelisiniz. Yeni bilgisayar içinde pek

iyi bir alternatif olarak gözüküyor Pentium 4'ler. Tek avantajı elinizdeki sistemi 3-4GHz'e kadar upgrade edebilecek olmanız. Ama diğer sistemlerden hızlı olmamasına rağmen iki kat pahalı bir sistem almaktaansa yarı fiyatına bir bilgisayar alıp paranın geriye kalanını bankaya yatırırsanız. Upgrade zamanı gelince sıfırdan sistem alırsınız.



DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım Pazarında çok büyük değişiklik olmadı. Sonuçta piyasaya çıkan pek bir yeni ürün yok. Ama fiyatların düşmesini fırsat bilip işlemcilerin hızlarını arttırdık. Bu arada biraz azalmış da olsa Athlon işlemci bulamama sorunu çözülmüş gibi. Hala bu sorunu yaşıyorsanız distribütörlere telefon açarak nereden bulabileceğinizi danışın. Farkettiyseniz her ay AMD'nin distribütörleri değişiyor. Bu seferkiler Athlon'u bütün vatana yaymakta kararlı. Ama kasanıza karar verirken dikkat edin. Athlon için en az 300 Watt kasa gerekiyor. Duron 250 Watt'la da idare eder.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	AMD Duron 700MHz Boğaziçi/Genpacom: 695	AMD Athlon 900MHz Boğaziçi/Genpacom: 1795	AMD Thunderbird 1GHz Boğaziçi/Genpacom: 3185
Anakart	MSI KT133 4K Fiyatı: 1125	ABIT KT7-RAID Delegate/Genpacom Fiyatı: 1405	ABIT KT7-RAID Delegate/Genpacom Fiyatı: 1405
Bellek	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 605	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 1205	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 1205
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 1095	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 1695	45GB IBM Deskstar IBM Fiyatı: 2405
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 1255	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 1255	Creative GeForce2 Ultra TET Fiyatı: 5095
Monitör	17" Philips 107E Empa/Multimedya Fiyatı: 2055	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 2655	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 7155
CD ve DVD-ROM	Sony 50X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 405	Hitachi GD-7500 Ölçen Fiyatı: 1055	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 1305
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 295	Creative SB Live! DE 5.1 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 855	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 1855
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 415	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 635	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 1015
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 695	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 645	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 805
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 305	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 605
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative DTT2200 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 1355	Creative DTT3500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 3455
Floppy	Fiyatı: 105	Fiyatı: 105	Fiyatı: 105
Toplam fiyat	8695	14905	29975

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 655	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 805	Hauppauge TV Bilgitaş Fiyatı: 1105
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 1305	HP 970cxi HP Fiyatı: 3205	HP 970cxi HP Fiyatı: 3205
Tarayıcı	Acer ScanPrisa 640U İhlas, Acer Fiyatı: 795	Acer ScanPrisa 640U İhlas, Acer Fiyatı: 795	HP ScanJet 4200CU HP Fiyatı: 1505
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı: 2005	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 2905	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 2905
Web Kamerası	Avermedia	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 835	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 1395

Firma Telefonları:

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	TET	(0212) 256 35 32
		Karma	(0212) 239 32 00	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Aslında içten içe düşünmüyor değilim bu çocuk yarın öbürgün beni ekmeğimden eder mi diye. Mektup işini kıvırmayı becermesi bir yana espiri yapmaya da başlamış, hadi hayırlısı. Bu ay iki sayfa incelemesi de var zaten. Bilmiyorum durum kötü. Daha da kötüsü önünü kesmeyeceğiz dedik bir kere. Neyse elimizde ki tek gücümüz parantezlerimiz zaten. Biz onlara güvenmeye devam edelim. Bayanlar baylar... karşınızda ölümcül sorularıyla Level okurları ve ilaç mahiyetinde ki cevaplarıyla Onur Bayram (soyadı da komik adamın).

Merhaba

Önemli bir soru soracağım. Bugün (az önce) bilgisayara taktığım ikinci hard-diske format atarken elektrikler kesildi ve format %81'de iken yarıda kaldı. Bu hard-diskte bir soruna yol açar mı? Şimdiden cevabınız için teşekkürler...

Koray Kuru

LEVEL Merhaba Koray,

Ben de sana bir soru sorayım. Sen bu olaydan sonra sözkonusu hard-diski kullanmayı denedin mi? Hard-diskler oldukça dci parçalar oldukları için çok fazla baskıya strese gelemezler. Bu yüzden böyle yoğun işlemler sırasında onu üzebilecek ve kırabilecek ha-



yem formattan önce Fdisk kullanıman. Bu şekilde bir hata olup olmadığını daha rahat anlayabilirsin. Sorunsuz bir partition işleminden sonra sağlam bir format işini görecektir. Ha ikinci bir yol var ki bu da çöpten geçer. Elektrik kesintileri gibi ciddi voltaj değişimleri harddiskin içindeki yüzeylere zarar verir ve okunamayan bölgeler oluşturur. Bu son söylediğim

Bu ilginç hata mesajlarını sizinle paylaşmak istedim.

gösteriyorsun. Şaka şaka, doğum günün kutlu olsun. İnşallah LEVEL'da daha uzun yıllar beraber oluruz. Neyse artık sorularına geçebiliriz.

- Geçen gün güç kaynağımın kondansatörü patladı. Birkaç bileme danıştım ve tamir edilemeyeceğini öğrendim. Bu da demek

ki iyi yapıp yapmadığını nasıl anlalım? Nasıl iyi bir performans alabiliriz?

- Arkadaşın bilgisayarına benim bilgisayarımı direk kabloyla bağladık. Ama bilgisayar bayağı kasmaya başladı ne yapmalıyım?

- Chic markasını hiç duydun mu yoksa ben dünyada yaşamıyor muyum? Çünkü ben hiç böyle bir marka duymadım. Chic'in erafta dolayan bir optik mouse'u var. Sence Microsoft ile arasında çok fark var mıdır? Burada benim rastladığım kadariyle Microsoft'un bir tek Explorer'ı var ve bunun fiyatı da biraz yüksek.

- 2(iki) ay önce bir tane 20.5GB Quantum Fireball LM Plus aldım. Daha doğrusu 20.5GB zannediyordum. Çünkü Windows açılmadan önceki DOS ekranında 205... MB görünüyordu. Sonra bunu Fdisk'le ikiye böldüm. (%15 - %85) Fakat ne göreyim, harddiskin boyutu 19GB olmuş. Herhalde bölmeyi yanlış yaptım diye düşünerek diski birleştirdim ve bir daha böldüm. Ama değişen bir şey olmadı. Ne yapmalıyım? Yoksa kazık mı yedim?

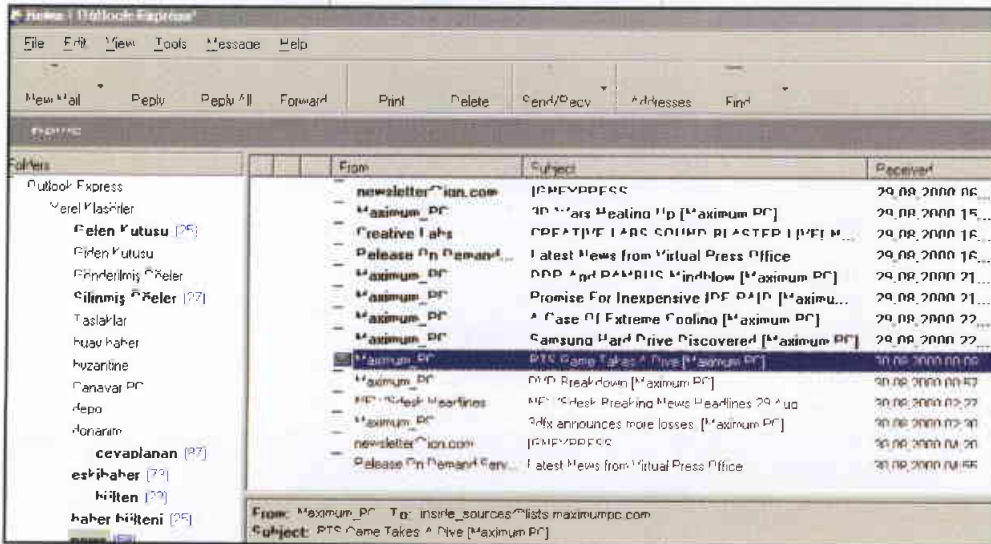
Not: Bilgisayarımın konfigürasyonu: LX Anakart, Celeron 400, 19GB Harddisk?, 8MB S3Trio/2X ekran kartı, Creative Vibra ses kartı, 52X LG CDRom. Level'a selam.

Bora "Demir Bakire" Sökmek

LEVEL Selam,

(Ya ciddi den 30-35 mi gösteriyorum??? Tamam bir parça gobek yaptık saçların ön tarafında da biraz azalma var ama daha olmadık bel Yaş 25 yolun çeyreği eder ama daha çok yolumuz var gidecek-TO)

- Valla 0 {212} 356 70 70'den Çizgi Elektronik'i arayıp İzmir bayilerinin adını al. Ayrıca bütün Aida-ta Shop'larda da bulabilen gerekiyor. Ben arardım ama bizim gibi sabahın 6'sına kadar Counter oynamadıklarından şimdi uyuyorlardır. Anakart da hazır oraya kadar gitmişken Asus alırsın. CUSL2



Bu Windows bana birşey anlatmak istiyor ama...

reketterden mümkün olduğunca kaçırın. Tabii senin elinde olmayan sebeplerin varlığını farkettim. Bu durumda işlem iki yoldan geçer. İlki bir sorun olup olmadığını görmek. Çalıştırmayı denediğinde normalden farklı sesler çıkarıyorsa, sadece kullanmak istediğinde diskin okunamadığı şeklinde hata mesajları alıyorsa bir format daha atıp ve mümkünse bunu tamamlayıp işine devam et. Hatta tavsi-

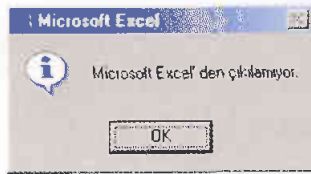
formatla çok alakası yok ve olma ihtimali çok az. Umarım o kadar şanssız değilsindir.

Selam Tuğbek,

Naber ya. Uzun zamandır mail yollamıyorum artık kusuruma bakma. (Duyan da çok sık mail yollayan birisi zanneder, bu daha ikinci mailim. Olsun, devamı gelir umarım.) Ya geçen gün dergideki köşende 25 yaşına gireceğini söylemişsin. Bu kadar genç mi bu adam dedim. Başbayağı 30 - 35

oluyor ki benden 20\$ civarı bir para çıkacak. Ben de düşündüm ki zaten kasamdan pek memnun değilim, yeni bir kasa alayım. (Anakartım LX, ikisini de değiştirecem) Aslında Eian kasalardan almayı düşünüyorum fakat İzmir'de bulabilir miyim bilmiyorum. Bana herhangi bir öneride bulunabilir misin? Ayrıca birkaç tane de anakart önerebilir misin? (Tabiki Pentium, AMD ne yazık ki bulunmuyor)

- Satıcının anakartın BIOS ayarı-



Excel, aslen Windows'un mafya örgütüdür.

mesela,

- Temel BIOS ayarları özel bir değişiklik gerektirmez, kendi kendilerine seçilirler. Detaylı ayara girme zaten. Bilgisayarılarda anlamaz o işten.

- Paralel Port bağlantısı yaptığınız yavaşlık veya makinayı zorlama olabilir. Onun yerine iki network kart ve bir Cross CAT5 kablo ile bağlayın. Bakın nasıl fıstık gibi olacak bağlantı (Fıstık özel bir hız terimi olsa gerektir! TÖ). Hem Cooler'da atarsınız.

- Chic'i duydum ama teste hiç gelmedi ne yazık ki. Düzgün bir şey olsa gelirdi herhalde. Microsoft Optical Mouse çok iyi ve çok ucuz. Biz ailecek onu kullanıyoruz.

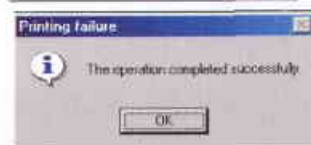
- Yanlış bir şey değil. Kimse seni kazıklamadı. Windows'un azınlıklarından biriyle daha karşı karşıyasın. Önünde daha uzun bir yol var. Metin olmalısın. Yılmalısın. Windows o kadarlık kısmı kendi üstüne parselliyor böylece hızlı(ı) çalışıyor. O yüzden sana biraz az gösteriyor hard-diskini. Kandıncı yani. (Bak bunu bende bilmiyordum. Bu demek ki cevap yanlış da olabilir. Benim bildiğim bir şeyi Onur bilsin mümkün değildir. TÖ)

Selam Tuğbek,

Donanım bölümündeki aydınlatıcı haberlerini ilgiyle takip ediyorum. Gerçekten takdire değer iş çıkarıyorsunuz. Sadede gelerseniz:

Geçen ay sizin donanım bölümünüzdeki önerilerinizi dikkate alarak bilgisayarımı upgrade ettim. Ancak doğaldır ki her yeni bilgisayarda olduğu gibi benim bilgisayarım da bazı sorunlar çıktı. Sorunların daha iyi anlaşılması için mütevazı sistemim şöyle:

Printer'ı camdan fırlatma operasyonu.



AMD 800 Athlon Thunderbird, 256MB RAM (2 adet P-133 mhz), 30 GB Quantum Fireball HDD, 20" KFC Monitör, GeForce 2 GTS, Abit KT/7 Raid Mainboard, Soundblaster Live Player ses kartı, Windows SE, DirectX 8.0.

Derdim sudur;

- GeForce Experience CD'sindeki Reflection Pool'u çalıştıramadım. Hata mesajı ise "D3DENG" ile başlıyordu. Deva, ilaç?

- Özellikle D3D oyunlarda anti-alias performansı (Detonator 3 sürücüsünü çektiğim ve anti-alias ayarlarını sonuna kadar zorladığım halde) pek tatmin edici değil. Aslında bu biraz supersampling ile alakalı olabilir ama kafama takıldı.

- Windows açılacakken, yani tam Desktop'a geçecekken makine kendini boot edip tekrar açılıyor.

rectX'in versiyonunda bir sorun yok. Ben bir aydır kullanıyorum 8.0'i henüz tık demişliği yok. Herkese gönül rahatlığıyla tavsiye ederim. Üstelik performansı açıkça artırıyor.]

-Sistemimde zaten genel sorunlar var. Bence bu da onun bir uzantısı. Diğer yandan bahsettiğin demo ve onun lürevi olan bir iki demo oldukça bug'lu. Bana da daha önce sorun çıkardıkları olmuştu. Ama sen bir mektubun sonuna bakıver.

-Oyunları zaten 1024x768'den yüksek çözünürlüklerde oynuyorsan Anti-Alias'ın etkisi pek belirgin değildir. Zaten Anti-Alias 20" monitörü olanlar için değil. Onu aktif hale getireceğine çözünürlüğü 1600x1200 yaparsın sonuçta aynı hesaba gelir. Bu daha çok ekran kartı iyi ama monitörü küçük olanlar için. Yani 15" veya 17" bir



Artık kim Outlook Express'in dilbilgisine güvenebilir ki?

- Unreal Tournament'ın orijinalini kurdum ama pek oynamak nasip olmadı. Nedeni evlere şenlik "kernel32.dll" off diyorum ben. Sen ne diyorsun?

- Bu sorumun konuyla pek ilgili si yok ama bir GeForce kullanıcısı olarak merak ediyorum. DirectX 8.0 bizim için neler getirecek ya da getirdi. T&L, Per Pixel Shading gibi kulağa hoş deyimleri ne zaman göze hoş bir vaziyette görebileceğiz.

Yardımların için şimdiden teşekkür eder, GeForce Rullaz denim...

LEVEL Selamlar,

Mütevazı bilgisayarın diğer okuyucularımızdan laf yemene neden olmuş olabilir. Benden günaah gitti.

- Hoppalaa, Baştan DirectX'in yanlış versiyonunu kurmuşsun. Nerden kurduysan ya da Update ettiysen biraz hatalı olmuş. Çözümü en aşağıda vereceğim. [Di-

monitörde 1600x1200 kalitesini düzgün bir tazeleme hızında almak için. (Bu arada KFC diye bir monitör markası duymadım. Bana daha çok Kentucky Fried Chicken'i anımsattı nedense. TÖ)

- Bu sorunla ilk karşılaştığım zamanı hatırlıyorum da. dakikalarca gülmüştüm. Sene kaç hatırlıyorum. Sebebi son yüklediğin bir driver, DirectX tarzı programlar veya son kurduğun bir kart olabilir. Sistemin biraz yüksek konfigürasyona sahip olduğu için uyumsuzluklar da olacaktır. Kesin çözüm aşağıda. (Benim eski bilgisayarlardan biri de kapatmak için düğmeye her basımda inadına boot ediyordu. Az kalsın camdan aşağı alıyordum. Meğers power düğmesi içerden takılı kalyormuş. TÖ)

- Ne kadar güzel. Sen o "kernel32.dll" ye Unreal'da mı rastlıyorsun? Biz senin kadar iyi du-

rumlarda rastlayamayabiliyoruz. Mesela bilgisayarı açtığında güzel renkli bir background üzerine dekor olarak durabiliyor o hata. Kesin çözüm için lütfen aşağıya gözünüz ilişsin.

- Zaten şu an bir çok oyunda bunu görebilirsin. 3D özelliği yüksek oyunların grafik menülerinin "aşmış" kısımlarına bak. Orada bulacaksın. Örneğin Sacrifice T&L destekliyor. Bunun çözümü aşağıda değil ama yine de aşağıya bak sen. (Aslında DirectX 8'in tüm özellikleri bir yana yeni özelliklerden birini dahi kullanan bir oyun yok piyasada. Bu sene içinde ufak ufak çıkmaya başlar. Sabretmek lazım. Ama özellikler bir yana dediğim gibi performansı artırıyor. TÖ)

Ben de sana GeForce Rullaz derim ve çözümü söylerim. Maki-

nan o kadar eklemeyi kaldıramamış ve seni bırakmaya karar vermiş. Söylediğin şeyler o kadar vahim şeyler ki bunları toplayabildiğine şaşmak lazım. En temizinden bir format ve daha başarılı bir sistem kurulumu diliyorum sana. (Bence de ilk önce Onur'un dediğini yap. Kurulumda ciddi bir sorun çık-

mış gibi. Ama bu sonuç vermezse öncelikle BIOS'da Health Status'a girip işlemci ısısını kontrol et. Eğer 50'nin üzerinde ise sorun fanında demektir. Öncelikle fan ile işlemci arasına thermal solution sürmeli eğer işe yaramazsa daha iyi bir fan aramalısın. Eğer işlemci ısısı normalse Advanced Chipset Features'a gir, Burada AGP Driving Control'u Auto'dan Manual'e çevir. Daha sonra AGP Driving Value değerini DA'dan EA'ya değiştir. Son olarak işlemci voltajını 3.3'ten 3.4'e çıkar. Şimdi ben ne yaptım bu neye yarayacak diye düşünemebilirsin. Valla bu ABIT'de ki mühendislerin senin sorununa verdikleri cevap. Bende olayın ne olduğunu tam çözemedim. Kendi sistemimde denedim ama hiç birşey değişmemiş gibi geldi bana. Eğer bu her hangi birşeyi değiştirmezse bütün ayarları geri çevir. TÖ)

Geçtiğimiz ay en çok dinlenen 10 parça, yani 2000 yılının son listesi (Kaynak: www.billboard.com)

1. The Beatles: The Beatles
2. Back Street Boys: Black And Blue
3. Various Artists: Now 5
4. Creed: Human Clay
5. Britney Spears: Oops! I Did It Again
6. Tim McGraw: Greatest Hits
7. Shaggy: Hot Shot
8. Limp Bizkit: Chocolate Starfish And The Hot Dog Flavored Water
9. N' Sync: No Strings Attached
10. Charlotte: Church Dream A Dream

Ye geçtiğimiz ay en çok okunan 10 kitap (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Yüzcü Ad: Baldassare'nin Yolculuğu Amin Maalouf
2. Sen Uyumadan Önce Linn Ulmann
3. Büyük İskender II: Anadolu'nun Kapıları Valerio Massimo Manfredi
4. Anladım Yılmaz Erdoğan
5. Aşk Hikayeleri Mine G. Kırıkkıranat
6. Kızıl Boyalı Saçlar Kostas Mounielas
7. Büyük İskender I: Makedonya'dan Anadoluya Valerio Massimo Manfredi
8. Işık Taşı: Suskun Nefer Christian Jacq
9. Yüz: 1981 Mehmet Eroğlu
10. Bridget Jones'un Günlüğü II Helen Fielding

Koskoca bir seneyi yani 365 gün 6 saati bir diğer deyişle de geçtiğimiz yüzyılın son parçasını geride bıraktık. Geçen yılbaşı rakamlardan kaynaklanan bir yanlış anlama nedeniyle, tabii buna pazarlama strateji de denebilir, bu gerçek bir şekilde saptırılarak yeni bin yıla giriliyormuş havası yaratıldı. Miladın o'dan başladığını göz önünde bulundurursak asıl bu yılbaşımda yeni bir bin yıla ve yeni bir yüzyıla gireceğiz.

Ülkemizdeki sanatçılar kadar göz önünde bulunmasa da eleştirmenlerin Fatboy Slim'in çıkardığı son albümde oldukça büyük etkisi bulunduğunu iddia ettikleri, oğlu dünyaya geldi. Kendisi gibi DJ olan eşi Zoe Ball'in beklenen önce doğum yaptığı ve oğullarına Woody Fred adını koydukları açıklandı. Ne diyelim Allah analı babalı büyüsün...



Ülkemizde internet Mahir olarak tanınırdan sonra tüm dünyayı fethe çıkan, ülkeleri olmasa da kadınların kalbini (17) ele geçiren Mahir şimdi de müzik dünyasını altüst edecek gibi. Albümün tanıtımında "the madcap Turkish sex symbol" olarak tanımlanan Mahir Çağrı'nın "I Kiss You" isimli klibini <http://www.mahirkissesyou.com/> adresinde izleyebilirsiniz.



Michael Jackson uzun zamandır beklenen son albümü öncesinde, hayranlarını isimlendirmek için olsa gerek Şubat 2001'de bir Best Of yayımlayacak. Greatest Hits History Vol 1 isimindeki albümde Billie Jean", "The Way You Make Me Feel", "Don't Stop Till You Get Enough", "Rock With You", "Bad", "Beat It", "Heal The World", "Remember The Time" gibi klasik parçaları bulunuyor.



Dancer in the Dark Karanlıkta Dans

Ne diyebiliriz ki? Lars von Trier'in son filmi olan "Dancer in the Dark" ha gelecek derken en sonunda vizyona girdi. Ben de soluğu sinemada saldım. Aslında filmin İstanbul Film Festivali kapsamında gösterileceğini düşünüyordum ama sanırım sinemamızın sanat filmlerine karşı ön yargısı birazcık kırılmış olsa gerek. Lars von Trier'i, Dalgalan Aşmak, Krallık 1-2 ve Gerizekallılar filmlerinden hatırlayabiliriz. Bu sıradışı yönetmen aynı zamanda bir sinema kuramcısı. Dogme 95 (biz Dogma diyoruz) hareketini başlatan Trier, manifestosuyla sinema dünyasında adeta bir çok etkisi yaratmıştı. Dogme 95 hareketinin en belirgin özellikleri omuz kame-



rası, düzensiz kamera hareketleri, uzun planlar, dengesiz kadrajlar, netliği bozulan görüntüler, doğal ışık ve kuralsız bir kurgu. Her türlü görsel efekti reddeden bu anlayışın sonucunda ortaya belge-sele yakın bir atmosfer ortaya çıkıyor.

Karanlıkta Dans'ın diğer ağır topu da şüphesiz alternatif müziğin prensesi Björk. Söylentiye göre Trier, filminde oynaması için Björk'ün çok peşinde koşmuş. Karanlıkta Dans müzikal bir melodram. Trajik bir hikayeyi çok farklı bir dille anlatıyor. Çekoslovakya'dan Amerika'ya göç eden Selma (Björk) hayatı bir müzikal gibi yaşayan bir kadın. Öyle ki çalıştığı fabrikadaki makinelerin gürültülü temposunu bile kafasında bir müzikale dönüştürebiliyor. Ama Selma ırsı bir hastalıktan dolayı her geçen gün kör olmaya bir adım daha yaklaşıyor. Zaten Amerika'ya gelmesinin tek nedeni oğlu Gene'i ameliyat ettirip kendisi gibi kör olmasını engellemek. Tam ameliyat için gerekli parayı biriktirmişken, işlemediği bir suçtan do-

What Lies Beneath Gizli Gerçek

Oscarlı yönetmen Robert Zemeckis, Gizli Gerçek ile ilk korku gerilim denemesini yapıyor. Geleceğe Donuş serisinden hatırlayabileceğimiz Zemeckis Forrest Gump ile Oscar'ı kucakladıktan sonra Mesaj filmiyle kafamızda birtakım sorular bırakmıştı. Gizli Gerçek, Hitchcock filmlerinden enstantaneler içeren oldukça başarılı bir gerilim. Ama Hitchcock filmlerinden farklı olarak Gizli Gerçek bir hayalet öyküsü üzerine kurulu. Başrollerde Harrison Ford ve Michelle Pfeiffer gibi iki yıldız oyuncunun olması film için iyi bir seçim, birbirlerine yakışıklı soyleniyor.

Norman (Ford) ve Claire (Pfeiffer) Spencer çifti yeni evlerine taşınırken kendilerini nelerin beklediğini bilebilirler miydi? Ev (aslında bir malikane), Norman'ın babasından kalma. Norman yoğun çalıştığı için akşamları eve geç dönen başarılı bir bilim adamı. Claire, kızları doğduktan sonra çello çalmayı bırakmış ve müzik kari-

yerini noktalamak zorunda kalmış bir ev hanımı. Claire, kızları kolej eğitimi almak için yuvadan uçunca koca evde bir anlamda yapa-yalnız kalmıştır. O da kafasını dağıtmak için kendini ev işlerine ve komşuluk ilişkilerine adamaya karar verir. Yan komşularının devamlı kavga eden bir karı-koca olması Claire'i olumsuz etkiler. Derken bir gün kadının kaybolduğunu farkeder ve gizlice komşularının evini gözetlemeye başlar; zira adamın kansini öldürdüğünden şüphelenmektedir...

Aslında Gizli Gerçek için söyle-necek çok şey var ama sanırım filmin büyüsunü bozmamak için



layı mahkemeye çıkartılır. Sanırım filmin tadını kaçırılmamak için konu hakkında bu kadar bahsetmek yeterli. Karanlıkta Dans, Dogme üçlemesinin son ayağı niteliğindedir. Yalnız filmin müzikal sahnelerini Dogme anlayışına göre çekilmemiş; bu sahnelerde çok sayıda kamera kullanılmış. Çok farklı açının bir araya gelmesi sonucunda da müziklere uygun hızlı bir kurgu ortaya çıkmış.

Filmin müzikleri Björk'e ait. Karanlıkta Dans'ın kadrosunda Catherine Deneuve, Udo Kier, Peter Stormare ve David Morse gibi ünlü oyuncular yer alıyor. Ayrıca film, Cannes'da Altın Palmiye ve en iyi kadın oyuncu (Björk) ödüllerini kazanmış. Sinema sanatıyla ilgilenenlerin kesinlikle kaçırması gereken bir film. Unutmayın, müziklerde asla kötü şeyler olmaz...



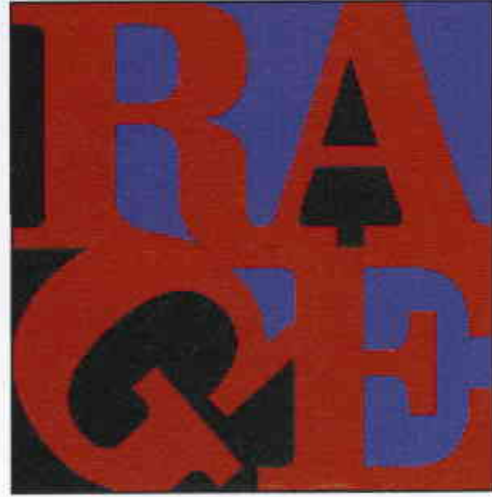
söylememek en iyisi. Hitchcock'un 'Arka Pencere'si gibi başlayan filmde gerilim yavaş yavaş tımanıyor ve en sonunda izleyiciyi avucuna almayı başarıyor. Hayaletli filmlere alışmış ama sözkonusu film Robert Zemeckis gibi teknik konularda uzman bir yönetmenin elinden çıkınca işler değişiyor. Film boyunca musluk damlaması ve kendi kendine açılan kapılar gibi klasik gerilim temaları kullanılmış ama bir küvet sahnesi var ki koltuğunuza yapışacaksınız! Ayrıca size bir tiyo vereyim; Harrison Ford'u daha önce böyle hiç görmediniz. Gidin, görün ve gerilin.



Rage Against The Machine Renegads

Rap ve metal dinleyicileri arasında ayrı bir yere sahip olan Rage Against The Machine son albümleri Renegades'de belki de grubun bugünkü durumuna gelmesinde en büyük pay sahibi olan solistleri Zack de la Rocha'dan ayrılıyorlar. İlk olarak canlı kayıtlardan oluşan ve 2 bonus şarkısı içeren bir albüm olması planlanan Renegades sonuçta karşımıza 12 şarkılık bir stüdyo albümü olarak çıktı. Cover parçalardan oluşan albümde Bob Dylan'ın "Maggie's Farm", The Rolling Stones'un "Street Figh-

ting Man", MC5'in "Kick Out The Jams", Afrika Bambaataa'nın "Renegades of Funk", EPMD'nin "I'm Housin'" ve punk grubu Minor Threat'in "In My Eyes" parçaları RAM yorumuyla karşımıza çıkıyor. Her ne kadar solistlerinden ayrılmış olsalar da Tom Morello'nun kendine has gitar ve kalp atış ritmini belirleyen basçı Tim Commerford ve davulcu Brad Commerford, Zak olmadan da biz varız mesajı veriyorlar. Albümün oldukça başarılı olmasına rağmen grubun geleceği konusunda halen şüpheler mevcut.

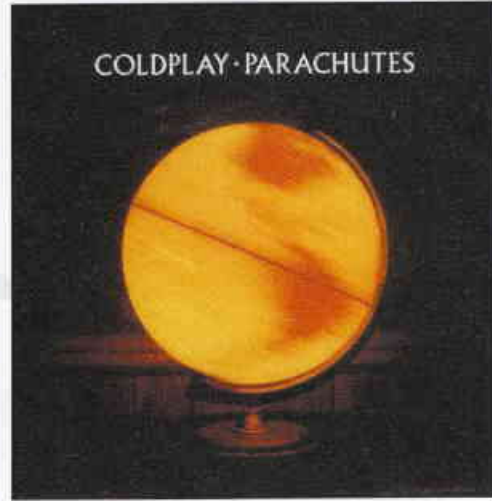


Coldplay Parachutes

İngiltere'de bir çok radyo istasyonunu aylarca meşgul eden grup sonunda Parachutes adlı albümünü ile bir kez daha müzikseverlerin karşısında. Eleştirmenlerin ünlü bir çok İngiliz grubu ile karşılaştığı Coldplay yaptığı melankolik, yavaş ancak derinden ilerleyen müzikle aslında kendi yolunu çoktan çizmiş görünüyor. Neredeyse mükemmel bir sese sahip olan vokalist Chris Martin Bono(U2), Thom Yorke (radiohead) ve Jeff Buckley'i andırıyor.

Chris Martin albümün açılış parçası olan "Don't Panic" te yu-

muşak ve dingin sesiyle Coldplay'i uca taşıyor. Yavaş yavaş şarkılar ilerledikçe sıra albümdeki en iyi parça olarak değerlendirilen Shiver'e geliyor. "Sadece umursayıp umursamadığınızı görmek için bekliyorum" diyor Chris Martin, Shiver adlı şarkıda. Gayet açık olan bu şarkı sözünden de anlayabileceğimiz gibi zorlamanın anlamı yok, Coldplay de böyle yapıyor zaten. Albümü almadan önce grubun resmi web sayfasını www.coldplay.com adresinde ziyaret edebilir ve tüm parçaları tamamen dinleyebilir veya videolarını seyredebilirsiniz.



Erasure Loveboat

Uzun zamandır pek ortalarda görünmeyen hoş görünümü adamlar, yani ünlü İngiliz pop grubu Erasure dokuzuncu stüdyo albümleri ile raftardaki yerlerini aldı. 90'ların başında çıkardıkları "I love to hate you" bir çok hit parça ile zamanın Depeche Mode, INXS veya Duran Duran gibi grupları arasından sıyrılan Erasure hala yeni ve ilginç müzikler geliştirme alışkanlıklarını sürdürüyorlar. Bu alışkanlık elinizi sallasanız bir birinden ayırt edilemeyen genç delikanlı grubuna çarpacak günümüzde özellikle her duyguya hitap edebi-

lecek parçaların bulunduğu Loveboat'da kendini belli ediyor. Albümün açılış parçası olan Freedom ile beraber farklı bir dünyanın içine adım attığınızı hissediyorsunuz. Bu dünyada attığınız her yeni adımda bazen derinlere dalaçak, Hip-Hop ritimleri ile yerinizden kalkacak, 70'lere geri dönecek veya rock ritimleri ile adrenalin depolayacaksınız. Albümde göze çarpan diğer parçalar ise Crying In The Rain, Mad As We Are ve bir klasik olabilecek Alien. Eski dostlara merhaba demenin zamanı geldi de geçiyor bile...



HITMAN

ya da Nam-ı Diğer Fakir Ama Fırsatları Değerlendirmesini Bilen Delikanlı

Bu ay masa başında oturup bilgiç bilgiç yazılar yazmaktansa, işimizi hakkıyla yapmak adına, araştırmacı-gazetecilik tadında bir operasyonla bu ayın bomba oyunu ve oyun dünyasının yeni kahramanı Hitman'ın gerçek yüzünü okuyucularımıza açıklamaya karar verdik. Kim bu Hitman? Özgeçmiş nedir? Buyrun... Bir kiralık katilin, bu yola nasıl düştüğüne siz de şahit olun.

Şimdi şaşırmayın, hikayeye biraz Tarantino tadı katmış olmak için, Pulp Fiction'daki gibi olayı ortasından anlatmaya başlıyoruz. Köü başlamışa benzeyen bir günün ortasında, adamımız Aleksandır (kel olani) polisler tarafından sorguya çekilmektedir. Ancak onun aklı, resimde de görüldüğü üzere, sorularda folan değil, müstakbel zevcesindedir. Peki kimdir bu karakaşlı, karagözlü zevce? Nedir taş kadar sert kalbe ve odun kadar uzun bir enseye sahip olduğunu anladığımız bu "maço" görünümülü kahramanımızı (nam-ı diğer Aleksandır) bu derece derin düşüncelere itiveren hadise?



Son derece büyük bir malikanenin, "ne olur ne olmaz, evde bi tane bulunsun" mantığıyla inşa edilmiş olimpiyk yüzme havuzunda serinlemeye çalışırken resmettiğimiz bu iki saygıdeğer şahsiyetden göbekli olanın Aleksandır'ın (deminki resimdeki kel adam hanı...) patronu yani ünlü ve namlı uluslar arası ve hatta galaksiler arası bir işadama olan Arçibild Çestirfyıld, diğerinin ise Aleksandırın kalbindeki kadın Françeska olduğunu söyleyebiliriz. Böylece, sanırız, siz de Aleksandır'ın büyük bir fabrikatörün şöförü olduğunu ve fabrikatörün kızı Françeska ile Aleksandır arasında hayırlı bir izdivaçla sonuçlanması beklenen (en azından ikisi tarafından) bir ilişkinin vukuu bulmuş olduğunu anlayabilirsiniz. Anlayamadıysanız da biz çaktırmadan anlatık artık, insaf ediniz. Dergiyi poşete mi sokturacaksınız?



Ancak, bir sabah holding merkezine gitmek üzere yola çıkan baba-kız, rakiplerinin otomobile koydukları bombanın patlaması sonucunda hayata gözlerini yumurlar. Lakin, belki de tanrının bir oyunu olarak, Aleksandır'ın kaderini, patronunun yola çıkmadan önce o günkü Herild Türübün gazetesini okumak istemesi kurtarır.



Yandaki büfeden Herild Türübün gazetesini almak için Limuzinden çıkmış olan Aleksandır'ın bu patlamadan burnu bile kanamadan kurtulması, bu gün evlerimizde severek oynadığımız HITMAN oyununun yapımcılarına ilham verecek olayların gelişmesi için bir başlangıç noktası meydana getirir. Kalbi kırık, içi kan ağlayan acılı aşık Aleksandır için artık yeni bir yaşam başlamaktadır. Resimde ölen sevgilisi ve çocuğu için ağıt yakan acılı erkek Aleksandır'ı görüyoruz. (Kelinizi görüyoruz desek daha doğru olur.)

O artık mazbut bir fabrikatörün kendi halinde şöförü Aleksandır değildir. O artık, hayatını yeni bir iş sayesinde kazanmak zorunda olan HITMAN'dır. O içindeki gizli yeteneği, saklı kalmış nefreti, zamanından önce açılan bir düdüklü tencerenin suratınızda patlaması gibi aktırmış dışarı. Ve o nefret, o kin, o intikam duracak görünmüyordu. Hayatını ve geçimini bir kiralık katil olarak sağlama kararı alan Hitman artık bu mafya alemelerinin en korkulan "silah" haline gelmişti. Bruce Wills'in Çakal filmindeki performansı tadında başarılı cinayetlere imza atan kahramanımızı bu kötü hayatıtan çekip alan fırsat ise, her fırsatta Lara Croft'u önümüze sürdükleri için öfkemize hedef olan Eidos oldu. Aleksandır'ın dramatik yaşam öyküsünü bir oyunla ölümsüzleştirmeye karar veren firmanın hayat hikayesi karşısında ödediği yüksek telif hakkı sonunda, yaşamak ve para kazanmak için insanları öldürmek zorunda kaldığı bu işten kurtulup kendisine bir kiralık katil ajansı kurdu ve talep edenlere emrindeki adamları göndererek kendi elini kana bulamıyor.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Master of Orion 2
Conquest of the New World
Zeus

Fotoromanın başında okuduğunuz polis soruşturmasını savuşturduktan sonra Aleksandır, sevdiği insanların öldürülmesinin acısıyla, gözünde ve yüreğinde sevgilisinin, doğmamış çocuğunun, canından çok sevdiği müstakbel kayınbabasının görüntüleri, sesleri daha silinmemişken, acısı daha yatışmamışken, sanki açık bir yaraya tuz basar gibi, bombalama eylemini gerçekleştirenleri bulur ve onları adalete teslim olmaları konusunda ikna etmeye çalışır. Çok dil döker, çok uğraşır ancak katiller adaletin onlara hakkettiği ağır cezayı vermeyeceğinden endişelenerek, kendi kendilerine ceza verirler. O gün eve gelen polis, intihar ettikleri anlaşlan bir grup maktül ve söz konusu maktüller tarafından intihardan önce yazılmış bir itiraf mektubu bulup, bu intihar vakasının dosyasını bir gecede kapatırlar.



Oyununu zevkle oynayacağız. (Neden yukarıda anlattığım bütün hikayenin hayal ürünü olduğunu belirtmem gerekiyormuş gibi hissediyorum. Yoksa inandınız mı?)

Biraz Şundan, Biraz Bundan...

Bir zamanlar PC oyunları bu kadar ciddi bir sektör değildi. Doom'un piyasaya nasıl çıktığını hatırlıyor musunuz?

Ben hatırlıyorum, ilk bölümü Shareware olarak dağıtılıyordu. Eğer oyun hoşunuza giderse parayı bastırıp diğer iki bölümü de alıyordunuz. Şimdi Electronic Arts'ın Fifa 2001'i aynı şekilde piyasaya sürmeye çalıştığını düşünsenize, imkansız değil mi? Çok doğal, artık iyi bir oyunu belki düzinelere insan, aylar hatta yıllarca çalışarak

mayı sevmiyorsanız zaten bilgisayar oyunları da ciddi ilgilenmiyorsunuz demektir. En azından ben böyle düşünüyorum.

Konsol mu, PC mi?

Konsol oyunları dünya çapında çok ciddi bir pazardır. Şimdi bir de yeni nesil konsolların piyasaya çıkmasıyla işler iyice kızışıyor ve bu piyasadan pay almak isteyen yapımcılar ellerini PC pazarından çekiyorlar, amaçları kendilerini tamamen konsol oyunlarına vermek. Neden böyle? Basit, konsollar oyun için alınıyor ve kullanılıyor, bu yüzden bir konsol oyununun çok berbat olmadıkça satmaması gibi bir tehlike hemen hemen yok. Ayrıca konsollardaki oyun türü daha az, bu türlerde bol hareketli, güzel grafikli bir oyunu taş çatlasın altı ayda hazır edebilirsiniz. Geliştirme masrafı az, satmama tehlikesi yok, daha ne olsun?

Peki yeni nesil konsollar PC oyunlarının sonunu getirebilir mi? Şahsen ben asla konsollara ısınmadım, ama bunun tek sebebi oyun türlerinin sınırlı olması değil. Karşımda güzel bir monitor, bir klavye ve bir mouse olmadan rahat edemiyorum. Bundan da önemlisi ben ve benim gibi yüz milyonlarca insan PC'leri oyun dışındaki işlerde de kullanıyorlar. Bunun da ötesinde PC teknolojisi her 6 ayda

bir çitayı yükseltiyor. X-Box ilk açıklandığında teknik özellikleri korkunç güzel görünmüştü, şimdi ise pek o kadar özel sayılmıyor. Bir yıl sonra herşey daha da farklı olacak. Belki konsollar ucuz ve kullanımı kolay, ama PC kadar esnek değiller. Bu yüzden karnıncıca iki farklı pazar olarak varlıklarını sürdürecekler. Ama büyük ihtimalle PC pazarından konsola kayan yapımcılar sayesinde ortam ferahlayacak, amatörler ve iyi fikirleri olan yapımcılara gün doğacak. Bence çok da iyi olacak.

Bir Efsanenin Sonu...

İnsanoğlunun en belirgin özelliklerinden biridir, başarı kazandıkça, yükseldikçe hata yapmaya o denli meyilli olunur. Nitekim PC oyunları dünyasına "3D Grafik" kavramını tek başına sokan 3DFX firması da tarihin tozlu sayfaları arasındaki yerini aldı. Kazandığı başarılar yüzünden efsaneleşen, ama yine aynı sebepten bu piyasadaki rekabetin denli yoğun olduğunu unutan firma en sonunda pazarı NVIDIA'ya kaptırdı.

Ancak iş bununla da kalmadı ve büyük zarar eden şirket en sonunda NVIDIA tarafından satın alındı. Eğer çok büyük bir deği-



Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Sea Dogs

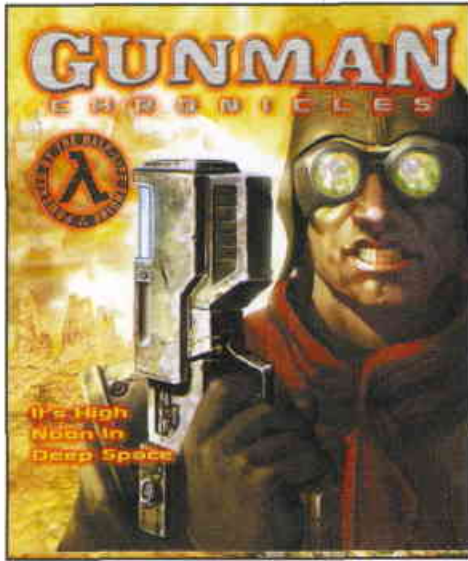
N.O.L.F.

Gunman Chronicles

şlik olmazsa 3DFX kısa bir süre daha varlığını devam ettirecek ve sonra NVIDIA bünyesinde eritilecek. NVIDIA bu alışveriş sonucunda en eski rakiplerinden birinden kurtulmakla kalmıyor, aynı zamanda onların geliştirdiği tüm teknolojilere de sahip oluyor. Ne denebilir ki, temiz iş. Buradan alınacak ders nedir? Tabii ille de bir ders almak gerekiyorsa. Hmmm, sanırım Mad Dog burada olsa kaslarını çatıp şöyle derdi: "Yan gelip yatanın üzerine basarlar!". Neyse ki burada değil...

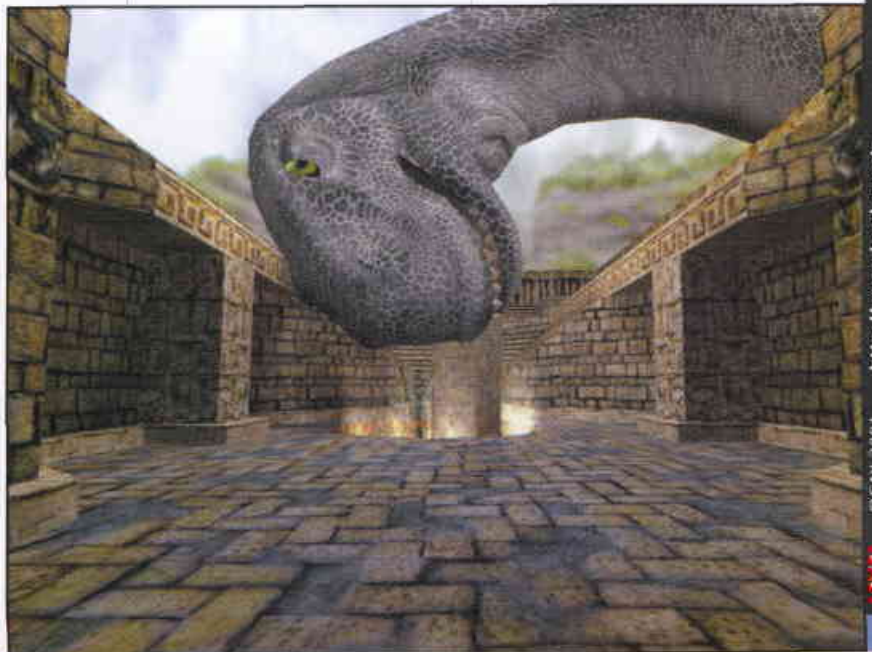
Neyse, bu aylık böyle oturum tadında bir köşe oldu, umarım kafanızı şişirmemişimdir. Ama her zaman da geyik yapılmıyor ki. Neyse, kalın sağlıcakla.

Berker zaman zaman ünlü bir savaş muhabiri olduğunu hayal ediyor, ama adam savaştan nefret ediyor. Nasıl olacak bu işler, bilmiyor, bilemiyor...



yapıyor. Warcraft 3 ya da benzeri bir oyunun geliştirilmesi için belki milyonlarca dolar masraf ediliyor. Evinde amatör ruhla çalışan programcıların dönemi çoktan kapandı.

Acaba gerçekten öyle mi dersiniz? Pek öyle görünmüyor, Team Fortress, Counter-Strike, Gunman Chronicles ve benzeri birçok oyun hayata amatörler tarafından yapılan modlar olarak başlamıştı, Canınız mı sıkılıyor? Aynı oyunları oynamaktan bıktınız mı? Bir seviye editörü alıp birşeyler yapın, belki yeni bir bölüm. Sonra bir tane daha yapın. Böyle böyle bir de bakmışsınız ki elinizde güzel bir oyun var. Eh, bundan sonrası Internet'i kullanıp biraz dikkat çekmeye kaldı demektir. Hayal mı kuruyorum? Çok mu yüksekte atıyorum? Gunman'ı yapan adamlar da işe böyle başladı, bakın Sierra yaptıkları oyunu tam sürüm olarak satışa çıkarıyor. Ayrıca hayal kur-



Yeni yılda eski hikayeler

2000 biterken sıfırlarınızı saymaya kalkmayın, en azından 2001'e bonus gibi bir 1'le başlıyorsunuz...

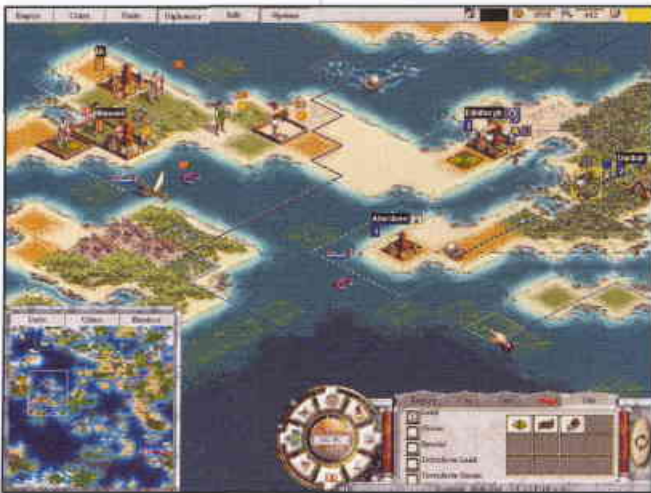
Görüp geçirebileceğimiz tek üç sıfırlı yılı geride bırakmış olduk. Burada ki en hassas nokta, üç tane sıfır mıydı, yoksa daha görünmeyen bir sürü sıfırla mı kapattık bu yılı bilemiyorum. Sanırım her yıl sonunda yapılan o evlere şenlik vicdan muhasebesiyle ilgili bir sorun bu, beni ilgilendirmez. Her ay sonunda bu sayfayı yazarken ister istemez bütün bir ay ne yaptığımı hatırlayıp aktarmak ihtiyacı duyuyorum gerçi ama şimdi aynı şeyi koca bir yıl için yapmak hiç mi hiç cazip gelmiyor. Bu bir yıl aynı zamanda Level'a yazmaya başladığım sürenin de tamamını kapsıyor, bu açıdan bakıldığında geride kalan zaman daha anlamlı göründü gözümde şimdi.

Bütün bu zaman kargaşasını bir yana bırakırsak bayanlar baylar, geçtiğimiz günlerde Call to Power II çıktı. Bir haber olarak bence önemli ama içerik olarak pek de değerli değil. Yapılacak tonla işim varken, CD'yi

alamadım. Ve soru hala geçerli: "Niye ama?" Activision adına bu oyunu yapan insanların hayatlarının ciddi bir bölümünü Sid Meier hayranı olarak geçirdiğine ve defalarca Civ2 oynayıp uzaya çıktığına eminim. Bu yüzden de aynı oyunu kendileri yapmaya kalktıklarında neden bu kadar düzensiz ve biçimsiz bir yol izlediklerini anlamakta gerçekten zorlanıyorum. Onlar da benim gibi gayretli ve basit görünümü settler'ları ya da her şeyin gayet iyi okunduğu şehir ekranlarını ya da gayet mantıklı bir yol izleyen teknoloji ağacını ya da her biri vakit harcamaya değer wonder'ları sevmiyorlar mıydı yani? Seviyorlardı tabii... O zaman niye

niye aynı fikirde olmadığını gösteriyor ve bu beni daha da şaşırtıyor. İnsanlar bir şekilde oyunun bu halini kabullenmiş gibi ama bunun nasıl mümkün olduğunu ben bilemiyorum. Dolayısıyla da "nasıl yani"den başka söyleyecek fazla bir şeyim yok, susuyorum. Ağzımdaki acı tadı değiştirmek için başka şeylerle ilgilenmeyi tercih ediyorum.

Bir konu başlığı olarak Counter Strike'dan bahsetmek geçiyor içimden, gerçi siz içeride 10 sayfalık bir "derinlemesine Counter" yazısı okudunuz içeride ama olay artık bir efsaneye döndüğü için ne kadar bahsedilse az gibi. Zira bir süredir burada herkes aynı derdin peşinde. Modayı her zaman geriden (ya da dışardan diyelim) takip eden biri olarak, ben de, bir süre önce oynayıp bıraktığım Counter'a geri dönmüş bulunuyorum. Monitöre bezgin bezgin bakan gözlerimin sorum-



lusu odur!

Herkesin kral olduğu bu dergide kendime şimdilik sadece çok da acımasız olmayan birkaç rakip bulduğum zaman oynuyorum ama uzun Counter session'larından hayalini kurmaya başladığıma da söyleyeyim. Neyse ki Sanane var ve orada ölmek LAN'da ölmekten çok daha az sinir bozucu... Şimdiye kadar bu oyuna neden kayıtsız kaldığımı ise diğerlerini izlerken duyduğum seslere bağlıyorum. Büyük bir kıyametin ortasında bağırıp çağıran, dev kahkahalar atan bir gruba girip oynamak, hele de çaylak



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Moorhuhn Jagd
Civilization 2
AoE II: Conquerors

muamelesi görüyorsam, gayet ürktürücü. Ama artık ben de varım, hatta acı yok filan.

Son olarak, geçen ay yazımı yazarken henüz ortasında olduğum Monkey Island'ı bitirmiş bulunuyorum. Lucas amcaya sevgiler saygılar. Monkey Combat diye bahsedilen bölümler biraz yorucu (biraz da sıkıcı) geçti ama geçti bitti işte. Oyun genel olarak güzel bir yemek gibiydi, kokusunu uzun zamandır alıyorduk, iştahla bekledik ve sonuçta çabucak bitti. Bir sonraki bölümü beklemek için çok erken ama böyle olduğunu bilmek, beklemeye engel değil. Siz yine de, bütün randevularınızı iptal ederek değilseniz de, beklemeye başlayın. Yeni yıla girerken de sakın ola yıllık plan yapmaya kalkmayın, geçen yılın bilançosunu çıkarırken de kendinize acımasız davranmayın. Daha yapılacak bir sürü hata var, hepsini sadece dünyadaki birkaç kişiye yüklerssek halimiz ne olur? Şimdi bile ortada dolaşan bir ton Hitler türevi var ama her şeyin sorumluluğunu onlara yüklemek ve ha-

ta yapmamak için geri çekilip beklemek gibi büyük hatalar yapmayın denim ben. Mesaj kaygılı yazı yazmayı ben de istemiyordum ama yeni bir yıl söz konusu olunca duygularım depreşti galiba. Neyse, hepsini boşverelim, yılbaşı gecesi eğlenmeye bakalım. Sonrası, istemeseniz de sizi sürükleyen bir zaman masalı, kim ne dese boş...

Serpil Ulutürk, çok konuşmak istiyor ama diyecek bir şey bulamıyor. Asosyal olmak diye buna mı diyorlardı, yoksa bu sadece bilinçli tercihlerin sorumluluğunu üstünden atmak için uydurulmuş bir kılıf mı, Serpil onu da bilmek istemiyor.

ortalıkta görünce dayanamayıp hemen oyunu kurdum ve yapabildiğim ilk yorum "niye yaa, niye" gibisinden küskün bir nida oldu. Hala dünyadan bıktıkça Civilization II oynayan ben, ikinci kez Call to Power'dan hiçbir tat

Call to Power gibi grafiklerin bile hem karmaşık hem ifadesiz olduğu bir oyun yaptılar, hatta ikinci denemede hatalarından dönmek yerine daha da abarttılar? Aslında yaptığım küçük çaplı kamuoyu yoklaması herkesin be-

Kampçının Günlüğü

Çadırımı kurmuşum, kamp ateşimin üzerinde çayım yavaş yavaş tütmek de. Şu keyif ortamında önümden geçen bir iki Counter'ı temizlemişim suç mu?

Cesaret, mantık, zeka ve sinislik. Bir oyunda nasıl davranacağımızı bu tip kavramlar belirler. Kimilerimiz en ön safta kendini feda etme uğruna rakibin üzerine atarken kimilerimizse oyunun başından sonuna bir yere tüneyip önünden geçecek zavallıların kuyusunu kazar. Biz bu ikinci tip ahlaksızların genel adına Kampçı veya Soteci yaptıkları bu akıl almaz eyleme ise Kamp veya Sote diyoruz.

Ben bu tip adamları hiç anlayamamıştım. Bir oyunun başından sonuna bir kutunun dibine tünemek de ne gibi bir zevk olabilir di ki. Ama artık biliyorum. Çünkü bir kampçının günlüğünü ele geçirdim. Ama boşuna ısrar etmeyin ben bu gafilin adını açıklamaya çalışmıyorum.

Kampçının günlüğü

5 Eylül: Herkes ofiste bir oyuna kaptırmış gidiyor. Bugün bende yükledim. Güzel bir oyun ama daha tam çözebilmiş değilim.

6 Eylül: Oyunu ufak ufak çözdüm ama benim elimde hep tek bir tabanca var. Millet otomatik silahlarla canıma okuyor. Haritayı gezip silahları nerden bulduklarını anlamaya çalışıyorum. Ama iki adım atmadan indiriyorlar. En güzeli şu kapının dibine çöküp ne tarafa gittiklerini anlamak.

7 Eylül: Hala bulamadım. Her el başında silahları oluyor ama sanırım bir önceki elden getiriyorlar. Bu arada dibine çöktüğüm kapının önünden geçen birini vurarak ilk leşimi yapmış oldum. Çok zevkliydi. Gerçi "Salak!!! O bizim takımından" falan dediler ama olsun ben yemem. Takım falan olsa biri el başında bir silah verir.

12 Eylül: Tam anlamıyla bir darbe. Bütün el bu kapı dibinde bekliyorum en sonunda biri gelip direkt kapıyı taniyor. Burada olduğumu nerden anladılar acaba. Bu böyle gitmez ben şu silah olayını Levelcilere soracağam.

13 Eylül: Dur bakalım nasıldı.

Önce "B", sonra "8-2", sonra yine B ve "4-4". Waawv ne güzel bir silahmış bu. Tamam artık kimse beni tutamaz.

13 Eylül: Yav yavaş be, Daha iki adım atmadan yine. Üstelik olunce silah da gidiyormuş. Dünyanın parasını verdik biz ona. Sizin gibi zengin çocuğu değiliz her el alamayız. Neyse param birikene kadar ben şu kapının dibinde durayım yine.

13 Eylül: Bu sefer yağma yok. Canım silahımla ortalara dalmaya çağıyorum. Güzel bir kutu buldum arkasında beklerim.

15 Eylül: Ben bu oyunu feci halde biliyorum ya. İki günde çözdük valla. Artık elimden ne uçan ne kaçan kurtuluyor. He he... Bugün toplam 7 kişi vurdum. Ama benim Frag'im niye eksi gözüküyor onu anlamadım.

18 Eylül: Bugün Level hayatları gelip beni tehdit etti. Neymiş efendim her oyun kendi takımından adamları vuruyormuşum da;



hep sote yapıyormuşum oyunun bütün zevki kaçırmışım da. Yete neğimi kısıyor gafiller. Zaten artık üç elden birinde oyun başlar başlamaz direkt üstüme gelip bıçaklıyorlar. İnsan kendi takımından adamı bıçaklar mı? Delikanlılık bu mu?

20 Eylül: Her gün yeni bir silah keşfediyorum. Az önce fleşbeng diye bir bombayla PARA diye bir silah keşfettim. Çok ilginç şeyler. Oyun başlar başlamaz o fleşben şeysinden attım her yer bembeyaz oldu. Şaşırıp panikledim tabii. Dört bir yana ateş açtım. Görüntü bir geri geldi bizim bütün takım yerde. Acayip komikti. Ner-

den bileyim canım.

20 Eylül: Yanlılıkla oldu dedim ya iste herifere! Salaklar anlamak istemedi. Oyunun canına okumussum. Sis ne anlarsınıss oynamaktan! Bilmeden oldu iste. Ben ne bileyim o flesbes şeysinin oyle yaptını. Adleri sisi... Ne o ole bes kişi belden tekme tokat... Allahım göslüğümde kırmışlar bak. Aaaa... bak bu disimde sallanıyo... İy ki bir oyun dergisi sıkıyorlar. Züppeler sisi.

2 Ekim: Artık ofiste oynamıyorum. O gerizekallarla işim olmaz bir daha selam bile vermem. Meğer bu meret internet'ten de oynanıyormuş. Bu daha zevkli. Ayrıca kimse beni bulup da dövmeyez.

Zaman geçer...

4 Ekim: Buradakilerin de suyu ısınmaya başladı. Çok ağız bozuk insanlar sürekli küfredip duruyorlar. Olmaz ki canım insanda edep olur biraz. Bu arada bugün ilk defa bir silah aldım adı AWP mi ne? Süper bişi. Aradığım buydu işte hayatımın silahı diyebilirim. Böyle adamlar önüne atlayınca bir zbammm bir el atıyor-sun üçü beşi birden dağılıyor.

15 Ekim: Ne zamandır seninle ilgilenemedim günlük. Artık bütün vaktimi bu oyun alıyor. Artık nasıl diyeyim süper oynuyorum. Meğer terörist olmak ne güzelmiş. Bu salak konturlar her el mutlaka önüme atlıyor. Yeni bir taktik buldum. Şu benim zbammm'dan alıp bir odaya kapıyorum kendimi. Kapının girişine de rehinerleri koyuyorum. Kesinlikle çıkaramıyorlar. Bir ses duyduğum mu fırlayıp ateş ediyorum. Her seferinde bir rehine bir kontur, bir rehine bir kontur. Şiş kebab gibi Allah seni inandırısın.

17 Ekim: Artık internet'ten de oynayamaz olduk. Hangi server'a gitsem benim nickimi görünce oyundan atıyor. Ben de her sabah ilk iş nick değiştiriyorum anlamıyorlar.

20 Ekim: Ya bunlar benim IP



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Counter-Strike

Oni Demo

Call to Power II

adresimi buldu bir yerden her halde. Hangi server'a girmeye kalksam "De git bir daha da bu semte uğrama. Yoksa gerisine karışmam!" diye bir mesaj veriyö. Neyse bizde IP bol değiştiririz.

22 Ekim: Bugün bu Level hayatları yine bozuk attilar. Neymiş benim yüzümden internet'ten oynayamıyorlarmış. Bütün IP aralığımızı Ban'lamışlar falan. Dovucektim hepsini zor tuttum kendimi. Bu arada cidden giremiyorum hiç bir server'a

30 Ekim: İnternet dediğin bir özgürlükler dünyası değil mi mirim. Dün orijinal Half-Life'im geldi. Bugün dünyanın bütün server'ları bana açık. Artık dünyanın hangi köşesine istersem kamp kurabilirim.

18 Kasım: Bunu nasıl anlatırım bilemiyorum günlük. Korkunç bir manzaraydı. Oturmuş paşa paşa kontur oynarken bir gürültü geldi kapının oradan. Bir gittim ofise 7-8 tane izbandut amerikan askeri girmiş dehşet saçıyor. Biri bağırmasın diye sekreterin tepesine çıkmış boğazını sıkıyor bir yandan da bir kağıt gösteriyor. Diğerleri arka tarafta bizim ofisboylarla itişip kapıyor. Dur bende müdahale edeyim demiştim ki tam sekreter kız "Yess... This Man... This man... gözlucluuyu diyom işte" diye bağırmasın mı. Allahım sanki günler ve geceler boyu sürdü. Omrümde böyle bir dayak yememiştim. Ama doktorlar umutlu. Açılar bir aya kadar çıkarmış. Yürümemde de bir bozukluk olmayacakmış. Ama artık bu oyuna tövbe ettim. Bu arada ben nerden buldum bu askerlerin server'ını onu da anlayabilmiş değilim.

Tuğbek Ölek, şu aralar kamp mekanı dağıtmakla meşguldür.

Biz topluca askere gitsek acaba orası ne olurdu ?

Bütün ay Delta Force: Land Warrior, Gunman Chronicles ve Counter Strike oynadım. Eh haliyle aşağıdaki gibi bir yazı ortaya çıktı.

Bu iş böyle giderse askere aldıklarında bizden şüphelenecekler. Yani önümüze hangi silah geirse her türlü özelliğini takir takir sayabilecek durumdayız. Bu silahın böyle modern olmasına falanda gerek yok. Orta çağdaki tüm abidik gubidik silahları bile rahatlıkla tüm özellikleriyle sayabiliriz. Yani sorguya falan çeksele, mesela kaza eseri bir gösterinin içinde kalsak ve karambolde bizi de gözaltına alsalar, sonra sorgularken bizde boş bulunup "komser bey o silah işe yaramaz, ben sizin yerinize olsam desert eagle kullanırdım. Onunla az işim olmadı" desek... Ya da şu ünlü FRP seansı sonrası muhabbetini birisi diniese "Abi sonra üç asker geldi, ikisini crossbow ile harcadım ama üçüncüsünü zor kestim" Hadi gel de bunu taksiciye anlat. Batı böyle durumlara bir formül bulmuş. Her cümlesinin başına "oyun" sözcüğünü ekliyor.

Diyelim ki eğitimdeyiz. Hah işte masa üstü savaşçıları olarak bu kısımda hepimizin çuvalayaçağına eminim. Hopla zipla sürün kalk sürün kalk derken, çoğumuzun bütün gün oturmakta. Del kısmımızda toplanan can simitlerinin bizi "sürün ama kalkma" moduna sokacağını biliyorum. Eh hadi bunu da bir şekilde aşık diyelim. Bu kez yatakhane ne yapacağız ya da yemekhanede ? Yani "ben bilgisayar kapatıp gideceğim evde de annemin yemeklerini yiyeceğim" de diyemeyeceğiz.

Peki işin bu kısmını bırakalım sınıflara geçelim. Mesela bizi piyade yapsalar, elimizde tüfek

olacak haliyle ama o tüfeği nereye yönelttiğimizi gösteren bir yeşil çarpı işareti olmayacak. Yani alışınca kadar bol bol iskalayaçağız gibi geliyor bana. Gerçi tam terside olabilir. Sinan'ın an-

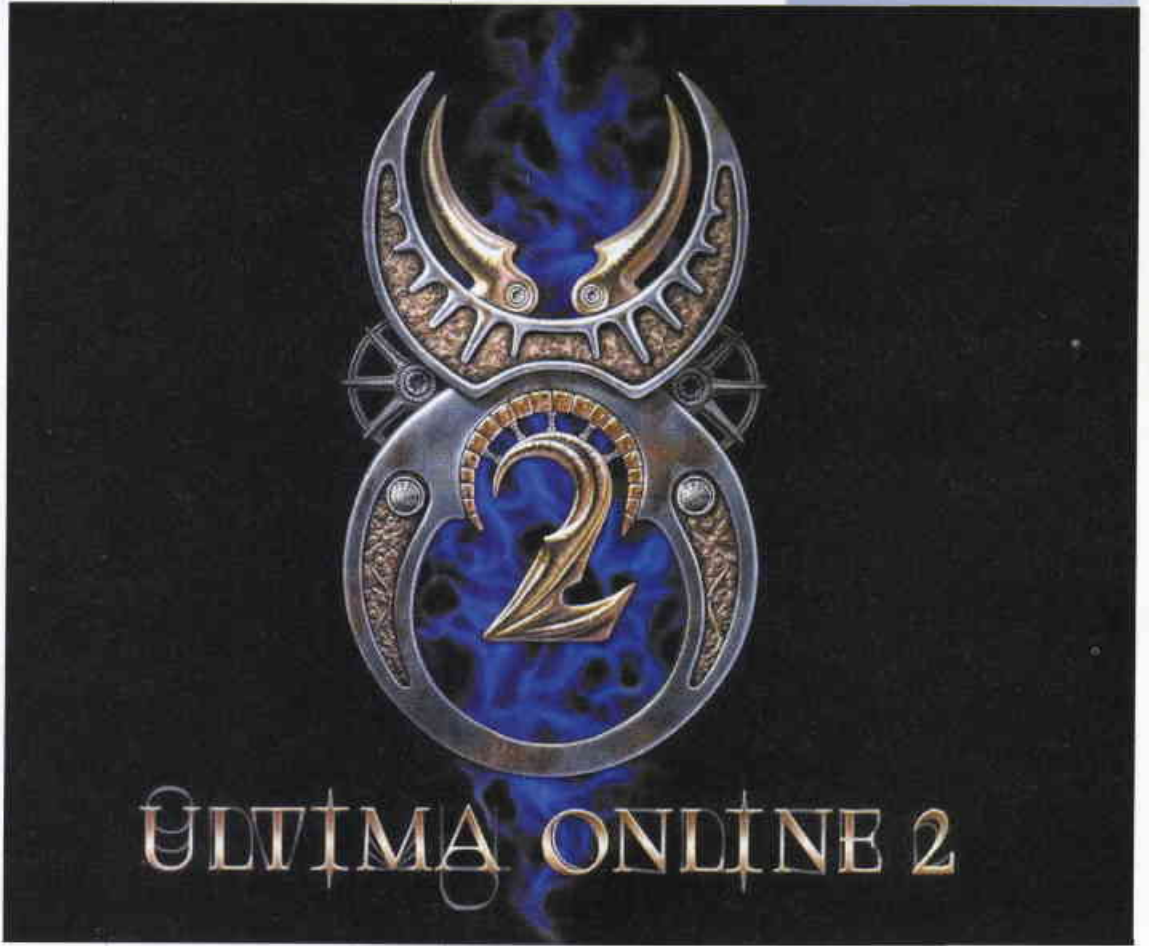
man'de kendimi gösterdikten sonra yükeğe çıkıp gelenleri tek tek avlamak artık bilinen numaralar. Bu iki oyunda en çok zevk aldığım yerler Delta Force'da son görevde paraşütle indirme ya-



Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

Crimson Skies
Red Alert 2
Ultima Online



lattığına göre ona askerdeki arkadaşları atışlardan sonra "sütkastçı" lakabını takmışlar. Bilmiyorum artık.

Ne zaman olacak çok merak ediyorum

Artık iyice ümidimi kaybetmeye başladım. Delta Force'da toplu halde gelen ya da Hitman'de sizi fark edince avaza bağırıp yardım isteyen yapay zeka-özünü düşmanlar belli bir gelişmeyi gösterse de bir türlü olmuyor. Hiçbir zaman Counter Strike ya da Ultima Online oynarken aldığım zevki bir türlü alamıyorum. Delta Force'da ortaya attığım el bombasına koşan bir sürü düşmanı atlatmak ya da Gun-

pan destek kuvvetlerinin geldiği an ve Gunman'de tank kullandığım bölümler oldu. Onun dışında iki oyunda belli bir monotonlukta gidiyor, Delta Force önceki ne göre gözle görülür gelişmeler içerse de Gunman başarısız bir Half Life modu olmaktan öteye gidemiyor.

Peki bundan sonra ne yapmalı ?

Ah bu sorunun cevabını kesinlikle biliyorum. Online oyun oynayın. Tamam Counter Strike ya da Quake gibi oyunlar çok hızlı ve oynamak için bağlantınız yeterli olmayabilir. Ama Ultima Online için hiçbir bahaneniz olmaz. Grafikleri eski moda olsa da

Sanane.com Türkiye'de bu oyunun servisini açtı ve oyunu desteklemek için en önde giden insanlardan biri olacağıma emin olabilirsiniz. Onun için ister Aral khalattan ister yurt dışından oyunu, bir defa paranıza kıyıp, edinin ve tadını sonuna kadar çıkarın. Oyuna ilgili bir sürü insanın sanane'nin forumlarında soru sorduğunu görüyorum. Herhangi bir sorunuz varsa www.stratics.com sitesinden bilgi alabilir ya da bana mail atabilirsiniz. Görüşmek üzere.

Burak Akmenek, aptal yapay zekalarla olan savaşını sürdürüyor.

Mutlu yıllar, Mr. Johanson...

Artık gerçekten milenyumda girmiş bulunuyoruz. Geleceğin neler getireceği veya neler götüreceği kafamıza takmamamız gereken bir durum; en güzeli anı yaşayabilmek.

O gerçekten, o akşam İstanbul'daydı. Kimden bahsettiğimi tahmin edebileceğinizi sanmıyorum. Belki Jay Jay Johanson demem de pek bir şeyi değiştirmeyecek ama ben yine de söylemek istiyorum. Evet, Jay Jay Johanson 30 Kasım günü İstanbul'daydı ve bir kez

insanın çok acı çekmiş olması gerek. Yani aşk acısından bahsediyorum. Tabii yanlış anlaşılmasın, sahnede öyle arabesk bir tutum içinde falan değildi. Aksine çok sempatik biri. Herhalde acıları derinlerde kalmış; iç dünyasını şarkılarına yansıtmış olsa gerek. İnce, uzun bedeni her şarkıyla

ler, Milk Club müdavimleri, çeşitli 'event'lerde boy göstermesi gereken ünlüler ve diğerleri... omeğin kızın biri "ama ben onu çok seviyorum!" diyerek onlere geçmeye çalışıyor ve bir yarıdan da erkek arkadaşının tasmaını bırakmıyordu. Yaklaşık iki saat süren muhteşem bir performans-



Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

Homeworld: Cataclysm

Blair Witch

Breakout

kartmıyorum- bu arada Cthulhu için tekrar teşekkürler). Durum böyle olunca bana da eskileri karıştırmak kaldı. Neyse ki yakın bir arkadaştan Marshall yardımı aldım ve The Longest Journey'e en sonunda kavuştum (dergide onu da bana yar etmediler!). Gerçekten adının hakkını veriyor. Ya, amma da uzun oyunmuş! Bir türlü bitmiyor! Uzun geceler sonunda April Ryan'ın yolculuğunu bitirip kendi dünyama dönebildim.

Oyun bazen zıvanadan çıkıyor ama yakaladığı konsept hiç fena değil. İki paralel dünya ve onlar arasındaki geçişlerin rüyalarla gerçekleşmesi, mantık ve büyü'nün birbirinden kesin çizgilerle ayrılması gibi olaylar oldukça ilginç. Yalnız konseptin gereğinden fazla üzerine giderek oyunu bulandırmışlar. Oyunda tam bir şeyi anladım derken, yeni bir şey ortaya çıkıyor ve haliyle kafanız yeniden karışıyor. Özellikle ana karakter April Ryan'ın Venedik'te okuyan bir resim öğrencisi oluşu çok hoşuma gitti. Bence sağlam çok arka plan. Bir barda part-time çalışıyor, akademide derslere giriyor ve geceleri de inceden bir güzel takılıyorsunuz. 'Dolce Vita' durumları yani. Cortez'in İspanyol aksanı da ayrı bir olay. Konsepti bulandırmak yerine keşke April'in arkadaşlarıyla olan diyaloglarına biraz daha yer verilseydi; sanki çok daha iyi olurdu. Yine de April'in esprileri ve feminist tavırları oldukça başarılı. Grafikler ve sesler için zaten diyecek bir şey yok. The Longest Journey, benim için biraz geç oldu ama güç olmadı. Umarım ben de bir gün böyle bir yolculuğa çıkabilirim...

Güven, yine bir yerlere gitmek istiyor ama öncelikle karayı görüp demir atması gerek...



daha kulaklarımızın pasını attı; veya başka bir deyişle her gün defalarca dinlediğimiz trend müzikten kirlenen kulaklarımızı bir güzel temizledi. Bir kez daha dedim çünkü Jay Jay, daha önce H2000 kapsamında İstanbul'da sahne almış. Ne yazık ki benim bu olaydan haberim olamadı, daha doğrusu o sıralarda kendisiyle, yani yaptığı müzikle tanışmıyordum ama tanıştıktan sonra da kendimi kaptırdığımı söyleyebilirim.

Sadece Jazz değil...

Onun yaptığı müzik için elektronik caz falan diyorlar. Bilemiyorum, belki de öyledir. Tek bildiğim şey yaptığı müziğin özgün olduğu. Şarkılarında zaman zaman birtakım sample'lar kullanıyor ama on planda olan yegane şey kendi sesi. Jay Jay çok orijinal ve duru bir sese sahip. Sesinde genel bir melankoli var, tıpkı şarkı sözlerinde olduğu gibi. Böyle şarkılar yazabilmesi için bir



beraber transa geçiyor ve spotlar altında parlıyordu (İskandinav ırkına özgü bir özellik olsa gerek).

Konser o kadar kalabalıklı ki her cinsten insanı görebiliyordunuz, Jay Jay hayranı melankolikler, birkaç şarkısını bilen trendçi-

tan sonra Jay Jay bir kez daha 'thank you' diyerek bizi, bizlerle baş başa bıraktı. İstiklal'den arabaya doğru yürürken onu bir barda dinlemenin ne kadar harika olabileceğini düşündüm... Size de bir doz Jay Jay almanızı tavsiye ediyorum. Üç albümünü de piyasada bulabilirsiniz (Whiskey, Tattoo, Poison).

Perde... Ve geçiş

Aslında müzik dünyasından oyun dünyasına bir geçiş yapmak istiyorum ama neye elime atsam kuruyor, daha doğrusu kurutuluyor. Monkey Island 4 diye dergide yirtiniyorum ama bir kopya sağolsun. Onur beyde, diğer ikisinin de ne olduğu meçhul. Blair Witch ile yakınlaşayım dedim, o da komutanımız Sinan beyde (askerden yeni geldiği için pek sesimizi ç-

Parantez Kapa)

Cüneli bir sabah, yeniden yatağımda uyandım...

Geceden kalanlar yanıbaşımda...

Meğer, herşey bir düşmüş...

Özür dilerim dünya...

Buralardan ayrılırken yazdığım son Had Safhada yazısının başlığı olmalıydı "Parantez Aç". Ama gelin görün ki, bir yandan askerlik telaşı içinde olan benim "acele işe şeytani" fazlasıyla karıştırmam, bir yandan da sevgili partnerimin işguzarlığı nedeniyle, olmadı. Şimdi, 8 ay önce açmış olmam gereken o parantezi kapatıyor ve cümleme kaldığım yerden devam ediyorum...

Biliyorum ki hepimiz benden ardi arkası kesilmeyecek "askerlik anıları" ile dolu bir yazı bekliyorsunuz. Ama ben tutup da size şimdi bir "Kandıra'lı" veya "tokatçı çavuş" hikayesi anlatacak değilim. Aslında anlatacak olsam, tekmlı birden seksen sayfalık bir Had Safhada Military Special doldururum, ama bunu başka bir zamana bırakıyorum.

Zaten şu sıralar kafamı toparlamam pek de mümkün değil, neden diyecek olursanız, sekiz ayda kaçırduğım bilgisayar oyunları piyasasının peşinden çılgınlar gibi koşturmaktayım. Ben yokken çıkan bütün kayda değer oyunları dızdım evdeki masamın üzerine ve boş zamanımın %90'ını çılgınlar gibi bunları tüketmekle geçiri-



yorum. Hatta genellikle adet olduğu gibi askerden dönünce tale bile çıkmadım, çünkü bu lanet CD'lerin üzerindeki lazer yarıklarının monitörümde taşıdığı görsel şöleni içmeden önce bunu haketmiyorum. Ama Şubat'ın 15'inden sonra beni arayacak olursanız, "kendisi hayat bulmaya gitti" cevabıyla karşılaşabilirsiniz, yani bir Deadline'im var bu oyunları bitirmek için. Sonrasında, kendime yeni bir hayat kuracağım.

Peki bu oyunlardan bitirdiklerim hakkında neler düşünüyö-

rum? Son 8 ayını oyunlardan uzakta, sadece seyrederek geçirmiş ve tekrar bir "oyuncu" olmuş bir kişinin tarafsız görüşlerini okumak istiyorsanız, devam edin.

Diablo 2

Dikkatli okuyucularım Ağustos ayında izine geldiğimi farketmişlerdir. Dergiden içeriye girdiğimde insanların yüzlerindeki ifadeyi ve atıkları minik şaşkınlık çığlıklarını hayatımın sonuna kadar hatırlayacağım, yüzümde büyük bir gülümsemeye. Çünkü izine hiç kimseye haber vermeden gelmiş-



Sinan AKKOL

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

tim, ve beni gören insanların şöyle tepkiler vermeleri beni acayip güldürdü:

Ben, Günaydınlar...

Onlar: Günaydın Sinan,.....

HUAAII ŞİNAN ?

Bunlara güldükten ve hasret giderdikten sonra, "O" oyunu oynamak için hevesle Level odasına girdim. Hemen hemen aynı tepkiyi aldığım Tuğбек, Cem ve beni ilk defa görüp dehşete kapılan Onur üçlemesini aştıktan sonra, ağızmdan sadece beş cümle dö-küldü...

- Merhaba Cem

- Merhaba Tuğбек

- Aramıza hoş geldin Onur

- O bilgisayarı hemen boşalt

Tuğбек

- Diablo 2 CD'lerini ver Cem.

HEMEN !

CD bilgisayara girer, ben bilgisayarı karşıma otururum, Diablo 2 başlar, ben bir elimde mouse, diğer elim çenemin altında oyuna girerim.. Ve yaklaşık 20 saat sonra Diablo 2 biter. Kasımış bir vücut, mouse tutmaktan ovalleşmiş bir sağ el, kaymış bir çene ve kafamda şu düşünce ile son onbeş saattir bilgisayarını hemen boşaltmam için başımda bıldı bıldı eden Tuğбек'in masasından kalktım: "Beklediğim bu değildi..."

Evet, şok olacaksınız belki, belki beni son derece fena halde kınayacaksınız ama, Diablo 2'yi bunca senedir beklediğime değmediğine inanmıştım. Tamam, ara videolar şimdiye kadar bu gözlerin gördüğü en güzel iki boyutlu şeylerdendi. Oyun bağımlılık yapıcıydı. Ve sonuçta "Diablo 2"ydi, milyonların yıllarca salya sümük beklediği "O" oyundu. Ama ben aradığımı bulamamıştım. Yüzlerce tepki maili alacağımı bile bile bunun sebeplerini sıralıyorum şimdi.



Vasıfsız şeytan

D2, ilk oyunun hissini kesinlikle vermiyor. İlk oyundaki korku, neyle karşılaşacağını bilememesi hissi yerini "Keselim Keselim Daha çok yaratık keselim" türü bir oynanışa bırakmış. İsteddiğiniz an cort diye Town Portal açabilmeniz de cabası.

Diablo 1'de bile NPC'lerin size verdiği görevler her oynadığınızda aynı olmuyordu. Mesela, kirilen su kaynağı, zavallı bir goatman ile uğraştığınız o görev ve şu an aklıma gelmeyen yaklaşık bir düzine görev daha, bazı oynanışlarda çıkarken, bazılarında karşılaşmıyordunuz. Ve savaştığınız her unique düşmanın bir karizması vardı. Konuşurlar, sizi aşağılarlar ama en sonunda öldüklerinde belli bir tatminlik duygusu verirlerdi. Diablo 2'de bu unique düşmanların sayısı abartılmış, ama daha önce yüzüncesini kestğim yaratığın biraz daha renkli ve fosforlu versiyonu olmaktan öte bir özelliği yok oyunda.

Diablo'nun en bağlayıcı özelliği de bende aşırı hırs yapan eşya sistemiydi. Diablo 2'de bunu da geliştirmişler, güzel, ama çok fazla abartmışlar. Normal, magical, unique, set itemler falan derken iyice cıvık çıkmış bence. Yani tamam, karakterimin bütün skillerine +2 veren bir eşya için ben de deli olurum, ama milyonda bir rastlama şansım olan bir set item'in son parçasını bulamadığım için çıldırmak hiç de hoşuma gitmedi. Tabii bu sistem, İnternet üzerinden eşya ticareti için tasarlanmış olabilir, ama oyunu kıracak



hile yapan şahıslar yüzünden başkasıyla ticaret yapmak da hiç hoş olmuyor. 40 saatlik bir seansın sonunda bulduğum bir rare item'i başkasına verirken, acaba aldığım eşya hack'li mi diye düşünmek sinirimi bozdu açıkçası. Ve İnternet'teki forumlarda gördüğüm kadarıyla, bu tür hack'li eşyalar ülkemizdeki oyuncular tarafından gururla pazarlanıyor. Yazık, çok yazık ülkemdeki oyuncular adına üzüleniyorum.

Deus Ex

Çok fazla zaman ayıramadım ama içine girdikten sonra bir daha çıkabileceğimi sanmadığım bir

oyun Deus Ex. Çözümüne onlarca farklı yoldan ulaşabilmek, oyundaki hemen her şeyin istediğiniz şekilde modifiye edilebilmesi (hatta son çıkan Deus Ex Editör ile oyunun kendisini bile) son derece yüksek bir oynanabilirlik veriyor. Bir oyuncuya bu kadar fazla serbestlik veren bir oyun daha olmamıştı. Henüz bir yorum yapacak kadar vakıf olamadım oyuna, ama şurası kesin, Deus Ex bu yılki Level Yılın En İyi Oyunu ödülüne oynuyor.

Red Alert 2

Westwood'la ilgili oyunlar hakkındaki görüşlerimi ayrı bir köşe

yazısı olarak derleyecektim, ama buradan kısa bir özet geçmekte fayda görüyorum. Westwood özellikle RAZ ile kendi yarattığı RTS türünü tamamen sulandırmış. Çizgi filmi grafikler, dev savaş gemilerini yokeden dev mürekkep balıkları, Rusya'nın

Amerika'yı işgali falan derken işçilerinden çıkmış gibi... Ve bence gayet hoş olmuş. Fazlasıyla ciddi takılan, veya ciddi görünebilmek için kendisini fazla kasan bunca stratejinin arasında Red Alert 2 bir yıldız gibi parlıyor. Beklediğimizden çok farklı bir oyun olduğu keskin, çok kolay olduğu da doğru. Ama kesinlikle kaçınılması gereken bir RTS Red Alert 2. Hiçbir şey için olmasa bile, Tanya için alınır...

Soldier of Fortune

Eh bende de ne şans var. Bir yıl bu oyunu bekle sen, sonra da askere gittiğin ilk gün dergiyi aradığında oyunun geldiğini öğren

Counter Strike

Ve tabii ki perdeyi kapatmadan önce CS'den bahsetmemesem olmazdı. Bütün bu sayı ağızına kadar CS dolu olduğundan burada da bahsetmek ihtiyacı duymuyorum. Ama askerde fazlasıyla silah gördüğümünden, geri döndüğümde CS'ye bulaşmak için bu kadar hevesli olacağımı hiç tahmin etmemiş olduğumu itiraf etmeliyim. Yanılmışım. Konu hakkında son bir şey söylemek ve yazımı noktalamak istiyorum... YARDIMA İHTİYACIMIZ VAAARI BİRİ BİZİ BU OYUNDAN KURTARSIINI PSIKOLOG YOK MUJ?

Sinan Akkol, hala askerde olan bütün dostlara selam yolluyor.



POSTA KUTUSU



Ne Maddog'lar, ne Cem'ler gördü bu sayfalar. Serpil bile bir ara uğraştı, didindi. Ama binlerce mailin, mektubun arasında kaybolup gittiler. Hepsi kendi köşelerine çekildi, okuyucuların kafa karıştırıcı, beyin döndürücü sorularının karşısında ezilen zihinlerini rehabilite etmeye çalışıyorlar hala... Peki kim cevaplayacaktı dertli okurun sorularını artık? Tam herşeyin bittiğini düşündüğümüz anda, kapı sertçe açılır, yeri göğü inleyen bir patlama sesiyle birlikte arkadan vuran güçlü bir ışığın belirsizleştirdiği uzun bir silüet odadan içeriye doğru fırlar. Ve haykırır "Counter Strike'ı gerçek silahlarla oynamak hangi sivri zekalının fikridi?!"

Selam Maddog,

Sorularıma başlamadan önce soyliyim kesinlikle 1 numarasınız ve her ay derginizi severek alıyorum vs. vs. vs. (Kit 1 - Blx)

1-Heroes of Might and Magic 4 çıkacak mı? Expansion packlerden gına geldi, yeni townlar istiyom!

2-Diablo II Expansion Pack ne zaman çıkacak?

3-Diablo III'den haber var mı? Sonunda kimi öldüreceğiz? Hepsi öldü asıl bossların, Baal'da Expansion'da ölecek. Kim kaldı ki geriye?

4-Half-Life 2, Starcraft 2, Re-Volt 2, Might and Magic 9, Rage of Mages 3 gibi oyunlar çıkacak mı?

5-Lord of the Rings filminin tarihi nedir? Fragmanının adresini biliyor musunuz?

6-Kasım sayınızdaki CD'nizde

Neverwinter Night demosu var demistiniz!! CD de öyle bi demo yok, sadece Hotshots'da resimleri var!! Ne iş?

Riverwind

LEVEL Vs. kısmını kesmeme üzülmemiştir umarım Ayrıca, ben Maddog değilim..

1- Might & Magic serisinin Heroes kanadından şimdilik yeni bir haber yok, ama altın yumurtlayan tavuğun kesilmeyeceğinden emin olabilirsiniz. Tabii 4. oyun çikana kadar seni oyalayacak bir Might & Magic oyunu geliyor: Legends of Might & Magic. Eskilerden Daggerfall ve yenilerden Everquest karışımı bir yapısı var oyunun, yani Might & Magic dünyasını kendi gözlerinden görebileceksin. Grafik motoru Might & Magic VI'nin artık çürümüş motorunun yerine, Lithtech

2.5 grafik motoru kullanılacak (No One Lives Forever'da kullanılan).

2- Diablo II Expansion Pack 2001 Haziran ayında çıkacak. Tabii Blizzard'ın çıkış tarihi sürdürme geleneğinin kurbanı olmazsa.

3- Diablo III'den tabii ki haber yok. Blizzard'ın genel pazarlama stratejisi, bir oyun üzerinde çalışırken, daha sonraki planları hakkında haber vermemek. Bana soracak olursan, Warcraft 3'un piyasaya çıkmasına bir iki ay kala (ki buna da en az bir yıl var), Starcraft 2'nin haberini alacağız. Bu da demek ki, yeni bir Diablo olacağı, bu en az üç yıl sonra olacak.

4- Half Life 2 üzerinde çalışmalar sürüyor. Ama Team Fortress 2 çıkmadan önce detaylı bir bilgi alabileceğimizi sanmıyorum.

M&M 9 hakkında kesin bir bilgi yok, ama çıkmasına muhtemel gözüyle bakıyorum. Re-Volt 2 ve Rage of Mages 3'e gelince, pek şansları yok gibi...

5- LotR, üç filmlik bir seri halinde 2000, 2001 ve 2002 yıllarının yaz aylarında gösterime girecek. Filminin fragmanına www.lordoftherings.net adresinden ulaşabilirsiniz.

6- Hadi ya? Öyle mi olmuş? Ehm, CD'yi hazırlayan arkadaşları toplam bir eşek sudan dönünceye kadar dövmem lazım sanıyorum... Şaka bir yana, o ay Hotshots'ta bulunan oyunların isimleri de CD'nin üstüne yazılınca böyle bir yanlış anlaşılma gerçekleşmiş olabilir. Canı yanan herkesten özür dileriz.

Sevgili LEVEL..

Level'i ilk sayısından beri takip eden bir fanatik olarak, ne kadar mükemmel bir dergi olduğunuzdan filan söz etmeyeceğim burada... (Çit 1 - Blx) Ve tabii her bilimli okur gibi benim de birkaç sorum olacak:

1-Geçen sayılarınızın birinin son sayfasında Hexplore'un tam sürümünü vereceğiniz yazılıydı.

Bu FRP saheserini İSTİYORU- UUUUMMMM!! N'oolur annayın yaw hastayım o oyuna... Daha önce Hexplore'la ilgili bir mektup yazmıştım, oyunu Türkiye'de bulmanın imkansız demistiniz, şimdi Kıbrıs'tayım, hala bulamıyorum. Walla son umudum sizsiniz artık...

2-Hala, ısrarla, bıkmadan, usanmadan Freespace'in tam sürümünün devamını bekliyorum..

Orada neler oluyor?

3-En büyük asker ne zaman dönüşecek? Çok özledik onu...

Sorularım bu kadar ama yazmaya devam edicem... Ve sizi çooook seviyommm!!!!

PS: Bence Maddog'den baskası diil

Ve son birşey daha. Cem, bazen seni anladığımı düşünüyorum. Seni anladığım zamanlar, Serpili anlayamıyorum. Bazen Serpil'i anlıyorum ama o zaman



da seni anlamıyorum.. Bilmem anladın mı? Offff!! Bu ne biçim cümle ya? Herneyse. Biz herhangi bir karekötün içinde hapsolmuş küçük, negatif sayılar olabiliyoruz ama, herhangi birinin uğraşmak istemeyeceği kadar kompleks de... Megaemin'in dediği gibi; Bye & Smile...

Recep KÜTÜK

LEVEL 1- Daha önce söylediğimiz gibi, her istediğimiz oyunu dergiyle birlikte veremiyoruz. Oyunun dağıtıcı firması ile anlaşma sağlamanıza bağlı olarak belirleniyor vereceğimiz oyunlar. Hexplode da dağıtıcı firma ile anlaşamadığımız için gumbürtüye gitti. Seni üzmem istemezdim, ama ne yapalım. Kader...

2- Nasıl yani? Freespace'in tam sürümünün devamı ne demek şimdi? Descant Freespace 2'den bahsediyorsan, henüz o oyunu vermek için bir çalışmamız yok. Yok, eğer Freespace 1'in ikinci CD'sini bizimkilerden istettin de, gelmediyse; o zaman bana bir mail at, halledeyim. Mailin bir köşesine seninle ilgilenmeyen kişiyi de belirt, hemen işini bitireyim! Acayip teknikler öğrendim askerde, uygulamak için sebep arıyorum...

3- Bilmem, vücudu geri döndü ama zihin hala arada bir yerde geziyor. Yeni yıla girdikten bir süre sonra komple dönmesini ümit ediyoruz :)

Ha, bu arada Maddog konusunda haklısın :)

Selamlar Level,

Hoşgeldin Sinan Abi. Walla 8 ay nasıl geçti anlamadık. Bitmez denen de bitiyormuş. Artık ofiste konuşacak şey kalmazsa sen de askerlik anıları geyiğini yaparsın. Bu arada Cem Abi yerine iyi bakıtı merak etme, ama devir-teslim töreninden bir fotoğraf isteriz yani. Şimdi mektubu sana yazdım, herhalde sen cevapla diye düşündüm. Sorulara geçeyim.

1-Benim sistemim PIV 1.3 Ghz işlemci, GeForce 2 Ultra ekran kartı, 256 MB Ram'den oluşuyor. Bu sistemde Mario Brothers çalışır mı??(Ehe he müthiş bir giriş yaptım, ama niye? Hep bu geyiği yapan arkadaşlara uyarı mak-sadında...=) Sormayın şöyle sorular yaw!

2-İçimden bir his diyor ki, Play the Playstation yakın bir gelecekte Level'dan ayrılacak, ayrı bir dergi olarak çıkacak. Doğruluk payı var mı?

3-ICQ'da ***** nickli çok kişi var ama bir tanesine Sinan Akkol yazıyor, bu sen misin?

4-Bir de şey var. Rune oyununa 88 puan vermenize rağmen ne bir hit, ne bir klasik alabilmiş ama Crimson Skies oyunu 85 puan ve bir de hit almış. Puana bakmıyor mu bu iş?

5-Ankette donanımdan başka orijinal oyun ödülleri de var di-

yorsunuz ama hangi oyunlar olduğunu söylemiyorsunuz. Aaa olmuyoru! :)

6-Yaw ben sanırım Maddog'un kim olduğunu biliyorum (yok Cem değil). İlk sayınızdan beri takip ettiğim için gözümden kaçmadı. Ama söyleyecem sır olsun, bozulmasın karizma. =)

Çok uzun oldu galiba. Ama beğenmediğin yer olursa kırparsın. Gene yazacam (bu ilkti). Kalın sağlıcakla

Serdar

LEVEL Walla, ben de anlamadım 8 ayın nasıl geçtiğini. Acısı tatlısıyla askerliği de yaptık ve anılar dolabına kaldırdık ya, ben bile hala inanmıyorum. Ama bir konuda haklısın, ne zaman ortam biraz sessizleşse hemen "Bakin, ben askerdekene..." diye başlayan muhabbetler açıyorum. İlk başlarda güzeldi, ama son zamanlarda nedense böyle yaptığım anda dört kişi birden boğazımı sıkıyorlar. Akabinde çok pis dayak yiyip ağlayarak koşelerine çekiliyorlar, o ayrılı...

1- Hayır çalışmaz, extra 256 MB Ram daha ve 10 GB swap dosyası alanına ihtiyacın var... gibi iğrenç bir klişe yapmak istemiyorum. Ve diyorum ki, sana sonuna kadar katılıyorum Serdar.

2- Doğruluk payı olabilir...di. Ama Playstation sahiplerinden o kadar çok mail, o kadar çok faks, o kadar çok mektup geldi ki...

(anlamışsınızdır ne demek istediğimi), biz de Play'i ufaltıp kompakt bir halde derginin içine almaya karar verdik. Siz bizi harcadığımız emeğe deyeceğine inanıncaya kadar da orada kalacak.

3- Evet, benim :)

4- Puana bakmasına bakıyor Serdar, haklısın. Çocuklar unutmuş yani ne yapayım, daha fazla döversen deforme olacaktı.

5- Böyle bir soruya "Sürpriiz, söylemeyiz. Merakla bekleyin..." diye cevap verildiğinde bilin ki yapılacak olan, ödüllerin dağıtılma zamanı geldiğinde orijinal oyunların bulunduğu dolaptan ele gelen ilk oyunlar paketlenip şanslı okuyuculara gönderilmesidir. Tabii bu, bizim de böyle yapacağımız anlamına gelmiyor :)

6- Ne var yani, ben de biliyorum. Ve de Maddog'u hala ve ısrarla Cem zannedenlere şaşıyorum, Cem dergiye yazmaya başlamadan 2 sene önce de Maddog'un yazıları vardı.

HERKESE SELAMLAR

Ben 2 yıldır derginizi takip ediyorum ve her ay bir yenilik yapmanız çok güzel bence. Bu ay verdiğiniz anketi doldurdum ve gönderdim bunun hakkında birkaç sorum olacak...

1- Ankette belirtilen hediyeler dışında başka hediyeler verecek misiniz?

2- Gelecek aylarda vereceğiniz tam sürüm oyunlardan birkaç tanesini yazar mısın?

3- CD'nizde Half Life modlarına yer verseniz ne güzel olur?

4- Cem abi ne tür oyunlardan hoşlanırsın?

5- Site ne zaman açılacak?

6- Black & White ne zamana ertelendi?

7- Kaliteli bir 4 GB harddisk ne kadar tutar?

Şimdilik sorularım bu kadar. Siz Avrupa'da nadir rastlanan güzel dergilerdensiniz sizi tebrik eder ve iş hayatınızda başarılar dilerim!!!

Sarper(!!!BEAST!!!)Şoher

LEVEL 1- Elbette vereceğiz Sarper, ama sürpriz, söylemeyiz. Merakla bekleyin...

2- Tabii. Mesela önümüzdeki ay Heroes of Might & Magic 3 ve Counter Strike 1.0'ı vereceğiz. Yetmez mi? Daha sonraki ayları sorma lütfen, sürpriz. Merakla





bekle :)))

3- Çok güzel olur. Hatta olmalı. Olacak. İnşallah.

4- LIVE FROM CEM: Eee, şey strateji oyunlarından çok hoşlanırım. Havuç severim. Rainbow Six ve SWAT gibi 3D taktik savaş oyunlarından hazederim. Bir de arada sırada Counter Strike'da olur. Hoşlandığım oyun türleri.

5- Gözlerimden akan yaşlar sel oluyor Arkadaşlar, sonunda site-miz Level Online için resmi bir açılış tarihi verebiliyorum: Ve işte, en sonunda, yıllardan sonra, yollardan sonra Level Online 15 Ocak 2001'de Online. Hayırlı, uğurlu olsun!!! (ALKIŞLAR, ALKIŞLAR)

6- Black & White Mart 2001'de çıkacak gibi gözüküyor, daha fazla ertelemeseler iyi olur, kararı akı bilemem de beklemekten mor oldum ben.

7- Kaliteli bir 10 GB harddiskten daha ucuza. Yani diyorum ki, Donanım bölümüne bak, Teknik Servis'e sor, Allah Tuğbek'i için yaratmış, sorularınızı cevaplasın ki bir işe yarasın hayta... Ama bana soracak olursan şu zamandan sonra 4 GB harddisk bulamazsın. Bulsan da alma, bir veya iki oyundan fazla kuramazsın ona. En az 10 GB'lık bir harddisk almanı ben, yani Donanım sorularını cevaplamaması gereken kişi, düşünüyorum.

Sayın Level Çalışanları,

Benim nacizane bir isteğim olacak.

Şöyle anlatayım, kopya oyunlar ve kitaplardan sonra artık kopya VCD filmler de sokaklarda dükkanlarda fazlasıyla boy göstermekte. Buna alternatif olarak da bandrollü filmler satılmakta ancak ben kopya (namı diğer çalıntı) ürünlere karşı olmakla beraber bandrollü filmleri de sevmemekteyim (özellikle seslendirme ve ses kalitesi konularında). Lafın kısası bir DVD ROM alma vaktim artık gelmiştir, fakat şöyle bir sorunum var. Diyelim ki Amerikan kodlu filmlerin yanında Avrupa kodlu filmleri de seyretmek istiyorum. İlla ki 2 DVD Rom sürücü almam mı gerekiyor? Bölge kodu problemi olmayan bir sürücü var mı? Varsa bana adını söyleyin lütfen. Şayet yoksa da bana şöyle uzun süre dayanacak ama fazla da pahalı

olmayan bir DVD sürücü adı verir misiniz? (İçinden bundle oyun/film çıkmasa da olur).

Cevaplırsanız çok müteşekkir olurum, çalışma hayatınızda başınlar diler saygılar sunarım.

Teoman (AKA teodin)

LEVEL Çalıntı, bak da nasıl aklıma gelmedi daha önce. Çok iyi bir fikir verdin bana Teo, bundan sonra "kopya oyun" demek yok, onun yerine "çalıntı oyun" diyelim. Sadece dergide değil,

orijinal oyun satmayan yerlerden oyun satın alırken de şöyle diyelim "Çalıntı oyun var mı abi?" Ne o, gülmeyin, belki utanırlar da vazgeçerler bu işten.

Senin probleminde gelince, elbette 2 DVD sürücüsü almak zorunda değilsin. bi dakika, donanım sorusu mu cevaplıyorum ben, neyse... Elbette değilsin, zaten DVD Rom'lar daha yapım aşamasındayken, DVD'lerin kopyalanması için geliştirilen bölge kodu sisteminin çok saçma olduğu ve uygulanmaması gerektiği konusunda büyük tartışmalar vardı. Buna ben de katılıyorum, DVD kopyalamak isteyen zaten kopyalar, bölge kodunu da kaldırır da, satarda. Artık öğrenilmesi gerekiyor, Hacker'ları durdurmanın yolu yoktur.

DVD Rom'lardaki bölge kodunu kıran birçok program mevcut. Bunlardan birisi de DVD Genie, <http://download.cnet.com> adresinde bulabilirsiniz.

Sevgili Level Çalışanları,

Nasılınsınız diye sormuyorum çünkü performansınızdan (ne zorluğu yazması) nasıl olduğunuz belli oluyor. Uzun lafın kısası çok iyi bir dergisiniz. Herşeyden önce... (Kırt - BLX)

1- Commandos 2 ne zaman çıkacak?

2- Şu Sigma denen oyundan hiçbir haber yok mu?

3- Dungeon Keeper 3, Se-

ven Kingdoms 3 çıkacak mı? İki-si de bence birer klasik.

4- Şu iğrenç görünümüyle atlayıp zıplayıp ve aptal aptal bağırıp duran "Lara Croft" un neresini beğeniyorlar?

5- Buradan "Level vs Lara"nın devamını merak eden arkadaşlara sesleniyorum. "Filmimizi isteyelim arkadaşlar, vermezlerse eylem yapalım, dergiyi başlarına yıkalım, anketleri yollamayalım" (Son madde ağır oldu yaw)

Sorularım bu kadar. Bi dakika siz beni tanımadınız tabi ben size o absurd oyun senaryosunu gönderen manyağım. Umarım size ulaşmıştır.

İsimsiz (olmayabilir de)

LEVEL Gördüğünüz gibi arkadaşlar, bu ay mailler makasından kurtulamıyorum. Aman sakın bunu görüp de "bu adama muhabbet yaramıyor, direk soru soralım" gibi bir mantık gütmeyin, üzersiniz beni.

1- Commandos 2'nin tam, kesin bir çıkış tarihi yok. 2001 yılının bahar aylarında çıkacağını biliyoruz.

2- Sigma, Homeworld'ü hazırlayan Relic Entertainment'tan geliyor. RTS türünde yeni bir çağ başlatan Homeworld'ü kriter alırsak, Sigma'nın da muhteşem bir yapıt olacağını düşünüyoruz. Ama bir firma bir çıkış tarihi veremektен kaçınıyor, hatta geçtiğimiz Nisan'da katıldığımız E3 fuarında kopartmayı başardığımız resimlerden sonra oyun içinden yeni bir resim bile vermemeye özen gösteriyorlar. Ser veriyor, sır vermiyorlar ki bu da iyiye işaret.

3- Üzgünüm, ikisinden de haber yok.

4- Bundan böyle, bu sayfalar da Lara ile ilgili iyi veya kötü herhangi bir yorumda bulunmayacağım. Seveni var, sevmeyeni var. Biz sevmiyoruz diye bizi üzmeyin, biz de size Tomb Raider Chronicles tam çözümünü hazırlarken "yaw, kendi tukurduğumuz yalamıyor muyuz biz şimdii?" diye düşünmekten kurtulalım.

5- Film konusunda hepimiz merakta olduğunun farkındayız. Amma velakin, dergiyle uğraşırken filme bu aralar zaman ayırabileceğimizi zaanetmiyoruz (duk). (Duk) diyorum, çünkü Mart ayında sizlere hazırladığımız sürpriz(ler)in yanısıra, film konusunda

da bir gelişme olacağını müjdesini vermek istiyorum. Yalnız de dua edelim de film de site olayına benzetmesin.

LEVEL'dan özel not

Sevgili okuyucular, şimdi şeker hastası bir arkadaşımızdan baskıya gitmeden son anda aldığım bir maili yayınlamak istiyorum. Maili aldıktan sonra kendisine bir cevap yazdım, mailinin yayınlanmasını isteyip istemediğini sordum, ama henüz cevap gelmedi. Yayınlayıp yayınlamamak konusunda tereddütte kaldığım bu maili, buradaki diğer arkadaşlarının da fikir birliğiyle, yorumsuz olarak yayınlamanın en doğrusu olacağına karar verdim. Aşağıda mailini okuyacağınız Fatih arkadaşımızı, hiç olmazsa bir tane mail atarak yalnız olmadığını hissettirin. Bu dergi, sadece 148 tane kağıt sayfa arasına sıkışmış bir harfler karmaşası değil, en azından ben öyle düşündüm Level'a bulaştığımdan beri. Burası, kocaman aile, bir birlik.

Sözü daha fazla uzatmadan, Fatih Atçın'ın mailini yayınlıyorum. Umarım acısına ortak olursunuz.

Merhaba,

Oncelikle askerden döndüğünü sevindim. Askerliğinde hakkını verip geldin ya tebrik ederim. Aslında bu yazıyı tüm dergiye yazıyorum. Belki yazdıklarımı görün-

ce okumadan geçersin. "Aman birde bunlarla mı uğraşacağım gelir gelmez" diyebilirsin. Ama okuyacağını umuyorum, amacım duygu sömürüsü yapmak veya kendimi acındırmak değil ve bu yazıyı dergiye koyacak olursan da kimsenin acımasını istemiyorum. Ben 24 yaşında şeker hastası bir gencim, fakat bu rahatsızlığım yüzünden 18 yaşında gibi gösteriyorum. Ve bunun kötü taraflarını da çok fazla yaşıyorum. 16 sene boyunca büyük bir titizlikle ve iradeyle diyet ve iğnelerle hayatımı sürdürmeye çalışıyordum, dum diyorum çünkü bunu söylemek bile çok acı ve zor ama hayatımın artık sonlarına yaklaşıyorum. Çünkü ilaçlarımı termin edemeyecek duruma geldim.

Aslında bahsetmek istediğim şeyler Level ile ilgili. Şüphesiz her okurunuzdan mutlaka dergimizin ne kadar güzel olduğu, ilk halinden sonra ne kadar kendini yenileyip başarılı bir şekilde buraya kadar geldiğini, daha da iyi yerlere muhakkak geleceği ve daha pek çok şekilde övgü dolu mektuplar alıyorsunuzdur. Ve de kesinlikle bunları hak ediyorsunuz. Ama birde sizi her ay takip etmeye çalışan ve durumu benim gibi pek de iyi olmayan bir kesim de var. Buna güzel bir örnek vereceğim, umarım tüm okurlar bu örnekten ders çıkarırlar. Level'i ilk çıktığı iki sayı hariç

sürekli alıyorum. Level'ide yeni bir bilgisayar aldığımda o zamanlar PC oyunlarına çok yabancı olduğum için kaynak olabilecek bir şeyler ararken buradaki bilgisayarının tavsiyesi ile almaya başladım ve inanın bana o zamandan beridir başka hiç bir dergiye alma ihtiyacı duymadım, Level her zaman doyurucu bir içerikle karşımıza çıktı. Fakat bu son işten de ayrıldığımdan beri Level'i takip etmek her ay geçtikçe daha da zorlaşıyor. Açık konuşuyorum işten ayrıldığımdan bu iki sene boyunca Level hariç kendime özel hiçbir şey alamadım, çünkü buna imkanım yok. Bende guya oyunlar hakkında bilgi alalım, yeni çıkan oyunlardan haberimiz olsun diye Level'i alıyordum, ama oyun almak ne mümkün? Her ay Level'i alabilirim Allahıma şükrediyorum. Şükür bu zor anlarda bile bir sayısını dahi kaçırmadım. Allah'tan sanki "git Level'i al" diye bir yerlerden az da olsa her ay başı bir para geldi. Ve ben bu zor anlarımda bile hayatımı gidişini umursamayıp, her önümüzdeki ay Level'i nasıl alacağım diye kara düşünüyorum. İlaçlarım bitmek üzere ve bu ilaçlarda biterse yaşama ihtimalim pek görünmüyor.

Hayatta hep gururlu ve onurlu olmaya çalıştım, kimseye bana yararı olsa bile yalakalık etmedim. Ve sırf bu yüzden çok kulla-

nıldım hem de dost bildiğim insanlar tarafından. O yüzden sizin dergi içinde birbirinize olan şakalarınız, birinin olmasa ve ona bir laf gelse onu korumanız çok hoşuma gidiyor. Zaten içine ettiğimin oyun piyasası da iyice bozuldu, gelen oyunların yüzde doksandokuzu bozuk bu yüzden Level'i artık aranızda geçen espirili konuları, birbirinizi espirili bir şekilde eleştirmenizi, benim bu zor anlarımı unutturabilecek iç açıcı konuları okumak ve verdiğiniz demolarla zamanımı geçirebilmek için almaya devam ediyorum. Dergide bir konuyu anlatırken (Cem'in yaptığı gibi) parantez içinde yazıyı yazan arkadaşına sataşması yazıyı çok eğlenceli yapıyor. Lütfen bunu sürdürmeye çalışın. Benim anlatacaklarım bunlar.

Level'e çıktığımdan beri sizlerle konuşmayı istedim. Böyle iç karartıcı bir konu ile sizleride sıkıtsam özür dilerim. Ama hayatta aşırı lüks istemedim tek istediğim ilaç ihtiyacımı karşılayabileceğim sigortalı bir işte çalışmak, hayatta en zevk aldığım hobilerden biri olan Level'i her ay alıp okuyabilmektir. İşte bu zorluklarda bile Level'i terk etmeyen size çok bağlı okuyucularınız olduğunu ve bu insanların siz nasıl dergiye çıkarırken zorluklarla karşılaşıyorsanız, daha kötü koşullarda her ay Level'i alabilmek için ne durumlara düştüğünü bilmeniz açısından yazdım, en azından benim. Zaten çevremde de bir tek arkadaşım dahi yok, okuldan arkadaşlarımı da, okulun son senesi hastaneye yattığımdan, hiç birinden ne adres ne telefon alamadan izlerini kaybettim, mahallemdede yaşlım yok. Bu yüzden kendimi odama kapattım günümün 10 saati bilgisayar başında geçiyor. Böyle asosyal bir şekilde hayatım ellerimin arasından kayıp gidiyor, ellerimi sıkı sıkı kapatmak istiyorum ama yinede akmaya devam ediyor, tutamıyorum. Bu gidişati durduramıyorum.

Durdu varsanız gibi dostluğun gerçek anlamını bilen insanlarla bende arkadaş olabilseydim. Gerçekten dostluğun kadir kıymetini bilen insanlar kalmışsa, onlarla konuşmayı isterim. Bana mail göndermek isterseniz mailim aşağıda. Yazıma burada son verirken eğer yaşamayı başarabilirimse eceimle ölene kadar Level





okumaya devam edeceğime size söz veriyorum, başaramazsam da ailemden sonra en çok sizleri ve yazılarınızı özleyeceğim, keşke öbür dünyada da Level ve bilgisayar olsaydı. Eğer canınızı sıkıysam gerçekten özür dilerim. Bunları yazmaya elim gerçekten varmıyordu ama sessiz bir şekilde bir kenarda hayatı son bulan insanlar gibi ölmeyi istemiyordum. En azından sayenizde birileri duyurda insanlıklarından uta-

nırlar (hiç sanmıyorum ya). Bunları sizlerin gerçekten iyi insanlar olduğunuza inandığım için sizlere yazdım her ne kadar yüreklerimiz nasır bağladı deseniz de, arkadaşlığın kıymetini bilen ve esprini yeteneğini kaybetmemiş insanların mutlaka yüreklerinin bir yerinde merhamet ve sevgi duyguları kalmıştır. Anket formunda Level'i kendi cümlelerinizle anlatın demişsiniz Level'i (ve sizleri) ne kadar çok sevdiğimi ankete sığdı-

ramayacağım için buradan daha detaylı yazdım, ankette okuyup da bir anlam veremeyebilirsiniz diye.

Sizleri her ne kadar çok yakından tanımasam da çok özleyeceğim. Hayatınızın kıymetini bilin diyeceğim ama elinizden uçup giderken herşeyin farkına daha iyi varıyorsunuz. Kendinize iyi bakın. Hoşcakalın.

Fatih Atçı
vesperton@yahoo.com

LEVEL POSTA KUTUSUNA ULAŞMAK İÇİN:

Mektuplarınızı word dokümanı halinde yazıp, level@level.com.tr adresine göndereceğiniz e-maillerinize ekleyin. Mektup ve faksalarınızı ise sağ sayfadaki Kasımpaşa adresimize postalayabilir/gönderebilirsiniz.



REKLAM INDEX

Firma	Ürün	Sayfa	Telefon
Alsan Interactive	PC&PSX Oyunları	Ö.K.İ	0216 327 34 44
Aral İthalat	No One Lives Forever	A.K.	0212 659 26 73
Chip	Bilgisayar Kültürü Dergisi	114	0212 297 17 24
Compex	İnternet&Multimedya Fuarı	23	0212 270 28 20
Herkes İçin Bilgisayar	A'dan Z'ye İnternet ve PC	99-100	0212 297 17 24
İnternetimiz.com	Portal	78	0212 297 17 24
Level Club	Club Üyelerine Özel İndirim!!!	110-111	0212 297 17 24
Level Online	Level Web Sitesi	61	0212 297 17 24
Microsoft	Side Winder Joystick	9	0212 258 59 98
Multimedya	Blaster PC	A.K.İ.	0212 212 98 50
RNM	Eğitim Seti	12-13	0212 273 25 60
Sebit Eğitim	Vitamin Eğitim Seti	19	0212 347 03 04
Seta Multimedya	CD Çoğaltım, Multimedya	21	0216 463 43 76
Vogel	Kare As	130-131	0121 297 17 24

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsancli@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Kadir Tuzaş ktuztas@chip.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Batu Hergünel batuh@level.com.tr

Emin Baş egaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesayır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr
Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı:

Beste Özerdem

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti
Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

Renk Ayırımı - Film Çıkış

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Baskı

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kasimpaşa

İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Serra Yurtman

Tel:

(312) 495-24 47

E-Mail: vogelmedya@sism.net.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Cenker, Ayten Çar

Vogel Satış Müdürü

Gönül Morgül

mgonul@vogel.com.tr

Reklam Koordinatörü

Şebnem Karabıyık

ksebnem@vogel.com.tr

Reklam Müdürü

Murat Yıldırım

muratydr@level.com.tr

Özel Projeler Müdürü

Gülcan Bayraktar

gulcanb@vogel.com.tr

Reklam Servisi

Nesrin Aslan

niaslan@vogel.com.tr

Nurhan Bağcı

bnurhan@vogel.com.tr

Yeliz Koyun

kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri

Ayşur Kına

(212) 297-1733

Reklam Servisi Faks:

Abone Servisi

Nur Geçici

Ayfer Karaalioğlu

Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Mehmet Çil

Cem Cenker

Abone Servisi Faks:

(212) 238-7343

Abone E-Mail:

abone@vogel.com.tr

Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

S TAM SÜRÜM OYUNLAR!!!

S UBAT Heroes of Might & Magic 3

Counter Strike 1.0

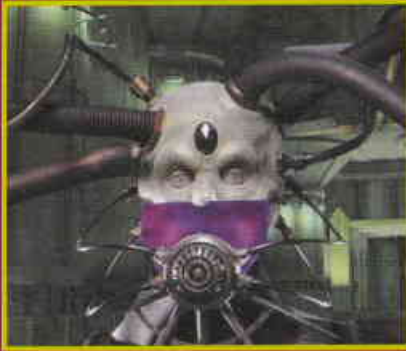
Evet yanlış okumadınız! Bu ay sizlere ders çalıştırdık, Şubat ayında ise size bir değil, iki tam sürüm oyun veriyoruz! Sömestr tatilinde deliler gibi oyun oynamanız için Counter Strike 1.0 sürümünü kapınıza kadar getiriyoruz (veya en yakın gazete bayisine kadar yürümeniz gerekecek, size abone olun diyoruz değil mi :) Artık T mi olursunuz CT mi siz karar verin, ama bu ayki kapak konumuzu okuduysanız eğer, gelecek aya kadar kendinizi hazırlayın...

Ama durun, esas bombamız şimdi patlıyor. Inter-

net bağlantınız yok ve Counter Strike çılgınlığına katılamayacaksanız, üzölmeyin. Milyonlarca insanın çılgınlar gibi oynadığı ve sevdiği Heroes of Might & Magic 3'ün tam sürüm orijinal versiyonu da önümüzdeki ay Level ile birlikte elinize teslim edilecek (veya gazete bayii J). Tüm zamanların en çok sevilen ve oynanan sıra tabanlı stratejisi Heroes of Might & Magic 3'ü sakın kaçırmayın. Şubat ayında LEVEL'da... Şimdiden ayırtın.



KAPAK KONULARI

Emperor: Battle for Dune
2000'in En İyi Oyunları

Abarttık mı tam abartınız. Bu ay bize yine uyku yok, ama olsun. Sizlere Westwood'un son çalışması Emperor: Battle for Dune hakkında detaylı bir dosya hazırlıyoruz. İlk Dune 2, şu anki Real Time Stratejilerin fikir babası sayılıyor. Acaba Emperor, yeni nesil RTS'ler için aynı etkiyi yaratacak mı? Harkonnen, Atreides ve Ordo'sların bu yeni kışıması hakkında tüm sorularınız, Şubat ayında cevaplanacak.

Ve geride bıraktığımız yıl içinde elimizden geçen tüm iyi, kötü ve çılgın oyunları masaya yatırıyoruz. Geleneksel Level Yılın Oyunu Ödüllerini bu yıl kimler hak etti acaba? Her türün en iyi oyunlarının yanısıra, bize büyük hayal kırıklığı yaşatan Yılın En Büyük Fiyaskolarını da önümüzdeki sayıdaki dosya konumuzda bulacaksınız.



BOMBA GİBİ İNCELEMELER

Bütün bunlardan sonra, başka bir iş yapmaya vaktimiz kalacağını zannetmiyorsunuz? Yanılıyorsunuz. İşte Şubat ayı inceleme menümüzden minik bir seçmece...

American McGee's Alice

Colin Mc Rae Rally 2

Jet Fighter 4: Fortress America

Quake 3: Team Arena

Sheep

Star Trek Deep Space 9: The Fallen

Tomb Raider Chronicles

TAM ÇÖZÜM

Hitman: Codename 47

