

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

ŞUBAT 2001

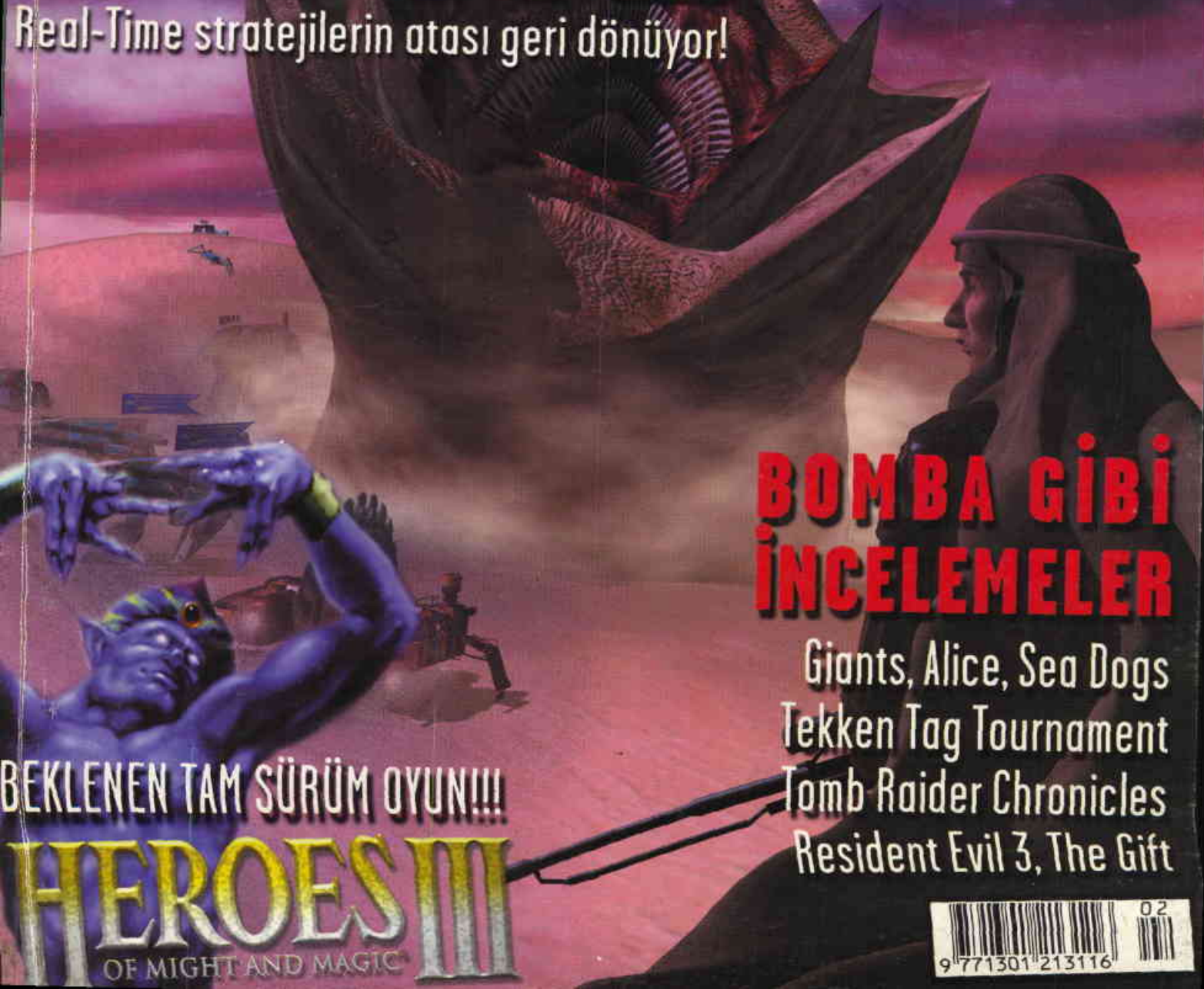
LEVEL

www.level.com.tr • 2001/02 • ISSN 301-2134 • 2.600.00

Emperor: Battle for DUNE

**COUNTER
STRIKE 1.0
LEVEL
DEMO CD'sinde**

Real-Time stratejilerin atası geri dönüyor!



BOMBA GIBİ İNCELEMELER

Giants, Alice, Sea Dogs
Tekken Tag Tournament
Tomb Raider Chronicles
Resident Evil 3, The Gift

BEKLENEN TAM SÜRÜM OYUN!!!

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC



9 771301 213116

02

Son Savaşçılar



Sinan AKKOL
Yazı İşleri Müdürü

Düzenli olarak internetteki Türk oyun sitelerini gezip okuyucu forumlarını okumayı kendime alışkanlık edindim. Böylece, sadece sizlerin değil, Level okumayan oyuncuların düşüncelerini de öğrenme fırsatı buluyorum. Yalnız, çeşitli konular arasından dikkatimi özellikle çeken biri var. Sadece bir kez değil, birçok kez, hiç alakasız konu başlıklarının bile çarpıtılarak tatsız bir topic'e dönüştürüldüğüne defalarca şahit oldum. Konu "Hangi bilgisayar oyun dergisi daha iyi?" olduğu.

Herkesin zevki kendine, okuma alışkanlıklarını da bir yana bırakalım... Türkiye'deki bilgisayar oyuncularının çok az bir kesimi düzenli olarak bilgisayar dergisi okuyor, bu bir gerçek. Tahminimce Türkiye'de 500.000'e yakın bilgisayar oyuncusu var, en ilgisiz oyuncudan rüyalarında bile oynamaya devam edenlere kadar herkes bu sayıya dahil. Ama topladığımızda bilgisayar oyun dergilerinin satışı bu rakamın onda birine bile ulaşmıyor. Yani, Türk insanı konuda olmadığı gibi, bilgisayarın eğlenceli yönü hakkında da okumaktan hoşlanmıyor. Durum böyle iken, bir avuç bilinçli oyuncunun "yok senin dergin, yok benimki" gibi gereksiz çekişmeler ile birbirini yemesi beni son derece üzüyor. Sanki bir futbol takımymış gibi, insanların kendi okuduğu dergi harici bir dergiyi okuyanlara fanatik bir hırçınlıkla, sözlerle saldırdığını görüyor ve üzülüyorum. Neden bu fanatizm? Çünkü kanımca, Türk oyuncuları okudukları dergilerin hayat görüşlerini ve yaşam biçimlerini simgeleyen idoller olarak görüyorlar da ondan.

Bu noktada şunu da söylemek istiyorum. Biz, yani Gameshow, Game Pro, PC Games Life ve Level, bu forumlarda alev kusan bir kısım okuyucuların sandığı gibi kanlı bıçaklı düşmanlar değiliz. Aksine, Türkiye'de çok ufak bir kesimin ilgi alanına giren bir konu üzerine çalışan, aynı yolun yolcularıyız. Tabii ki rekabet olacak, ne de olsa aynı parkurda koşuyoruz. Ama M. Emin Gür, Murat Yıldız ve diğer meslektaşlarım, her ne kadar henüz yüzyüze tanışma fırsatı bulamamış olsam da, aynı dava için uğraş verdiğimiz bildiğim ve takdir ettiğim insanlar.

Peki, bizim ne yapmamız lazım? Öncelikle şu biz Türklerin ünlü "yıkıcı eleştiri yapma" hastalığımızdan kurtulmalıyız. Rencide olmak için değil, geliştirmek ve daha iyiye yönelmek için eleştirmeyi öğrenmemiz gerekiyor. Okuma alışkanlığının sıfır olduğu, belediye otobüsünde çantasından bir kitap veya dergi çıkartıp okuyana birçok insanın "Vay pis entel!" gibisinden bakışlar fırlattığı bir ülkede yaşıyoruz. Ve de oyun üretilmeyen, orijinal oyunların çok kısıtlı olarak sadece üç büyük şehirde bulunabildiği, kopya oyunların neredeyse yasallaştırıldığı, oyun dergilerine reklam vermenin gereksiz sayıldığı Türkiye'de oyun dergiciliği, dışıyla tırnağıyla doğru bildiği bir şeyi yapmak için her türlü güçlüğe direnen bir avuç idealist insan tarafından yürütülmeye çalışılıyor. Biz, toplumumuzun okuma düşmanlığına ve adam sendeciliğine karşı ayakta durmaya çalışan son savaşçılarız.

Bir daha "topunuzun canı cehenneme" topic'li bir forum açtığımızda, bunu iyi düşünün...



II: Dünya savaşı Pasifik sahnesi

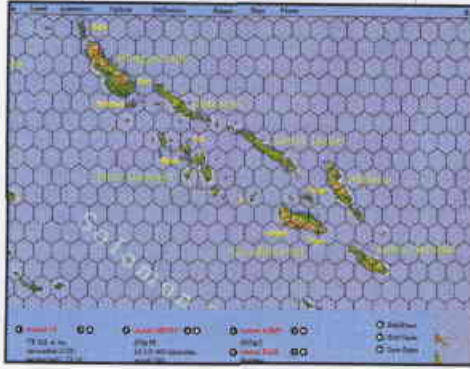
Karşımıza Uncommon Valor: Campaign for the South Pacific adlı oyunla karşımıza çıkan ZBY3 isimli grup gerçekten oyunculuk piyasasının babalarından kurulu. Başta Civilization serilerinin beyni Sid Meier ile çalışmış olan Gary Grigsby ve onun uzun zamandır iş arkadaşı olan Keith Brors'un yanında SSI'nin kurucusu Joel Billings'te bu grubun içinde. Yaptıkları oyun ise Pasifikteki çarpışmaları konu alan bir İkinci Dünya Savaşı stratejisi. Oyunun dağıtımını Matrix Games tarafından yapılıyor. Matrix Games ikinci dünya savaşı üzerine fazlasıyla uzmanlaşmış bir firma. Firmanın sitesin-

de de (matrixgames.com) bunu açıkça görebiliyorsunuz.

Oyuna gelince : UV: CSP bu bölgedeki savaşın en hareketli ve kanlı zamanı olan Mayıs 1942'den Aralık 1943'e olan süreyi içeriyor. Bir gün ile yedi gün içinde değişen tum-bazlı hamleler ile düşmanınızı alt etmeye çalışacak-

sınız. İsterseniz oyunu gerçek zamanlı oynayıp istediğiniz yerlerde pause etme kolaylığına da sahipsiniz. Oyun tıpkı Civilization serilerindeki gibi tek tek asker sayılarına varncaya kadar ayrıntılı raporlara sahip. Oyunda kumanda edebileceğiniz birliklere ise hava kuvvetlerinden deniz kuvvetlerine

kadar tum birimler eklenmiş. Tıpkı gerçek savaşta olduğu gibi bu birliklerin levazım ihtiyaçlarından mevzilenmesine kadar her şeyle siz uğraşacaksınız. Her uniteye ayrı bir emir verebilmenin yanında onları gruplayarak belli görevlerde yükleyebileceksiniz. Örneğin filonuzdan bir grup gemiye adalarda ki birliklerinize erzak götür-



me görevi verirken uçaklarınıza da o bölgede devriye gezmelerini emredebileceksiniz.

Oyun TCP/IP bağlantısı dışında e-mallede oynanabilecek. Tahmini çıkış tarihi 2001 görülmekte hangi ay olduğunu bizde bilmiyoruz. Fakat bu grup daha çok çalışmaya imzasını atacak gibi görünüyor.

Counter Strike turnuvası düzenliyoruz !

Askееееer ! Tüm teçhizatını toplayıp bizimle katılmaya hazır mısın bakalım ? Eğer gözlerimin içine bakabilecek cesaretin varsa gel ve turnuvarımıza katıl. 17-18 ve 24-25 mart tarihleri arasında Bilişim Vadisinde yapacağımız Counter Strike turnuvası için toplam 6 kişilik bir takım toplamalısınız. Hep oyun oynadığınız en yakın arkadaşlarınızı bir araya toplayıp kendinizi ispatlamanın yolu bu turnuvadan geçiyor. Kesin katılacak 6 kişiyi belirledikten hepsinin isimlerini tek tek bir e-maile yazıp, takım isminizle birlikte level@level.com.tr adresine gönderin. Başvurular toplanıp takımlar eşleştirilecek. Turnuva iki ayrı hafta sonu yapılacak. 17-18 Mart ve 24-25 Mart tarihleri arasında

düzenlenecek olan turnuva sonunda kazanan takım birinci olduktan sonra birde bizimle yani Level Klanıyla kapışacak. Tabii o kadar takımı eledikten sonra bizimle kapıştığında ne kadar rezil

ya da vezir olacağımız tartışılır ama olsun. İlk üçe giren takımlara toplam olarak 2000\$ değerinde PC donanım malzemesi ve Level aboneliği verilecek. Turnuvarımızın son başvuru tarihi Şubat 22

. Bu tarihten sonra gelen başvurular kabul edilmeyecektir. Ayrıca e-mail dışında başka yollardan yapılan başvurularda değerlendirilmeye alınmayacaktır. Turnuva Counter Strike'in son sürümü olan 1.0 üzerinden oynanacaktır. Klavye-Mouse ikilisinden başka bir oyun kumandası kabul edilmeyecektir o yüzden başka bir kontrol aracı kullanıyorsanız şimdiden alıştırmaya başlayın.

Bu iş öyle server kapatıp klan maçı yapmaya sonrada en büyük benim demeye ya da bir sürü hile kullanıp haksız frag yapmaya benzemez. Bu kez tüm Türkiye'deki tüm klanlara sesleniyoruz. Gelin ve en büyük olduğunuzu ispatlayın!

Turnuvarın yapılacağı Bilişim Vadisi'nin adresini şimdiden not alın:

Bilişim Vadisi Hataskargazi Cad. No:309 Şişli



Bizden Duymuş Olmayın

Half Life için yeni bir mod daha çıktı. Adı Day of Defeat. Bu mod da İkinci Dünya Savaşında Alman ve Müttefiklerin arasında geçen çarpışmaları oynayabilirsiniz. Modda capture the point ten sulkast'a ve Omaha Beach çıkartmasına kadar oynayabileceğiniz bir çok harita var. Ayrıca kullandığımız silahlarda o zamanın yapısına uygun ve sınıflarınızı ona göre seçiyorsunuz. Yapı olarak Front Line Forces'a benzeyen oyunun şu anda beta 1 versiyonunu internetten indirebilirsiniz.

Boston Herald gazetesinden çıkan bir habere göre East3 Ltd isimli bir grup kullanıcısının beyin dalgalarını okuyabilen bir araç üretmiş. Bu sayede konsantrasyonumuza göre oyunu yönlendirebilmişiz. Şu anda Hasbro ile lisans görüşmelerinde olan firma bunu ilk olarak Pong oyununda denemiş ve olumlu sonuçlar almış. Ürünün şu andaki fiyatı 899 \$. Çok pahalı olduğunu ve beynimizi fazla zorlamadan da Pong oynayabileceğimizi biliyoruz. Ama ileride bu şekilde strateji oynayabilirsek o zaman bakmaya değer. Ürün attentio.com aracılığıyla satılıyor.

Amerika'da çok yaygın olarak kullanılan fakat Türkiye'de pek bilinmeyen kupon sistemi artık ülkemize de geldi. Başer Grubu ile Çarmıklı Şirketler Grubu'nun ortaklaşa kurdukları www.superkupon.com, Türkiye'nin ilk ve tek elektronik pazarlama hizmetleri sunan portalı. Bu adrese gittiğinizde yapacağınız tek şey indirim kuponlarını seçmek ve yazıcınızdan basmak. Bunun için hiç bir ücrette ödemiyorsunuz. Böylelikle ile alışverişe çıkmadan önce harcayacağınız paranın bir kısmını kendiniz basabiliyorsunuz, üstelikte tamamen yasal olarak, Ayrıca Yargıcı'dan Dünya Gençlik Merkezine, Yataştan, Pizza Hut'a kadar bir çok yerde para yerine kullanabiliyorsunuz. Amerika'da çok yaygın olduğu için kupon işinden evinin alışveriş bütçesini çıkararak, hatta bunun takasını yaparak evine bin dolara varacak kadar tasarruf sağlayan kullanıcılar var.

Efe Neptün isimli bir Türk girişimci oyun oynamayı bırakıp kendi kendine bir oyun yapmaya karar vermiş. 3rdaction/adventure/rpg/kung-fu/stealth özelliklerinin hepsini bir arada kullanmayı planladığı oyun ile ilgili tüm fikirlerini okuyabileceğiniz adres ise şöyle: <http://efeneptun.kolayweb.com/> Herkesi bu arkadaşımıza destek olmaya çağırıyoruz. Yaptığı grafik çalışmaları bizi çok etkiledi ve eğer destek görürse belki de dünya çapında bir yeteneği herkese tanıtmanın gururunu da yaşarız. Ayrıca korsan cenneti ülkemizde böyle bir çalışma başlattığı için Efeyi tüm kalbimizle kutluyoruz.

Bitmedi tükenmedi şu Star Trek

StarTrek serileriyle ilgili yapılmadık bir bu kalmıştı en sonunda ona da el atıldı. UFO ile başlayıp Jagged Allegiance serilerine kadar uzanan gelenekte olduğu gibi bu defa da Away Team adlı oyunda elit bir komando takımının liderini canlandıracağız. Oyun takım bazlı bir strateji olacak. Emrimizdeki 22 tip özel eğitilmiş tim elemanını özelliklerine göre kullanacaksınız. Her birim değişik dövüş özelliklerine, teknik eğitime ya da tıp alanında uzmanlığa sahip olacak. Takım her görevin başında kendi altında üç ila altı birimlik alt takımlara ayrılacaklar. Bu takımların içerdiği elemanlar kendi yeteneklerine göre bölünecek. Örneğin görev için hayati önem taşıyan bir aleti yalnızca teknik bir eleman kullanabilecek. Bu durumda diğerleri-

ne onu koruma görevi düşecek.

Oyun gene Jagged Allegiance serilerinde olduğu gibi izometrik bir bakış açısından oynanacak. Takım elemanları oyun içerisinde yeteneklerine göre yaraları iyileştirebilecek, etraftaki kontrol panellerini kullanarak önlerindeki kapıları açabilecek, çevre ile ilgili bilgi verebilecek ya da takımın korunmasını üstlenecek. Oyndaki görevler ise ara bul ve yok et tipi görevlerin yanında keşif, istihbarat için belli bilgisayarlara ulaşma, hapisteki Klingonları kurtarma ve büyük enerji kaçaklarını onarma gibi monoton olmayan ve farklı konular içeriyor. Oyun gerçek zamanlı olarak ilerlese de isterseniz dondurup emirlerinizi



verdikten sonra devam etme seçeneğine sahip olacaksınız.

Görevlerin geçtiği toplam seksenli harita oyuncuları tanıdık mekanlardan Borg gemilerinin içine kadar bir çok mekanda dolaştıracak.

Fark ettiğiniz gibi oyun aslında Jagged Allegiance'in biraz daha gelişmiş ve ayrıntılarına inilmiş hali gibi görünüyor. İçine biraz da FRP öğeleri katarsa Away Team çok daha ümit verici olabilir.

Electronic Arts Türkiye satışları

Korsancılığın alıp yürüdüğü ülkemizde emeğe saygı gösteren birkaç ithalatçı firmadan biri olan Aral İthalat, Electronic Arts'ın Türkiye temsilciliğini başarıyla sürdürmektedir. Orjinal oyun satışlarının ülkemizdeki durumunu en sağlıklı olarak Aral İthalat'ın satış rakamlarından görebilirsiniz. Geçen seneye göre satışlarında %10 luk bir artış sağladığını açıklayan firma yetkilileri en çok Fifa 2001'in satışlarından memnundur. Fifa'yı PC de The Sims, PSX de ise Tomorrow Never Dies takip ediyor. Türkiye de ilk defa bir yerel futbol oyuncusuyla (Hagi) anlaşarak piyasaya sürülen oyun 2000 senesi içerisinde pazarda firmanın en çok sattığı ürün oldu. Fifa 2001'in bu başarısı üzerine Fifa 2002'de Türk liginde yer alacağı kesinleşti.

Dünyadaki en büyük

oyun üreticisi ve dağıtıcılarından biri olan İngiltere temelli Electronic Arts Mayıs 2000'den itibaren yeni bir örgütsel yapılanmaya gitti ve tüm logolarını da bu yeni yapılanmasına yönelik olarak değiştirdi. Firma ayrıca çok popüler olan Harry Potter kitap serisinin oyun haklarını da aldı. Bunun yanında gelecekteki oyun kutularının da tarzını değiştiren firma çok daha çevreci, modern görünümlü ve dayanıklı

olan DVD kutularına geçti. PC dışında yeni PS2'yi de destekleyen Electronic Arts bunun yanında Microsoft'un yeni ürünü olan X-Box'u da sistemin piyasaya sürülmesiyle beraber ilk başta 10 ürün ile destekleyeceğini açıkladı.

Dünyadaki korsancılığa karşı büyük çaplı bir hareket yürüten EA avukatları geçen sene Türkiye de korsan oyun üreten firmalara karşı açtıkları 15 dava sonunda cezai yaptırım uygulatıldılar. Firma 2001 senesinde de Theme Park Inc., Ultima On-Line, Simsville, Dune Emperor ve PS2 için de Fifa 2001, NBA 2001 ve Quake III gibi beklenen oyunları getireceğinin müjdesini şimdiden veriyor.



Myth III yapım aşamasında

Myth en sonunda uzun bir seri haline gelecek galiba. Daha önceki iki oyun hikayesi ve oynanabilirliği ile bizi bayağı etkilemişti. Altın yumurtlayan tavuğu daha da yumurtlatmak üzere programcılar yeni bir Myth üzerinde çalışmaya başlamışlar, adı Myth III: The Wolf Age. Oyunu bu defa yeni kurulmuş olan Mumbo Jumbo isimli bir grup yapıyor. İsim hakkını Bungie'den almışlar ve oyunun dağıtımını gene GOD Games yapıyor. Myth oyunu piyasaya çıktığından bu yana üzerinde bir çok çalışmalar yapılmış. Hatta çizgi romanı bile çıkarılmış. Bu kitlenin potansiyelini yapımcılarda biliyor. Oyun ana hikayeye sadık kalınarak yapılı-

yor. Myth III'ün tasarımcısı Fallout serilerinin de hikayelerini yazan Scott Campbell, Oyunun konusu ise insan ırkını Myrkridian ve Trow ırkının zalimliğinden kurtarıp ilk kralı olan efsanevi kahraman Connacht the Wolf'un hayatı üzerine kurulu. Bu da yaklaşık

olarak ilk oyunda 1000 yıl önceye dayanan bir hikaye demek. Trow'lar Ogrelere esir etmiş ve tanrıları adına büyük tapınaklar kurmaktadır. Myrkridian'lar ise etrafa dehşet saçmaktadır. Bu iki vahşi ırk dışında Moagim ve Cath Bruig imparatorluğu arasında bir savaş sürmektedir. İnsanlık ise dağınık kabileler halinde birbirleriyle çarpışmakta ve geceleri etrafta kol gezen kötü yaratıklardan korkarak yaşamaktadır.

Oyunun tasarımı tanımlanmış durumda. Oynanışı ise serinin önceki oyunlarından farklı olmayacak. Gene görev ta-

banlı savaşlar ve belli bir senaryoya bağlılık var. Yani önceki görevde yaptıklarınız bir sonrakini etkilemeyecek. Oyunda 25 bölüm bulunması öngörülmüş. Ayrıca eski dost Berserkler'den Magelere, Throw Iron Warriors'dan Ghoul Priests'a kadar 30 çeşit farklı birim olacak. Myth serilerinin en çarpıcı özelliklerinden biri olan grafikler ise bir RTS'ye göre bu defa abartılmış durumda. Etkileyici çevre grafiklerinin dışında birim animasyonlarının yapımında motion capture kullanılmış. Yani bir düşmanı gördükçe zaman başlarını çevirecekler ya da bir tepeyi çıkarken eğimine göre öne eğilecekler. Ölürken çevrenin yapısına göre düşecekler.

Oyun tüm beklentilerimizi karşılayacak gibi görünüyor. Tasarımları resimlerden görebilirsiniz.



Bu kez gerçekten savaşacağız

Amerikan ordusunun eğitiminde kullanılan simülasyonları oynamıştık. Ama stratejilerini test ettikleri bir oyunu hiç oynamamıştık. Simon & Schuster Real War isimli bir gerçek zamanlı strateji yaptıklarını ve oyunun 2001 Ağustos ayında hazır olacağını açıkladı. Real War temel olarak Amerikan ordusu'nun eğitimlerinde kullanılmak üzere tasarlanmış. Oyunun içindeki iki güçten biri tabiri ki Amerika, öteki ise sanal bir düşman İLA. Her iki tarafta kara, deniz ve hava kuvvetlerine sahipler. Oyunun ise çok enteresan bir hikayesi var. 1997 senesinde Amerikan ordusu için programlar yazan OC Inc. isimli bir şirketten "joint doctrine" diye adlandırılan bir öğretimin askeri okullarda öğretilmesini kolaylaştırmak amacıyla bir çalışma yapılması isteniyor. Joint doctrine silahlı kuvvetlerin tüm bölümlerindeki birimlerin savaşta

koordineli olarak yönetilmesini ifade eden askeri bir terim. Çalışma 24 aylık sıkı bir tempodan sonra bitiriliyor ve şu anda kullanıldığı duruma getiriliyor. Oyunu geliştiren Rival Interactive grubu ise OC Inc.'in kardeş kuruluşu. Senaryo şöyle: Doğu Hemisphe-

re'deki A.U.S. üssü terörist bir saldırıya uğrar. İstihbarat saldırının Sudan kaynaklı olduğunu öğrenir ve misilleme olarak füze saldırısında bulunur. Bunun üzerine beklenmedik gelişmeler yaşanır

ve Amerika İLA ve onu destekleyen ülkelerle savaşa tutuşur. Oyunda her iki taraf içinde 12 senaryo, oyun içi briefingler ve ha-

berler var. Her iki tarafın toplam 40 adet farklı birimi olacak ki bunların için-

de paraşüt birliklerinden özel kuvvete, nükleer denizaltılardan propaganda bildirimleri dağıtarak düşman birimleri kendi tarafına çeken uçaklara kadar bir çok farklı birlik bulunuyor. Evlerin içine saklanabilen uçakları ve SCUD füzelerini de kullanabileceksiniz.

C & C serisine çok ciddi bir rakip geliyor galiba.



İngilizler neyle uğraştıklarını biliyorlar mı acaba?

John Carpenter özellikle sinema sever bir bölüm okuyucumuza çok tanıdık gelecektir. Kendisi özellikle korku sinemasındaki kült filmleriyle tanınır. Yönetmenin en ünlü filmlerinden biride 1982 senesinde vizyona girmiş olanı, başrolünü Kurt Russel'in oynadığı "The Thing" dir. Daha önce Evolve adlı aksiyon oyunundan tanıdığımız İngiliz Computer Artworks firması, filmin oyununu yapmak için lisans hakkını Universal Studios'tan aldı ve tipki Resident Evil da olduğu gibi bir seri halinde piyasaya sürmek için çalışmalarına başladı.

Oyun filmin kaldığı yerden devam

edecek. Filmin sahip olduğu zengin atmosferden sonuna kadar faydalanacağını açıklayan firma oyundaki düşmanın Alien ya da Predator filmlerindeki yaratıklardan daha tehlikeli ve daha akıllı olacağını söylüyor. Filmin orijinal mimarisine sadık kalina-

cak ve ortamlar 3D efektlerde daha da zenginleştirilecek. The Thing tipik bir John Carpenter yapımı olarak klasik korku unsurlarını bilim kurgu öğeleriyle birleştirdiği için yapımcıların oyundaki esneklik payı hemen hemen sınırsız gibi. Yani oyuna orijinal

yapıya uyduğu sürece her şeyi gayet kolayca ekleyebilirler. Oyun tipik bir aksiyon-adventure olacak. Zaten geçen sene Resident Evil 3, Blair Witch Project ve American McGee's Alice yeterli kadar canımıza okumuştuk. Geçenin bir yansı oyunu oynarken yerimizden az ziplamamıştık. Şimdi

ise tüm korku-bilim-kurgu tarzı filmlerin belkide en büyük ustalarından olan John Carpenter'in en iyi filmlerinden "The Thing" in oyunu geliyor. Bizim gibi filmi seyretmiş olanlar için adı bile gerçekten korkutmaya yetiyor. Oyun 2002'nin ilk çeyreği gibi tüm platformlarda satışa sunulacak.



Yeni Oyunlar..

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

Oyun Adı	Yayımcı	Çıkış Tarihi	Morrowind	Bethesda	İlkbahar 2001
Alien Vs Predator 2	Fox Interactive	İlkbaharı 2001	Myst III: Exile	Mattel	İlkbahar 2001
Alone In The Dark 4	Infogrames	İlkbaharı 2001	Myth III	Bungie Software	Üçüncü çeyrek 2001
Anachronox	Eidos	Mart 2001	Neverwinter Nights	Interplay	İlkbahar 2001
Arcanum	Havas	Kasım 2001	Oni	Take Two	Bu ay
Black & White	EA	Mart 2001	Pool Of Radiance II	Mattel	Mayıs 2001
C&C: Renegade	EA	İlkbahar 2001	Return To Castle		
Civilization III	Hasbro	Kış 2001	Wolfenstein	Activision	İlkbahar 2001
Commandos 2	Eidos	İlkbahar 2001	Stupid Invaders	Ubisoft	Mart 2001
Doom III	Activision	Kış 2001	Simssville	EA	Mayıs 2001
Duke Nukem Forever	Infogrames	Yaz 2001	Team Fortress 2	Havas	İlkbahar 2001
Emperor : Battle for Dune	EA	Haziran 2001	The World Is Not Enough	EA	Yaz 2001
Fallout Tactics	Interplay	İlkbahar 2001	Tropico	Take Two	Yaz 2001
Halo	Microsoft	Yaz 2001	Ultima Worlds Online	EA	İlkbahar 2001
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Yaz 2001	Unreal 2	Infogrames	Yaz 2001
Hostile Waters	Rage	Nisan 2001	Worms World Party	Virgin	Kasım 2001
Icewind Dale: Heart of Winter	Interplay	Mayıs 2001	X-COM: Alliance	Hasbro	Yaz 2001
Masters of Orion	Hasbro	Kış 2001	X-COM: Enforcer	Hasbro	Kasım 2001

Cossacks: European Wars

Oynamadığımız bir Avrupa savaşları kalmıştı...

Hatırlarsanız bir kaç ay önce Sudden Strike adlı 2. Dünya Savaşı konulu bir Real-time Strateji oyunu incelemiş ve çok beğenmiştim. 3D görünümü 2D motorunun başarısından, efektlerin güzelliğinden ve oynanışından derin derin bahsetmiştim. Acıcası oyunu inceledim ve hayran kaldım ama daha fazla zaman ayıramadığıma da bir o kadar yanıyordum. Oyunu yapan Avrupalı firma CDV aynı çizgide yeni bir Real-time Strateji oyununu çok yakında piyasaya sürmeyi planlıyor. Oyun esasında Sudden Strike'dan çok Age of Empires serisine benziyor. Hatta serinin devamı gibi görenler bile var. Ekim ayında Level CD'inde demosunu gördüğünüz Cossacks'a çıkmasına çok az kala göz atalım.

Sudden Strike

Konu yine savaş fakat bu sefer 2. Dünya Savaşı'ndan biraz daha gerilerde, 16. ve 18. yüzyıllar arasında Avrupa'da geçen belli başlı büyük savaşlar. Tarih bilgisi olanlar (benim de yok ama öyle okudum) bu dönemde 30 Yıl Savaşları, İspanya ve Avusturya bağımsızlık savaşları, 7 Yıl Savaşları, İngiltere - Hollanda Savaşı gibi savaşların olduğunu bilirler. Oyunda aynen bu savaşları konu alarak bunlar üzerine kampanyalar kuruyor. Yönetebileceğiniz veya düşmanınız olabilecek toplam 16 millet var. Bunların içinde Türkler'de bulunuyor. Fakat Türk binaları biraz Pakistan'ı hatırlatıyor. Ney-



se, zaten Türklerle ilgili birşeyi tam doğru yapabilecek kimse de yoktur. Milletlerin hepsinin kendine özel binaları ve karakteristik özellikleri var. Aralarında ekonomik, teknolojik, diplomatik ve askeri açıdan farklılıklar bulunan milletler birbirlerinden çok şey öğrenebiliyor veya yine bu yüzden birbirlerine girebiliyorlar.

Age of Empires

Oyun klasik RTS düzeni üzerine kurulmuş. Belli binalar var. Bu binaları yaptıkça silah, taşıt veya askerleriniz upgrade oluyor. Belli binalar başka binaların yapılmasını sağlıyor. Toplamınız gereken

6 adet kaynak var. Altın, demir, kömür, taş, odun ve yiyecek. AOE'da olduğu gibi. Binaları yapmak için yapının çeşidine göre bu kaynaklardan gerekeni toplamınız gerekecek. Kaynakları belli tip askerleri üretmek için de kullanıyorsunuz. Ayrıca bir farklı özellik olarak askerlere sürekli

maaş şeklinde kaynaklardan bağlamanız. Bu şart yerine getirilmezse askerler veya sizin için çalışan halkınız isyan çıkarabiliyor. Binalarla ilgili dikkatimi çeken bir şey her milletin yapabildiği bir binayla başka milletlerin adamlarını pahalıya kiralama gibi bir şans bulunması. Yine oynanışla ilgili bir iki rakam da şaşırtıcı geliyor. Ortalama 8000 civarında askerin olduğu combatları görebileceğimiz söyleniyor (akla hemen Shogun geliyor). Ayrıca oyundaki upgrade seçeneklerinin tamamı 300 farklı upgrade'e denk geliyormuş. Bu da yeterince çeşitlilik yaratabilir.

Cossacks asıl yeniliği görsel olarak yapacak gibi gözüküyor. İlk görüntülerden grafik motoru ile oldukça uğraşmış olduğunu görüyoruz. Görüş açısı klasik 2D RTS'ler gibi ama bina ve askerlerin tamamı 3D çizilmiş. Yüksek çözünürlüklerde oldukça şirin gözükürken bu binalar ve üniteler aynı şekilde üç boyutlu bir mekân üzerine oturtulmuş. Örneğini vardı gibi değişik yükseltmeler yansıtılmış. Binaların ve ünitelerin tarihi boyutu ön planda tutulmuş. Zaten oyunun yanında oyunun geçtiği tarihleri ayrıntılı açıklayan dijital bir ansiklopedi de geliyor. Bu da Cossacks'ın tarihe ne kadar önem verdiğini gösteriyor.

Shogun

Normal oyunu modunda tek görevler, tarihin akışına kapılıp gidebileceğiniz senaryolar ve rastgele haritalar var. Multiplayer moduna da ağırlık verilen oyunda yine tarihi konuları ön planda tutan bir modun yanında yine boş rastgele haritada çarpışma da olacak. Çarpışma demişken, oyunun taktiksel stratejilere diplomatik stratejiler kadar önem verdiğini de söylemeliyim. Elinizdeki ordunun en ufak ayrıntısına kadar herşeyini ayarlayarak istediğiniz fantezi taktikleri gerçekleştirebileceksiniz. Hadi bakalım ilk Turan taktiği yapıp screenshot alana bi "Helal olsun!"

Cossacks: European Wars ilk olarak konusu ve tarihi içeriğinin derinliğiyle ilgi çekeceğe benziyor. Grafik motorunun algılatmış 2D Real-time Stratejilerden farklı olması ve taktiksel savaşta önem vermesi ise diğer bir ilgi odağı olacaktır. Ufak tefek değişik unsurlar ise her oyunda olması gerekenler. Bakalım gerçekten bir Age of Empires olmaya aday mı?

Onur Bayram

Cossacks: European Wars

Yapım: CDV
Çıkış tarihi: 2001 ortası
Tahmini sistem:
PIII 350, 64MB RAM
İlk izlenim: Kalabalık savaş her zaman iyidir.

Bize Göre: Konu ilgi çekici ama oynanış çok farklı gözüküyor. Yenilikçi olması tercihimdi ama 8000 kişilik ordu fikri yine de güzel bir şey olmalı. Hem firmanın bir önceki oyunu Sudden Strike'i da düşününce beklemeye değer diyorum.



Icwind Dale: Heart Of Winter

Havalar daha da soğuyacak...

FRP oyuncularını olarak Black Isle Studios'a ve dolayısıyla da Interplay'a hayır duaları etmeye devam ediyoruz. Üç yıl önce umudumuzu kesmiş, "Ah, ah, nerede o eski SSI oyunları?" "N'olucak bu FRP'nin hali?" konulu muhabbetler çevirmeye başlamıştık ki Baldur's Gate ile gelip tüm açığımızı giderdiler. Yetmedi, Planescape Torment ile geri döndüler. Kimlerimiz Planescape'in diyaloglarını fazla uzun buldular, biraz daha fazla aksiyon istediler. Onlar için de Icwind Dale'i geliştirdiler. Tam rahatlamış, arkamızı yaslanmıştık ki, "Alın size Baldur's Gate 2!" dediler.

Bir taraftan BG2 oynuyor, bir taraftan da artık bir süre sesleri solukları çıkmaz diye düşünüyorduk. Ama rahat batmış olmalı ki, Icwind Dale'in üzerinden daha beş ay geçmişken ek görev paketi Heart of Winter'in haberi geldi.

Transfer sezonu açıldı...

Heart of Winter'da bu kez daha da yukarılara çıkacak ve Ten Towns'un kuzeyindeki barbar akınlarını durdurmaya çalışacaksınız. Baldur's Gate 2 ile birlikte çözünürlüğün yükselip, 800 x 600 olduğunu hatırlarsınız. Heart of Winter da aynı şekilde 800 x 600 çözünürlükte çalışacak ve (resmen desteklenmese de) makinize güveniyorsanız 2048 x 1536'ya kadar giden daha yüksek çözünürlükleri deneme şansınız olacak. Oyuna yeni karakterlerle başlamanız mümkün oldu-



büyük meşe ağacının olduğu kasaba). Oradaki evlerden birinin daha önce kilitle olan kapısını şimdi açık bulacak ve kapıdan geçip HoW'a ulaşabileceksiniz.

Yeni görev, yeni kurallar...

FRP dünyasındaki gelişmeleri takip edenleriniz bilirler, Baldur's Gate 2'nin çıkışıyla hemen hemen aynı sıralarda TSR firması, AD&D masaüstü oyununun kurallarını yenileyerek D&D 3rd Edition'u piyasaya sürmüştü. Bu değişiklik bilgisayar oyunlarını da kısmen etkiledi. HoW'da aslen AD&D kuralları geçerli olsa da oyuna renk getirmek amacıyla yeni kurallardan da alıntılar yapılacaktır. Örneğin Bard'ların değişik seviyelerde alabilecekleri ve grup arkadaşlarının verdiği hasan artıran ya da düşmanları zayıflatan altı değişik şarkıları olacak. Thief'ler "sneak attack" özelliği ile arkadan daha etkili vuruşlar yapabilecekler. Druid'ler ise kendilerini elemental şekline sokabilecekler. Ayrıca Ranger ve Paladin'lerin büyü tabloları da yeni kurallara göre düzenlenecek.

Büyüter de yenilikten nasiplerini almışlar. HoW'da hem Druid, hem Cleric, hem de Mage'ler için yaklaşık 50 kadar yeni büyü

ile karşılaşacaksınız. Bunların bazılarını "Cure Light Wounds"un tersi "Cause Light Wounds" gibi eski AD&D büyüleri, bazıları da ilk defa göreceğimiz büyüler olacak. Silah tiplerinde bir değişiklik olmasa da, Icwind Dale'deki silahlar, yeni büyülerle geliştirilip karşımıza çıkacaklar. Silah demişken, dengeleri sağlamak için silah uzmanlığına da kısıtlamalar getirilecek. Fighter'lar artık ok ve yaylarda en fazla Mastery (üç yıldız) derecesine ulaşabilecekler. Küçük bir ayrıntı daha: Karakterlerinizi bundan böyle 30. seviyeye kadar geliştirebilmeniz mümkün olacak!

Keşedilecek beş büyük bölgesi ve yaklaşık 20-30 saatlik oynama süresiyle HoW, Icwind Dale'in neredeyse yansına yakın büyüklükte bir görev paketi olacak. Bir an önce gelse diyeceğim ama Black Isle bu, biz HoW'u beklerken arada yeni bir FRP çıkartırsa şaşmamak gerek!

Batu & Gökhan

Icwind Dale: Heart Of Winter

Yapım : Black Isle Studios

Çıkış Tarihi : Haziran 2001

Tahmini Sistem İhtiyaçları :

Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB HDD

İlk izlenim : Yola devam!

Bize Göre: Black Isle, üretkenliğini sürdürüyor. Might & Magic serisi dışında klasik FRP adına fazla çalışma yapılmadığını ve FRP sevenlerin oldukça sadık oyuncular olduklarını düşününce, çıkartacakları tüm ürünler aynı ilgiyi göreceğiz benzer. Bu kaliteyi korudukları sürece bizim durumdan şikayetimiz olmayacak!

DESPERADOS

2001 Mart'ında barın dışına gel, kozlarımızı paylaşalım !



Vahşi Batı", bugüne dek az çizgi romana, az film mi konu oldu? Tom

Miks, Doktor Salosso ve Konyakçı'nın maceralarını, "İyi, Kötü ve Çirkin'in duello sahnesini (ve tabii müziklerini!), "Bir Kaç Dolar İçin"deki Clint Eastwood'u, Red Kit'in son anda ortadan kaybolmalarını animasyonlar çoktur. Oysa nedendir bilinmez, bilgisayar oyunu üreticileri kovboyculuk oynamaya pek heves etmediler. Commodore'da Kane I ve II, PC'de ise Outlaws haricinde pek western oyunu boy göstermedi. Üstelik Outlaws, kesinlikle başarısız bir yapım da değildi. Çizgi film benzeri grafikleri ve aynı bir albüm olarak satışa sunulabilecek kalitede müzikleriyle bir hayli ilgi çekmişti. Ama o da ya-



pımcılara yeni western oyunları üretmeleri için gerekli cesareti veremedi. Bu alandaki son çalışma, Will Smith'in filminden uyarılan Wild Wild West de kendine önemli bir yer edinemeyince bilgisayarlarda kovboyları göremez olduk.

Örtmenim, Spellbound kağıdıma bakıyo !

En sonunda bir grup yapımcı kolları sıvayıp bu bekleyişe bir son verdiler. Ama işin tuhafı, sessizliği bozan, beklenildiği gibi Amerika'nın batısından bir şirket değil. Hatla Amerika kıtasından bile değil! Desperados'un yapımcısı Spellbound Entertainment

Software, bir Alman şirketi. Yaptıkları çalışma arka plan olarak vahşi batıyı kullanması nedeniyle ilk bakışta orjinal olarak görünse de, aslında Pyro Stüdyos'un ünlü oyunu Commandos'tan biraz (l) esinlenmişler!

Desperados, ödül avcısı John Cooper'in maceralarını konu alıyor. John, bir tren firması tarafından 15.000 \$ karşılığı, tren yoluna saldıran kötü adamları durdurması için tutuluyor. Kısa zamanda beş sağlam adamını toplayan elemanımız, parasını almak için El Paso'ya geri döndüğünde El Diablo adlı meksikalı bir haydut tarafından haksız yere cinayete suçlanıyor. Bunun üzerine Cooper ve adamları kanundan kaçarak bir taraftan El Diablo'nun izini sürüyor, bir taraftan da masumiyetlerini kanıtlamaya çalışıyorlar.

Hani katran, hani tüyler ?!

Desperados'un oynanış olarak Commandos'tan neredeyse hiç farkı olmayacak. Yalnız bu kez hazır bir ekiple oyuna başlanıyacaksınız. Yalnızca John'u yöneterek önce takımınızı toplayacak, ardından diğerleriyle birlikte organize bir şekilde çalışarak görevleri yerine getirmeye çalışacaksınız. Elbette Commandos'taki gibi her grup üyesinin ayrı özellikleri olacak. Örneğin John, düşmanları muzikli saatiyle (Commandos'taki decoy'u hatırlayın!) istediği yöne çekebilecek ve onları yumruklarıyla bayıltabilecek. Ardından grubun patlayıcı uzmanı Sam ile onları bağlayabileceksiniz. Ya da güzel kumarbaz Kate O'Hara'yı kullanarak düşmanları cazibenizle oyalayabileceksiniz. Ya da güzel kumarbaz Kate O'Hara'yı kullanarak düşmanları cazibenizle oyalayabileceksiniz. Ya da güzel kumarbaz Kate O'Hara'yı kullanarak düşmanları cazibenizle oyalayabileceksiniz. Böylece şarlatan doktor Doc McCoy ile düşmana yaklaşabilecek, onları doktorun bayıltıcı gazıyla safdışı bırakabileceksiniz. Daha gelişmiş bir özellik olarak

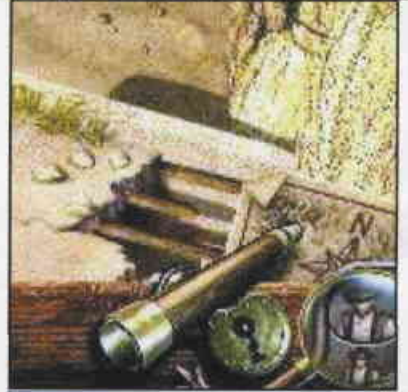


rakipleriniz bu kez yalnızca görüş alanlarına girdiğinizde değil, fazla ses çıkarırsanız da sizi farkedebilecek ve takip edecekler.

Oyun 25 bölümden oluşacak ve her bölüm için ayrı bir ara demo olacak. Otomatik tüfekler ve el bombalarının yerini de, tahmin edeceğimiz üzere Winchester'lar ve dinamit lokumları alacak. Elbette Western'lerin vazgeçilmez unsuru olan salon kavgaları, bıçak fırlatmalar, at üzerine sıçramalar da Desperados'da eksik olmayacak.

Desperados, tamamen özgün bir yapım olmayabilir, ama kesinlikle umut verici bir oyun. Turunün ilk örneği olmayacak, ama olayların uzun süredir hasretini çektiğimiz vahşi batı temasının üzerine yerleştirilmesi ve konunun özenli işleniş ile kovboyculuk oyunlarının kaderini değiştirebileceği benziyor. Bir düşünün, belki siz de ortaçağ, 2. Dünya Savaşı ve gelecek arasında gezinirken, gende bıraktığınız eski kasabanızı özlemişsinizdir!

Batu & Gökhan



DESPERADOS

Yapımcı : Spellbound Entertainment

Dağıtıcı : Infogrames

Çıkış Tarihi : Mart 2001

Sistem:

İlk izlenim : Gilişesinden daha hızlı !

Bize Göre: Unutulmaya yüz tutan bir konunun tekrar dirildiğini görmek güzel. Commandos ile aynı oyun sistemini kullandığı için kısa zamanda bağımlılık yapma ve çıldırtma tehlikesi de var. Pyro, Commandos 2'yi çıkarınca el mi yaman bey mi yaman anlayacağız !

İLK İZLENİM

CIVILIZATION III

Uygurlik adına küçük bir adım daha...

Herhalde 2001'in en çok merakla beklenen strateji oyunlarının başında Warcraft III, Black & White ve tabii ki Sid Meier'in Civilization III'ü geliyor. Civilization I ve II'nin başarısını düşününce, insan ister istemez üçüncüsünü dört gözle bekliyor. Aldığımız bilgilere göre Firaxis ekibindeki programcılar, tasarımcılar, grafikerler, ses uzmanları ve network mühendisleri hanı hanı oyunun üzerinde çalışıyorlar. Şimdiden oynanabilen bir prototip meydana çıkmış bile; onun üzerinde denemeler yaparak oyunu geliştiriyor ve sorunlu noktalara anında müdahale ediyorlarmış.

Bu kadar özel olan ne?

Firaxis firması Civilization III'ün şimdiye kadar çıkmış en iyi strateji oyunu olacağını iddia ediyor. Tabii bunu hep beraber göreceğiz. Aslında oyunun formülü, Civ I ve II'yi inanılmaz derecede başarılı yapan elemanlara teknolojik yeniliklerin eklenmesinden ibaret. Herhalde oyun adına kaydedilen en büyük gelişme grafik motorunun baştan aşağı yeniden yazılması. Olay bununla da kalmıyor; motorun yenilenmesi beraberinde yeni haritaları, animasyonları ve grafikleri de getiriyor.

Oynanabilirliğin çok daha detaylı ve derin olacağı söyleniyor. Karar verme süreci gelişecek, zafere giden yollar çeşitlenecek, yeni savaş taktikleri eklenecek ve diplomatik ilişkiler renklenecekmiş. Civ III'ün kendi türündeki en sağlam animasyonlara, grafiklere

ve ses efektlerine sahip olacağı söyleniyor (anılayacağınız adamlar tam gaz).



Grafik motorunun yanısıra arayüzün ve rapor ekranlarının da değişeceği söyleniyor ama bu durum ne eski oyuncular etkileyecekmiş ne de yeni başlayanları zorlayacakmış.

Oyun içi ayarları çok daha pratik bir hale getirilmiş. Ayrıca gelişmiş single-player modunun yanısıra sağlam bir multi-player desteği de bizi bekliyor; multi-player opsiyonları LAN, İnternet ve Hotseat'den oluşuyor.

Peki, nasıl bir bağlantı..?

Bildiğiniz gibi Sid Meier'in Civilization serisi, geçmiş geçmişten en başlangıçta en sevilen oyun serilerinden biridir. Sid Meier ve Firaxis'in birçok üyesi MicroProse'da çalışırken Civ I ve II'yi yarattılar. Daha sonra MicroProse, Hasbro Interactive'in bünyesine geçti ve bu geçiş sonucunda Civ II ekibinin çoğunluğu MicroProse'dan çıkıp, Firaxis Games'i kurdu. Tabii Civil-

ization'ın isim hakkı Hasbro'ya geçtiği için oyunun dağıtıcısı da otomatikman Hasbro olmuştur.

Yalnız geçenlerde yapılan bir satış bu durumu birazcık değiştirdi. Hasbro, bünyesindeki Hasbro Interactive'i Infogrames'e satınca MicroProse da el değiştirmiş oldu ve dolayısıyla Civilization'ın isim hakkı Fransızlara geçti (helel şaha Infogrames!).

1998 yılında Firaxis Games, sıraya dayalı bir bilim kurgu strateji oyunu olan Sid Meier's Alpha Centauri'yi piyasaya çıkardı. Alpha Centauri çok başarılı oldu; kendi türü adına

birçok gelişme kaydetmişti. İşte Firaxis Games şu aralar, Alpha Centauri'deki yenilikleri Civ III'e adapte etmekle uğraşiyor.

Orneğin Civilization III'de gerçekçi sınırlar bulacaksınız, seçtiğiniz uygarlığa göre avantajlarınız ve dezavantajlarınız olacak, diplomatik yapay zeka denen bir olayla karşılaşacaksınız ve oyunun ileri aşamaları gelince mikro yönetim sorununu geliştirmiş komutlarla halledebileceksiniz. Oyunda ticarete ve ticaretin tarih boyunca insanlığın gelişmesindeki rolüne özellikle odaklanılmış. İlk defa olarak savaşın ordunuzun başına geçerek yönetebileceksiniz.

Activision'ın Call to Power ikilişyle Civilization III'ün hiçbir alakası yok; sadece bir isim paylaşımı durumu söz konusu. Yine de Hasbro bu durumdan rahatsız

olsa gerek ki kanuni yollara başvurarak, Call to Power isminden Civilization'ı çıkarttırmış.

Sid Meier oyununda ki rolüne gelince, Firaxis Games'in beyin takımının başında bulunuyor; projeyi devamlı gözden geçiriyor ve tasarım kararlarını alıyor. Oyunun sistem gereksinimleri daha açıklanmadı ama Civ III'ün olabildiğince geniş çapta oynanabilecek bir oyun olduğunu söylüyorlar.

Civilization III'ün ben de merak edenler arasında yım ama tüm bunların doğruluğunu elbette zaman gösterecek.

Güven Çatak



Civilization III

Yapını: Firaxis Games

Çıkış Tarihi: Bilinmiyor

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Bilinmiyor

İlk İzlenim: Tombik ama sevimli.

Bize Göre: Birçok oyun karakteri

ve film ile dalga geçmesi orijinal bir

fikir. Grafikler ve senaryo oldukça

eglençli gözüküyor.

EMPEROR

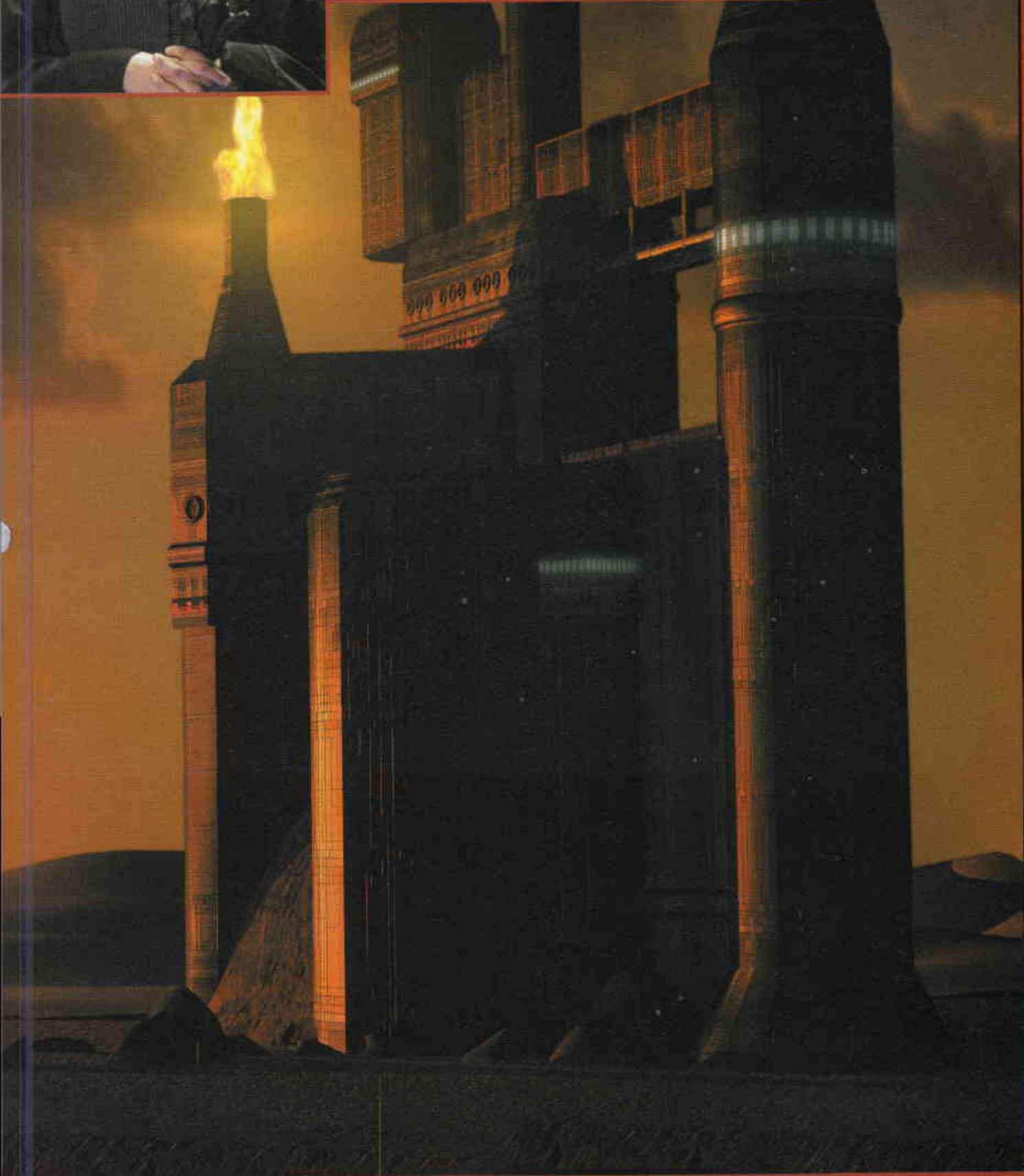
BATTLE FOR DUNE



Sinan Akkol

Westwood'un Dune 2'si zamanında yeni bir oyun türünün ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ve aynı takım yeni grafik teknolojilerini kullanarak yeni bir Dune oyunu yaratmaya kolları sıvamış durumda. Emperor: Battle for Dune, hepimizin bildiği ve sevdiği Real Time Strateji türüne

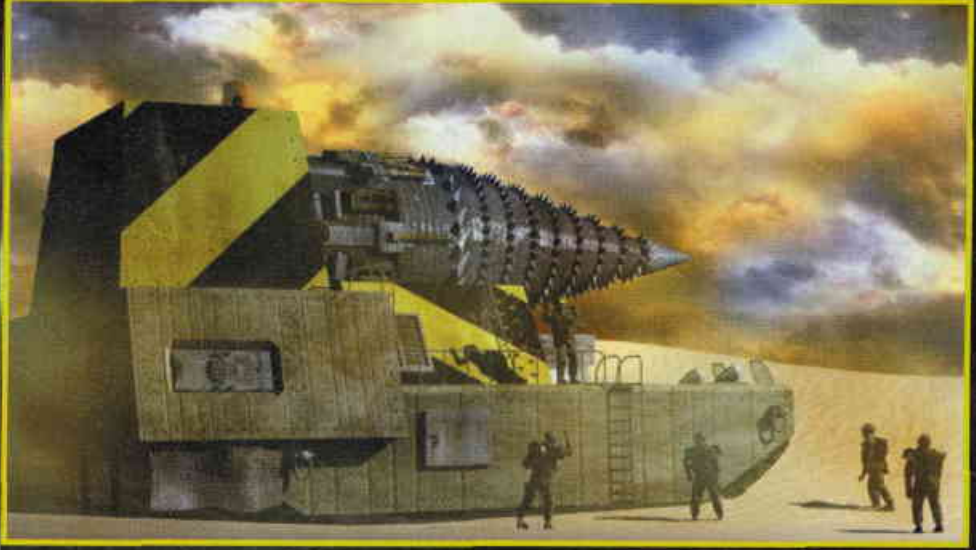
birçok yenilik katacak gibi görünüyor. Orijinal Dune kadar iddialı olan Emperor, ilk oyunun büyüsunü kaybetmeden Dune evreninin karanlık ve çekici atmosferini yeniden yaşatacak. Sayfayı çevirin, yeni ile eskinin kaynaştığı nostalji rüzgarı sizi alıp götürsün...



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Birçoğunuz en sevdiğiniz Real-Time Strateji de deliler gibi birim üretip oraya buraya tıklarken, bu oyun türünün nasıl oluştuğunun farkında değilsiniz. 1992'de Westwood Studios Dune II adlı tuhaf bir oyun sürmüştü piyasaya. Strateji oyunları türünden hoşlanmayanlara dumura uğratan bu oyunda ne altıgenlere bölünmüş bir harita vardı, ne de iç silici grafikler. Rengarenk bir oynanış, üstelik de gerçek zamanlı olarak sunan bu oyun kısa sürede dünya üzerinde milyonları sardı. Ve daha da önemlisi RTS türünün tam anlamını bulduğu oyun oldu. O zamandan bu zamana değin yüzlerce yeni RTS yapıldı, bunlardan biri de iki sene önce yine Westwood'un yeni teknoloji ile yaptığı Dune 2000 idi. Tabii ilk Dune'dan bu zamana çok şey değişmiş, 3D teknolojisi RTS'lerde de kullanılabilir olmuştu. Westwood Dune 2000 ile beklediğini bulamıyınca, sesi soluğu kesildi ve Dune'u bilim kurgu romanlarının tozlu raflarına kaldırdığını zan etmiştik. Yanılmışız.

Westwood'a bazen "geri kafalı" denmesine neden olan iki boyutlu grafiklere olan aşırı bağlılık



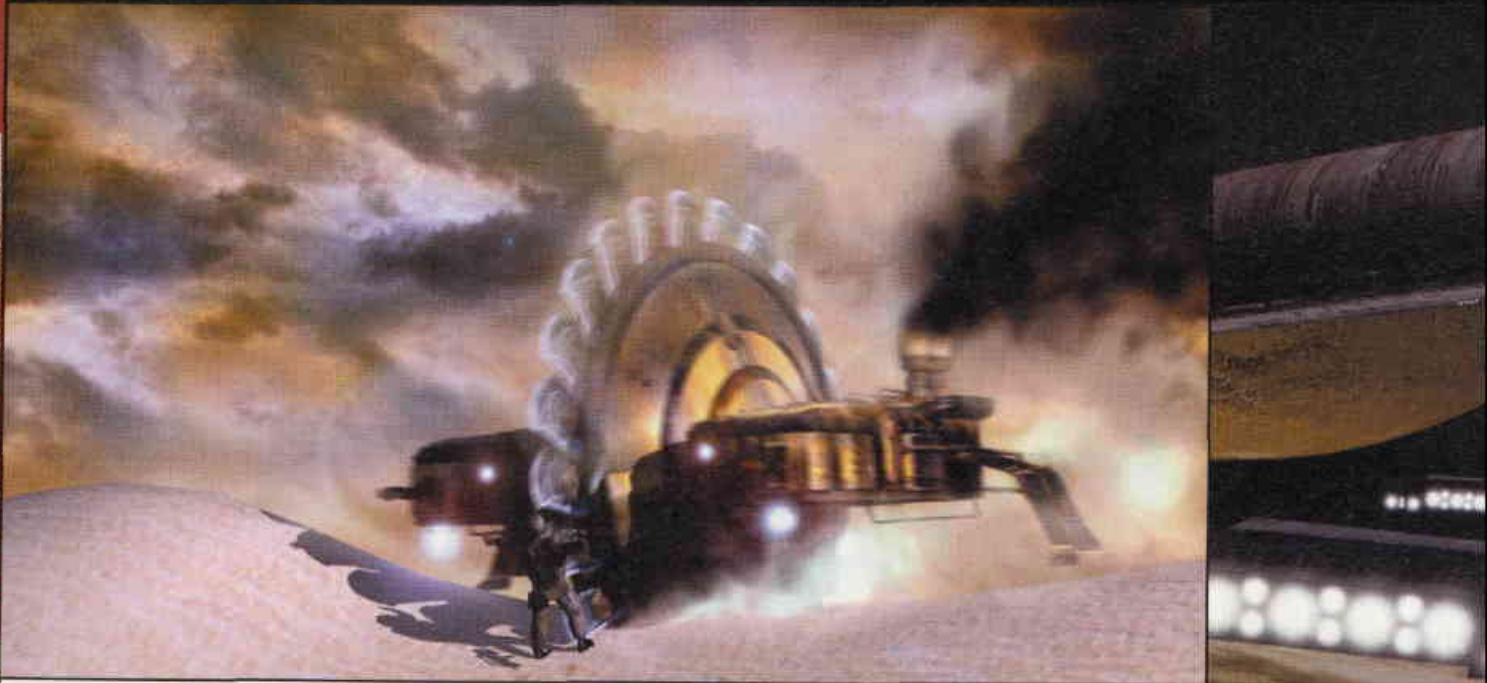
İani, Emperor ile bitiyor. Tamamen yeni bir 3D grafik motoru kullanılan oyunda, yeni grafik teknolojilerinin bütün nimetleri kullanılacak. Tabii Deep Blue ayarında bir bilgisayarı olmayan birçok insana da oyunu satılmak için bu "grafik nimetlerinin" hangilerinden vazgeçileceği hala tartışılıyor, ama bize söylenenler arasında, ne kadar uzaktan bakarsanız bakın savaşan birimlerin detaylarının kaybolmaması, biriminin gerçek gölgelere sahip

olmaları gibi günümüz oyunlarında sıkça görülen ama yeterince verimli kullanılmayan teknikler vardı.

Savaşı yakından görmek isteyenler için, çoğu 3 boyutlu RTS'nin ortak sancısı olan kamera açılan, Dune Emperor'da pek fazla sorun olmayacak, çünkü savaşan birimlerin çok fazla dibine kadar giremiyorsunuz. Bunun sebebini, oyuncuların kamera açılarıyla boğusurken savaşın ucunu kaçırmamasını sağlamak

olduğunu söyleyen Westwood'dakiler, bana göre haklı da sayılır. Az önce Ground Control oynuyordum mesela, ve ordumdaki askerlerin gözbebeğine kadar görebilmenin bana hiçbir taktik avantaj sağlamadığını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Dune Emperor, isminin oyunculara neler ifade ettiğini bilen Westwood'dakiler, oyuna yeni fikirler ve bitikten sonra yeniden oynamanızı sağlayacak güzellikler katmak için ellerindeki geleni



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



yapıyorlar. Öncelikle, Campaign görevleri kesinlikle lineer olmayacak. Savaşılabilir 33 bölge, her birinde de en az üç görev olacak, yani 100'den fazla görev olacak oyunda. Bu da, oyunu her oynadığınızda bölgelerde karşılaşacağınız görevler değişecek demek oluyor. Ele geçirdiğiniz bir bölgeyi tekrar kaybetme tehlikesi olacak. Ele geçirdiğiniz bölgelerden çağıracağınız askerler size destek olacak. Veya, elinizdeki birliklerle destekleyemeyeceğiniz kadar geniş bir bölgeyi elde tutamadığınızda, geri çekilmek zorunda kalabileceksiniz.

Bir Real Time Strateji'de dinamik ve değişken bir senaryonun ilk örneği olacak Dune Emperor. Bunun üstüne, oynayabileceği-

niz tamamen farklı birimlere sahip üç taraf olduğunu düşünürseniz (Atreides, Harkonnen ve Ordos), bu üç evin 5 farklı gruptan istediğiyle (...ve diğerleri kutusuna bakın) müttefik olup, o grubun gücünü ve birimlerini de kullanabileceğinizi de katarsanız, Dune Emperor kesinlikle tek atımlık bir tabanca olmayacak gibi görünüyor.

Tabii Westwood ve RTS birlikte anılınca, akla ilk gelen soru şu oluyor "Bölüm aralarındaki filmler nasıl olacak?". Oyunun film kısmının yönetmenliğini her zaman olduğu gibi Joe Kucan yapıyor. Joe Kucan aynı zamanda Hollywood'da oldukça

SAVAŞAN EVLER

House Atreides

Yemyeşil, doğa harikası gezegen Caladan'da halklarını barış ve adalet içinde yöneten House Atreides, bilinen evrendeki en bağlı -ve ölümcül- orduya sahip. Duke Atreides tarafından yönetilen House Atreides, bu iyi niyeti yaklaşımı yüzünden düşmanları tarafından aşağılanır. Ama gelecekte müttefik olacakları Freemen'ler tarafından takdir edilirler. Atreides ordusunun ölüme bağlılığı kadar, kullandığı silahlar da savaşlarda önemli rol oynuyor. Ornithopter'lardan oluşan güçlü bir hava filosu ve güçlü yer araçları olan House Atreides, savaş alanında korkulan bir düşmandır.

House Harkonnen

House Harkonnen iki basit temel üzerine kurulmuştur: korku ve kaallelik. Harkonnen askerlerini bu kadar tehlikeli yaparı şey, savaş alanında ölmek ile Baron Harkonnen'in işkence odalarında yavaş yavaş ölmek arasında seçim yapmak zorunda olmalarıdır.

Ana gezegenleri Giedi Prime adlı endüstriyel bir cehennem olan House Harkonnen, soğuk, acımasız, megalomanyak Baron Harkonnen yönetiminde olan ölümcül bir evdir. Ordusunun acımasızlığı dillere destandır, aynı zamanda Arrakis savaşında yasadışı nükleer silahları da kullanmaktan çekinmezler. Ve House Atreides'e karşı geçmişten gelen bir kan davası gütmektedirler.

House Ordos

Ticaret ve kaçakçılık alanında profesyonelleşmiş gizli bir kartel tarafından yönetilen House Ordos'un başında kesin bir lider yoktur. Ordos halkı bile buzla kaplı, galaksinin en uzak noktalarından birinde olan gezegenlerinde, kaderlerini kimin yönettiği hiçbir zaman tam olarak anlamadan yaşamaya çalışırlar.

House IX'den satın aldıkları yasadışı silahlar sayesinde ordusunu diğer evlerde olmayan bir teknoloji ile donatan House Ordos, teknolojik olarak Atreides ve Harkonnen'leri gölgede bırakır. Ama, para bağlılığı satın alamaz: İşler ters gittiğinde Ordos askerleri hemen kaçmanın yollarını arayacaklardır.



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

GEZEĞENLER

Arrakis (veya Dune)

Göz alabildiğine bir çöl, canlı herşeyi birkaç saat içinde kuru- tan bir güneş, tozla boğulmuş bir hava, tek bir damla su yok... Görünüşe göre Arrakis (diğer adıyla Dune) ölü bir gezegendir. Ama burada bulunan bir madde, Melange, bilinen tüm evrenin gözü- nün bu gezegende olmasını sağ- lıyor. Kumun altında yaşayan dev solucanların çıkarttığı Melange, kullananın üzerinde tuhaf



etkilere yol açar. The Guild kaptanları (Navigators) bu maddeyi içerler ve uzay-zaman bükülmesi yaratarak uzayda uzun mesa- teler katetmeyi sağlar. Yani uzayda seyahatin tek yolu, Melan- ge'dan geçmektedir. Asın kullanımı ölüme yol açar, bir miligra- mın binde biri miktarı bile bağımlılığa yol açar. Ayrıca, bazı in- sanlarda (önceki ismi Paul Atreides, sonradan Muad'dib olarak bilinen insanda olduğu gibi) geleceği görme, 400 m'lik dev kum solucanları (Shai-Hulud) çağırabilme ve genel olarak doğal bir lider olarak mükemmelleşmeyi sağlar. Yani, Arrakis'i ele geçiren Melange'i, Melange'ı ele geçiren de tüm evreni ele geçirmiş ola- caktır.

Caladan

Verimli vadiler ve yeşil tepelerle bezeli bir cennet olan Caladan gezegeni, onurlu At- reides ailesinin eyidir. Üzerinde yaşayan halk da, tıpkı Caladan gibi, mutlu, sağlıklı, adil ve onurludur.

Giedi Prime

Hava kirliliğiyle boğulan atmosferi ve ku- rumuş topraklarıyla Giedi Prime, Harkon- nen'lerin evi ve bir toksik atık çöplüğüdür. Ağgözlülüğün hüküm sürdüğü bu korkunç gezegende yaşayan Harkonnen'ler hayatta kalabilmek için öldürmek ve ihanet etmek zorundadırlar.

Sigma Draconis

Galaksinin uzak bir köşesindeki buzul gezegen Sigma Draconis, yaşama elverişli olmamasına rağmen, House Ordo's'un karanlık işlerini gizlilik içinde yürütebil- mesi için ideal bir gezegendir.



...VE YANDAŞLARI

House IX

Korkunç bir teknolojiye sahip olan, ve uygun fiyata bu teknolojiyi herkese satmaya hazır olan fasist silah satıcıları. Nere- deyse bir külelik sistemi ile yönetilen House IX'de, ufak bir grup aristokratlar ve bilin adamları yönetir ve yer ikon, halkın tamamı fabrika ve laboratuvarlarda köle gibi çalışır. Fremmen ve Sardaukar'lar House IX'den nefret ederken, House IX de mütevelliden vahşi ve uygarlıktan nasibini almamış insanlar olarak görülür.

Fremmen

Fremmen'ler, yıllarca çölde yaşadıkları sonra güçlü, yaratıcı ve her türlü şartta uyum sağlar hale gelen Arrakis yerlileridir. Çö- lün altında yaşarlar, dev kum solucanlarına tapar -ve onlardan korkarlar- Eninde sonunda Dune'u yeniyest bir cennet haline getirecekleri hayali ile yaşarlar. Sardaukar'lar kadar, belki de daha güçlü savaşçılar olan Fremmen'ler, dürüst ve onurlu görüklü Atreides'ler ile mütevelliler.

Sardaukar

Eskiden İmparator'un özel askerleri olan Sardaukar'lar, hiç kimsenin hayatta kalamadığı bir gezegende yıllarca süren bir eğitimden geçtikten sonra cesur, yenilmez ve ölümcül savaş- çılar olurlar. İmparator'un ölümünden sonra boşa kalan ama eski idealleri için çarpışmaya devam eden Sardaukar'lar hala korkunç askerler. Din bir bağlılıkta savaşan Sardaukarlar, onurlu Fremmen'lere yakınlık duyarlar. Yine de inançları onları hiç kimse ile ittifak yapmamaya zorlar.

The Guild

Uzayda uzun mesafelere seyahatin sırrını tamamen tekelinde bulunduran Guild, Navigator denilen "Melange" gazı ile mu- tasyona uğramış kaptanlar tarafından kullanılan dev uzay ge- milenine sahiptirler. Hesizliniz denilen bu gemiler ederin as- kerlerini Arrakis'e müthiş paralar karşılığında taşırlar. Ve esas amaçları sadece uzay taşımacılığı değil, Arrakis'i de tana- min ele geçirmektir.

House Tleilaxu

Kendilerine Bene Tleilax diyen bu ev, her türlü makinaya kar- şı savaş açmış fanatik bir grup rahip tarafından yönetilmektedir. Yani, House Tleilaxu'nun teknolojisi tamamen organik ya- şam üzerine kurulmuştur (klonlama, ölüler diriltme vs.) Bu evin teknolojisi de, tıpkı makinadan evrenden silmek yönünde- ki dini savaşları gibi, çarpaktır. Küküpleri onlardan nefret eder. İx silah ve teknoloji satışı- m engelledikleri için, Sardaukar mezarlarından ölülerin kaldırılması için, Fremmenler ise insanı olmayan teknolojileri yüzünden, Ama The Guild ile ittifak kuran House Tleilaxu, giderek yakla- şan Büyük Cihat'ta baldır çıkar, aklarına inanmaktadır.

Dune'un Bizi İlgilendiren Tarihi

1974

Dune, ilk olarak 1974 yı- lında ünlü bilim kurgu ya- zarı Frank Herbert'in kült romanı olarak piyasaya çıktı. Kitabın tutulmasın- dan, hatta fanatik kitlesi edinmesinden sonra dört devam kitabı yazıldı, (Dune: Messiah, Children of Dune, Chapterhouse Du- ne) bunlardan sonuncusu hariç hepsi geçtiğimiz yıl- lar içinde Türkçe'ye çev- rildi.

1982

Dune'un nasıl bir fanatik kitlesi oluş- turduğunu farkedene yönetmen David Lynch, 1982 yılında kitabı sinema fil- mi haline getirdi. Ama Dune'u hep hayallerinde kuran bilim kurgu man- yakları, David Lynch'in gözünden Dune'u görmek istemediler ve filmine ragbet edilmedi (kitaba olabildiğince bağlı kaldığı halde). Oldukça iyi bir film olmasına rağmen box office so- nucu tam bir fiyaskoydu.



1992

İlk kez bilgisayar oyunu olarak Virgin ta- rafından piyasaya sürülen Dune, oldukça iyi bir oyundu. Adventure ve strateji- nin mantıklı bir birleşimini kullanan oyunda, Paul Atreides'i yönetiyordun- uz. Yalnız, oyunun kitabın senaryosu- na pek fazla bağlı olmaması hoş karşı- lanmadı.



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



ünlü bir oyuncu ve yönetmen. Tabii ismini hiç duymamış olabilirsiniz, ama onu yakından tanıyorduk, çünkü Command & Conquer serisindeki Cain karakterini de o oynuyor... Yani Dune Emperor'un film kısmı da güvenilir ellerde. Ayrıca, Westwood'un Hollywood'la olan özel bağlantıları sayesinde en ünlü oyunculara ulaşabilme şansı oluyor. Böylece Dune Emperor'un oyuncu kadrosuna kablen ünlülerin listesi de bir hayli şabank. Michael Dorn (Star Trek: The Next Generation), Vincent Schiavelli (Man on the Moon, Batman Returns) ve Musetta Vander (The Cell, Wild Wild West) gibi ünlü oyuncular kadrosunda yer

alıyor. Westwood'un simdiye kadar olan film çalışmaları içinde en gelişmiş olan Dune'un çekimleri, David Lynch'in orijinal filminin havasını birebir yansıtıyor. Emperor, Dune evreninin karanlık ve boğucu havasını sonuna kadar hissetmenizi sağlayacak gibi görünüyor.

Westwood, Dune: Emperor'un Multiplayer yönü üzerinde de önemle duruyor. Sadece Westwood Online üzerinde oynanabilecek olan Emperor'da, oyunculara çeşitlilik sunacak bazı yenilikler düşünülmüş. Mesela, Multiplayer karşılaşmalarında, İnternet üzerinden hiç tanı-

madığını birisini yenmeye çalışmaktansa, onunla omuz omuza savaşmayı tercih eden oyuncular olabileceğini düşünen Westwood, oyunun Campaign kısmını online bir arkadaşınızla birlikte oynamanıza izin veren yeni bir

Multiplayer modunu ortaya koyacak. Bu oyun türünü secerseniz üç ana evin yanısıra, kendinize bir de alt-grup seçebiliyor ve böylece iki grubun teknolojilerini birlikte kullanabiliyorsunuz.

Söyle bir baktığımızda Emperor: Battle for Dune çok güzel bir oyun olacak gibi gözüküyor ve nefesimizi tutarak beklediğimiz oyunlar listemize çoktan girdi bile. Warcraft 3'ün de yeni bir 3D grafik motoru ve yeni bir oynanış tarzı sunduğunu ve 2001'in sonuna kadar da piyasaya çıkacağını hesaba katarsak, altı yıl öncesinin Dune mu, Warcraft mi kavgasının 2001 yılında yeniden hortlayacağını söylemek yanlış olmaz. Bakalım sonuç görmeyen RTS savaşını Blizzard mı kazanacak, Westwood mu... 2001'in sonunda karar vereceğiz.

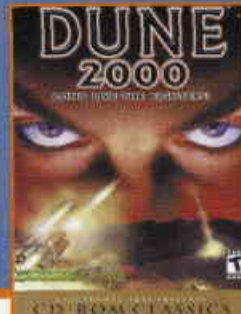


1993

Ve işte o an, Real Time Strateji türünün gerçek anlamda doğmasına neden olan oyun Dune 2 piyasaya çıktı. Ve bilgisayar oyunları dünyasında bir daha hiçbir şey eskisi gibi olmadı. Dune 2, dünya çapında bir milyondan fazla satan sayılı oyundan birisi oldu.

1999

Dune 2'nin etinden sütünden faydalanmak isteyen Westwood, Red Alert grafik motorunun süslenmiş hali ile Dune 2000'i yaptılar. Ara videolar falan iyiydi, hoştu. Ama sonuç olarak, Dune 2'nin yenilenmiş halinden başka bir şey değildi. Pek tutulmadı.



2000

Başrolünde William Hurt'ün oynadığı ve sadece sci-fi.com üzerinde gösterilen TV dizisi (acaba İnternet dizisi mi de-seydim) olan Dune, her ne kadar henüz seyredememiş olsak da, trailer'ından gördüğümüz kadarıyla kitabın adına yakışan ilk sinematik çalışma. Türkiye'ye gelse de seyretsek.



2001

Ve bu yıl içinde bir gün (şu an için 26 Mayıs 2001 olarak gözüküyor) Dune efsanesi bilgisayarlarımıza dönüyor. Yeni 3D motoru, dinamik savaş yapısı ve filmdeki karanlık gör-selliğe bağlı kalınarak çekilen ara videoları ile, bizi esir alacak Emperor: Battle for Dune.

2000'İN EN GÜZELLERİ

Tüm LEVEL Ekibi

2000 yılı oyuncular açısından çok hareketli geçti. Sürekli gelişen grafik teknolojisi, oyun yapımcılarına yeni ufuklar açtı ve daha önce cesaret edemediklerini yeni oyunlarında denemelerini sağladı. Böylece, yeni oyun türleri ortaya çıktı, klasikleşmiş ve alıştığımız birçok oyun türü birbiri ile karışarak yeni türler ortaya çıktı. Hatta, bu yılın birincisi olan oyun tamamen yeni bir fikrin denenmesi ve türünün ilk örneği olan bir oyundu. Hangisi olduğunu söylemiyerek sizi biraz daha merakta bırakalım bakalım.

Ayrıca, çok uzun zamandan beri beklediğimiz birçok oyunun elimize geçtiği bir yıl oldu 2000. Diablo 2, Metal Gear Solid, Escape from the Monkey Island ve Shogun gibi uzatma dakikalarını oynayan oyunlar bir bir kucakımıza düştü.

Sadece uzun zamandan beri merakla beklenen isimlerin en sonunda piyasaya çıkması değil, 2000 yılı içinde gerçekleşen ülkemiz oyuncuları açısından ümit verici bir gelişme de, bu yılki ödülleri toplayarak birinci olan oyunların büyük bir kısmının Türkiye'de orijinal olarak bulunabilmesi oldu. Doğru yolda olduğumuzu ve 2000 yılı içinde Türk oyuncuları adına bazı şeylerin iyileşme doğru geliştiğini söyleyebiliyoruz, bu bizim için yeni ve mutluluk veren bir deneyim.

Ama bu kadar fazlası, siz merak ediyorsunuz, biz merak ediyoruz, hepimiz bekliyoruz... İşte 2000 Yılı'nın En İyi Oyunları... Sana bilin ki ödül verilecek oyunları seçerken büyük kavgalar edildi dergide, ama sonuçları hepimiz memnunuz. İkimiz rahat.

2000'İN EN GÜZELLERİ

YILIN OYUNU

The Sims Maxis

Bazı oyunlar vardır ki hiçbir kategoriye sığmaz, binlercesinin yer aldığı bir oyun arşivi içinde mantığı ve oynanışıyla bir ayırım yaratabilmek pek az oyuna, hem de kırk yılda bir kısmet olur. Geçtiğimiz yıl bu kısmeti kâşan oyun The Sims'di. Yıllar önce SimCityyle "şe-

saçma sapan bir hayattır" başına düştüğünüzü anlıyorsunuz. Karakterinize hiç de sulu olmayan gözlerle veda edip kendi hayatınıza devam ediyorsunuz, ama bu kez onun başına gelenler, aynı kendi hayatınızda birer pemya başladığında "sıkıldım" deyip bırakma şansınızın pek olmadığını farkında değilsiniz.

The Sims, oyunların dünyasını, ara sıra uğranan ve insanı kendi ikliminden koparan bir hayal ada-

NO ONE LIVES FOREVER

DIABLO 2

THE LONGEST JOURNEY

SUDDEN STRIKE

COUNTER STRIKE

BALDUR'S GATE 2

SHOGUN: TOTAL WAR

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



hir simülasyonu" diyebileceğimiz yeni bir oyun türü yaratan Maxis, geçen yıl bu işi "insan simülasyonu" noktasına taşıdı ve oyun alışkanlığını çok farklı milyonlarca oyuncunun ilgisini çeken bir şey yapmayı başardı.

The Sims'i anlatmaya gerek var mı? "Bu sizin hikayeniz" diye yutturulmaya çalışılan bir ton televizyon dizisiyle aynı sloganı paylaşan oyunun o dizilerden farkı, hikayesinin gerçekten de size ait olmasıydı. Sonuçta ortada hikaye falan yok, ne bir eve, ne de işe güce sahip olmayan çulsuz ama gelecek vaat eden karakteriniz için önce sıcak bir yuva, sonra kazançlı bir iş ayarlayıp en az sizinki kadar standart bir hayat yaşamasını sağlıyorsunuz. Gün geliyor, onun münevverini de göresiniz geliyor, mahalledekilerden birini baştan çıkarıyorsunuz, sonra çoluk çocuk derken içinden çıkılmaz

si olmaktan çıkıp burlunuzun dibine taşımayı başaran ilk oyun. Belki çocukluğumuzun bez bebeklerini de anımsatıyor biraz... Oyunun multiplayer halinin yeni bir dönemi daha yaşatacağını düşünüyorum. Bu yıl gerçekten başarılı birçok oyun çıktı, tümünün de birinciliğe oynamak için geçerli sebepleri vardı ama birtandan tüm zamanların en orijinal fikirlerinden birini taşıyıp, birtandan diğer özelliğiyle de ötekilerden eksi kalmayan tek oyun The Sims'di ve beñce birinciyi seçerken ofiste kan dövülmemesinin nedeni de buydu.



2000'İN EN GÜZELLERİ

ACTION ADVENTURE

Metal Gear Solid *Microsoft*

Açıkçası yılın Arcade Adventure'ini seçerken çok fazla zorlanmadık. Playstation için tüm zamanların en iyi oyunlarından birisi sayılan METAL GEAR SOLID PC'de de aynı başarıyı sağlaması bizi pek fazla şaşırtmadı. Mükemmel senaryosu ve her an sürprizlerle karşılaştığımız hikayesi, kendinizle özdeşleştirdiğiniz karakterleri sayesinde Metal Gear Solid, bilgisayar oyunundan çok içinde yer aldığınız bir macera filmi gibiydi. Playstation'dan çevrilmiş olmasının dezavantajı olarak,

çok daldaj MGS'in derece sahibi olmasını keskinleştirdi.

İkinci olan Hitman: Codename 47 ise gizlilik üzerine kurulu oynanışı ve geçmişini olmayan bir kiralık katili yönetmenize izin veren, başarılı bir çalışmaydı. Ne yazık ki yapıp zekadaki aksaklıklar ve başarılı bir hikayenin çok iyi işlenememiş olmasınedeniyle birinci olamadı.

MDK 2 birinci oyunun tahtına layık bir oyundu ve kesinlikle hepimiz tarafından deli gibi oynandı. Ama çok fazla ve gereksiz yere oyun uzatma taktiklerine başvurulmuş ol-



kaplamalar, özellikle de yüz ifadeleri hayal kıldığı yaratsa da, PSX versiyonundan çok daha yüksek çözünürlükte oynanabilmesi ile bu açığını kapatıyordu. Ayrıca MGS bir bilgisayar oyunundaki en uzun ve en sinematik oyun içi demolara sahipti. Tam üç saat süren bu demolanı seyretmek için bile üst üste birkaç kez bitirilesi bir oyundu MGS. Ayrıca oyunun PC versiyonuna bir de VR Missions ek görev paketinin eklenmiş olması bu yılın Arcade Adventure dalında (ve daha bir-

ması listemizde daha yükseklere erişmesine engel oldu.

Heavy Metal FAKK 2, hiçbir şey için olmasa bile, ana karakter Julie için alınası bir oyundu. Quake 3 motoru kullanan oyunda grafikler ve hikaye yerli yerindeydi.

Ölümden dönüp Odin'in dünyadaki kolu olan Ragnar'ı yönettiğimiz Rune, keyifli ve gerçekçi dövüş sahneleri ve ilginç büyü sistemi (Rune Magic) ile kendini bize sevdirdi. Ama sürekli tekrar eden iç bünelitici ve kapalı mekanları nedeniyle beşinci sırada kaldı.

ADVENTURE

The Longest Journey *Funcom*

Bundan birkaç yıl önce adventure'da yılın ilk beşini seçmek kadar saçma bir şey yoktu çünkü zaten topu topu beş tane fantezi adventure yapıyordu. Yine de bu türün öldüğüne

Olay akışı ve videoları kadar "genellikle" mantıklı olan bulmacalarıyla da Longest Journey birinciliği hak ediyor ama en iyi yanı, gürültü patırtı ko-partmadan gelip bizi şaşırtmasıydı.



inanmak istemeyen insanlar olarak, sabrettik, bekledik ve geçtiğimiz yıldan itibaren de muradımıza ermeye başladık. Gerçi artık adventure'ların Lale Devri'nin kapandığını kabul etmek gerekiyor ama bu kadana da eyvallah. Bu yılın iyi yanlarından biri Monkey Island'ın geri dönüşüydü. Geçen yıl nasıl Gabriel Knight büyük süksse yaptıysa bu yıl da Guybrush ortalağı sallayacak diye bekliyorduk ama 2000'in en beklenmedik oyunlarından biri The Longest Journey oldu. Ve en sa-

Öte yandan Escape From Monkey Island çok beklenen bir oyundu ama efsaneler her zaman gerçeklerden daha heyecan verici oluyor... Oyun çıktığı gün oynamaya başladık ve gerçekten de sevdi ama artık hangi noktada nasıl bir espriyle karşılaşacağımızı bile biliyorduk. Serinin önceki bölümlerini oynamış olanlar için Monkey Island, vazgeçilmez olmaya devam edecek etmesine de, L.J. gibi adventure'ların piri olan LucasArts'ı alt eden bir oyun daha yapılır mı, bilemeyiz.

dık Monkey Island hayranlarının bile birinciyi seçerken tereddüt etmesini sağlayacak kadar iyi bir hikayeyle dikkatleri üzerine topladı.



HİTMAN: CODENAME 47

2

2

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

MDK 2

3

3

ATLANTIS 2

HEAVY METAL FAKK 2

4

4

TIME MACHINE

RUNE

5

5

REAL MYST

2000'İN EN GÜZELLERİ

FRP

Deus Ex *Eidos*

Senenin en iyi oyunu olarak Deus Ex'i seçerken aramızda bayagi bir savaş verdik. Çünkü 2000 senesi bu tür açısından çok verimli geçmişti ve her oyunun içine biraz FRP öğeleri katıp bu türün içine sokulabildiğinden saf bir oyun bulmanın da imkansızlığını fark ettik. Sonunda oynanabilirlik, esneklik, kişilerin dışına çıkabilme ve hikayeyi oyuna yansıtma şekliyle Deus Ex'i birinci seçmeye karar verdik. Oynanışındaki hareket-

kip şikâldiğiniz anda rakiplerinizi elinizdeki silahlarla bir yere kadar dağıtabilmeniz, kısacası çok daha özgür olabilmemiz Deus Ex'in diğer avantajlarıydı. Bir Role Playing Game oynamanın ana fikride özgürlük değil midir?

Diablo 2'yi ise bekleye bekleye sabır taşımız çatlamıştı ama çok başarılı grafikten ve eskisine oranla kat be kat artışı gösteren eşya ve yaratık sayısıyla sabahlara kadar oynayıp defalarca bitirdik. Sir olduk

Lord olduk derken şimdi multiplayeri'ne sarılmış durumdayız.

Baldur's Gate 2 ise daha aşağıya kesinlikle konamazdı. BG2 bazılarımıza göre Diablo 2'ye oranla çok daha başarılı bir devam oyunu olsa da uzun süren oynanışı ve çok detay içermesiyle biraz daha ileri seviyedeki oyunculara hitab etmesi onu bu siraya koydu. Planescape: Torment dördüncülüğü özellikle konusunun derinliği ve dünyasının orijinalliği sayesinde hak

etti. Kim bir kurukafayı arkadaş olarak yanınıza alıp ona fikir danışacağınızı düşünebilirdi ki? Evet belki Shakespeare ama o istisna sayılır.

Final Fantasy VIII ise tabii ki haklı olarak bu listeye girdi. Bir ömür süren oynanışı, hiçbir zaman tamamını göremeyeceğiniz haritası, milyonlarca olasılığa izin veren ilginç karakter gelişimi ve efsanevi ara videoları ile FFB'in kalbimizdeki yeri apayrı idi 2000'de.

TURN BASED STRATEGY

Shadow Watch *Red Storm*

2000 yılı sıra tabanlı stratejiler için ölü bir yıl oldu desek yalan olmaz. Sıra tabanlı ele avuca gelir sağlam oyunlar bir hayli azdı ve zaten gelenlerin bir çoğu da ilallah dedirtecek düzeydeydi. Ancak, yazbasında, Redstorm Entertainment'den bir oyun geldi ki, sıra tabanlı oyunların 2000 yılındaki prestijini kurtarverdi.

Shadow Watch isimli oyun Allah sizi inandırсын, çizgi film kalitesindeki grafikten kadar müzikleri ile de dillerden düşmeyen bir oyundu. Hatta o kadar gaz oğlu gaz müzikten vardı ki, dilime dolanan müziği ısıklık vasıtası ile

devamlı nesretmem karşısında derginin ofisinde, son derece demokratik bir şekilde "Cem Shadow Watch'ın müziklerini ısıklık vasıtası ile nesretsin mi nesretmesin mi?" başlıklı bir anket bile düzenlenmişti. Gerçi anketin cevap şıklarında, a-Nesretmesin, b-Dilini keselim, c-Kovalım, d-Öldürelim seçenekleri vardı ama olsun, üsenmeyip anket yapmışlardı. Saygı duyuldum.

Oyunun grafikleri ve müziği kadar ilgi çeken bir diğer yanı da, senaryonun ilerleyişiydi. Yani, konu düz bir hatla ilerleyen sabit görevlerden değil, sizin yaptığınız araştırmalara ve haber kaynaklarınıza karşı tutumunuza göre değişen dinamik görevlerden oluşuyordu

ki, bunun da oyuna hoş bir adventure tadı katmadığını iddia edemeyiz (edemeyiz dedim, uzatmayın!) Sonuç olarak ne mi oldu? Çok da bir şey olmadı. Dünya hala dönmeye devam ediyor. Ekonomik krizler insanları eritiyor, adaletsizlik kol geziyor vs vs. Oynayanın unutulur.

Asla kişisel görüşüme göre,



bu yılın en iyi sıra tabanlı oyunu olması gereken Age Of Wonders, maalesef popülarizmin esiri arkadaşlarımızın oyları ile ikinci olabildi. Heroes senisinin en gelişmiş konuyu diyebileceğimiz oyunu mutlaka deneyin.

Amerikan iç savaşının bu kadar kanlı olduğunu biliyor muydunuz? On dakikada on bin insanın olduğu ünlü savaşın oyunu Sid Meier's Antietam, bu yıl göze batanlardandı.

Tamam isminde bir adamın hayatından uç dönemi anlatan Heroes III'un genişleme paketi Heroes Chronicles ilginçti.

Bu arada Call to Power 2 de Civ efsanesine yeni bir boyut getiriyordu.



lilik ve sürükleyiciliğinin yanında güçlü yapay zekası ve "orada olma" hissini en güçlü şekilde vermesi rakiplerinin karşısında oyuna çok büyük bir üstünlük sağladı. Tek karakter üzerinde bir çok yeteneği bir arada kullanarak oyunu bitirebilecek bir çok kombinasyona sahip olmanız, tek bir eşya yüzünden saatlerce takılmadan bölümleri diğer yeteneklerinizi kullanarak da geçebilmeniz veya yetenekleri bir tarafa bira-

- | | | | |
|--------------------|---|----------------------|---|
| DIABLO 2 | 2 | AGE OF WONDERS | 2 |
| BALDUR'S GATE 2 | 3 | SID MEIER'S ANTIETAM | 3 |
| PLANESCAPE TORMENT | 4 | HEROES CHRONICLES | 4 |
| FINAL FANTASY 8 | 5 | CALL TO POWER 2 | 5 |

DRIVING

Need For Speed Porsche 2000 EA Games

Tartışılması mümkün mü? Spor dalında nasıl hepimiz birincinin kim olduğunu adımız kadar iyi biliyorsak, yarış alanında da kimin ipi önde göğüslediğini gözümüz kapalı söyleyebiliriz. Tabii ki Need for Speed. Ama bu yılki birincilikte Need for Speed'in hakkını yememek lazım. Geçen yıl yarış dalında ödül verirken NFS serisinin yeterli gelişimi sağlayamaması yüzünden birinciliği Re-Volt almıştı. Ama NFS Porsche 2000, serinin önceki oyunlarından farklı bir yol izleyerek kendini riske attı, ve başarılı oldu. Sadece Porsche üzerine kurulu olması nedeniyle, alıştığımız elli farklı



arabalı NFS çizgisinin dışındaydı, ama tek bir marka üzerine yoğunlaşması hem farklı modellerin çok daha gerçekçi tasarlanmasını, hem de modifikasyon işleminin daha önce hiçbir yarış oyununda olmadığı kadar detaylandırılmasını sağladı.

Oynanış açısından da taze bir soluk taşıyordu Porsche. Bir test sürücüsü koltuğuna oturup yeni model Porsche'lere çeşitli akrobatik hareketler yapma imkanı veren yeni modu, yarış oyunlarının amaçsız olduğundan şikayet edenleri tatmin etmeyi başarmıştı. Bütün bunların üstüne gerçekleri ile birebir modellenmiş altmıştan fazla Porsche modeli, yeni

bir grafik motoru sayesinde çok daha gerçekçi ve derinlik hissi veren parkurlar, yeni bir fizik ve hasar modeli ile daha gerçekçi bir sürüş tecrübesi sağlayan NFS Porsche 2000, bir yarış oyunundan çok, bir spor araba simülasyonunu andırıyor ve kesin birinciliği hak ediyor.

Motocross Madness 2, ikinciği almasını, bunu büyük ölçüde ilk oyundan sonra yapılmış en keyifli motocross oyunu olmasına ve müthiş oynanabilirliğine borcu. Motocrossletle havada uçarken parende atmanıza izin veren çok fazla yarış oyunu yok ortalıkta, öyle değil mi?

Mobile 1 Rally Championship, kesinlikle şimdikiye kadar yapılmış olan en iyi ralli yarış oyunu idi. Bütün ünlü isimler, pistler, araçlar ve adrenalinini diğer yarış oyunlarda olduğundan çok daha fazla hissetmenizi sağlayan yarışlarıyla Mobile 1, bu yılın en favori yarış oyunları arasında idi.

2000 yarış oyunları için çok bereketli geçti, hemen her türden yarış oyununun ilk beste bir temsilcinin olması bunun ispatı. İşte, F1 severler için ortaya çıkarılmış en başarılı simülasyon olan Grand Prix 3 de dördüncü sıradan 2000'in En İyi Oyunları listesine giriyor.

Ve son olarak Midtown Madness 2. İlk oyunun fanatikleri tarafından deli gibi beklenen MM2, grafik, oynanabilirlik ve sürüş zevki olarak birinci oyundan çok daha başarılı oldu. Ve listemize son anda girmeyi başardı.

SPOR

Fifa 2001 EA Sports

Geldik yılın spor oyunu ödüllerine. Arkadaşlar fazla soze gerek yok. Toplayın bütün ödüllerini postalayalım. Adres EA Sports Tesisleri, New Hampshire, İngiltere. Bir zahmet öncelikle yıllarda verdiğimiz ödüllerle de işleri bittiyse geri yollasınlar. Eritip gelecek senenin ödüllerini çıkartacağız.

Spor ödüllerinin birincisi her sene olduğu gibi Fifa 2001. Aslında bu sene Türk Liginin çıkarılmış olması bizi oldukça üzdü. Electronic Arts'in buna gerekçe olarak orijinal oyun satışlarının düşük olmasını söylemesi de talihsizdi. Türkiye'de en çok satan orijinal oyunun büyük farkla Fifa 2001 olduğunu hiç kimse onlardan daha iyi bilemez. Ama kişisel istekleri bir yana bırakıp Sezannın hakkını Sezara vermek lazım. Gerek her sene gelişen ve daha gerçekçi olan oynanış gerek grafik üstünlüğü Fifa 2001'i yine zirvede tutuyor. Fifa 2001 yüzünden diğer firmalarda futbol oyunu yapmaya çalışanlar hayata kusuyor ve genelde meslekten el çekiyor. Gelecek yılın birincisi de şimdiden Fifa 2002 gibi gözüküyor.

NBA 2001'in geç kalmasından kaynaklanan yokluğunda ikinciği NHL 2001 kaptı. Her ne kadar biz buz hokeyine yabancı olsak da yüksek adrenalin yaratan heyecanlı oynanış ve mükemmel grafikleri sayesinde NHL 2001 bu spor dalını bize sevdirecek gibi. Özellikle oyun içindeki yüz grafikleri

ne dikkat edin. Bu gidişle EA Sports Michelangelo'nun heykellerinde ki mükemmel gerçekçiliği yakalayacak.

Üçüncü olan oyunumuz da Fifa gibi kendi türünde bir numara olan bir klasik. Championship Manager bir menajerlik oyunu değil bir menajerlik simülasyonu. Bu oyunun ülkemizde sayısız fanı var ve gününü geçesini bu oyuna adayan



gençler bir gün gelip de Fatih Terim'in başarılarını gölgede bırakırsa şaşırmayın.

Dördüncü olan Sydney 2000 belki bu 5 oyun içinde en başta ama tartışmasız olarak 4-5 kişi bir araya geldiğinizde oynayabileceğiniz en keyifli oyun. Sydney 2000 sayesinde hem olimpiyat heyecanını daha bir coşkulu yaşadık hem de eski günlerden joystick katilli olarak hatırladığımız Dechatlon ve Summer Games gibi oyunları yad ettik.

Sonuncu oyunumuz Premier League Stars birazda oyun yokluğundan bu noktalara gelebildi. Yoksa Fifa 2001'i beklerken çerez niyetine oynadığımız bir oyundan fazlası değildi.

MOTOCROSS MADNESS 2

2

2

NHL 2001

MOBILE 1 RALLY CHAMPIONSHIP

3

3

CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001

GRAND PRIX 3

4

4

SYDNEY 2000

MIDTOWN MADNESS 2

5

5

PREMIER LEAGUE STARS

FIRST PERSON SHOOTER

No One Lives Forever Fox Interactive

Bir Bond filminde başrolü oynamak nasıl bir şeydir? Berlin'de geceyarısı gizli ajanlarla buluşmak, bir askeri üsse gizlice sızarak belgeleri çalmak, batak bir gemide köpekbalıklarına köşe kapmaca oynarken bir yandan da düşman dalgıçlarıyla zıpkın savaşı yapmak. No One Lives Forever tüm bunları ve çok daha fazlasını yapmanıza imkan tanıyan mu-

herşeyleriyle çok iyiler. Görevler de bugüne dek bu tür bir oyunda görülmuş olanların en iyileri denebilir. Bazen Thief tadında sızmalar yaparken, bazen de Soldier of Fortune lezzetinde çatışmalara giriyor. Half-Life nefasetindeki script kısımlara hayran kalmaktan kendinizi alamıyorsunuz. NOLF aslında sıradan bir oyun değil, bilgisayar ekranında yaşayabileceğiniz az rastlanan türden bir "macera".

Star Trek: Elite Force'a bakalım. Quake 3 grafik motoru ve Star Trek evrenini böylesine başarıyla bir araya getirmeyi sadece Raven Software başarabilirdi. Yapılmış en iyi Trek oyunu olduğunu oynayan herkes tartışmasız kabul ediyor.

Yine Raven Software'den hareket dolu bir oyundu Soldier of Fortune, bir paralı asker dünyayı kurtarıyor. Ama bu defa sevabına değil, uygun bir fiyata...

Thief 2: bilim ve büyü'nün yan yana varolduğu tuhaf bir evrende, karizmatik bir hırsızın sessiz ve gerilim dolu macerasıydı. FPS türünün sınırlarını genişleten muhteşem bir oyun.

Doom tarzı hareket dolu bir oynanış, zaman zaman hayalgücünü zorlayan bölüm tasarımları ve ünlü Kiss grubunun çizgi roman karakterleriyle süslü, klasik anlamda bir FPS isteyenler için az rastlanırlar bir cevher olarak 2000'e imza attı Kiss: Psycho Circus,



K e m m e l
bir oyun.

Herşeyden önce ana karakter olan Kate Archer bugüne dek tasarlanmış kahramanların içinde belki de en karizmatik, en çekici olanlardan biri ve şüphesiz oyuna çok büyük değer katıyor. Aynı şey rahatlıkla düşmanlar için de söylenebilir, animasyonlarından yapay zekalarına dek

SCI-FI SIMULASYON

Starlancer *Microsoft*

Rakipsiz takipsiz tek şampiyon Starlancer tabii ki. Aşağıdaki oyunların hiç biri Starlancer'in sinematik atmosferinin yanından bile geçemez. En yakınındaki Crimson Skies'a bile

bilim kurgu simülasyon oldu Crimson Skies'in ikinciliğinde ki en büyük pay kesinlikle daha önce düşünülmemiş bir senaryoya sahip olmasında. Tabii buna kendine has uçuş dinamikleri ve görevleri atla-



birkaç metre fark atıp ipi gülmüşeyerek göğüslerken bir yandan da fotoğrafçılara en estetik pozunu verebilecek kadar rahat bir şekilde birinci oldu hemde. Oyun içindeki konuşmalardan pilot kabini- nizdeki müzik setine kadar, rütbe aldıkça sinematikte ast-larınızın size selam vermesinden bir birine bağlı ve görev sırasında birden değişebilen senaryolara kadar bir çok üstün özelliği ve ayrıntıları bu oyunu tahtına oturttu. Tabii oyunun arkasında Microsoft gibi bir devin olması sağladığı olanaklarla zaten başanın %50 sini daha başından oyuna sağlamıştı. Birdi sağlam bir takım söz konusu olunca Starlancer tüm sene boyunca başına oturup sonunu görmeden bırakmadığımız tek

ma seçeneği de eklenince karşımıza yemede yanında yat turünden bir oyun çıktı. Ama biz bayıla bayıla yedik tabii. Mech Warrior 4 artık biraz klişe olan konusuna ve senaryosunun pek bir yenilik içermemesine karşın oynanışının bağımlılık yaratmasıyla uçunculuğu hak etti. Altındaki diğer hiçbir oyunu bu kadar oynamamıştık. Hele multiplayer oynarken Crimson Skies ve Mech Warrior arasında bayağı bir çelişki yaşadık bile diyebiliriz. Tachyon: The Fringe ve Allegiance ise son iki sırayı yalnızca varlıklarıyla işgal ediyorlar diyebiliriz. Bir çok eksikliğine karşın Tachyon oynanabilirliği ve Allegiance ise tek Massively Multiplayer oyun olmasıyla sıralamaya girdiler.

STAR TREK: ELITE FORCE **2**

SOLDIER OF FORTUNE **3**

THIEF 2: METAL AGE **4**

KISS: PSYCHO CIRCUS **5**

2 CRIMSON SKIES

3 MECH WARRIOR 4

4 TACHYON THE FRINGE

5 ALLEGIANCE

SIMULATION

Combat Flight Simulator 2 Microsoft

Microsoft'un ünlü Flight Simulator serisinin bilmem kaçınıcısının 1993 de iki disket şeklinde karsan olarak satıldığıni hatırlanm. Havaalanından pırpırlı bir uçağı kaldırdınız mı kendinizi gerçek bir pilot gibi hisseder, on an İstanbul Atatürk havalimanına gitseniz, oradaki pırpırlardan birini alıp götürecekmışsiniz gibi olurdu-nuz. O iki "double-density" büyüklüğündeki oyun, büyüdü gelişti, serpildi, içine sadece uçmak değil, savaşmak da ek-lendi ve oldu size Combat



Flight Simulator. İkinci dünya savaşındaki pervanelileri uçurduğunuz ikinci versiyonda, ortada sağlam bir senaryo veya konu olmamasına rağmen, yarın o bir gün uzaylılar dünyayı istila etsen ve bütün elektronik aletleri çalışmaz duruma getirsen ve bu yüzden on milyon dolarlık F-16'lar uçamaz hale gelse de uçabileceğiniz ve elalemin uzaylıların UFO'suna kafa tutabileceğiniz yegane uçaklar olan İkinci Dünya Savaşından kalma pırpırları uçurup onlarla savaşmayı öğreniyorsunuz ki lütfen bunu küçümse-meyin. Bu güne kadar dünyayı UFO'ların istila etmiş olma-

ması bundan sonra da istila et-meyecek olması anlamına gel-mez. Bu anlamda, Micro-soft'un yaptığı bir insanlık hiz-meti kabul edilebilir. Bizde dü-şen ise, Combat Flight Simula-tor'u alıp, nasıl yigitce dövüşü-leceğini öğrenmek oluyor. Zaten oyunla birlikte ansiklope-dik boyutlarda bir kitaplık da hediye ediliyor. Ayrıca üniversi-telerde bu oyunu öğretecek bölümlerin de yakında açılma-sı bekleniyor (zor oyun deme-ye getirdik işte.) Ama oyunun gerçekliğine laf yok ki, bu da bir simülasyondan beklenen bir nitelik. Aferin.

İkinci dünya savaşı sırasında en çok ölüme neden olan uçakların simülasyonu B-17 Flying Fortress 2. Hem öldür-düğü insanlar hem de içinde ölen mürettebat bakımından bir rekorun sahibi olan uçakla-rın oyunu snee sonunda geldi ama iyi geldi.

Enemy Engaged konusuna da gelelim. Helikoptersiz simü-lasyon dünyası düşünülmez ama kullanması o kadar zor-dur ki asla kimse gerçeklik aya-rını %100 yapamaz. Enemy Engaged gerçeklik ve oynana-bilirliğin dengeli olduğu az sa-yıdaki oyundan birisi idi.

Yıl içinde gelen Steel Beasts, tank simülasyonu eksikimizi de kapattı sağolsun. Hem de hiç beklemediğimiz bir oyundan, hiç beklemediğimiz bir perfor-mans sergileyerek.

Gunship 3000 belki de on yıldır en çok sevilen ve oynan-an helikopter simülasyonu. En son versiyonu ile hayranla-rının kalbinde yine taht kurdu.

REAL-TIME STRATEGY

Sudden Strike (CDV)

Bu yılın en iyi strateji oyununa karar ver-mek gerçekten zor oldu. Daha önce benzerini pek görmediğimiz her açıdan yaratıcı olan oyunlar üst sıra-ları doldurdu. Ama sıralamayı çıkartırken oldukça terledik.

İşin en zor kısmı elbette Sudden Strike'in mi yoksa Shogun: Total War'in mi en iyi olduğuna karar vermektir. Sudden Strike'in ipi göğüsle-mesinde iki sebep rol oynadı. Birincisi bugüne dek görülmemiş güzellikteki 2D grafikleriydi. İkinci dünya sa-vaşında sıkı çarpışma geçen bir kasabanın üzerinde uçan bir kuşun gördükleri sanırım bizim Sudden Strike oynarken gördüklerimizden farklı olmazdı. Hasar gören evlerin dört bir yanından çıkan kalaslardan askerlerin içtiği sigaraya kadar her türlü detay görülebiliyordu Sudden Strike'de.

Sudden Strike'i diğerlerinden daha iyi kılan diğer özellikler üzerine kurulmuş strate-jiler üzerine kurulmuş olması. Birbirinden farklı birimler, arazi-nin taktik olarak kullanılabil-mesi, ele geçirebileceğiniz evler, toprak ve siperler. Sudden Strike'in içinde onu muhte-şem bir strateji yapan her tür taktik unsur vardı. Özellikle multi-player oynarken bunun değerini çok daha iyi görebili-yorsunuz.

Shogun'un Sudden Strike'in arkasında kalmasının en önemli sebeplerinden biri Multiplayer olarak çok daha zayıf olmasıydı. Diğer bir sebep ise birimlerin kontrolü-

nun kimi zaman baş ağrıttıcı olabilmesi. Ama Shogun bu-güne dek görülmemiş bir şekil-de savaş alanını binlerce birimle doldurarak yepyeni bir oynanış şekli sunuyordu.

Üçüncümüz Sacrifice'da yenilikçi kanattan (korkunm strateji de bölünmenin eşigin-de). Bugüne kadar herkes aksiyonun içine strateji katmaya çalışırdı ama Shiny bunun tam tersini yapıp stratejinin



İçine bol miktarda aksiyon kattı. Kaynak olarak düşman birimlerin ruhlarını kullanmak, hele o doktor bönürüt-larının kaptıkları birimi "hoppala yavrum hoppala" yapı-larak bir çırpıda kurban ediver-mesi gerçekten zevkliydi.

Buyuk umutlar bağladığımız Red Alert 2 ancak dördüncü olabildi. Zaten ondan daha fazlası da beklenmiyordu. Ama yıl içinde çıkan ton-larca 3D RTS'lerden ancak birinin ilk beşe girebilmesi ger-çekten şurprizdi. Klasik 2D RTS'nin 3D'ye çevrilmesinin stratejiyi kurtaramayacağını görmüş olduk böylece. Ground Control bu kuru kalabalık içinden sıyrılıp benide vatan diyebilen nadir oyunlardı.

B17 FLYING FORTRESS 2

2

ENEMY ENGAGED

3

STEEL BEASTS

4

GUNSHIP 3000

5

2

SHOGUN: TOTAL WAR

3

SACRIFICE

4

RED ALERT 2

5

GROUND CONTROL

MINİ ÖDÜLLER EN İYİ MÜZİK

Shogun: Total War

Tabii ki Shogun... Savaş alanına çıktığınızda ısıklı çalan rüzgarla birlikte başlayan hafif bir Japon mitümarı ezgisinin, yüzlerce Yari-Ashigaru'nun, Samurailarla birlikte birazdan kan gölüne dönecek savaş alanına atığa kalkmaları ile birlikte başlayan savaş da-

vulları eşliğinde hızlanan temposu ve başka hiçbir oyunda olmayan zamanı, mekanı, atmosferi yaşatmayı başaran orkestral bir müzik ziyafeti. Kulağa tuhaf gelecek ama, dinlemeye doyamadığımız bir oyun Shogun...



- ICEWIND DALE 2
- METAL GEAR SOLID 3
- SHADOW WATCH 4
- DIABLO 2 5

EN İYİ SES EFEKTİ Counter Strike 1.0

Bir türlü karar veremediğimiz kategorilerden birisi de Ses Efektleri idi ki, Cem'in şu sözleri ile hepimizin aklındaki soru işaretleri bir anda dağıldı "Hey! Bir yıldan beri hangi oyunda deliler gibi hoparlöre kulak kabartıyoruz? Tabii ki Counter Strike!" Kahretsin, Cem haklıydı! Sesin kaliteli olması ka-

dar işe yarar olması da önem taşıyordu bu dalda. Bir kapı gıcirtisi, hafif bir ayak sesi veya değişen bir şarjör... Seslerin bu kadar "kullanışlı" olduğu bir başka oyun daha yok. Çünkü Counter Strike'da duymak, hayatta kalmakla eşdeğerdir.



- THIEF 2: THE METAL AGE 2
- METAL GEAR SOLID 3
- NO ONE LIVES FOREVER 4
- THE SIMS 5

EN İYİ TEKNİK GRAFİK No One Lives Forever

No One Lives Forever yılın sonlarına doğru piyasaya çıkan ve bütün beklentilerimizi alt üst eden bir oyun oldu. Hani, neredeyse yılın oyunu ödülünü bile alacaktı utanmasa... Ama kesin olan bir şey vardı ki, teknik açıdan bu kadar temiz, dolu gözükün,

gerçekçi iskelet ve karakter animasyonlarına sahip olan bir başka oyun daha görmemiştik 2000 yılı içinde. Kate Archer, işte burada, tam burçukta iftihar ediyoruz, HEPİMİZ ASIĞIZ SANA! (Maddoğ'u bile yoldan çıkardı, pes yani, bu kadar olur...)



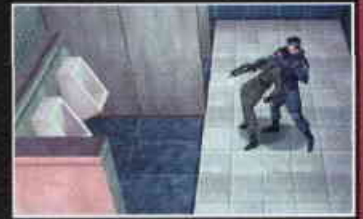
- HITMAN: CODENAME 47 2
- GROUND CONTROL 3
- STAR TREK: ELITE FORCE 4
- MDK 2 5

EN İYİ SANATSAL GRAFİK Metal Gear Solid

Hikaye akışı, atmosfer ile oyuncuyu vurmaya amaçlayan oyunlar için önemlidir. Ve hikayeyi destekleyen sinematikler de bu tür oyunlar için önemli bir unsurdur. Hepimizin ortak kanaati, 2000 yılı içinde PClerimizde görme şerefine eriştiğimiz en sinematik ve ciddi bir kareografi çalışmasının sonucu olan oyunun MGS olduğu idi. Kamera açılışının bu kadar iyi kullanıldığı bir oyun daha gör-

medik biz. Vasat grafiklere sahip olmasına rağmen, sanatsal bir yaklaşımla hazırlanan ara demolar ve kamera kullanımı bu açıdan mükemmel bir şekilde kapatıyordu.

Not: "Sudden Strike Sanatsal Grafik dalında nasıl bir başarı sağlamış olabilir ki?" diye soranlara, bir piriç tanesi boyunda askerler yapınlar ve onların gerçek olduğuna oyuncuları inandırmaya çalışınlar...



- PLANESCAPE TORMENT 2
- SUDDEN STRIKE 3
- SACRIFICE 4
- BALDUR'S GATE 2 5

EN İYİ HİKAYE Metal Gear Solid

Oylama sırasında (ve sonrasında, hatta şu an bile) birbirimizden kan aktığımız kategorilerden birisi de En İyi Hikaye idi. Metal Gear Solid'in entrika ve sürprizlerle dolu hikayesi mi birinci gelmeliydi, yoksa Planescape Torment'in ön fantezi romanını dolduracak zenginlikteki, duygularını okşayan, bazen ağlatmaklı olmanızı

bazen de şaşkınlıktan donakalmanızı sağlayan hikayesi mi? Sonuçta karar verildi, her ne kadar Torment'in hikayesi daha zengin idiyse de, hiç düşünmeyen temposu ve oyuncunun hikaye üzerindeki dikkatinin dağılmasına izin vermeyen anlatımıyla Metal Gear Solid, hikaye dalında da birinciliği hak ediyordu.



- PLANESCAPE TORMENT 2
- LONGEST JOURNEY 3
- FINAL FANTASY 8 4
- VAMPIRE: THE MASQUERADE 5

EN İYİ OYNANIŞ Diablo 2

Bu kategoride seçim yaparken "en kolay oynanan oyun" a puan vermedik, eğer öyle olsaydı MS Mayın Tarlası birinci olurdu. Oynanabilirlikte birinciyi seçerken, karmaşık bir yapıya sahip olan, ama bunu oyuncuya yansıtmayan, gereksiz tuşlarla, kılmalarla ve oradan oraya koşuşturma-

larla oyuncuyu sıkımayan oyunlara puan verdik. Ve özellikle, ilk kez denenen oynanış biçimlerine dikkat ettik. Ama sonuçta, başına oturan herkesi esir eden Diablo 2'nin, yüzlerce büyü, item, eşya, düşman kesmece arasında hiçbir zaman boğucu bir hal almadığını hatırladık ve sustuk.



- ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND 2
- THE SIMS 3
- COUNTER STRIKE 4
- MDK 2 5

2000'İN EN GÜZELLERİ

EN KÖTÜ DÜŞMAN

The Nameless One'in Ölümlülüğü (Planescape Torment)

DİKKAT: Torment'i henüz oynamamış olanlar bu kısmı okumadan atlasınlar, oyunun sonu hakkında konuşacağım... Tamam mı, biz bize miyiz? O zaman neden Torment'i seçtiğimizi söyleyelim. Çünkü, oyun boyunca kim olduğunu ve neden ölümsüzlükle lanetlendiğini bulmaya çalışıp, sonunda kendi ölümlülüğü ile yüzleşen

ve eşas düşmanının ruhundan hiçbir zaman ayrılmamış olması gereken kendi yine ölümlülüğü olduğunu anlatan Nameless One'in hissettiklerini çok iyi anlıyoruz. Kendisi ile yüzleştiğinde ve seçim yapması gerektiğinde insan kendi ölümünü mü seçer, yoksa ölümsüzlük uğruna, sevdiği herkesin ölümünü mü?



- THE BEAST (HOMEWORLD CATAclySM) **2**
- DIABLO (DIABLO 2) **3**
- THE SORCERESS (FINAL FANTASY 8) **4**
- LIQUID SNAKE (METAL GEAR SOLID) **5**

EN İYİ KAHRAMAN

Solid Snake (Metal Gear Solid)

Tamam, tamam. Kabul ediyorum. Hepimiz Metal Gear Solid'i deli gibi oynadık, bitirdik, sonra tekrar oynadık ve tekrar bitirdik. Peki bunu Solid Snake uyuz, pisirink, kendi halinde, etliye sütlüye karışmayan bir kahraman olsaydı yapar mıydık sanıyorsunuz? Kesinlikle hayır, "kahraman" sıfatına sapına kadar yakışan bir kahramandı Solid Snake. Ölü-

me gözbebeği kadar yakın olduğunda bile kadınına terketmeyen, onu kurtarmak için ölümüne bir işkenceye dayanan, bir yandan teröristlerin dünyayı sonsuza kadar değiştirmelerini engellemeye çalışırken, bir yandan da kendi içindeki çelişkileri ile uğraşan gerçekçi, delikanlı ve çok sevdiğimiz bir oyun kahramanı oldu Solid Snake. Yalnız bir şeyi söylemeden geçemeyeceğim: Ah Tuğbek ah, 50000 volt için nasıl da sattın Meryil'i... Ayıp sana... Tuh...



- SQUALL LIONHEART (FINAL FANTASY 8) **2**
- KATE ARCHER (NO ONE LIVES FOREVER) **3**

- GUYBRUSH THREEPWOOD (ESCAPE FROM MONKEY ISLAND) **4**
- THE NAMELESS ONE (PLANESCAPE TORMENT) **5**

EN İYİ YAPAY ZEKA

Shogun

Shogun'a yapay zeka ödülü veren zihniyeti kınıyor ve yazmayı reddediyorum. Shogun'da kim yapay zeka görmüşse o yazsın. Rakip, oyunu heyecanlandırarak yaratıcı stratejiler geliştirmek yerine bizim her hareketimizi izleyip buna tepki vermek üzerine kurulmuştu. Okla kaç, atlılarla okçuların arkadan çevir falan başta yaratıcı gelebilir ama biraz dikkat edersen çok da

kısır. Bunlar yapay zekadan çok gelişmiş scriptler. Yapay zekanın hiç hazır olmadığı köprü başı mücadelelerinde nasıl çuvalladığına dikkat edin. Ayrıca oyunda görünen mini mini biriminin embesil ötesi olduğu, çıldırıldığı ve hatta delirttiğini unutmamak lazım. Ama totale vurduğumuzda bu kategoride Shogun birinci geldi, ben dayak yedim... Ühü...



- NO ONE LIVES FOREVER **2**
- THIEF 2: THE METAL AGE **3**
- HITMAN: CODENAME 47 **4**
- RUNE **5**

EN İYİ ARA DEMOLAR

Final Fantasy 8

Şu difimi yevine takarken bekle-yivn bi dakika... Diablo 2 uğruna çok sıkı bir kavga çıkarttım bu dalda seçim yapılırken, ama çoğunluk her zaman haklıydı (üstelik, oldukça güçlüydüler de...). Final Fantasy 8, girişindeki efsanevi dü-

ellodan, "getti dağ gibin Squall" dedirten son demosuna kadar, beş CD'ye yayılmış toplam 75 dakikalık videolarının sinematik bir şölene sahipti. Dumura uğratan bir şekilde, bu demolar sırasında oyuna devam edebilmemiz de ayrı bir güzellikti. Ama ben yine de derim ki Diabl... (smack, drank, dupdupdup, öztrakeborusu, ÇA-TIRT). Tamav, tamav, fuftum... Vevin difimi gevi....

- DIABLO 2 **2**
- METAL GEAR SOLID **3**
- RED ALERT 2 **4**
- ESCAPE FROM MONKEY ISLAND **5**



EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞI

Daikatana

Yıllarca bekledik. Geceleri rüyalarımıza girdi. Yapımcı firma inanılmaz güzellikte screenshot'larını yayınladıkça ağızımızın suyu aktı. Rüyalarımıza girdi. Ama 2000'in pek çok oyunundan geriye sadece büyük bir hayal kırıklığı kaldı. Quake3'ü alaşağı edeceği tahmin

edilen Daikatana'ya pek çoğumuz 15 dakikadan fazla dayanamadı. Peki neden? Grafik ve ortamların iğrençliğinden mi yoksa bitip tükenmez bug'larından mı, yoksa rezil oynanış ve asla varolmayan hikayeden mi? Hepsinden. Daikatana herşeyiyle kötüydü.

- VAMPIRE: THE MASQUERADE **2**
- FORCE COMMANDER **3**
- MESSIAH **4**
- WIZARDS & WARRIORS **5**

2000'İN EN GÜZELLERİ

EN ORIJİNAL FİKİR

The Sims

Bu kategoriye oy kullanırken ne zorlandık, ne de kolumuz kaınadı-mız kırıldı. Hepimizin beklenmedik bir şekilde görüş birliği içinde, kardeşçe The Sims'in 2000 yılı içinde



gördüğümüz en ilginç fikre sahip olduğunu söylediğimizde, masada sınırlar gevşedi, yüzler güldü, kahveler içildi, yaralar pansuman edildi. Ama yavaş yavaş yılın en iyi oyununu seçme zamanının yaklaştığı hatırlandı sonra. Birden ifadeler ciddileşti, bakışlar kurtizleştirdi, eller yavaşça perdesule-rin ceplerindeki silahlara gitti...

SACRİFİCE 2

SHEEP 3

CRIMSON SKİES 4

SHOGUN 5

EN İYİ GÖREV PAKETİ

Homeworld Cataclysm

Bu sene pek çok görev paketi çıktı. Ama bunların çok azı oyunun orijinaline yenilikler getiriyordu. Homeworld Cataclysm bun-ların içinde şüphesiz en başarılı-sıydı. Homeworld'ün hikayesine yaratıcı bir devam getiren Cataclysm'de birimler ve teknolojile-rin yanı sıra oynanışta da farklılık-

lar vardı. Mesela ana gemi ve car-ner'ların gemiye eklenen modül-lerle geliştirilmesi ve bu modülle-rin saldırılarda yok edilebilmesi ol-dukça çarpıcıydı. Ayrıca pilot gö-rüşü sayesinde çarpışmaları tek bir geminin pilotunun gözünden izleyebiliyorduk. Kısacası Cata-clysm'i ne Homeworld'de bizi çeken güzel öğelerden ödün ver-di ne de aynı oyunu ikinci kez oy-nuyormuş hissi yarattı.

AÖE 2: CONQUERORS 2

URBAN OPERATIONS 3

HEROES 3: CHRONICLES 4

TIBERIAN SUN: FIRESTORM 5



EN İYİ DEVAM OYUNU

Diablo 2

İzin verin de alsın bu ödülü ya-nı. Beş senedir Blizzard yapıyor, biz bekliyoruz, onlar yapıyor, biz bekliyoruz... Ve sonuçta elimize geçen belki beklediğimiz gibi tapı-lası, iğne bası kadar hatası olma-yan, sonsuza kadar oynansa da sıkılmayan, mükemmel kelimesini

yeniden tanımlayan bir oyun ol-madı. Ama, her türlü hatasına ve yanıtına rağmen, Diablo gibi bir efsanenin devamı olarak, oyuncu-ları fazlasıyla memnun etti. Diablo 2, beş yıl beklediğimize değer bir oyun olmuştu.

SCAPE FROM MONKEY ISLAND 2

MDK 2 3

FİNAL FANTASY 8 4

BALDUR'S GATE 2 5



EN BAĞIMLILIK YAPAN

Counter Strike

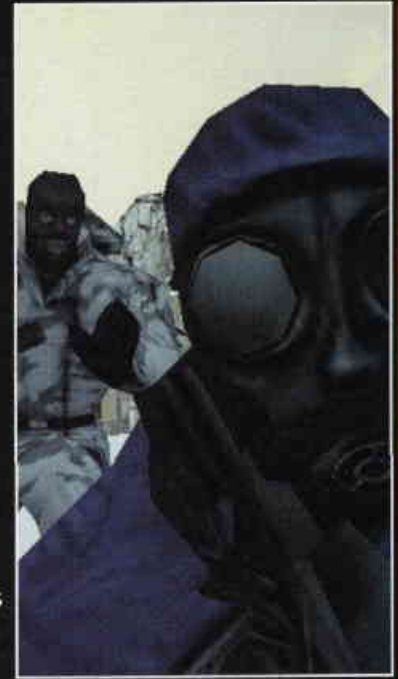
Artık çoğumuzun bilgisayarı "Enemy Down" efektiyle açılıyor. Masa üstlerimiz CS efektleriyle dolu. "Neden Dustta beni AWM ile vurdun" diye koca koca adamlar derginin içinde bir biriyle kavga edip küser durumdadalar. Rakipleri-ne baktığımızda hiçbir oyun CS'nin yanından geçemiyor bile. Çekin-meyin sizde takilin. Level okuyucu-suna tavsiyedir. Günde en az 3 saat CS her bünyeye iyi gelir. Ha-ni tıpkı fındık gibi. Yedikçe ömrü-nüz uzar, kollarınız kuvvetlenir, refleksleriniz güçlenir, hafızanız ta-zelenir...

2 DIABLO 2

3 THE SIMS

4 HEROES CHRONICLES

5 METAL GEAR SOLID



EN İYİ ATMOSFER

Metal Gear Solid

Dünyamızda tüy bitti, ama MGS'nin aldığı ödülleri bitmeyecek gibi görünüyor. Söylenmedik ne kaldı ki, ana karakteriyle bu ka-dar özdeşleştiğimiz bir başka oyun varsa söyleyin, onu birinci seçelim. Bakın diğer ödüllere, bir oyundaki atmosferi sağlayan bu-tün dallarda birinci olduğuna göre atmosfer dalında da Metal Ge-ar Solid'in birinci olmasına şaşı-rmamak gerekiyor...



2 BLAIRWITCH PROJECT: RUSTIN PARR

3 DIABLO 2

4 THIEF 2: THE METAL AGE

5 HITMAN 47: CODENAME 47

SÖZ SİZDE...

Bu seçimleri yaparken oyunlar hakkında kişisel saplantılarımızı bir kenara koyup, tüm profesyonelliğimize seçim yaptık. Ama elbette her-keşi memnun etmek mümkün değil. Eğer siz de 2000'in En İyi Oyunları listemiz hakkında birşeyler söylemek iş-tiyorsanız, hemen açın en sevdiğiniz

mail programını, level@level.com.tr adresine 2000 yılı içinde en çok zevk aldığınız 10 oyunun ismini yazıp gönderin. Gelecek ay sizin listeyi hem dergide, hem de www.level.com.tr adresinde yayınlayacağız. Bakalım bizim seçimlerimiz sizin zevklerinizi ne kadar yansıtır...

AYIN MERAKLI OKUYUCU SORUSU

Oyun ve Donanımları Nasıl İnceliyorsunuz?



Onur: Donanım servisimizde, resimlerde de gördüğünüz gibi(!) genelde ben için kahasını, Tuğbek de ince kısmını yapıyor. Benim elimden sağlam kurtulan bir cihazın Tuğbek'in elinden kurtulması ne mümkün? İşin sırlarını burada açıklayacak ve o elimizdeki karışımın formülünü söyleyecek halimiz yok... Acıma Tuğbek, vur, bir daha vur, gümlüses monitör...



Emin: Oyun incelemesi çok hassas bir mevzudur ve kesinlikle baştan sağma yapılmamalıdır. Öncelikle oyunlar bana ulaştığında özel crash testleri için Sinan'a veriyorum. Sinan, hemen tokuşturma ve cekiç darbeleri testlerini uyguluyor. Bu aşnada ben de kitapçıklarına çay, kahve, visne nektarı gibi sıvılar uyguluyorum. Daha sonra virüs olasılığına karşı özel spreylere sıkıp dezenfekte ediyorum. Mikroskopuma yerleştirip hatalı bir şey olmadığının emin olduktan sonra ilgili konsoluma yerleştirip çalıştırıyorum. Sonrası kolay; beğenmediğim ne kadar nokta varsa not alıyorum.

Göven: Her yılın bir oyun test edisi vardır derler. Ben de bir oyunu test ederken, öncelikle CD-ROM'un üzerinde kol, tüy gibi organik materyallerin olup olmadığına bakarım. Malum, oyun elimize ulaşana kadar birçok editör arkadaşın muayenesinden geçer (!). Bazıları o kadar kötü holdedir ki sani tenefüs veya kalp masajı yapmak bile oyunu kurtaramayabilir. Aslında bir filmi eleştiriyor gibi yaklaşırım oyunlara; senaryo, kurgu, görüntü, ses, oyuncular ve tabii ki yönetmen üzerinde durduğum noktalarlar...



Tuğbek: Özellikle Donanım testleri büyük titizlik gerektiriyor. Çırası son vidadına kadar söküp, parça parça incelemelisiniz. Acaba son vίδα'da ucuz bir metal aşınması kullanılamaz olabilir mi? Bu şüphelerle yaşamazsınız. Bu yüzden çok dikkatli olmalı her şeyi didik didik etmelisiniz. Ortalık biraz fazla kirleniyor tabii, ayrıca ürünü yollayan firma ürünü çöp poşeti içinde geri alınca kızabiliyor. Ama olsun... Balan bu monitör yeni olmasına rağmen içi dala gibi toz dolu. Bunu siz de almış olabilirsiniz. (Arkadan Sinan'ın sesi duyulur) "Hayııııııı!!! Manyok neptin monitörümeee!!!"



Gökhan & Batu: Elbette ki dergiye gelen önce oyunu umarsızca bilgisayara koyup incelemiyoruz. Önce aşmaları gereken bir grup test var. İlk olarak bazı virüs taranmalarından geçiyoruz ve gerekiyorsa dezenfekte ediyoruz. Sonrasında yaptığımız ayrıntılı DNA araştırmaları bize oyunun ortalama yaşını ve ne kadar ömrü kaldığını gösteriyor. Eğer gelecek vaad ediyorsa, oyunu son olarak "level polimerizasyonu" denilen bizim geliştirdiğimiz bir tekniikle özel laboratuvarlarımızda klonluyoruz, ki alışı bir tehlike veya kama halinde oyunun bir yedeği olsun, dergiye akartırken bir aksaklık olmasın. Hatta itiraf edelim, bir keresinde bu laboratuvar çalışmalarının birinde vahşi ve radyoaktif bir oyun Batu'yu ısarmıştı. İşte o günden beri ayrıntılı inceleme gerektiren oyunlarda Batu'yu kullanarak oyunun içine giriyor, her ayrıntısını yaşayarak açıklıyoruz (geçen ayki kapak konuşumuz için ne kadar hastahane masrafı ödedik biliyor musunuz?)



Sinan: En zor da benim işim olsa gerek. Her ay elimize geçen onlarca oyunun hangisi betaydı, hangisi bozuktu, hangisi incelemeye değmezdi anlamak için oyunları tek tek test ediyorum. Peki bu nazik ve çok önemli test aşamasında kullandığım makine nasıl bir şey sizce? Pentium III 800 işlemcili, 256 MB Ram'li, GeForce 2 ekran kartlı bir bilgisayar mı? Hayır, sadece bir çekic... Alıyorum her ay gelen oyunların bir tarafı, teker teker indiriyorum kafalarına çekici. Onbeşinci darbeden de sağ kurtulan alırsa a'yı inceliyoruz... Neteğim, resimde beni Mart ayı yayın planını hazırlarken görüyoruz... SİRADAKİLİ...



14 Şubat yaklaşıyor arkadaşlar. Hatta bu yazıyı okuduğunuzda geçip gitmiş bile olabilir ancak, her bilgisayar oyuncusunun içine düştüğü bir açmazla bu ay çoğunuzun, yoğun biçimde aklının karışacağını tahmin ediyoruz. Erkek arkadaşlarının bilgisayarlarla oynamasından haz almayan kız arkadaş-

larının eziyetleri sonucunda oyun oynamayı bırakanlar veya oyunlara dalıp 14 Şubat'ı unutanlar. Bu ay gerçeklerle yüzleşme ayı olacak belki de. Kolay gelsin hepinize. Işınla beni Skati.

Tomb Raider Chronicles

Lara Croft! Oyun dünyasının cadısı! Ölmeden lanetli öldü ama bitmedi. Ondan kurtulamazsınız, ondan kaçamazsınız. Tam kurtulduğunuz sandığımız anda yeniden ortaya çıkar. Ondan kaçmak için bilgisayar işinizi bırakıp sinema dergisine eleştirmen olursunuz, sinema filmi olarak karşınıza çıkar. "Tomb Raider: Bitmeyen Kabus" tekrar monitörlerimizde. Kolay gelsin.

Giants: Citizen Kabuto

Kabuto! Allah canını almasın. Bu tarlayı yeni ekmişim, sen mi geçtin üzerinden? -Evet ben geçtim var mı diyeceğin? -Var tabi terbiyesiz görgüsüz. İnsan yeni ekilmiş mahsülün üstüne basar mı? Şimdi nasıl büyüyecek bunlar? Ne yiyeceğiz biz kişin? -Yiyosun da bana mı yiyosun kardeşim. Hem dur! Yemek dedin de, karnım acıktı. Gel bakim sen buraya...

American McGee's Alice

Babaanne senin niye gözlüklerin var? -Seni daha iyi görebilmek için yavrum. -Peki senin niye burnun uzun. -Kalıtsal kızım. Doğuştan. -Peki niye bu kadar büyük dişlerin var. -Takma dişler onlar yavrum, protez. Yaşlanınca herkeste oluyor. -...lk-mık... Gak Guk... -Nooldu yavrum? -Pardon teyze ben kırmızı başlıklı kızım, yanlış geldim heralde? -Yavrum, burası Alls Hanikalar Diyarında yanlış gelmişsin sen güzelim. -Pardon.

Seadogs

Kaptan, ufukta gemi görüldü -Aferin. -Kaptan! Bu bir korsan gemisi. -İyi! -Kaptan ama bize doğru geliyor. -Bana ne! -Kaptan, korsan gemisi bizi bordalayacak galiba. -Yavrum amma gürültü yaptın. Ne panik adamsın sen? -Ama kaptan kestaneyi çizdiricez? -Ne yapım yavrum? -Kaptan gemiye girdiler -Ölürüyorum. -Kaptan adamları öldürüyorlar. -Sakin ol bu sadece bir oyun. -Yani biz gerçek dil miyiz? -Diliz tabi. Bu bilgisayar oyunu sadece. -Vay anasını kaptan, ne gerçekçi oyunlar yapıyorlar....

Resident Evil 3

-Bööö -Ne var kardeşim? -Ne varı mı var bunun? Böö diyorum. -Eee? -Eeesi, Böö işte. -Niye Böö diyosun ki? -Korkutmak için tabi. -Aferin, ben korkunca başım göğre mi erecek? -Yok da, ne bilim, ölüyüm ben, korkutmam lazım. -Ölülüğün mü kalmış senin? Sapsağlam adamsın. Bak seksan suyum çıkartacaksın, gidip çalışsana. -Haklısın abi, bunu niye düşünemedim ki? -Tabi ölüm, baksana, yürüyösün konuşuyosun, hopluyosun zıplıyosun. Geri dönmüşsün sen. Yaşamın tadını çıkar, bırak bööyü mööyü, akıllı ol. -Ulanç içindeyim sayın abim.

The Gift

Amcacım yüz mumluk ampül var mı? -Var yavrum neden? -Yaratıkları öldürücüm de... -Öyle söylesene yavrum, o zaman sana yaratık öldürücü ampül verelim. -Allaaa! Ciddi mi? Ne iyi olur ya. -Tabi yavrum, teknoloji çok gelişti artık. -Valla bakkal amca, sen var ya bi tanesin. -Evet böyleyim, dünyada benden başka sana veresiye veren bakkal olmaz zaten. Şu hesabı ne zaman kapatacın? -Aybaşında kapatıcım amca, valla. -iyi.

Project I.G.I

Meraba cim. Senin görevin tabi eğer kabul edersen... -Şşşt. Alo, bi dakika, kabul etmiyorum. -Daha görevi söylemedim ki cim. -Ölsün ben kabul etmiyorum yine de. ICQ'dan bi kız tavlamişim, şekil yapmışım. Tatile çıkıyorum. -Saçmalama cim, dünya barışı ve insanlığın geleceği bu göreve bağlı. -Yeter kardeşim, her hafta her hafta görev mi oluymuş. Biraz da ceynisi gönderin göreve. -Hangi ceynisi? -Ne bilim var, şu İngilizler'de var ya bi tane, bond mudur yedi midir sekiz midir nedir? Genç ama yetenekli bir çocuk. -Telefonu var mı sende?



48



42



52



64



56



78



58

4X4 • Tony Hawk's Skater • Castrol Honda • Jagged Alliance • Sheep • Real Myst
Links 2001 • Blear Witch Project 2 • Blear Witch Project 3 • Jet Fighter 4
Colin Rally 2000 • Call To Power 2 • Freedom Resistance • Battle of Britain



Bu ay inceleyeceğimiz oyunlardan biri de güzel grafikleri ve hoş esprileriyle Giants. Bu oyun acımasız dev Kabuto'yu konu alıyor. Şu an tam karşınızda gözlerini dikmiş size bakan arkadaş da Kabuto, Kabuto? Kabuto?!? KABUTOOOOO!!!!

GIANTS

CITIZEN KABUTO

2000'in en merak edilen oyunlarından biriydi Giants: Citizen Kabuto. Ve tipki geçtiğimiz yılda çıkmasını beklediğimiz diğer muhteşem oyunlar Black&White ve Max Payne gibi geciktikçe gecikti. Oyun yapmak gittikçe zorlaştığından mıdır yoksa oyun satışlarının en yüksek olduğu Amerika ve Avrupa'da oyunları beklemeden sinir krizi geçirenlerin ülkenin psikiyatry piyasasına büyük katkısından mı bilinmez arak iyi bir oyunun haberini aldık mı evi mi de ve sinir hapi doldurur olduk. Ama bizler olgun insanlar olduğumuzdan muhteşem bir oyun için ne kadar gerekirse bekleriz. Giants: Citizen Kabuto'da tam anlamıyla bu: Muhteşem. Ama ne yazık ki muhteşem olması kutsuz olduğu anlamına gelmiyor. Bunun sebeplerine girmeden önce tanışmamız gereken destlar var.

Giants'in en belirgin özelliği kesinlikle oyundaki ırkların birbirinden farklılığı. Daha önce Starcraft'da zirvesini yaşayan farklı ırkların kaptırması, bu sefer gerçekten çok başka bir boyuta ulaşmış. Birbirinden her açıdan farklı olan ırklarımız sırasıyla, Meccaryn'ler (Meccs), Sea Reaper'lar ve Kabuto. Fark ettiyseniz üçüncü ırkımız olan Kabuto bir tekil şahıs. Yani ırk falan değil, tek başına dünyaya bedel olan bir dev. O Kabuto ki... neyse sırayı bozmayalım.

Evvel zaman içinde...

Tabii işin zor olan kısmı böylelerine farklı karakterde ırklar yaratıldıktan sonra mantıklı bir hikaye yazabilmekte. Giants'da bu fazlasıyla başanılmış. Hikayemiz şöyle... Oyunumuzun sah ve iyi yürekli Meccaryn'leri Baz, Tel, Regis, Gordon ve Bennett, beş arkadaş bir zaman önce sine doluşup Planeti Kabuto'ya gitmişlerdir. Birba, kabuto deniz, kızlar, kurumsal, ticaretler bira ve kızlar onları beklemektedir. Ama yolda bir aksilik olur ve gemileri bozulur (sarınm gemilerini bir uzay balığı yutar). Onlar da en yakında buldukları gezegene gemiyi tamir edebilmek için inerler. Ama bu salaklar evrende bulabilecekleri en yanlış gezegende olduklarından habersizdir. Çoğu sularla kaplı bu gezegende Smartie isiminde bir halk yaşar. Kendileri

dışında kimseye zarar olmayan mutlu bir halktır. Bu Sevimli evlerinde yaşarlar, deli gibi yemek yerler ve aç olduklarında gözleri hiçbir şeyi görmez. Ama gezegende yalnız başlarına değildirler. Sea Reaper'lar bu gezegenin eski sahipleridir ve kraliceleri Sappho'nun kadın eşcinselliğinin mucidi şair hanım kişi ile bir alakası olsa gerek) içi iri ile doludur. Zaten Sea Reaper'lar çoktandır kötülüğün esin olmuşturlar. Gezegende onlardan başka sadece zararsız Smartie'ler olmasına karşın Sappho bir ordu kurma niyatı duyar. Bu ordu da Sea Reaperman isimindeki tek gözlu ve en az diğer ırklar kadar salak olan askerlere Reaper isminde toprağın altından ilerleyebilen dev böcek cinisi eşlik etmektedir. Ama Sappho bununla da yetinmemiştir ve Kabuto isimli canavarı yaratmıştır. Kısacası Sappho gezegeni cehenneme çevirmeyi planlamaktadır ve onun bu planına karşı çıkmaya sadece Delphi cesaret eder. Bu genç aslında Sappho'nun güzeller güzeli öz kızıdır. Diğer Sea Reaper'lar gibi yeşil renkli çirkin bir yaratık değildir Delphi. Çünkü Sappho onu doğanın saf özerlerinden yaratmıştır. Onda doğadan gelen işit ve canlılık vardır. Ama henüz ona sahip olduğu gücünü kullanma yeteneği verilmemiştir. Bu yüzden Sappho'nun Smartie'lere yaptığı eziyete sadece seyretti kalabilmektedir. Meccaryn'lerimizin adaya inışı, daha doğrusu düşerek dört bir yana dağılmalan, ve küçük Smartie Timmy ile tanışmaları iste tam bu ana rastlar. Böylece Sappho'nun ordusuna da yapacak iş çıkar.

Hikaye kulağa ilginç geliyor değil mi? Ama emin olun oyunu oynadıktan sonra sizde tüm bu anlatılanları sadece arkadan gelecek olan esprî firnasına zemin hazırlayan bir dekordan başka bir şey emadığını göreceksiniz. Oynadığınız her görevden önce çıkan oyunun kendisi motorıyla yapılmış bir demolar zekice ve inatlılıkla yapılmış komik. Bu demolar hem oyunun ne olduğu konusunda ne kadar çok iyi fikir veriyor hem

de gülmekten kırılıp geciyor. Oyunun senaryosunu Selçuk Erdem yazmış olsa ancak bu kadar komik olabilirdi. Giants'i oynadıktan sonra Monkey Island gözümü Dostoyevski'nin Suç ve Ceza'sı gibi görünür oldu. Hatta Timmy'nin Kabuto'ya kurban edildiği oyunun en acıklı demosunda gülmekten sandalyeden düşüp hem kafamı hem de sandalyeyi kırmaya oldukça yaklaştım.

Borjozee ve Yan

Elbette farklı ırklara sahip bir oyunda tek der bunları bir araya getirecek bir hikaye bulmak değil. Oynanışta çok önemli ve tamamen farklı olması gerekiyor. Planet-Mo-



on bu konuda da çok iyi bir performans sergilemiş. Bu başarının anahtarı ise sadelik. Kontroller minimum düzeyde tutulduğu için farklı ırklara alışmak çok kolay. Hem böylece karşık kontroller oyunun aksiyon yönüne kötü etki etkilmiyor. Bunun en belirgin noktası da üs kurmanın olabilecek en basit hale getirilmiş olması. Mesela binaların yerleri standart. Zaten oldukça az bina tipi var. Sadece savunma silahlarının yerlerini siz belirliyorsunuz.

Oyunun türü aksiyon ama içine başka türlerden pek çok öğe yedirilmiş. Mesela strateji oyunlarının kelinde olan üs kurabilme ilk defa bir aksiyon oyununda yer alıyor. Ayrıca oyunun içinde katıldığı ReaperSki Race bugüne kadar yapılmış en iyi JetSki yarış oyunu olabilirmiş. Gerçi dördüncü yaşta eşeği resmen su balonuna çevirmişler ve cheat yapmadan geçmek için salların sınırlar gerekiyor ama ilk üç yarış fazlasıyla zevkliydi. Tabii Meccs olarak oynarken oyuna mükemmel şekilde yedirilen Takak Combat turunu



atlamamak lazım. Kısacası Giants'ı bugüne kadar görülmemiş bir şekilde bir oyundan sunmuşlar. Oyunda o kadar farklı şeyler yapılmış ki sürekli farklı şeyler yapmak ilginizi canlı tutuyor. Bunun tek istisnası 4. ReaperSki yarış. Ama onu bir yana bırakırsak "Ben bu oyunu oynarken sıkıldım" diyenleri ibreti alem olsun diye sallandırmak lazım.

Aynı Starcraft'da olduğu gibi üç ırk sırasıyla oynamalısınız. Yani Kabuto'nun gücüne sahip olabilmek için önce Meccs ve Delphi



görevleri bitmedi. Her ırk için 5 görev var. Ama görevlerin çoğu 3-4 küçük görevden oluşuyor. Yani Giants pek uzun bir oyun olması da bittiğinde "Dur daha yeni ısındık, tadı damagımda kaldı" dedirtmiyor.

Sana dün bir tepeden baktım aziz Giants!

Giants'ın ırklar ve dinansta ki farklılığına ve bol espirilli hikayesine eklenen en büyük artısı grafikler. Büyük artı mı dedim? Şunu her bir Kabuto boyunda 5 koca altın yıldızla çevirelim. Giants grafikler söz konusu olunca tek kelimeyle bir sanat eseri. Oyunda

kullanılan özel motorun yeterlikli ve ekabin tasarım gücü son yıllarda yükselen güzel grafik eğilimini tam anlamıyla zirveye taşıyor. Elbette bu sağlam bir sistem gerektiği anlamına geliyor. Ama her güzel şeyin bir bedeli vardır.

İsterseniz 256MB RAM, Athlon 800 ve GeForce 2 Ultra sahibi sağlam bir sistem ile oynarken Giants'da ne gibi güzellikler görebileceğinizi anlatmaya çalışayım. Öncelikle oyunda kullanılan tüm renkler muhteşem. Bir birine geçen, parlaklayan, yansıyan her renk iç açıcı. Renklerin ve ışığın kullanımındaki mükemmellik oyunun geçtiği adaları hayal ale-

mine çevirmiş. Üstelik yükselce bir tepeye çıkarsanız (Kabuto için bu gerekli değil doğa olarak) bütün bir adayı buradan izleyebiliyorsunuz. Bütün o güzelik altınızda uzanıp geliyor. Hele adanın kenarında bir yere oturup denize doğru şöyle bir bakarsanız büyüleniyorsunuz. Güneşin deniz üzerinde ki yansımaları ve renk oyunları sizi öylesine mest ediyor ki arkanızdan Kabuto geliyor sizi yese bile farketmiyorsunuz. Karakter modellemeleri de çok güzel. En güzel de Delphi elbette. İlk defa bir oyun karakterinin bu kadar düzgün bir modelini var. Bugüne kadar alıştığımız

tekleri bu işle görevlendirmiş. Müzikler o denli başarılı ki kısa süre sonra sadece Giants'ın müziklerinden oluşan bir albüm piyasaya çıkacak.

Gülün Dikeni

Su ana kadar Giants hakkında anlamıdanıma bakılırsa oyun gelmiş geçmiş en iyi oyun olabilir. Ama bundan sonra anlatacağım o kadar da hoş değil malesef. Çünkü Giants öylesine güzel bir gül ki dikenlerinden arsenik damlıyor.

Giants'ın en büyük kusuru çaptığımız oyunların en büyük hastalığı Christmas a Yetişsinde Bol Bol Satalım mantığı. Bunu oyunda çok iyi sezabiliyorsunuz. Başta oyunun hikayesi çok iyi kurgulanmış, grafikler mükemmel tasarlanmış ama son aşama olan bölüm tasarımlarının sonuna gelindiğinde Planet Motion elini biraz fazla acele tutmuş. Meccs ve Delphi'nin yarattığı bölmelerine karşılık Kabuto'da iş onuncu geleneği yok, kapağı bula dönmüş. Üstelik oyunun en keyifli kısmı olan ara videolar son bölüm hariç Kabuto'da yok. Her bölüm arasında gülmeye alışmışken ara vermeden bölüm üstüne bölüm oynamak hiç hoş değil. Halbuki Kabuto ile ilgili çok iyi espriler çıkarılabirdi.

Oyunun gerekli zamandan önce bittiğinin diğer bir kanıtı da buğlar. Oyun sık sık kilitlenip sizi masaüstüne atıyor. Gerçi benim oyunu bitirmeme yakın pek çok buğ gideren bir patch çıktı ama bu benim baştan oynamak



poligon kırıklarıyla dolu robotlar unuttun. Giants'da her şey poster gibi. Zaten oyun 1920x1440 çözünürlükte 32 Bit olarak çalıştığına çözünürlük olarak da posterleri yakalıyor. Neyse daha fazla ağzınızı sulandırırım. Çeşitren 300 ve TNT M64 ile idare eden ve su ana dik hayalın dan memnun olan arkadaşlar elinde mesalelere otisi sarabilir.

Tabii bu güzel grafiklerle, bu şahane deniz manzaralarıyla ne iyi gider? Raki ve balık mı? Yapmayın arkadaşlar, müzik. Elbette ki orkestral şahane bir müzik. Gerektiğinde oyunun nabzını tutacak kadar atraktif gerektiğinde size bu güzel manzaralarda huzur veren mükemmel müzik. Aslında bu hiç de sürpriz değil. Çünkü Giants'ın müziklerini yapan şahıs Icewind Dale'in ödüllü müziklerini yapan kişiden başkası değil. Kısacası Interplay işi baştan sağlam tutup elindeki en iyi bes-

zorunda kaldığımız orca bölümü geri getirmedi. İşin kolu yarı oyun içinde sive yok. Ölünce o bölüme en baştan başlıyorsunuz. Kısa bölümler için bu çok derin olmuyor. Ama özellikle us kurdüğünüz uzun bölümlerde tam bir kırım ağrısı. Planet Moon buna çözüm olarak olup yeniden başladığınızda ussu yerinde bulmanız sağlayarak çözüm getirmiş aklıncı. Ama oyun kilitlenip sizi masaüstüne atar ve bölümü baştan yüklerseniz ussu yerinde bulamıyorsunuz haliyle. Bu yüzden oyuna başlamadan önce mutlaka patch'ini takip kurun.

Mümkünse birlikte oynamayalım

Giants'ın ikinci kolu yarı ise Multiplayer oynamanın pek mümkün olmaması. Çünkü irder güç olarak fazlasıyla dengersiz. Bizim ofiste yaptığımız ilk multiplayer denemesi Kabuto vs. Delphi şeklindeydi. Delphi'nin güzelliğine kapılan Sihan, ben onu 6-7 kere ham yapıp yaklaşık 10 kere haritanın diğer ucuna fırlattıktan sonra bir daha oynamamaya varamıyorduk. Delphi'nin Kabuto'yu Reaper'ı ile. Turbo modda ezmesi dışında hiç bir öldürme şans yok. Ama bu da mantık olarak saçılık değil. Aslında Planet Moon'da durumun farkında. Bu yüzden oyunu multiplayer olarak oynarken 5 Meccs, 3 Delphi ve 1 Kabuto şeklinde takimler kurulması tavsiye edilmiş. Ama her zaman el altında Giants oynayabileceğiniz 8 kişi bulmanız mümkün olmayacaktır. Bu yüzden tek Multiplayer şansınız Mplayer ile İnternette oynamak. Ülkemizin bilmek tükenmek bilmez İnternet hız sorunları yüzünden bu yeterince zor bir iş. Buna Multiplayer kodunda ki bug'larda eklenince bu şansınız da hemen hemen sıfır oluyor. Mplayer'a bağlandığımda server'larda toplam 600 Rainbow Six oyuncusuna karşı sadece 5 Giants oyuncusu vardı. 5'de idare eder hızlı bir öl atalım diyip oyuna bağlanmaya çalıştım ama tam çabalanma ragmen oyun bağlanma sırasında kilitlenip durdu. Biz beş çariban Giants oyuncusundan sadece ikisi oyuna gir-



rebilmeyi başardı ve onlar da diğer uçlunun gelmediğini görünce sıkılıp gitti. Halbuki farkla olarak oynanan çok zevkli multiplayer deneyimleri yaşayabiliydik.

Vatandaş Kabuto

Sonuç olarak Giants: Citizen Kabuto cesur bir deneme. Ve üstelik pek sık rastlayamadığımız ba-

şanlı denemelerden biri. Eğer oyunun Multiplayer'ı daha iyi düşünülse, Kabuto bölümü daha iyi tasarlanırsa ve su can silici bug'lar baştan giderilirse olsa bence 100 tam puan almaya bile aday olurdu. Belki devam oyununda Planet Moon daha zekice davranıp muhteşem olduğu ka-

dar mükemmel de olan bir oyun yaratmayı başaran. Gerçi oyun çikliği çok bir zaman olmadı ve devam oyunu hakkında her hangi bir haber okmuş değil. Ama Giants'ın devamı yapılmazsa bence yazık olur. Ben şimdiden sabırsızlıkla beklemeye başladım. Giants kesinlikle ilk çıktığı andan beri bir klasik, bir kült, oyun dünyası için bir gurur abidesi. Çok uzun yıllar sonra torunlarımız "Dedemim o muhteşem Giants oyununu bize anlatsana" dediklerinde yüzünüz kızarsın istemiyorsanız hemen alıp oynayın.

Grafikler

Tek kelimeyle Muhteşem. İki kelimeyle doğüstü. Üç kelimeyle Tanımlı. Gözlerime İnanamıyorum.

Ses ve Müzik

Kabuto'nun gürelemlerinde olduğu gibi efektler süper. Müzikleri ise zaten albüm olarak piyasaya sürecektir.

Oynanabilirlik

İstem zevkli, hem sade, hem de basit. Kısacası çok iyi. Üstelik sürekli değişkenlik gösterdiğinden oyun asla sıkıcı olmuyor.

Atmosfer

Genelde grafik ve sesle ki başarı üzerine kurulmuş. Ama bu ikisi öyle başarılı ki atmosfer asla kaybolmuyor.

LEVEL Notu

92

Giants: Citizen Kabuto pikmadan önce en çok konuşulan oyunlardandı. Görüyoruz ki boşuna konuşulmamış. Daha ilk screenshots'ları ile olay yaratmayı başarmıştı.

Minimum: PentiumIII 350, 64MB RAM, BMB D3D ekran kartı.

Önerilen: PentiumIII 500, 128MB RAM, GeForce2 MX ekran kartı.

Multiplayer: MPlayer, Direkt IP ve LAN üzerinden 8 kişiye kadar.

Grafik Destegi: D3D ile maksimum 1920x1440, 32-bit renk derinliği.

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

SUBAT 2001

LEVEL

45



4X4 EVOLUTION

Ya offff, babaaaa ben bunlardan istiyorummm!!!!

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: Spor

Web: www.activision.com

Hız duygusunu sanal dünyada tatmaya çok zaman önce başladık. Bilgisayar varolduğundan beri en çok tercih edilen oyun türlerinden biri yarış oyunları oldu. Özel olarak bir strateji veya adventure hastası olabilirsiniz ama herkes eline bir yarış oyunu aldı mı gaza basıp oynayabilir. Bu yüzden ki yapımcılar yarış oyunu yapmaktan hiç vazgeçemediler. Araba, motor, tekne demeden her konuda yarış oyunu yaptılar. Araca özel oyun yapmaları bir yana, markaya özel yarış oyunumuz bile oldu. Fakat kimse ciplere özel bir oyun yapma-



mıştı. Terminal Reality'nin yayınladığı 4x4 Evolution bu konuda sabırsız istekleri olanlara güzel bir cevap olabilir.

Bunlardan bi tane alayım

Kariyer modunu seçtiğinizde karşınıza 3 seçenek çıkıyor. Evinize gitmek, alışverişe çıkmak ve yarışmaya gitmek. Evinizde elinizdeki aracı ve onu modifye edebileceğiniz parçaları görebiliyorsunuz. Bu parçaları istediğiniz gibi takip çıkarmak yine ve yarışlarla ilgili istatistikleri görmek yine bu bölümden yapılıyor. Aracınızı satmak istediğinizde de buradan satmanız gerekiyor. Halbuki bu menü alışveriş menüsünde olsaydı daha iyi olurdu. İkinci menü olan alışverişte araç veya parça satın alabiliyorsunuz. Başlangıçta 30.000\$ paranız var. Bu parayla orta karar bir araç rahat alınabiliyor. Yani başlangıçta ezik araçlarla oynamak zorunda değilsiniz. Bu paraya alacağınız bir cip modifikasyona gerek olmadan sizi bir kaç turnuva götürebiliyor. Araç satın alma menüsü ilk girdiğimde beni oldukça etkiledi. Çünkü 10 civarında marka var ve bazılarının çok fazla model aracı bulunuyor. Hatta buradaki detay biraz abartılmış ve bazı araçların 2000 bazılarının 2001 modelleri konulmuş. Sanal oto galerisi şeklindeki menümüzde bir araç seçtiğinizde onunla ilgili özellikleri gerçek-

ten oldukça detaylı ve gerçeğe uygun görüyorsunuz. Bazı firmaların off-road tipi yarışlarda kullanılmak üzere geliştirdiği özel araçlar var. Fiyatları diğerlerinin yaklaşık 10 - 15 katı. Bu araçlar için biraz fazla yarışa katılıp biraz fazla para biriktirmelisiniz. Araç satın alma menüsünde ilk başlarda oldukça fazla vakit kaybetmek zorunda kalıyorsunuz ama sonunda bir araç ve rengini seçip diğer menüye geçmeniz gerekiyor. Araçların renkleri de orijinalde varolan renkler. Yani her araçta her renk yok.

Bir sonraki menüde de aracınıza parça alabiliyorsunuz. Bu menünün de araç menüsünden hiç aşağı kalır yanı yok. Fartlardan süspansiyona, lastiklerden kaportaya kadar bir çok kategorinin hepsinin alt menüleri var. Burada parçaların üzerine gelince aşağıda çıkan yazıyı okumanız iyi olur çünkü o parçayı takmanın size ne gibi yarar sağlayacağı ve takmak için neye ihtiyaç olduğu açıkça anlatılmış. Bu yararlar da genelde bir kaç başlık altında toplanmış. Örneğin taktığınız yeni bir far takımı gece yarışlarında ortalığı gündüze çevirebiliyor veya sisli havada daha ileriye görüşmenizi sağlayabiliyor. Diğer bir modifye başlığı ise aracın ürettiği gücü yani torkunu arttırmak. Bunun için motora eklemeler yapmak gerekiyor. Kapasiteyi arttıracak parçalardan yakıt dolaş-



mini ayarlayan özel çiplere kadar bir çok seçeneği de burada bulabilirsiniz. Onun dışında aerodinamiği etkileyen birçok eklenti var. Kariyer modu hakkında önemli bir nokta da farklı turnuvalara farklı sınıf ve marka araçla girmeniz gerektiği. Bu yüzden sürekli araç değiştirmeniz gerekecek.

İçinde yatarım

Artık menülerden kurtulup yarışa geçmenin zamanı geldi. 4x4 Evo'nun iyi bir grafik motoruna sahip olduğu hemen göze çarpıyor. Araçlar oldukça detaylı çizilmiş fakat haritadaki bitki gibi bazı objeler de daha iyi olabilirdi. Esasında oyunda araçları tanıtmak için yapılmış gibi bir hava var. Yani Blazer'ın kapısının alt köşesindeki kabartmalı yazı okunabilirken çalılıkların kağıt gibi yapılıması biraz komik kaçmış. OpenGL motoru Direct3D'ye göre biraz buğlu. Yine de oldukça keskin araç görüntüleri elde edebilmek mümkün. Motor günün değişik zamanlarını ve farklı hava şartlarını oldukça iyi sunuyor. Gündüz, günbatımı, gece gibi zamanların dışında ilk defa gördüğüm bir zaman dilimi de "Pitch Black". Burada etraf zifiri

karanlık ve biraz ilerisini görmek mümkün değil. Sis, yağmur, kar gibi efektlerde iyi yansıtılmış. Fakat hasar efektleri yok. Genel olarak grafik motoru bazı yerlerde oldukça öne çıkarken bazı



yerlerde de beklenmice hata lar ve eksiklikler içeriyor. Yine de bu dev araçları izlemek çok zevkli.

Oyuna eşlik eden müzik hareketli fakat motor sesleri iyi değil. Vites attığınız ve hızlandığınız hissini veremiyor. Çarpma efektleri yok. Ama tekerlekten sıçrayan çamurun kameraya çarpması ve ses çıkarması çok hoş gözük-

üyor. Müziğin hareketli ve oyunun havasına uygun olması iyi olmuş fakat biraz daha çeşitli olabilirdi.

Haritalar off-road oyununa yakışır şekilde dizayn edilmiş. Hemen hemen her haritada belli bir güzergah var fakat bu güzergahın sapmanız ve tepelere tırmanarak kısa yollar bulmanız tamamen sizin elinizde. Tek mecburiyetiniz doğru kapılardan sırayla geçmek. Haritalarda çok ilginç objelere rastlıyorsunuz. Örneğin bir haritada bir tır sizi önüne katıp gidiyor, diğerinde trenlerin üzerinden atlıyorsunuz bir diğerinde ise uçak hangarında araç kullanıyorsunuz.

Dere tepe uçarım

Şimdi oyunun en büyük eksik-

doğru vites modunu kullanmak yarışı kurtarabilir veya kaybettirebilir.

Bir diğer eksik ise menülerin oldukça anlaşılmasız ve karışık yapılmış olması. Buna rağmen oyun içi arabirim kötü değil. Yayıp zeka ve zorluk başlangıç için iyi ayarlanmış. Fakat oynama süresi uzadıkça bilgisayar daha kolay gelmeye başlıyor. Bu andan sonra da multiplayer oynama isteğiniz başlıyor. Bu dayanılmaz istek size oyunun iyi bir multiplayer'ı olduğunu söyleyince sizi daha da kamçılayacaktır umarım. Çünkü piyasadaki sadece çiplere ayrılmış iyi grafiklere sahip tek off-road oyunu. Ve böyle bir oyunu multiplayer oynayabilmek oldukça zevkli olacaktır.

Bütün oyun boyunca sadece çip kullanmak başta sıkıcı gibi gözükse de oyunun içeriğini görünce böyle düşünmemeye başlıyorsunuz. Genel olarak oyunun oldukça iyi olduğu noktaların yanında çok fazla eksiğinin bulunduğu yerler de var. Eğer eksikler sizi rahatsız etmiyorsa kesinlikle kaçınılması gereken bir yarış simülasyonu. Mükemmel aramıyorsanız oldukça eğlenceli vakit geçireceğinizin garantisini verebilirim.

Onur Bayram

Grafikler

Çok ilginç. Grafik kusursuz. Ama hiç hasar yok. Bu iyi mi kötü mü ben de kararlısım.

Ses ve Müzik

Hareketli müzik oyun boyunca tempoyu üst düzeyde tutuyor ama sesler çok iyi değil. Motor sesleri daha gerçekçi olmalıydı.

Oynanabilirlik

Turnuvaları farklı marka araçlarla ve farklı modifikasyonlarla oynamak sizi oldukça oyun başında tutacaktır.

Atmosfer

Haritalar tam olarak bir off-road oyunu için yapılmış. Her türlü hareketi denemenize elverişli.

LEVEL Notu

80

Ölümü eksikler olmamasına rağmen grafik ve içeriğin zenginliği bu notu hak edenini sağlıyor. Eksiklere gözünüzdü yumun ve bir canavarla süzün zevkini yapayın.

Minimum: Pili 300, 64MB RAM, 3D Ekran kartı

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

kartı

Grafik: OpenGL, D3D, 1600x1200

Extra: Driving Wheel



LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

SUBAT 2001

LEVEL

47

TOMB RAIDER CHRONICLES

Aslında ölünün arkasından konuşmak doğru olmaz.

Yapım: Core Design

Dağıtım: Eidos

Tür: Action-Adventure

Web: www.eidosinteractive.com

Ancak bu artık beyninize kazınmış bir oyun kahramanı olunca bırakın konuşmamak, düşünmemek bile neredeyse imkansız...

Core Design bu sene de geleceğini bozmadı ve geçen sene The Last Revelation (??) ile verdiği sözü yerine getirmeyerek yılbaşında Tomb Raider serisine yeni bir üye ekledi. Kurulum olarak bakacak olursanız Tomb Raider Chronicles serinin beşinci ve (umarım) artık kesinlikle serinin son oyunu. Herhalde bir şeyin etinden, sütünden ve butundan faydalanmak diye buna denir.

Bilgisayar oyun tarihinin en başarılı serilerinden biri olan ancak açık konuşmak gerekirse özellikle son bölümde artık büyük bir kesim sıklımasına neden olmuştu. Bu bölümün akıbetinin ne olacağı henüz belli değil. Dördüncü bölüm olan The Last Revelation'in sonunda Lara'yı bir mezarın içerisinde bırakmıştık. Tabii ki devam etmesi muhtemel her filmde kullanılan hile burada da kullanıldı ve Lara'nın henüz ölüp ölmediğini bize belli etmediler, açık bir kapı bıraktılar.

Ancak ne yazık ki Lara'nın bedeni kurtulamamış ve Croft Malikanesi'nin bahçesindeki yeni yerini almıştı. Gazeteci ve tanıdıklarının katıldığı bir cenaze töreni ile gömülen Tomb Raider artık sadece hatıralarda yaşayacaktı ve nitekim öyle de oldu. Çünkü cenazeye katılan ve hayatında çalışmalarında ona yardımcı olan Winston, Jean Yves, father Dunstan, Winston ve İrlanda aile papazı Lara'nın evine döndüler ve onunla ilgili anılarını anlatmaya başladılar. Oyun Winston'ın Philosopher's Stone'u alıp, Lara'nın Roma'da başından geçen macerasını anlatmasıyla beraber başlıyor.

Lara Croft'un hayatından kesitler

Lara The Chronicles'da Roma, Search for Spear, Black Isle, VCI Headquarters olmak üzere dört ayrı maceraya atılıyor ve maceralardan her biri Lara'nın hayatından kesitler teşkil ediyor. İlk macera



ra olan Roma, opera binasının arkasında başlıyor. Oyunun ve bu maceranın ilk bölümü olan Streets Of Rome Lara'nın hareketlerini öğrenebileceğiniz bir antrenman bölümü olarak hazırlanmış. Klasik bir Tomb Raider macerası olan Roma'da devamlı olarak atlayıp, zıplamanız, pek zor olmayan bulmacaları çözmeniz ve devamlı olarak eksik parçaları aramanız lazımdır.

Lara, Rusya Murmansk'da geçen macerada ise ikinci dünya savaşında sihirli güçleri olduğu söylenen efsanevi Spear of Destiny'yi taşıyan batan Alman deniz altını ve yükünü aramaya çıkıyor. Rus deniz altı iskelesine gizlice giren Lara Alman deniz altısına ulaşmak

için derinlere dalmak zorunda. Aksiyon içeren bu bölümde Lara yeni silahlar edinecek.

Havadar bir ortamda geçen Black Isle bölümünde herhangi bir ateşli silah kullanmayan Lara hayatta kalmak için zekasını kullanmak zorunda. Lara karşısına çıkan tuzak, bulmaca ve kötülükleri aklını kullanarak aşarken, hayaletler ve cinlerle de savaşmak zorunda kalıyor. Lara bu macerada doğaüstü düşmanlarını tuzağa düşürmek için bir yol bulmak zorunda.

Son macera olan VCI Headquarters'da Lara Zip adında yeni bir yol arkadaşı ediniyor. Zip, Lara'nın ileri teknoloji ile korunan binaya girmesine ve içerideki tuzak-

ları geçmesinde yardımcı oluyor, yani işinizi biraz kolaylaştırıyor. Buradaki bir çok yerde, Xray veya buna benzer araçlar nedeniyle Lara silah taşıyamıyor ve düşmanlarını arkadan yaklaşıp kloform yardımıyla uyutmak veya kendisine yöneltilen silahlardan kaçarak kaçmak zorunda kalıyor. Bu da güç yerine zekanızı kullanabileceğiniz, hırs gerektiren oldukça zorlu bir macera.

Lara Croft'un hayatındaki değişiklikler

Her bölüm değişik özelliklere sahip ve her macerada eski bölümlerle birleştirilmiş yeni bir çok şey karşınıza çıkıyor. Ayrıntılara indiğimizde her maceranın kendine has bir oynama tarzının olduğunu söyleyebiliriz ancak hemen her bölümde karşınıza en az bir tane yenilmesi zor bir düşman, sayısız bulmaca ki bunlar bulunduğunuz yere ve kullanılan teknolojiye göre farklılık gösteriyor ve bir çok engel çıkıyor. Diğer bir önemli nokta ise Tomb Raider'in çizgisel oynama özelliğini koruması. Takip ettiğiniz yol sizi getirmediği sürece geçtiğiniz noktaya geri dönmeye kesinlikle gerek yok. Şayet eksik Secret'iniz varsa onu aramak için geri dönebilirsiniz.

Oynanışı önceki Tomb Raider bölümlerine göre pek farklılık göstermiyor hatta birkaç hareket haricinde neredeyse aynı denebilir. Orneğin iki nokta arasında gerili bir ip üzerinde yürümek.

Ayrıca bu bölümde Lara'nın düşmanlarını etkisiz hale getirmek için dört yeni silahı daha var. Bunlardan ikisi yakın dövüşte işinize yarayabilecek kloform ve cop, diğer ikisi de Sniper ve Grappling Hook Gun.

Karşımıza çok büyük değişikliklerin çıkmadığı Tomb Raider Chronicles'da düşmanların AI'si ise büyük ölçüde gözden geçirilmiş. Artık seslere tepki verebiliyorlar ve amaçlarına ulaşmak için gizli çalışmalarına girebiliyorlar. Bunun haricinde işinizi zorlaştıracak bir diğer nokta da, düşmanı vurabilmek için ilk olarak onu

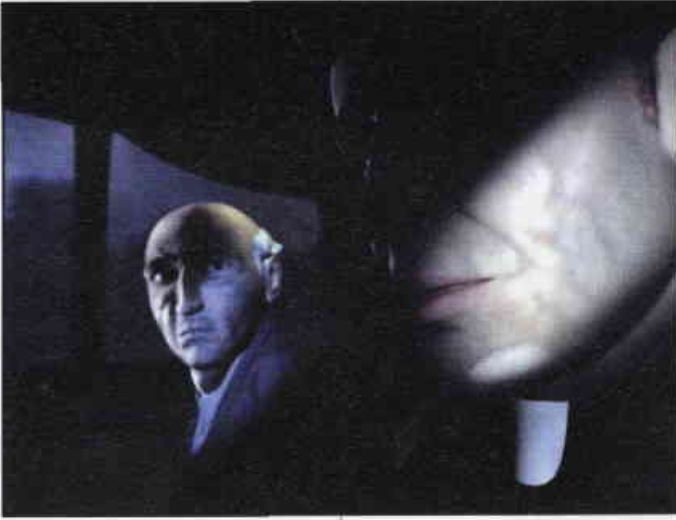
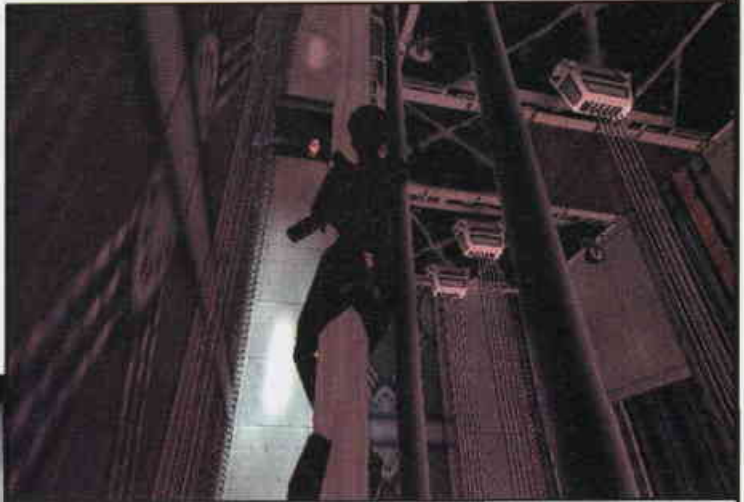


açık bir şekilde görmemiz gerekmesi. Ayrıca Lara'nın görüş açısındaki değişiklik nedeniyle düşmanlarının daha rahat gizlenebiliyor olması da cabası. Karşınıza çıkan bir engel de kamera açıları. Bazen bırakın kendi önünüzü görmeyi, alakasız yerlerin ekrana gelmesi size ölüm veya hatırı sayılır bir enerji kaybı olarak geri dönebiliyor. Ancak kullanıcı ayarlı bir

çağını tahmin edebilirler. Tomb Raider'in en önemli vazgeçilmesi ise oyundaki Secret'lar. Bunları bulmaya çalışmak da en azından oyun kadar zevk veriyor.

İnsanlar üzerindeki ilk intibaa önemlidir

Uzun soluklu bir seri olan Tom Raider ilk bölümünden bu yana piyasaya çıkan toplam beş (eklen-



zorluk seviyesinin eksikliği ise kendini aşırı derecede hissettiriyor. Oyunda SWAT'tan Roma askerlerine kadar çok çeşitli düşmanlar ile karşılaşacaksınız. Lara bu bölümde de gerçek düşmanlardan daha çok hayvanlarla karşılaşacak ve tabii ki yaşamak için de bunları öldürmek zorunda kalacak. Geçen senelerde Lara'nın bu tutumu hayvan severlerin tepkisine neden olmuştu ama belki de bu sefer artık resmen ölü olduğu için ses çıkarmazlar. Düşmanların hareketleri ise taşdıktan ekipmanlara bağlı olarak oldukça iyileştirilmiş ve yürüyor, oturuyor, sandalye ve mobilyaları hareket ettiriyorlar. Ancak en güzel arkalarından gizlice yaklaşıp, kloroformu koklattıktan sonra bayılmalarını seyretmek. Oyuna daha fazla heyecan ve belki de dinlenme süreleri katmak için bir çok film eklenmiş ki zaten Tomb Raider ilk defa iki CD olarak geliyor. Örneğin uzun bir düşüş sonrasında bir anda karşınıza bir düşmanın çıkması veya bir koridora girdiğiniz zaman bir anda tabanın kırılarak lavların üzerine düşmesi gibi. Bunlar ancak yeterli sistem hızına sahip olanlar için bir artı getiriyor. Diğerleri ise kısa bir yüklemeye ve hatırla bekleme süresi sonrasında karşınıza hoş olmayan bir şeyler çıka-

tiler hariç) oyunda devamlı yenilikler ile karşımıza çıktı. Bazen saçtı uzadı, bazen kıaldı ancak görsel değişiklikler tabii ki hiçbir zaman bu kadarla sınırlı kalmadı. Ancak Tomb Raider ekibiyle yapılan bir röportajda The Chronicles'te eski game engine üzerine kurmaktan pek memnun olmadıklarını dile getirmişler. Ayrıca takım yeni bir game engine'in içerisinde organik değişimler gibi büyük yeniliklerin yapılması gerektiğini kabul ediyor ve bu nedenle TR game engine'ini nesnelerin daha hızlı ve esnek hareket edebilecekleri

şekilde hızlandırdıklarını belirtmişler. Takım, Last Revelation sonrasında hata aramaya ve bunları düzeltmeye başlamış. Ancak ne yapılırsa yapılsın Lara ilk bölümden beri duvarların içine girme huyundan vazgeçmedi.

Ses efektlerinin yerinde olduğunu ancak bazı seslerin üzerinde herhangi bir çalışma yapılmadan direkt olarak eski bölümlerden alındığını söylemek yanlış olmaz. Tabii ki donanım 3B desteğinin olmaması nedeniyle seslerin aslında nereden geldiklerini tespit etmek halen imkansız. Müzikler de ise eski bölümlere göre çok fazla bir değişiklik yok, aynı çizgi korunmuş. Bir odaya girdiğiniz zaman neye karşılaşabileceğinizi o an kulaklarınızda çınlayan ses veya müzikle tahmin etmeniz mümkün. Bu da oyunu daha heyecanlı kılmak için kullanılan hilelerden biri.

Oyunun geneline baktığımızda çok fazla bir değişiklik olmadığını varsayabiliriz bu değişikliklerin birkaç düzeltmeden ibaret olduğunu

söyleyebilirim. Ancak ne kadar da olsa The Chronicles, Lara Croft hayranları için taşıdığı ismin hakkını veriyor. The Chronicles'in Tomb Raider serisinin kesinlikle son bölümü olması (herhalde yeni hatıralar haricinde daha yeni bir konu ile karşımıza çıkamazlar), artık bu seriden sıkılanlar için iyi ve ne olursa olsun oynarım diyen hayranları için kötü bir haber. Oyunu sadece Tomb Raider veya diğer bir deyişle Lara Croft hayranları ve önceki bölümlere yetişemeyip de merak edip tanışmak isteyenler için tavsiye edebilirim.

Phantom

Grafikler

Hala eski grafik motoru kullanılıyor. Hala Lara duvarların içine giriyor. Hala yeni bir şeylerin olmasını bekliyoruz...

Ses ve Müzik

Yeni bir şey yok. Önemli anlarda giren müzik, alıştığımız ses efektleri haricinde burası da aynı.

Oynanabilirlik

Üff, aynı. Zaten ne beklenebilir ki, bazen tek bir bilmeçenin çözümü için çıldırabiliyor. Tam çözümü bekleyin.

Atmosfer

Yeni eklenen şahıslar bölümler ilginç olabiliyor. Onların haricinde atla zipla, her şey aynı.

LEVEL Notu

68

Aynı, aynı, aynı. Yine ne yapıp edip ölmüş Lara'yi mezarından çıkartıp geri döndürdüler. Fanatiklerin deli gibi oynama yavaşlığı biliyorum ve susuyorum.

Minimum: Pentium II-266, 32MB RAM, 4X

CD-ROM, 1MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium III-400, 64MB RAM, 4X

CD-ROM, 16 MB Ekran Kartı

Grafik: Max. 1024x768 çözünürlük

Multiplay: Yok

Extra: Yok





TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Kışkırtıcı! Kesinlikle çok kışkırtıcı baylar ve bayanlar!

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: Spor

Web: www.activision.com

Bilmiyorum kaçınız gerçekten adrenalin bağımlısı, ama eminim aranızda tehlikeli sporlar konusunda hayallerin ötesine geçmiş, belki bir kere para-sailing yapmış ya da bir jet skiyle son sürat bir adanın etrafını turlamış veya yamaç paraşütüyle gökyüzünü ya da bir miktar cesaretle derinliklerdeki mağaraları keşfetmişsinizdir. Ne bilim belki de, uzak bir ülkede sıcak bir günde kamp yaparken çilgin bir yaz fırtınasının kurbanı olmuşsunuzdur! Hey, eminim tek yaptığınız karşıdaki komşu kızın kapısına bir gulle bir kaç satır koymak değildir. Ya da hayatınızda aldığınız tek risk banyo pencerenizin kepenkleri açırken küvete çıplak girmek değildir, değil mi? Hadi! Yapmayın en azından bir kere de olsa kaykay üzerinde şehrin altını üstüne getirmek istemişsinizdir. Oyle değil mi? Değil mi?..

Bu soruya elini kaldırmayanlar için söylüyorum,

Hazırlanın, çünkü az sonra sadece elinizi kaldırmakla yetinmeyecek, üç adım ileri sıçrayacak, amuda kalkıp parende atmaya çalışacak ve babanıza bir kaykay aldırarak için yapacağınız numaraları düşüneceksiniz.

Heyecan fırtınası

Aslında bakarsanız genel olarak, bir insan isminin üzerine kurulmuş oyunları hiç sevmem, ve kınırım. Ama biraz daha yakından bakınca... Hmmm... Sanırım bir kaykay oyunu yapmaya karar

verseydiniz, ve karşınızda 12 dünya şampiyonluğu kazanmış, 50'den fazla hareket icat etmiş, ilk kez havadayken 900 derece dönmeyi başarmış, iki çocuk ve modern kaykay dünyasının babası bir adam dursaydı, eminim ağzınızdan çıkan ilk kelimeler " Ooooo! Merhaba Tony, büyük bir projemiz vardı, çekin kaç sıfırlı olsun? "



olurdu.

Nihayetinde muhteşem bir oyun yapmak istiyorsanız, oyun eğlenceli olduğu kadar gerçekçi de olmalı, ve eğer bu bir spor oyunuyorsa profesyonellerle çalışmalısınız. Bu bakımdan Activision biri kız olmak üzere dünyanın en iyi 13 kaykaycısıyla çok güzel bir oyun çıkarmış ortaya. Bir çok bakımdan eğlenceli ve en başından beri anlatmaya çalıştığım gibi kışkırtıcı bir oyun. Çünkü bu oyunda gördüğünüz ve yapmaya başladığınız her hareket sanki gerçekten yapmışcasına sizi sevindiriyor, ve bu hareketlerin gerçek dünya-



da yapılanlar olduğunu bilmeniz de daha beter gazı gelmenizi sağlıyor.

Oyuna geçtiğinizde çeşitli gösteriler su-

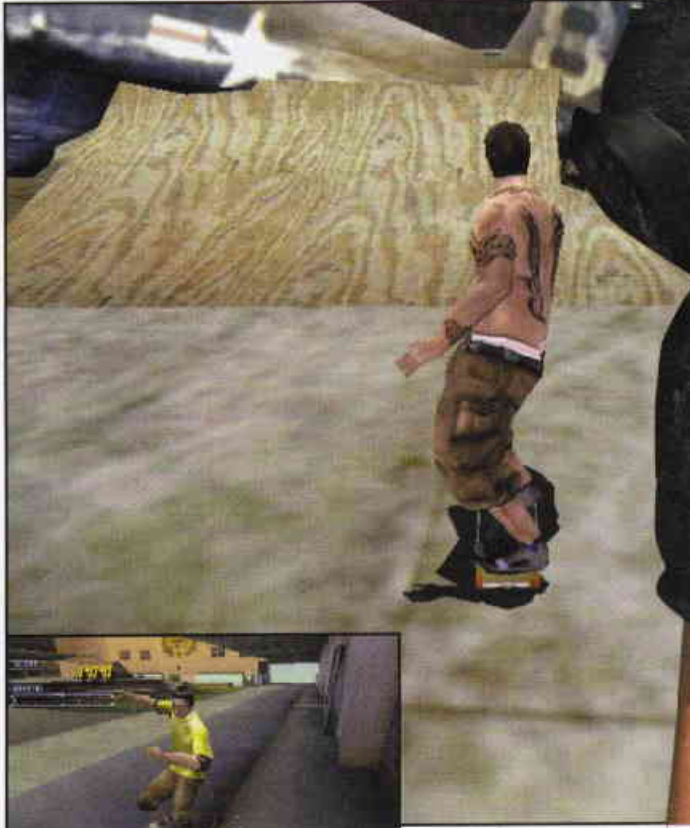
nan epey uzun bir demodan sonra oyuna geçiyoruz. Oyun hakkında ilk bilmeniz gereken öğe, oyunun kontrolü. Spor oyunları da dahil diğer hiç türe benzemeyen bunun gibi artistik hareket yapma üzerine kurulu oyunlarda tuş kombinasyonları ve zamanlamalar çok önemli. Zaten oyundaki her hareketi hemen ve kolayca yapmayı unutun! Bazı hareketler için oldukça pratik yapmanız gerekecek; hareketleri yapmak için bir dizi tuşu çok iyi kontrol edebilmelisiniz. Önemli olan doğru yerde, doğru zamanlama ve sırayla, hatta doğru hızla doğru tuşlara basmak! Nasıl? Karışık mı gözükte yoksa sevgili level halkı? İnanın, bunları kullanmak o kadar zevkli ki hızlıca öğreneceksiniz. Ama tabii ki, ben size burada bir kaçını vericem. Tavsiyem, ayarlı olan tuşlara dokunmayın, iyi dizayn edilmişler. Yön tuşlarınıız w,a,s,d olsun, hareketleri yapmak için de numerik klavyeyi kullanacağız. 2'ye basarsanız sıçarsınız; 1 ve 3'le sağa ve sola 180 derece dönersiniz; 7 ve 9'la basılı tuttuğunuz sürece devamlı olarak sağa ve sola dönersiniz. 8 grind tuşudur ve genel olarak kaykayın tekerlek olmayan taraflarıyla kaymayı ve bazı artistik duruşlar yap-

manızı sağlar. Son olarak 4 (kick) ve 6 (grab) tuşlarıyla da havada bir takım artistik hareketler yapabilirsiniz. Şimdi, size bazı basit ama sizi uzun süre oyalayacak hareketlerden bahsedeyim:

- Nollie : Önce 1'e basın ve hemen ardından sıçrayın (2).
- Wallride : bir rampadayken sıçrayın(2) ve havada ve duvara yakıncan 8'e basın.
- No Comply : Yukarı basın ve sıçrayın.
- Boneless : İki kere hızlıca yukarı basın ve sıçrayın.
- 50-50 : uzun ince bir kenara paralelken (boru, merdiven kenarı, rampa kenarı vs.) 8'e basın.
- Nosegrind : Bir kenarın hemen yanındayken yukarı ve 8'e basın.
- 5-0 : Kenarın hemen yanında alta ve 8'e basın.
- Nosebluntside : Kenarın yanında iki kere yukarı ve 8'e basın.
- Bluntslide : Bu sefer de iki kere alta ve 8'e basın.

Bunların haricinde dikkat etmeniz gereken önemli bir kaç ayrıntı var. Bunlardan ilki 2'ye basılı tuttuğunuzda eğilip sıçrama pozisyonunda hazır beklemesi ve bıraktığınızda sıçraması. Bunu tam rampadan atlama esnasında yaparsanız gökyüzüne doğru uzun bir yolculuğunuz mümkün olabilir. Diğer önemli bir ayrıntı ise 4 ve 6 tuşları, bunları havadayken ve herhangi bir yön tuşuyla aynı anda kullanıyorsunuz. Tüm yön tuşlarında farklı bir hareket yaparsınız. Eğer sadece bir kere basarsanız adaminiz o hareketi yapıp eski haline geri gelecektir. Ama





eğer bir kere basıp öyle tutarsanız da o zaman o hareket yapılı kalarak kendi etrafında dönmeye başlar. Bu dönme aşamasındaki her saniye size puan getirecektir. Diğer basıp çekme yönteminin avantajı ise üstüste bir sürü hareketi yapabilmemiz. Yani eğer rampadan yeterince yukarı sıçrayabilirseniz, sol+4, sol+4, yukarı+4, sağ+6 gibi dört farklı hareketi birden yapip ekstra puan kazanabilirsiniz (yine de diğer yol daha karlı). Diğer ilginç bir hareket türü ise "manual" tipi. Eğer normal yolda dümdüz kayarken hızlıca işrayalayukan ve aşağı veya aşağı ve yukarı yaparsanız manual moda geçerseniz ve adaminizi iki teker üzerinde dengede tutmaya çalışırsınız (bu da çıkan bar grafiğiyle mümkün, amacınız çizgiyi hep ortada tutmaya çalışmak, ama o kadar kolay değil baştan uyanm). Genel olarak oyunda kazanacağınız en çok puan rampalardan tam sıçarken 8 ve yön tuşlarına aynı anda basarak yaptığınız artistik poz verme hareketleri ve havadayken 6 tuşu ve yön tuşlarına basılı tutarak yaptığınız uzun süreli dönüşler. Tabii adaminizin düşmesi durumunda hiç puan alamadığını söylemeye gerek duymayacak kadar akıllı bir

okuyucu grubuyla konuştuğumu düşündüğümünden, böyle bir hatırlama yapmıyorum.

Rampam yok! Suyum yok!

Oyunda tüm bu hareketleri, tuşları ve pistleri öğrenmek için bir adet "free skate" bölümü var ki, burada sınırsız sürede istediğiniz kadar tabak-çanak kırabilir, kaykayın sanatının tüm inceliklerini öğrenebilirsiniz. "single session" bölümünün tek farkı ise size verilen 2 dakika içinde en yüksek puanı toplayabilmek. Ama oyunun esas odaklandığı ve önemli olan kısım "career" bölümü. Burada her şeyiyle çok güzel dizayn edilmiş bir oyna-geliş-geliştir sistemi mevcut. Yani önce bir kaykaycı seçiyorsunuz ve sonra sadece bir pistte size verilen görevleri yapmaya çalışıyorsunuz iki bunlardan bazılarını oyunun başlarında yapmanız çok zor olabilir. Başarıyla bitirdiğiniz her görevden bir miktar para kazanıyorsunuz. Ve bu parayla kendinize yeni kaykaylar ve çok daha önemlisi yeni yetenekler alıyorsunuz (ki diğer oyunların aksine burada air, hang time, ollie, speed, spin, landing, switch, rail balance, lip balance, manual balance olmak üzere milyonlarca seçenek var (tamam abarttım)). Ayrıca unutmayın ki diğer pistler de belli bir paraya sahip olunca oynanabilir hale geli-

yor. Bu arada hazır pistlerden bahsetmişken, oyunda çok iyi dizayn edilmiş toplam 8 pist var. Bazıları gerçekten çok büyük ve career modda oynamadan kesinlikle keşfedilmeleri gerekiyor. O yüzden size şiddetli tavsiyem yeni açtığınız her pisti önce free skate'de pratiğini yapmanız. (hadi küçük bir kıyak: ilk pistteki gizli alan, haritanın başladığınız kısmın ortasındaki büyük rampanın en sonunda, duvarın hemen dibinde kayarsanız açılıyor)

Oyun hakkında unutmamamız gereken en önemli şey keşfedilmeyi bekleyen bir çok yeni hareket olduğu ve sizin de birleştirip kombine edebileceğiniz binlerce seçeneğiniz olduğu (bu sefer abartmadım). Bu bakımdan oyundaki career modu (ve tüm görevleri bitirmeden de bir sonraki bölüme geçebilirsiniz ve istediğinizde geri dönebilirsiniz özelliği) oyunun kendini uzun süre oynatmayı başarması ve diri kalması açısından çok önemli. Tüm bunlara (biri ebelemece olmak üzere) üç farklı modu olan çok eğlenceli multiplayer seçenekleri de eklenince, oyun ister istemez bir çok bakımdan kendini oynattıyor.

Unutmayın ki eğer kaykay almadıysanız ve almak için hep söyler farklı bir günün gelmesini beklediyseniz, o gün gelmiştir dostlar.

Hızlı kayın, hızlı yaşayın!

(Ama genç ölmeyin.)

Not: Oyunda yapılan kazaları ve kemik seslerini duyduktan sonra önünüze çıkan ilk rampayı şov alanına dönüştürmemeniz gerektiğini anlarsınız herhalde.

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ	<p>Grafikler Grafikleri, günümüz teknolojisinden son masibini almıyor, ama playstation versiyonundan daha net grafikleri var.</p> <p>Ses ve Müzik Rage Against the Machine'den de olmak üzere bir sürü kaliteli ve oyunla süper uyumlu rock ve rap parçaları var.</p> <p>Oynanabilirlik Başlangıçta hiç kolay değil. Her hareketi rahatça ve istediğiniz zaman yapmak istiyorsanız uzun bir süre çalışmalısınız.</p> <p>Atmosfer Atmosfer, grafik ve ses gibi tüm endüstri araçları bakımından neredeyse tam puan alıyor.</p>
	<p>LEVEL Notu 88</p> <p>Bu aralar farklı ve eğlenceli bir oyun istiyorsanız, size için biçilmiş kaftan. Alın ve tepe tepe sürün kaykayınızı çizginizi!</p> <p>Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 300 MB sabit disk, 8 hızlı CDROM, 6 Mb 3D ekran kartı</p> <p>Önerilen: Pentium III-300, 128 MB bellek, 500 MB sabit disk, 24 hızlı CDROM, 16 Mb 3D ekran kartı</p> <p>Multiplayer: Network üzerinden 8 kişi</p> <p>Grafik Desteği: Hardware/Software olarak maks. 1024 x 768 çözünürlük</p>

Yapım: Rogue Entertainment Dağıtım: EA Games Tür: 3D Aksiyon Bilgi için: www.alice.ea.com



Bu kesinlikle ebeveynlerinizin çocukken size uykudan önce okuduğu Alice değil!

'Alice Harikalar Diyarında' hikayesinden herhalde herkes bir şeyler hatırlıyordur. Şimdi sıkı durun! Birazdan aklınıza gelen her şeyi unutacaksınız. Çünkü ne Alice eskisi gibi, ne de Harikalar Diyarı... Artık güzel rüyalar yok, sadece kabuslar var. Pek yakında kendinizi bu cehennemin ortasında bulacak ve işin garip yanı asla pişman olmayacaksınız!





Herhalde, hepiniz Lewis Carroll'ın şu klasik fantazisini ya okumuş ya da duymuşsunuzdur; küçük bir kız konuşan beyaz bir tavşanı takip eder ve tavşanın yuvasından Harikalar Diyarı diye bilinen tuhaf bir aleme geçiş yapar. Evet, bu hikayeden yüzyılı aşkın bir süre sonra Rogue Entertainment'in keçileri kaçırmış ekibi sizi bu büyüğü aleme tekrar götürmeye niyetleniyor. Tabii Harikalar Diyarı (yoksa Dehşet Diyarı mı desem?) hatırladığınızdan biraz farklı bir durumda ve Alice de artık o küçük şirin kız değil...

Oyun dünyasının taklit ürünlerle doluğu şu günlerde, American McGee's Alice hala orijinal ve yaratıcılık içeren oyunların yapıldığına çok iyi bir örnek. Aklıma gelmişken, American McGee (ister inanın ister inanmayın ama adamın ismi bu) eskiden 1d Software'de çalışan sağlam bir bölüm tasarımcısı; Doom, Quake I ve Quake II oyunlarının birçok bölümünde onun imzası var.

Nasıl bu hale geldi?

Oyun orijinal hikayenin bittiği yerden başlıyor. Alice uyanır ve gördüğü her şeyin bir rüya olduğunu farkeder (aslında Harikalar Diyarı, Alice'in bilinçaltında varolan ve hayal gücünün sınırlarıyla oynadığı bir yer). Yine bir gece Harikalar Diyarı'ndayken, ruyası aniden evi saran alevler ve duman ile bölünür. Alice yangından yara almadan kurtulmuştur ama ailesini kaybetmesi ve onları kurtaramamanın oluşturduğu suçluluk duygusu kafayı yemesine neden olmuştur. Tabii geçirdiği bu bunalım bilinçaltına da yansımış ve Harikalar Diyarı'nı kaosun hakim olduğu bir cehennemce çevirmiş-



LEVEL
classic

tir. İşin kötüsü bu alemin hakimi artık Alice değil, acımasız Kupa Kraliçesi'dir! Alice'in bu gidişata son vermek için bulunduğu akıl hastahanesinden çıkar ve bir kez daha konuşan beyaz tavşanın peşine düşer... Bir söylentiye göre oyunun filmi çekilecekmiş, hatta filmin yönetmenliğini Wes Craven'in yapacağı ve Alice'i de Natalie Portman'ın (Leon'da oynayan kız) oynayacağı söyleniyor. Ana konsept ve arka planda geçen olaylar bu kadar sağlam olunca, neden olmasın?

Gerçeküstü mekanlar...

Alice grafiksel anlamda tam bir görsel şölen. Oyundaki mekanları görünce gerçekten ağzınız açık kalıyor. Hangi birinden bahsetsem bilemiyorum; kafayı çizmiş çocukların bulunduğu okulu mu, yoksa Alice'in küçülüp de kendi gözyaşları içinde yüzdüğü bölümden mi bahsetsem? Galiba en iyisi oyunun tadını kaçırmamak için hiçbirinden bahsetmemek. Bence oyundaki mekanları, birinin yorumunu dinlemeden görmemiz çok daha iyi olur. Pekî Alice'in grafikleri o kadar güzel mi? Tamam, piyasada olağanüstü grafiklere sahip birçok oyun var ama hiçbirin-



motorunun payı büyük. Quake III motoru, hem içerik hem de biçim anlamında Alice için biçilmiş kaftan. Oyun adeta uçuyor! Hem de 1280x1024 çözünürlükte, Celeron 400 ile oynamama rağmen! Tabii minimum 128 MB RAM olmak kaydıyla...

Silahlı Alice

Oyun bu kadar uçuk olunca, silahlarının da nasıl olabileceğini tahmin edebiliyorsunuzdur herhalde (veya edemiyorsunuzdur)? Bir kere konvansiyonel silahlar, yani top-tüfek falan bekleyenlerin hem beni hem de kendilerini hayal kırıklığına uğrattığını söyleyebilirim. Her silahın iki farklı modu olduğunu söylemiş miydim? Biri diğerine göre çok daha etkili; sağım öldürür, solum süründürür hesabı. Oyunda ilk edineceğiniz silah bir kasap bıçağı (Alice'in önlüğündeki kan lekelerinin nasıl olduğunu sanıyorsunuz?) Bu satır türevini önünüze geleni biçmek ve uzaktaki hasımlarınıza fırlatmak için kullanabilirsiniz; yakın dövüşler için ideal bir silah. Daha sonra oyun kartlarınız



var (bildiğiniz gibi kağıt çok pis keser); bu 52'lik desteyle düşmanlarınızın üzerine artistik bir şekilde yollayarak façalarını bozuyorsunuz. Özellikle Alice ile bir süre ilgilenmeyin, bakın ne oluyor? Artık kartlarla numaralar mı yapar, yoksa bir tanesini kazayla gözüne mi sokar, işte onu bilemeyeceğim (!). Kutudan çıkan Joker de ayrı bir olay. Tabii sadece kutudan çıkmakla kalmıyor; çevresinde taş üstünde taş bırakmıyor! Kriket sopasıyla kart askerlerin kafasını gözünü yarıyor ve buz asası ile onları dondurarak oldukları yere mihliyorsunuz. Ayrıca buz asası ile

önünüze buzdan bir kalkan çekerek düşmanlarınızı bir süre oyalayabilir veya karadan geçiş imkanı olmayan noktalarda suyu dondurarak yolunuza devam edebilirsiniz (çok sağlam bir alet). Favorim olan şeytan zarlarını da unutmamak gerek; bu üç zarı attığınız zaman rastlantısal bir boyut kapısı açılıyor ve içinden bir yaratık çıkarak ortaliği temizliyor. Yalnız dikkat! Eğer çevrenizde hiç düşman yokken zarları kullanırsanız, canavar doğrudan sizinle ilgileniyor! Yani 'pencüse, severler güzeli gencüse' oluyorsunuz. Diğer silahlara gelince, artık onları keşfet-

meyi de size bırakıyorum.

Tam bir dehşet senfonisi!

Bilemiyorum ama Alice bulduğu mantarlardan bir miktarını Rogue Entertainment'in ses ekibine bağışlamış galiba. Ama bu 'sihirli mantarlar' düşündüğünüz gibi kuçultme veya büyültme yapan cinsten değil, hani şu düpedüz kafa yapanlardan! Çünkü böylesine uçuk müzikler yapmak için her gün aldıkları kafeinden daha fazlasına ihtiyaç duymuş olmalılar (zaten American McGee'nin yapım sürecinde sık sık Amsterdam'a gidip geldiğini söylüyor).

Müzikler gerçekten çok farklı, insanın içine işleyen bir yanı var, Sanki bir H.P. Lovecraft hikayesi için yazılmış gibiler. Oyunun müziklerinde ünlü bir ismin imzası var. Chris Vrenna desem, herhalde tanımazsınız (benim gibi). Peki kendisinin Nine Inch Nails grubunun bir üyesi olduğunu söylesem, nasıl olur? Sanırım grubu daha fazla tanıyan vardır. Kısacası bu adam Alice'in atmosferini çok iyi yakalamış ve oyuna gerçekten uygun müzikler yazmış. Bir müzik kutusunun eşlik ettiği çocuk sesleri hala kulaklarımda. Ses efektlerinin de gayet sağlam olduğunu söyleyebilirim. Mekandaki hareketlerinize göre çevrenizdeki olayların sesi açılıyor veya kısılıyor. Seslendirme de çok başarılı. Alice'in cool lafları ve çığlıkları gerçekten çok iyi. Ayrıca Alice diğer kahramanlar gibi dövüşürken dilini yutmuyor. Mücadelesini ifade eden çeşitli ünlemler kullanıyor. Özellikle Sırtkan Kedi için seçilen ses yerine cuk oturmuş; oyunda kulağınızı tırmalayan bir ses duyarsanız, bilin ki kediciğin etrafınızda bir yerde nasihat veriyordur.

Uzun lafın kısası, Alice yılın en başarılı aksiyon oyunlarından biri, hatta belki de en iyisi. Grafik ve konsept anlayışıyla oyun dünyası için yeni bir adım sayılabilir. Bu deneyimi kaçırmayın!

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Tek kullarıyla nefes kesici! Quake III motoru sanki bu oyun için yazılmış. Bu tarz mekanlar ve karakterler ile daha önce karşılaşmadığınız eminim.

Ses ve Müzik

Müzikler insanı paranoiyak yapacak düzeyde; stil doğrudan oyunun içine hapsediyor. Seslendirme için çok titiz bir çalışma yapılmış.

Oynanabilirlik

Kontrollere oldukça pratik; kısa zamanda alıştığınız. Arayüz tüm isteklerinizi karşılıyor ve oyunun havasına çok uygun.

Atmosfer

Alice hiçbir oyunda göremeyeceğiniz bir atmosfere sahip. Gerçeküstü mekanlar ve renkli karakterler oyunu devamlı aktif kılıyor.

LEVEL Notu

90

Bu oyun gerçekten sağlam! Bir kere oyun dünyasını kaplıları sanatı açısından benden çok daha bir adım önde; Alice oyununu izlemeye mühteriz olduğumu gösersen bir ömür.

Minimum: Pentium-II 400, 64 MB bellek, 575

MB sabit disk alanı, 16 MB 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium-II 500, 128 MB bellek, 650

MB sabit disk alanı, 32 MB 3D ekran kartı

Multiplayer: Yok

Grafik Destegi: Maksimum 1600x1200 ve 32

bit renk derinliği



CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

Hız mı istiyorsunuz? Doğru yere geldiniz...

Yapım: Midas

Dağıtım: Midas Int. Ent.

Türkiye Distribütörü: Alsan Interactive

Tür: Yarış Simülasyonu

Bilgi için: www.gamesarena.com

Eğer gerçek bir Honda RC45 ile dünyanın en ünlü pistlerinde turlayabilecek kadar 'yetkin' biriyerseniz, saygılarımı sunarak bu oyuna ihtiyacınız olmadığını söyleyebilirim. Ama böyle bir imkana sahip olmadığınızı varsayıyor (mesela yani) ve size bir öneride bulunuyorum: Castrol Honda Superbike 2000. Sanırım önerimi Jamie Whitman ve Aaron Slight da

nu söyleyebilirim. Özellikle grafik ayarlarına bir hayli önem verilmiş. Bir kere altınızdaki canavarın şık gözükmesini istiyorsanız, keskinlikle kromaj (chrome) ve netlik (blurring) ayarlarını 'on' yapın ve oyunu minimum 1024x768 çözünürlüğünde oynayın. Hele bir de sağlam bir sisteme sahipseniz, renk (dithering) ve ışık (lens flare) ayarlarını da 'on' yapıp, çözünürlüğü 1280x1024'e çıkartın,

mekle ilgili bir ayar (run back) bile bulabilirsiniz. Ne kadar profesyonel olduğunuzu bilmiyorum ama düştükten sonra motosikletinize binene kadar rakiplerinizin size tur bindirmesini istemiyorsanız, bu ayarı 'on' yapın.



Artık start verelim mi?

Turnuvaya başlamadan önce istediğiniz bir pistte pratik yapabilirsiniz. Kontrollere alışmanız için bence gerekli bir olay (bu arada yön tuşlarını denense kullanamıyorsunuz). Birkaç tur attıktan sonra sıralama yarışına ve oradan da gerçek yarışa geçebilirsiniz. Sıralama yarışında iyi bir derece yaparsanız gerçek yarışa avantajlı bir şekilde başlarsınız. Oyun içi grafikler hiç fena değil (özellikle bahsettiğim ayarları 'on' yapınca); detaylara oldukça önem verilmiş. Yarış boyunca motosikletinizin yol tutuşunu, virajlarda yan yatışını, aniden gaz verince ön tekerleğini kaldırışını ve patinaj çekişini iz-

lemek çok keyifli. Oyun çok gerçekçi olabildiği gibi arcade severlerin veya acemilerin seviyesine de inebilir. Ama eğer ben tam bir yarışçım diyorsanız, fren yardımı kaldırıp arka tekerleğin patinaj olayını aktif yapın ve soluğu her yeriniz alçıya alınmış bir şekilde hastahane de alın!

Oyun içi kameraları gerçekten güzel yerleştirilmiş; birçok farklı açıdan yarışı ele alabiliyorsunuz. Bazıları kontrolleri oldukça zorlaştırabilir ama zaten onların görsellik adına oyuna dahil edildiğini anlayabilirsiniz. Castrol 2000'de dünyanın en ünlü 20 pisti yer alıyor. Pistler de tipki

motosikletler gibi gerçeğine uygun bir şekilde modellenmiş. Castrol 2000, force feedback ve 3D ses teknolojilerini destekliyor. Oyunu maksimum 2 kişi bölünmüş ekranda ve 6 kişi LAN üzerinden oynayabiliyor. Sürat motorlarına ilgi duyanların başından uzun süre kalkamayacağı bir oyun ama benim gibi 'chopper' severlerin ilgisini çeker mi bilemiyorum.

Güven Çatak

destekleyecektir. Bu iki ünlü yarışçı, oyunun yapılış sürecine bizzat katılmış ve Midas Interactive ekibe birtakım tavsiyelerde bulunmuş.

Motosiklet sever misiniz?

Castrol 2000, bir motosiklet yarışından bekleyebileceğiniz her şeyi ve daha fazlasını içeriyor. Oyunun arayüzünde motosikletinizle (artık bir Honda RC45'e sahipsiniz) ilgili birçok ayar bulabileceksiniz. Elinizin altındaki tüm bu ayarlar Castrol 2000'i gerçekçi bir simülasyon yapıyor. Lastik seçiminden, motor mekanikğine, motosikletin hangi hızda kaçınıcı vitese geçeceğine kadar oyundaki birçok detaya müdahale edebiliyorsunuz, yalnız anlamadığınız ayarlarla pek oynamamanızı tavsiye ederim. Her farklı pist ve hava koşulu için motosikletinizin bazı ayarlarını değiştirmeniz gerekiyor. Grafiksel anlamda oyunun arayüzü için pek önerilmemiş ama her türlü ihtiyacınızı karşılayabilecek kapasitede olduğu-



Sistemizin uçmuyorsa, oyundan performans alabilmek için tüm bu ayarları maalesef 'off' yapmanız gerekiyor.

Oynanabilirlik anlamında Castrol 2000 geniş bir ayar yelpazesine sahip. Bu ayarları kurcalamadan önce şu soruyu kendinize sormalısınız: Ne kadar iyi bir simülasyon oyuncusuyum? Eğer kendinize bu konuda o kadar da güvenmiyor ve bazı şeylere dikkat etmeden fırtına gibi esmek istiyorsanız, birtakım kontroller (fren ve direksiyon gibi) için keskinlikle yardım almalısınız. Menüde, motosikletinizden düştükten sonra onu kaldırıp tekrar bin-

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Grafik ayarları oldukça detaylı; hepsini açtığınızda da grafikler bir hayli güzelleşiyor ama motosikletimiz de adeta bir kağına dönüşüyor.
Ses ve Müzik	Ses efektleri hiç fena değil; iyi bir ses kartı olanların yüzünü güldürecek cinsten. Oyunun temposuna uygun müzikler seçilmiş.
Oynanabilirlik	Oynanabilirlik yapacağınız ayarlara göre değişkenlik gösteriyor. Kontrollere biraz alıştıktan sonra oyundan daha fazla zevk alıyorsunuz.
Atmosfer	Farklı kamera açılarıyla altınızdaki canavarın yol tutuşunu izlemek beni bir hayli havaya soktu.
LEVEL Notu	85
Castrol Honda Superbike 2000, her yönden sağlam bir devam oyunu. Yarış severlerin ve motosiklet simülasyonu meraklılarının mutlaka göz atması gereken bir oyun.	
Minimum: Pentium-II 233; 64 MB bellek, DirectX 6.1	
Önerilen: Pentium-II 400; 128 MB bellek; 3D hızlandırıcı	
Multiplayer: Bölünmüş ekran (2 kişi); LAN (6 kişi)	
Grafik Değeri: Maksimum 1280x1024 ve 32 bit renk derinliği.	

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Zombilerle ay ışığı altında dans

Yapım: Capcom

Dağıtım: Capcom

Tür: Action Adventure

Web: www.capcom.com

Simdi bunun sırası mıydı? Sinan yaktın beni. Sınav zamanı hem de bir sürü yazı yazmam lazımdan Resident Evil verilir mi benim elime? Üç gündür bilgisayarı bu oyunu oynamaktan başka hiç birşey için kullanamıyorum. Çok kısa bir süre için de olsa Counter Strike bile oynamadım. Belki bir kaç saat. Evet arkadaşlar uzun süredir PS versiyonuyla ortalarda dolaşan Resident Evil 3: Nemesis'in PC versiyonu sonunda elimde geçti. Geçmesiyle bitmesi de bir oldu zaten.

Hatırlarsanız Resident Evil 2 bir buçuk sene önce çıkmıştı. İki ayrı karakteri oyun boyunca yönetip şehirden kaçmaya çalışıyordunuz. Bu seferki konuya gelince S.T.A.R.S. dan Jill Valentine T-Virus'dan etkilenen şehirde sağ kalan tek kişidir. Amacı şehirden kaçmak ve hayatını kurtarmaktır. Oyun boyunca Jill'i bir ara da çok kısa bir süre için yakışıklı bir delikanlıyı yöneteceđiz. Jill'i bütün hikaye boyunca defalarca karşımıza çıkacak olan yaratık Nemesis takip ediyor.

Oyun ilk andan itibaren bir önceki oyunu hatırlatıyor. Hatta hatırlatmak bir yana aynı olduğu bile düşünebilirsiniz. Arabirim yine her zamanki gibi. Çantanızda taşıyabileceğiniz eşyalar, macera sırasında bulduğunuz dokümanlar ve haritalarınız var. Çantanızda ufak tefek değişiklikler yapılmış. İlk oyunda da olan "combine" komutu bu sefer çok daha fazla işlere yarıyor. Bunu daha ilerde açıklayacağım. Çantanıza alabileceğiniz eşya sayısında bir değişiklik yok. Bu oyunun çoğu yerinde sizi zora sokuyor. Çantanız dolduğunda save noktalarındaki sandıklara gidip çan-



tanızdaki bazı şeyleri boşaltmak zorundasınız. Save noktalarından bahsetmişken önceki oyundan hatırlayacağınız gibi save noktalarında eski model bir daktilo var ve save etmek için mürekkebe ihtiyaç duyuyorsunuz.

kolay bulunmuyor.

Bu sümüklüböcek gibi şey de ne?

Karşımıza çıkan yaratıklarda çok az değişiklik yapılmış. Eldenen bir iki yaratığın dışında benim gördüğüm tek değişiklik dev örümceğinin içinden öldürünce küçüklerinin çıkması ve her tarafınıza sıçramaları oldu. Yapay zeka yine yok denecek kadar az. Zaten ortada dolayış sizin üzerinize kusan bir zombiden çok fazla şey beklemek yanlış olur. Oyunun

en zorlayıcı bölümleri kurşun sıkıntısı çektiğinizde karşınıza 6 tane zombi çıktığı yerler. Ona da çok fazla rastlamayacağınıza eminim.

Oynanışta yapılan bir yenilik "Live Selection" adında yeni bir sistemin konulmuş olması. Oyunun belli yerlerinde, ki bu yerler genelde en heyecanlı anlar oluyor, ekran siyah beyaz oluyor ve size iki seçenek sunuluyor. Örneğin bir lokantanın mutfağında size "Nemesis saldırıyor ve size "Mutfakta mi saklanacaksınız yoksa aşağı depoya mi ineceksin?" şeklinde bir soru yönetiliyor. Cevaplardan biri yanlış değil ama daha zorlu. Vereceğiniz seçeneğe göre oyunun akışı bir kaç dakikalığına değişiyor fakat sonra yine aynı ana hikayeye dönüyor. Yine buna benzer olan bir sistem daha var. Yine örnekle açıklayacağım. Mesela oyunun belli bir yerinde gidilebilecek iki yer var, mutfak ve büro. Eğer önce mutfaka sonra büroya giderseniz farklı bir bölüm izliyorsunuz, tersini yaparsanız farklı bir bölüm. Ama sonuçta ikisine de gitmek zorundasınız ve ikisinde de olan-



lar farklı olsa da yine aynı senaryoya devam ediyorsunuz.

Boş zamanımda kurşun yaparım

Kullanılabilecek çok fazla silah çeşidi yok. Her cins silahtan bir tane var. Makinalı tüfek, handgun, magnum, shotgun, grena ve rocket launcher. Bir de bıçak var ki hiç dokunmayın. Çünkü hiç bir işe yaramıyor. Oyunun yeniliklerinden biri de burada, kurşunlarda karşınıza çıkıyor. Hani Grande Launcher'a koyabileceğiniz acid ve freeze rounds adlı cephaneler vardı ya, işte onları bu sefer kendiniz yapıyorsunuz. Gun Powder A, B ve C olarak adlandırılmış 3 tip barut var. Bunların değişik kombinasyonları değişik kurşunları ortaya çıkarıyor. Siz barutları kombine ettikten sonra oyun başında size verilen "Reloading Tool" adlı araçla kurşunu yapıyorsunuz. Bir kurşundan ürettikçe yeteneğiniz artıyor ve aynı miktar baruttan daha fazla kurşun yapabilmeye başlıyorsunuz. A cinsi barut handgun için B cinsi ise Shotgun için kurşun yapıyor. İkisini birleştirince C cinsi barut ortaya çıkıyor ve o da grande yapmak için kullanılıyor. Aynı cins baruttan bir kaç tanesini birleştirip yeteneğinizi arttırmamız mümkün. "Combine" komutu bunun dışında eskiden de olduğu gibi daha iyi iyileştirici bitkiler yapmak için ve daha birçok şey için kullanılabilir. Sıkıştığınız anlarda deneyebilirsiniz.

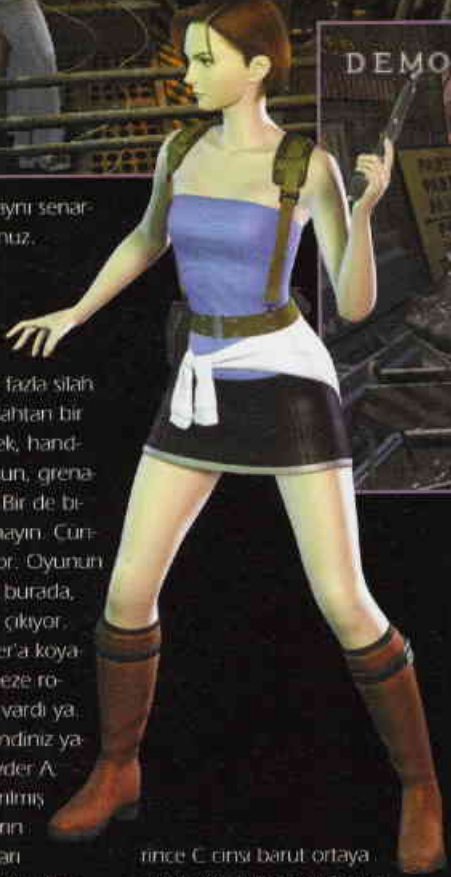
Bahsedilecek birkaç ufak yenilik daha var. Yaratıklarda savaşırken belli bir tuş kombinasyonuyla yaratığa omuz atabiliyorsunuz. Özellikle başınıza toplanmış kurtlar sofrasını dağıtmak için iyi bir yöntem. Diğer bir değişiklik de yaratık dışındaki objelere nisan alabilimeniz. Örneğin bir yakıt varilini yanında bir suru yaratık varken patlatırsanız yaratıkların hep-

terilebilir. Ama orijinalini internetten başka bulabileceğiniz bir yer ne yazık ki yok.

Oyunun CD'sinden Resident Evil 3 dışında bir de Mercenaries adlı bir oyun çıkıyor. Bu oyun Resident Evil'la aynı haritada geçiyor ve aynı motoru kullanıyor. 3 adet kiralık askerden birini seçip belli bir sürede haritanın diğer ucundaki bombayı etkisiz hale getirmeye çalışıyorsunuz. Oynadıkça para kazanıyor sonra da o paralarla daha iyi silahlar alıp daha ileriye gidiyorsunuz. Bu da vakit geçirmek için eğlenceli bir oyun sayılabilir.

Resident Evil 3: Nemesis yeni bir oyundan çok bir expansion pack. Yeni bir senaryo ve motora eklenen bir iki özellikten fazla bir şey yok. Ama atmosfer aynı ve aynı sürükleyiciliği olduğu gibi duruyor. Aksiyona ihtiyacı olanlara ve bilgisayar karşısında hopyayıp zıplamak isteyenlere şiddetle edilir.

Omar Bayraktar



sinden kurtulursunuz.

Bu buglar da ne?

Söz grafiklere gelince biraz düraksamak lazım. Motor önceki oyunun motorunun aynı. Arka plan görüntülerinin biraz çözünürlüğü arttırılmış. Karakterlerin de görüntüleri yüksek çözünürlüklerde oldukça güzel gözüküyor. Fakat arka plan ve önde asıl aksiyonun geçtiği yer arasında yine alaka yok. Render karakter ve eşya modelleri arkaplanın üzerinde çok sınıtıyor. Bir odaya girdiğinizde kullanmanız gereken eşyalarla diğerleri hemen ayırtediliyor. Fakat bu yine de atmosferden çok bir şey götürmüyor. Çünkü Resident Evil senisinin en iyi olduğu nokta olan seslendirmede ve ses efektleri yine üst düzeyde yapılmış. Ortama uyan müziklerin yerinde girmesi, ses efektlerinin ani ve yerinde kullanılması atmosferi oldukça etkiliyor. Her ne kadar neyin ne olduğunu bilseniz de gece vakti oynarken zıplamamak elinizde değil. Oyun içi motorla hazırlanan demolar hiç ummadığınız bir yerde araya girerek sizi oturduğunuz yerden hoplatabiliyor. Bu arada grafiklerden de bahsetmişken eklemeliyim. Oyunun ülkemizde satılan kopyalarında grafikte ilgili birçok bug var. Buna sebep olarak hem oyunun asıl PlayStation tabanlı olması hem de kopya imal edilmesi gös-

terilebilir. Ama orijinalini internetten başka bulabileceğiniz bir yer ne yazık ki yok.

Oyunun CD'sinden Resident Evil 3 dışında bir de Mercenaries adlı bir oyun çıkıyor. Bu oyun Resident Evil'la aynı haritada geçiyor ve aynı motoru kullanıyor. 3 adet kiralık askerden birini seçip belli bir sürede haritanın diğer ucundaki bombayı etkisiz hale getirmeye çalışıyorsunuz. Oynadıkça para kazanıyor sonra da o paralarla daha iyi silahlar alıp daha ileriye gidiyorsunuz. Bu da vakit geçirmek için eğlenceli bir oyun sayılabilir.

Resident Evil 3: Nemesis yeni bir oyundan çok bir expansion pack. Yeni bir senaryo ve motora eklenen bir iki özellikten fazla bir şey yok. Ama atmosfer aynı ve aynı sürükleyiciliği olduğu gibi duruyor. Aksiyona ihtiyacı olanlara ve bilgisayar karşısında hopyayıp zıplamak isteyenlere şiddetle edilir.

Omar Bayraktar

Grafikler

PC versiyonu bu kadar bug'lı olmak zorunda mı? Daha iyi ve 3D arka planı kaptırmaları yapılamaz mı? Neden, neden, neden???

Ses ve Müzik

Müzik ve diyaloglar yerinde kullanılmış Ses efektleri de oldukça etkileyici. Zaten Resident Evil'in atmosferini sağlayan en önemli unsur sesleri.

Oynanabilirlik

Çok kısa bir alışma süresi var. Zorluğu oryle taffi ayarlanmış ki tam çözdüğünüz anda bir kaçış bulup başında oturmaya devam ediyorsunuz.

Atmosfer

Eğer bir oyunu siz ekran karşısında tutabiliyorsa ve nabızınız yükseliyorsa hop oturup hop kaldırıyorsa çoktan kapımtığınız demektir.

LEVEL Notu

78

Grafikte ilgili eksikler ne yazık ki hala var. Fakat yine anlaşılmaz bir çekicilik sizi başında tutuyor. Tarihin en korku dolu oyununa harcadığınız her saniyeye değer. **MİNİMUM:** PII 233, 64MB RAM, 50MB HDD.

Alanı

Önerilen: PIII 300, 128MB RAM, 470MB HDD

Alanı

Grafik: Maks. 1600x1200 çözünürlük, D3D

Extras: Yok



PROJECT: I'M GOING IN

Zaman Olur, Nefret Sevginin Yerini Alır...

Yapım: Innerloop Studios

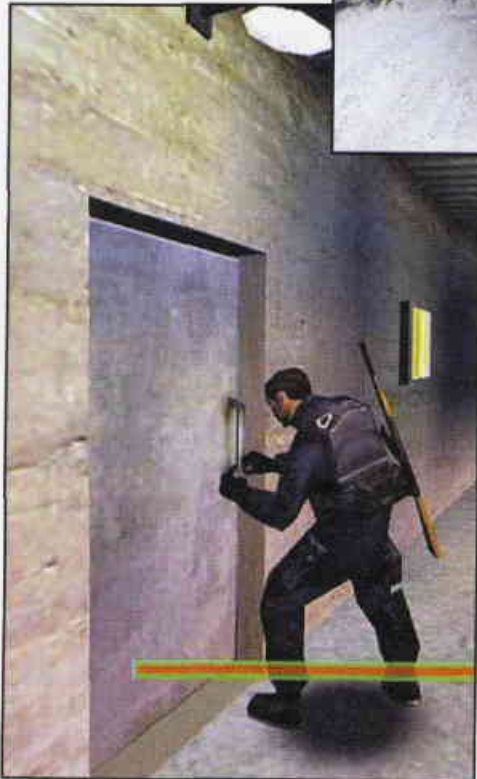
Dağıtım: Eidos

Tür: FPS

Web: www.eidos.com

Bir an geldi, FPS oyunları için çok ilginç bir yol ayırımı ufukta belirdi. Ounake tarzı sırf harekete dayanan oyunlar bir tarafa geçti, bunlardan bıkan oyuncular diğer tarafa. Tam herkes "FPS türü artık tıkanırdı" derken, Spec Ops ve Rainbow Six gibi oyunlar bu türe adeta yeni bir hayat kazandırdılar. Taktik FPS diyebileceğimiz bu tür oyunlarda oyuncu dahil herkes tek kurşunla ölebiliyordu, tıpkı gerçek hayat gibi. Sırtınızda on ayrı silah ve birbuçuk ton cephaneyle cehennem koridorlarında koşturmuyor, binbesyüz kurşun yedikten sonra sağda solda bulduğunuz zırh ve sağlık paketleriyle tekrar gıcır gıcır olamıyordunuz. Atılan her adım gerilim yüklü, her saniye stres dolu oluyordu.

Multiplayer oyun dünyasına da çok gibi bir etki yaptı bu tür oyunlar. Delta Force gibi sonsuz açık araziye sahip oyunlar sayesinde artık kimin harita koridorlarını daha iyi bildiği, kimin Rocket Launcher'a ilk ulaşacağı gibi sorular ortadan kalkmıştı. Tepenin üzerinde yatan keskin nişancı arkasından yaklaşan biri tarafından boğazla-



nabiliyor, elinde MP-5 ile binaya dalmaya hazırlanan bir komando üst kattan tepesine atılan el bombasıyla dağılıbiliyordu. Herkesin tek kurşunluk canı, ve ancak birkaç şarjör mermisi vardı. Ölüm her an gelebilirdi. İnsanlar oynarken dudaklarını kemiriyor, en ufak kurşun vızılısında tam siper yere yatıp kafalarını

dahi çıkarmaya korkuyorlardı. Ve herkes buna bayılıyordu...

Hem de Sevgi O Denli Güçlüyken...

Kaçınılmaz olarak bu tür gelişmeye, ilk yapılan ve tutan oyunlar seri haline gelmeye başladı. Yeni yeni oyun projeleri ortaya çıktı, işte bunlardan biri de biraz tuhaf bir isme sahip olan Project: I.G.I. Oyun yeni kurulan bir karşı terörizm örgütünü ve onun en önemli elemanının maceralarını konu alıyor. Örgüt aslında birden fazla kişiden oluşuyor, ancak çoğu zaman işe tek tabanca dalmak zorunda kalıyorsunuz. Tabii bir de merkezde sizi uydu yardımıyla gözleyen ve yön veren bir ele-

man var, bazen de durum uygun olduğunda bir grup komando operasyonda rol alıyor. Oyunda 14 görev var, ama aslında bunlar bir olayın ara sahneleriyle birleştirilmiş farklı parçaları. Oyun içi grafikleriyle yapılan ara sahneler fena değiller, ancak oyunun başlangıcında konunun tam olarak ne olduğu anlatılamamış, ve bu da tüm olayı muallakta bırakıyor. Fakat şunu söylemeliyim ki, bir nükleer başlık çalan asi Rus albayı hikayesi bence kabak tadı vermeye başladı.

Başta Duyulan Sevgi Ne Kadar Güçlüyse...

Oyun InnerLoop Studios tarafından geliştirilmiş ve Eidos tarafından piyasaya sürülmüş. Tür olarak oldukça gerçekçi bir taktik FPS olduğu iddia ediliyor. İddia ediliyor dedim, çünkü kanımca durum pek öyle değil, sebebini de biraz da açıklayacağım. Oyunun en ön plana çıkan özelliği grafikleri, çünkü belki de FPS oyunları tarihinde ilk defa bu tarz bir oyunda uçuş simülasyonları için geliştirilmiş bir grafik motoru kullanılmış. Bazı açılardan sonuçlar oldukça etkileyici sayılır, özellik-



le açık alanlar çok gerçekçi ve etkileyici. Aynı şekilde büyük yapılar ve uzak mesafeler de bu grafik motoruyla çok iyi görüntüleniyor. Burada özellikle askeri bir hava alanına sızmaya çalıştığımız bölüm benim favorim oldu. Hava yağışlı ve sisli, hangarlarda MiG avcı uçakları duruyor, uzakta dev kontrol kulesi kompleksi ve bir hayli uzakta da komuta merkezi yer alıyor. Ancak ne var ki ilerleyen bölümlerde işler çok tekdüze bir hal alıyor. Askerler ve özellikle de binalar gittikçe birbirinin kopması olmaya başlıyor. Bir zaman sonra oyunda karşınıza üç temel türde bina ve bol miktar tel örgü çıkmaya başlıyor. Öyle ki oyunun sonuna doğru bölümler tel örgü ve duvar kullanılarak hazırlanmış anlamsız labirentlere dönüşüyor. Görünen o ki bu oyun da şu aralar piyasaya çıkan pek çok diğer oyun gibi yılbaşı alışveriş sezonu-na yetişmesi için alelacele bitirilmiş.

O Denli Büyür Öfke...

Öncelikle oyunun yapay zekası gerçekten de çok kötü, bu tür oyunlar arasında şimdiye dek gördüklerimin en beteri diyebilirim. Adamlar yakınlarından mermi geçince killenip alarm veriyorlar, ama siz yanlarındaki adamı takır takır tararken kendilerini tamamen denyoya vurup öylesine dikilmeye devam ediyorlar. InnerLoop büyük ihtimalle bunu düzeltmek zamanı olmadığı için oyunu zorlaştıracak tüm eski hilelere başvurmuş. Listedeki en eski hile olan devasa bölümler tasarlamak ve oyun içinde Save etmenize izin vermemek ilk sırada yer alıyor. Açıkça söylemeliyim ki, oyun içinde Save seçeneği sunmayan bir yapım, ağızyla F-16 tutsa benden tam not alamaz. Hele bu oyun hiç alamaz.

İkinci hile ise bölümlere çok az, çoğunlukla da hiç sağlık paketi koymamak. Eğer oyun tek kurşunda ölmenizi sağlasaydı bu normal karşılanabilirdi, ama burada Quake tarzı bir sağlık göstergesi söz konusu. Sanki tasarımcılar oyunu daha da zorlaştırmak için sonradan sağlık paketlerinin büyük kısmını çıkarmaya karar vermişler. Silah ve cephane konusunda pek sıkıntınız olmayacak, ama bazen burnunuzun dibindeki adamı çift Uzi ile tarayıp da vurmadağınızı görünce bunun da pek anlam taşımadığını farkedebilirsiniz. Üstelik çoğu zaman bölümleri çabucak geçemeyişiniz diye keskin nişancı tüfeği oyuna konmamış, konsa bile sadece 10-20 mermi veriliyor. Çünkü bir Dragunov ile bu oyun çok çabuk bitirdi ve aslında ne kadar kısa olduğu ortaya çıkardı. Çok şirin.

Öfke Patlamaz Belki Uzun Süre...

Üçüncü ve en nefret ettiğim olay ise devamlı yeni adam üreten baraka ve kamyonlara oyunda bolca yer verilmesi. Bunu ilk olarak içi terorist dolu bir barakayı AK-47 ile taradıktan ve içeriye de bomba attıktan sonra farkettim. İçeri girdim, cesetleri sayıp silahları topladım. Temiz. Değil mi? Daha arkamı dönmeden mucizevi biçimde adeta havadan oluşan üç kişi tarafından tarandım. Ve o andan itibaren giderek artan biçimde bununla karşılaşmaya başladım, bazı bölümlerde her adım başında var. Alarm çalınca garajın açılması ve bir tankın ortaya çıkması başka, aynı baraka ya da kamyonun devamlı asker kusması bambaşka. Bu ne gerçekçi, ne de zevkli, nefret ettim. Siz de edeceksiniz.

Ne var ki tam anlamıyla devletin belini kran bunlardan hiçbir



değildi. Hayır, ben sebat edip son bölüme kadar geldim, bu bir tu-tam saça ve sakala mâlolsa da. Ve sonuçta oyunun baş düşmanı olan Rus albay hanımefendiyle karşılaştım bir hangarın içinde. Tam bir Boss karşılaşması, hatun etrafta koşturup tabancasıyla bana ateş ediyor, yordakılan da ona yardım etmek için adeta gökten yağıyordu. İşi uzatmamak ve yeniden bölümün taa en başından oynamamak maksadıyla, o özel dakika için sakladığım bomba-balan devreye soktum. Bomba atarı lateks üniforma giyen hatun kişi üzerine tevcih ettim ve tetiğe bastım. İlk bomba ayaklarının dibine düştü, ikincisi de hemen onun yanına. Ve hatun ah-uh edip etrafta koşurmaya devam etti. Ben de birden arkamda beliren bir eleman tarafından, ki az önce orada sadece duvar vardı, pompalı tüfek marifetiyle katledildim. Birkaç saniye ekrana baktıktan sonra oyunu kapattım ve bilgisayarımın altına kaldırdım.

Ama Her Sessizlik

Çaresizlik Demek Değildir...

İGI gerçekçi bir taktik FPS değil. Kesinlikle değil, ama öyle olduğunu iddia ediyor. Tüm o Thief tarzı sızmalar, bilgisayar hack etmeler, merdivenlerden sessizce kaymalar, tel örgülerden atlamalar geldi, o albay hatunun ayağının dibine düşen, ama onu öldürmeyen iki bombayla parçalandı. Delta Force tarzı bir oyuna bu denli berbat hi-

leler ve Quake modeli süper dayanıklı bir baş düşman koyarsanız, ben de o oyunu gömerim arkadaşım. Tank olsa neyse, helikopter olsa kabulüm, denizaltı olsa amenna. Ama lateks giyen bir kadın! Ve bomba işlemiyor! Hattı leyni iki bölüm önce aynı aletle kamyonu havaya uçurdum bel.

Buna bir de bu tarz oyunlarda bulunması şart olan Multiplayer seçeneğinin bulunmadığını da eklerseniz, oyunun ele avuca geliri yanı kalmıyor. Oyun içi Save seçeneği olmaması zaten tüy dikmişken, bunları da ekleyince, bu oyunu almak ve siniflerinizi bozmak için hiçbir geçerli sebep göremiyorum. Ne diyelim, Allah rahmet eylesin...

Mad Dog

Grafikler	LEVEL KARNESİ
Ses ve Müzik	
Oynanabilirlik	
Atmosfer	
LEVEL Notu 30	
Bugüne dek bu türde ve büyük ihtimalle diğer türlerde de yapılmış en kötü oyunlardan biri. Grafikler güzel, ama sadece grafikler için bu skora katılmaya değmez. Dönüp bakmayın bile derim.	
Minimum: P2-300, 64 MB RAM, 30 grafik kartı.	
Önerilen: P3-500, 128 MB RAM, 30 grafik kartı.	
Multiplayer: Yok.	
Ekstra: Day ağrısı!	



JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSSINESS

Mermi manyağı yapmak beşbin dolar

Yapım: SirTech

Dağıtım: Take 2

Tür: Sıra Tabanlı Strateji Bilgi için: www.sirtech.com

Jagged Alliance serisi, en azından benim için unutulmazlar listesinin bir numarası olmuştur daima. İlk oyunu bilgisayarcının zorlaması ile istemeye istemeye aldıkdan sonra aylarca başından kalkmamış, tüm arkadaşlarıma da oynatmış, aylarca oyundaki değişik çözümler üzerine uzun sohbetler yapmıştık (Tarih 1995).

Dört beş yıl beklendikten sonra çıkan serinin ikinci oyunu da hem grafik hem oynanış baki-

Şeytani kadın diktatör

Unfinished Bussiness tam anlamıyla bir görev paketi. Oyunun motorunda büyük değişiklikler yok ve aslında oyuna eklenen yeni fazla bir şey de yok ancak öncekine bağlı olmakla birlikte tamamen yeni bir senaryoyla karşı karşıyayız. Bu noktada oyunun grafiklerinin bir buçuk yıl öncesine ait olması dışında şikayet edilebilecek bir nokta gözümüze çarpmıyor.

Yeni senaryo eskisiyle bağlantı-

kurup adayı ablukaya alıyor ve madenleri ona terketmeleri için ada halkını tehdit etmeye başlıyor. Tahmin edersiniz ki, başkan hemen sizi arıyor ve "gözünüzün yağını yiyim gelip şunların da bir cücüğünü durun!" diyor. Size de iş çıkıyor.

Kadinsız bir oyun

Oyuna on yeni kiralık asker ve on yeni silah çeşidi eklenmiş. Yeni askerlerin tümünü M.E.R.C isimli ciddi kiralık asker sitesinden değil de, şu gozluklü ve geveze, şimdi adını unuttuğum komik adamın (Speck -BLX) sitesinden kiralayabiliyorsunuz. Öyle görünüyor ki bu komik kahramanımız işleri bir hayli büyütmüş. Ancak asker kiralarken dikkatini çekecektir artık haftalık ödemeler ortadan kalkmış görünüyor. Yani artık bir askere her hafta iki bin üç bin dolar ödemekle uğraşmıyorsunuz. Bunun yerine en baştan on bin, yirmi bin dolar gibi toplu bir ücret ödeyip oyun bitene kadar o askere sahip oluyorsunuz (veya kovana kadar). Sir-

geliştirdiğiniz karakterinizi bu göreve de taşıyabilmeniz. Tek yapmanız gereken son save dosyalarınızdan birini oyunla gelen küçük programda çalıştırmak. Böylece Arulco'da geliştirdiğiniz karakteriniz, bitmemiş iş sırasında da sizinle birlikte olacak. Elbette sıfırdan yeni bir karakter yaratmak ve onu geliştirmeye çalışmaktan daha güzel bir seçenek. Hele Arulco'yu geri almak için Diedrenna ile günlerce savaşmış bir de 17 Ağustos depremine canlı tanık olmuştunuz...

Unfinished Bussiness'in çalışmak için Jagged Alliance 2'nin kurulu olmasını istediğini hatırlatım. Ama zaten JA2'yi almışsanız mutlaka beğenmişsinizdir ve görev paketini de kaçırmak istemeyeceksinizdir. Yine de grafiklerde biraz geliştirmeye gidilseymiş, bize not kırmak için sebep kalmayacakmış. Jagged Alliance 3'ü bekeleyelim bakalım ne olacak?

İşinla beni Skati...

Cem Şancı



mından harika yenilikler içeriyordu ve oyunu aldığım gün sabaha kadar uyumadan oynamayı da goze almıştım (Tarih 16-17 Ağustos 1999). Ve Jagged Alliance serisini asla unutamayacağım bir şekilde, ülke tarihinin en büyük depremlerinden birini İstanbul Avcları'da saniye saniye yaşamıştım.

Jagged Alliance 2'nin görev paketi Unfinished Bussiness'i elimde aldığım da oynayıp oynamamak konusunda elimde olmayan bir tereddüt yaşadığımı kabul etmem lazım. Sanki oyunu oynarken deprem olacağı gibi hissetmeyi atlatılabilmem bir kaç gün aldı. Ancak, deprem fobisini üzerimden attıktan sonra, serinin yapımcısı SirTech'i yeni görev paketi konusunda tebrik etmem gerektiğini farkedebildim.

li. Hatırlarsınız Arulco, çok zengin maden yataklarına sahipken, Diedrenna isimli şeytani bir kadın diktatör (kadınların bulunduğu her oyunda bir şeytanlık olması dikkatini çektir mi? Mesela Lara'da nesli tükenmek üzere olan kaplanları, ayıları, kuşları bir avuç dolar kazanmak uğruna gözünü kırpmadan öldürüyor.) tarafından darbeye ele geçiriliyor ve devrik başkan, bir paralı asker olan sizi kiralayarak ülkeyi kurtarmanızı istiyordu. Oyunun sonunda da bütün kötülerin cücüklerini düzerek adaya barış ve huzuru getiriyordunuz. Ancak ve lakin, ordusu bulunmayan barışçıl ada Arulco'nun zenginlikleri cücükleri düzülecek yeni kötüler de miknatis gibi kendisine çekiyordu. Bu kez de, Arulco'nun hemen yanı başındaki bir adaya akılının biri roket üsleri

Teç bu değişikliği, oyuncuların finans sorunlarına değil, askeri taktiklere yoğunlaşmaları için yaptıklarını söylüyor. Belki de iyi yapmışlardır çünkü oyun gerçekten zor. Karşınızdaki düşmanın her sektörde bolca adamı bulunuyor ve devamlı çatışmaya girerek zorunda kalıyorsunuz. Yılların Jagged Alliance 2 oyuncusu olmama, oyundaki her askerin her özelliğini neredeyse ezberlememe rağmen benim bile zorluk seviyesi arttıkça anamdan emdiğim sütüm burnumdan fışkırdığını söylemek yanlış olmayacaktır. Yine de akıllı ve hızlı taktiklerle kalabalık düşmanlarınızın cücükleri düzülmeyle mahkum olacaktır.

Karakter transferi

Görev paketinin bir başka güzelliği ise Jagged Alliance 2'de

Grafikler

Grafikler bir ve buçuk yıl öncesinin grafikleri. Fallout Tactics ile karşılaştırıldığında sömük kırmaz Jagged Alliance'ın hareketlediği bir durum.

Ses ve Müzik

Sesle ve müzikler gaz kıvamında devam ediyor. Oyunda bol bol konuşmaya da razıyorsunuz.

Oynanabilirlik

Sıra tabanlı ile gençler zamanının ilginç birleşimi, Jagged Alliance 2'nin en büyük özelliği ama Fallout Tactics bu alanda da JA'nın önüne geçmiş görünüyor.

Atmosfer

Jagged Alliance'ın ciddiye ve mitan karışımındaki dengeli oranı oyuna sütlükle yapıyor. İnan bir macera filmi yönetiyormuş hisinden kurtulmuyor.

LEVEL Notu

83

Jagged Alliance serisi her zaman herkes için bir şeyler saklıydı. Ufak tefek sorunlarını görmezden gelebilmeniz, senaryosu sizi eğlenceli ve heyecanlı bir maceraya sürükleyebildi.

Minimumuz: Pentium 200 MHz, 32 MB Ram,

350 MB HDD

Önerilen: Pentium II 400, 64 MB Ram, 600 MB

HDD

Multiplayer: Yok

Extras: Yok

LEVEL KARNESİ

SHEEP

Siz doğmadan çok çok önce kimi uzaylılar gelip inmişti ya gezegenimize.

Yapım: Empire Interactive

Dağıtım: Empire Interactive

Tür: Action

Web: www.empire-us.com

İşte o yaratıklar dünyada bir grup elçi bırakıp geri döndüler. Tabii bu karan kolyayı vermediler, ama sonradan oluşacak bu gezegendeki akıllı canlı formun, yani bizleri gözetlemekten, devamlı kontrol altında tutmadan içerleri rahat olamazdı. Ama tek işleri gözlemek olan zavallı elçiler zamanla dejenere oldular, ve akabinde olayı abartıp kimliklerini, nerede niçin olduklarını falan tamamen unutup koyun gibi yaşamaya başladılar. Aslında koyun gibi demek yanlış olur, çünkü onlar gerçekten koyundular!

Hanımış gınalı guzum!

Uçuk kaçık, komik ama bir o kadar da güzel bir action-puzzle oyunu sheep hakkındaki ilk izlenimlerimiz. Genel yapı itibarıyla zevkli ve çok neşeli bir oyun. Amacınız ise uzun bir süre sonra tekrar dünyaya gelen uzaylı vatandaşlara yardımcı olmak, yani diğer

bir deyişle burada bıraktıkları eski akrabalarını bulup bu insan gezegeninden kurtarmak; ya da daha kısaca söyleyelim: çobanlık yapmak!

Aklınıza gelecek tüm platform veya arcade tarzındaki oyunların %99.9'unda amacınız belli yerlere ölmeden gitmeyi başarmaktır. Ama hiçbirinde birilerini ya da bir şeyi ölmeden götürmeniz istenmez. İşte bu yüzden oyun ilk başta çok garip ve inanılmaz eğlenceli geliyor. Seçeceğimiz 4



kucağa alıp götürmeyeceğiz. Oyunu eğlenceli kılan esas faktör bu koyuncukları kaçırarak bir yere götürmek. Yani düzenli olarak arkalarından koşmalı ve onları istediğiniz tarafa yöneltmelisiniz. Yalnız koyun deyip geçmeyin, sonuçta beraberce yaşayan mutlu bir hayvan grubu da olsa, bir çok zamanlar bu grubun bozulacağından ve düzgün bir şekilde koşmazsanız, eninde sonunda gruptan birilerinin başka yönlere dağılacığından ve akabinde ya onu unutmak ya da peşinden koşup tekrar sürüye katmaya çalışmak zorunda kalacağınızdan emin olabilirsiniz. Olay tam anlamıyla el becerisi isteyen yani (aslında kısmen tecrübe de gerekiyor elbet).

Goyunlarımız uyuyor!

Ama Sheep'i Sheep yapan, elbet sadece bu ilginç fikir değil. Tutun renkli ve şirin çizgi film havasındaki grafiklerinden, 4 tip kurtarılmaması gereken koyuna (pastoral (çiftlik) diyelim), factory (fabrikasyon misali, tam koyun gibi koyun yani(nasıl oluyorsa)), long wool (uzun tüylü, ser-seri tayfa, hani şu rockçı sokak geçiği havası) ve neo genetic (bilimci ilimci olanlar)); aralarındaki özenerek yapılmış güzel demolardan oyun içinde koyuncuklarımızın girdiği komik kılıklara kadar tüm ayrıntılar oyunun zevk kat sayısını artırıyor. Yalnız her şey bu kadar toz pembe değil tabii. Öncelikle bir yerden bir yere götürmek başta zevkli olsa da, 7 farklı dünyadan oluşan oyunun

ilerki bölümlerde tam bir işkenceye dönüşebiliyor. İstemediğiniz yerlere gidin, kaçan koyun sayısı, elektrik tuzaklarında cı-zırdama sesine, ateş saçan canavarlarda haşlanma kokusuna ve dev hamam böceklerinde yağlı bir ikinci kahvaltısına dönüşürken, sizdeki tek etkisi sinir katsayısının artması oluyor. Ve her yapamadığınız bölü-

mü baştan oynamak ise bir süre sonra epey sıkıcı olabiliyor (üstelik sizden istenenden fazla kurtardığınız her koyun için ileriki bölümlerde daha avantajlı başlarken).

Sonuç itibarıyla, Sheep ilk başta eğlenceli olacak, değişik dakikalar ve saatler geçirecektir size. Ama bir önceki cumleye gün eklemek istediğimizde etrafımızdaki kalabalığın bir anda azalacağını da bilin, bilmem anlatabildim mi?

Gökhan & Batu



Grafikler	Renkli ve eğlenceli grafikler şirin animasyonlar, uğraşmış demolar. Beklenenin varıyor, ama yine de çok ayrıntı aramayın.
Ses ve Müzik	Her ne kadar çok çeşitli olmasa da efektler de müzik de uygun ve güzel. Koyunların "beeee" teması çok şirin yapılmış.
Oynanabilirlik	İlk başta bir süre oyunu öğrenmeniz vakit alabilir, ama çok basit ve güzel bir tutorial her şeyi hallediyor.
Atmosfer	İnanın böyle bir oyunun atmosferi lütfen yok, bu bir beceri oyunu! Yine de aradaki demolar oyunu birbirinden kopuk bir bölümler zinciri olmaması enişilimsiz.
LEVEL Notu	73
Minimum:	Pentium 166, 32 MB bellek, 5 hızlı CDROM, 2 MB Ekran Kartı
Önerilen:	Pentium II-266, 64 MB bellek, 24 hızlı CDROM, 16 MB 3D Ekran Kartı
Multiplayer:	Yok
Grafik Destegi:	800 x 600 çözünürlük

HIT

REAL MYST

O büyüle alemi bir kez de üç boyutlu olarak görmeye ne dersiniz?

Yapım: Cyan Interactive

Dağıtım: Mattel Interactive

Tür: Adventure

Bilgi için: www.realmyst.com

Hatırlıyorum da ilk çıktığı zaman, Myst tam anlamıyla teknolojik bir zafereydi; oyunculara tamamıyla farklı bir dünya sunuyordu. Milyonlarca insan oyunu veya kopyasını satın alıp ilk CD-ROM deneyimini yaşamıştı. Çoğu insan oyunu oynamadı bile. Açıkça söylemek gerekirse, geri kalanlarının çoğunun da Myst adasından çıkıp alternatif dünyalardan (şu 'Ages'

farklı bir deneyim olduğunu düşünüyorum. Eğer bahsettiğim milyonların içindeyseniz, ne demek istediğimi daha iyi anlıyorsunuzdur. Myst korkuyla karışık saygı duyduğum bir dünyaydı; kırılmalı bir güzelliği olan ve kendinizi yapayalnız hissettiğiniz bir dünyaydı. Bilgisayar teknolojisi o zamandan beri birçok aşama kaydetti ve şimdiki oyunlarla karşılaştırınca orijinal Myst artık sa-

jimnastiği yaparak ve bulduğunuz parçaları birleştirerek Myst'in özel kitaplarla diğer alemlere bağlanan bir rüyalar dünyası olduğunu anlıyorsunuz. Bu dünyanın nasıl oluştuğu hakkında hiçbir bilgi verilmiyor; tek bildiğiniz Atrus adında bir adamın bir tür boyut kapısından geçerek kendini Myst adasında bulan ilk insan olduğu (ayrıca alternatif dünyalara geçişi mümkün kılan kitapları da bizzat Atrus yaratmış). Anlayacağınız işiniz bir hayli zor. Bulmacaları çözerek amacınızı ve adada neyin ters gittiğini keşfediyorsunuz...

Üçüncü boyut denilen olay...

Özellikle orijinal Myst'i oynamış ve oyunun iki boyutlu render edilmiş ekranlarını hatırlıyorsanız, Real Myst'e bayılacaksınız. Öncelikle özgürlük ve açıklık duygusu çok iyi verilmiş; oyuna başladığınız küçük iskeleden itibaren her yere gidebildiğinizi ve çevrenize her açıdan bakabildiğinizi farketmek çok güzel bir olay. İster istemez oyunu bırakıp aklınızda kalmış olan yerlerin nasıl olduğunu merak edip soluğu onların yanına alıyor ve hepsinin baştan aşağı modellenmiş olduğunu farkediyorsunuz; kütüphane, uzay gemisi, saat kulesi, hepsi üç boyutlu bir şekilde karşınızda duruyor. Quake oynuyor gibi etraflarında dolaşmaya başlıyorsunuz.

Tabii, oyun Quake'inki kadar akıcı bir motora sahip değil. Real Myst'in grafik motoru işlemciye endeksli çalıştığı için arada sırada takılmalar olabiliyor (kalın bir sis tabakasının görüş derinliğini azaltmasına rağmen). Ayrıca arayüz için pek fazla özenilmediği hemen belli oluyor. Sağa veya sola kaymak gibi bir şansınız yok. Tamamıyla mouse ile oynanan bir oyunda, mouse hassaslık ayağı denilen bir şey yok. Ve en önemlisi de grafiklerle ilgili hiçbir ayarın olmaması; oyun boyunca sabit bir çözünürlüğe ve renk derinliğine mahkumsunuz. Gerçi bunları kafanıza takmanıza pek

gerek yok çünkü Myst araştırma ve düşünme üstüne kurulu bir oyun. Ona Quake muamelesi yapmak düpedüz haksızlık olurdu. Cyan çok başarılı bir canlandırmaya imza atmış. Kuyunun içindeki model gemiyi yüzeye çıkarmanızla esas geminin onun arkasından yükselmesini izlemek insanı gerçekten keyiflendiriyor. Hava koşulları oyuna ayrı bir hava katmış; yağmur yağın ve şimşek çakan bir alemde tamamıyla yalnız olmak ilginç bir duygu. Ses efektleri de oldukça gerçekçi (özellikle mekanik sesler çok başarılı). Eğer Myst'i sevmiyorsanız, büyük bir ihtimalle Real Myst'i de sevmeyeceksiniz; çünkü oyunun 3D olması dışında orijinalinden hiçbir farkı yok (ayrıca bulmacalar ve aynı çözümler). Yalnız oyunun sonuna bir bonus dünya eklenmiş. O da Myst'in devamı olan Riven'in haberini veriyor gibi. İlgilenenlerin pişman kalmayacağı türden bir oyun...

Güven Çatak



dece bir slide gösterisi. İşte bu noktada, Cyan ekibi tamamıyla 3D bir motor kullanarak Myst'i canlandırmayı kafalarına takmış ve bunu başarmışlar da. Artık Myst'in çağ dışı kaldığını söylemek oldukça zor...

Kısa bir özet...

Myst'i bilmeyenler için birazcık hikayeden bahsedeyim. Aslında ortada doğrusal bir şekilde ilerleyen bir hikaye yok, olay tam bir muamma. Gözlerinizi ıssız bir adada açıyorsunuz. Amacınızın ne olduğu, bu adanın nasıl ortaya çıktığı ve adadaki teknolojik yapıları kimin inşa ettiği ve şimdi neden adada kimsenin olmadığı hakkındaki hiçbir fikriniz yok. Biraz beyin

denilen) birine geçebildiğini sanmıyorum. Eğer sıkı bir adventure oyuncusu değilseniz, muhtemelen oyundaki bulmacalardan yaka silmiş ve olayların gidişatından bunalmışsınızdır. Ama eminim ortalıkta dolaşıp ona buna tıklamak hoşlarına gitmiştir. Sadece orada olma duygusunu tatmanın bile o dönem için çok

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Myst yeni haliyle çok güzel görünüyor. Aklinize gelen her şey modellenmiş ve render edilmiş. Animasyonlar daha akıcı olabiliyor.

Ses ve Müzik

Müzik anlamında oyunda pek bir şey yok ama ses efektleri gerçekten sağlam. Özellikle makinelemenin çıkardığı sesler ve su sesleri çok gerçekçi.

Oynanabilirlik

Sadece mouse ile bütün işinizi görüyorsunuz. Arada takılmalar olsa bile durumu hemen toparlayabiliyorsunuz. Arayüz çok daha iyi olabilirdi.

Atmosfer

Üçüncü boyut oyuna epayrı bir hava katmış. İstedikimiz yere gidebiliyor ve istediğiniz yere bakabiliyorsunuz.

LEVEL Notu

80

Orijinal Myst'i oynayıp sevenler için Real Myst'in değişik bir tecrübe olacağı kesin ve tabii oyunu hiç duymayanlar için de öyle.

Minimum: Pentium-II 450, 64 MB bellek, 16

MB 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium-II 600, 128 MB bellek, 650

MB sabit disk alanı

Multiplayer: Yok

Grafik Destegi: Maksimumu 800x600 ve 16 bit renk derinliği



LINKS 2001

Yeşil sahalara bir kez daha golf tutkunlarını bekliyor...

Yapım/Dağıtım: Microsoft

Türkiye Distribütörü: Microsoft Türkiye

Tür: Spor/Simülasyon

Bilgi için: www.microsoft.com/games

Bildiğiniz gibi EA Sports uzun süredir golf haric sporun her türüsünü PC ve konsol ekranlarına taşımakta. Sierra ve Electronic Arts ellerinden geleni yapmalarına rağmen, Links serisini bir türlü tahtından indiremiyorlar. Serinin 2001 versiyonu için hemen her şey baştan aşağı yenilenmiş gözüküyor. Oyunun grafik motoru ve fizik modelleri tamamen yenisinden yazılmış, golf oyuncularının

golf oyuncularına göre olmadığı anlamına gelmiyor. İki serinin arasındaki en büyük fark, Links'in Microsoft Golfe göre daha fazla özelliğe sahip olması.

Links'in bileğini bükülemez!

Her türlü oyuncunun seviyesi hitap edilemek için üç farklı vuruş stili geliştirilmiş: Easy (yeni başlayanlar için); geleneksel iki veya üç tıklama vuruşunu esas

olarak hareket ettiriyorsunuz ve bilgisayar hareketinizi hesaplayıp bir saniye sonra bir vuruşa dönüştürüyor.

Görsel anlamda serinin 2001 versiyonu, bir Links geleneği olan foto-gerçekçilik olayına devam ediyor. Yeni grafik motorunun arazi modellemesi çok daha sağlam: render süresi çok kısa olduğundan atışlar arasında beklemekten kök salmıyorsunuz (bir golf oyunu için çok önemli bir özellik). 600 MHz hızındaki bir bilgisayar render süresini oldukça kısaltabiliyor, yalnız panoramik bakışa geçtiğiniz zaman oyun sanki birazcık yavaşlıyor. Yine de buna değer; ne de olsa birazcık beklemeye sahaya oldukça iyi bir açıdan bakabiliyorsunuz. Her iki şekilde de ekranı belli bir formasyonda geçen kazlar gibi hoş görsel detayları fark ediyorsunuz.

Tabii gördüğünüz bütün bu foto-gerçekçi manzaranın belli bir fiyatı var; o da sabit diskinizde kapladığı yerden başka bir şey değil (1.1 GB'dan daha fazla). Herhalde Links 2001'in en büyük eksisi bu olsa gerek.

Oyun daha küçük yükleme seçenekleri içeriyor ama onları tercih ettiğiniz zaman da uzun CD-ROM yüklemelerini kabul etmiş oluyorsunuz. Aslında bu durum tam bir Microsoft klasiği (!); yine de altı saha içeren bir golf oyununun neden bu kadar yer kapladığını anlamış değilim. Ayrıca yükleme seçenekleri arasında bir de Arnold Palmer Course Editor var ki o da kafadan 200 MB tutuyor (hem de programın ihtiyaç duyacağı sanal belleği hesaba katmadan). Ama buna değer herhalde diye düşünüyorum çünkü bu güçlü saha editörü (veya mimarı mı demeliyim?) hayalinizdeki golf sahasını yaratmanızı mümkün kılıyor. Temel olarak Arnold Palmer Course Editor'in esaslı bir CAD (Computer Aided Design) programı; hani şu mimarları hayatlarından bezdiren AutoCAD gibi bir şey yani. Programa alışmanız biraz zaman alabilir ama olayı biraz kavradığı-



nız anda kendi sahalarınızı tasarlamaya başlayabilirsiniz.

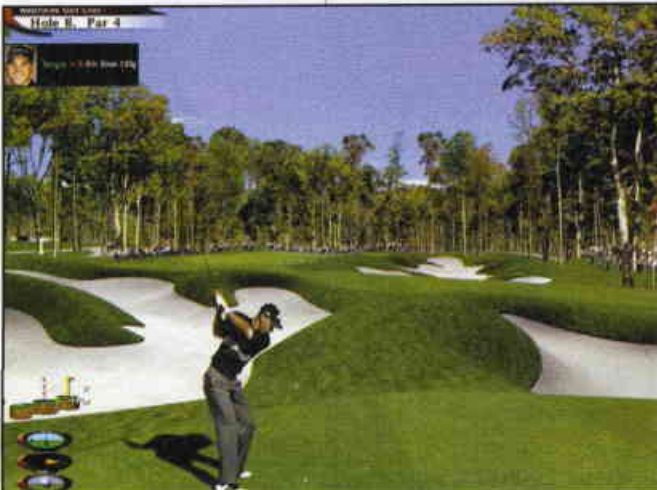
Saha sayısına gelince, Microsoft geçtiğimiz günlerde oyuncuların eski Links oyunlarından İnternet vastasıyla sahalara indirebileceğini duyurdu (üstelik ücretsiz bir şekilde). Ayrıca tek başınıza sopa sallamaktan sıkıldıysanız, oyunun gelişmiş multi-player özelliklerini MSN Gaming Zone'da test edebilirsiniz. Aslında fazla söze gerek yok: Links 2001 piyasadaki en sağlam golf oyunu. Golfe ilgileniyorsanız, hiç durmayın derim.

Güven Çatak



animasyonları bir hayli geliştirilmiş ve epeydir istenen saha editörü oyuna eklenmiş. Sonuç olarak, Links hala bu işe başlamış golf oyuncularının favorisi. Olaya biraz daha yüzeysel bakan oyuncular için firma, Microsoft Golf adında Links'den bağımsız bir seri geliştirmiş. Tabii bu, Links 2001'in, biraz hareket arayan

alan Classic (bu arada oyun otomatik olarak hangi stili kullandığınızı tespit ediyor); ve sıkı golf oyuncuları için PowerStroke. Son stil artık vuruşlarımızı eş zamanlı yapabileceğimiz anlamına geliyor. Yani golf sopasını geriye çekip vuruşu yapmanız anında ekranda görselleştiriliyor. PowerSwing modunda mouse'u yatay



Grafikler

Foto-gerçekçi manzaraların seyri gerçekten doyurucu olmuyor. Oyunun yeni motoru sayesinde modellemeler ve animasyonlar çok daha iyi.

Ses ve Müzik

Oyunda müzik-falan yok ve seslendirme de o kadar başarılı değil. Ama ses efektleri hiç fena değil.

Oynanabilirlik

Üç farklı stil iyi düşünülmüş; her tür oyuncu aradığını bulabilecek. Ayrıca saha editörü ile kafanızdaki golf sahasını yaratabiliyorsunuz.

Atmosfer

Kuşlar, böcekler derken insanın oyunu unutup adeta o güzel manzaralar eşliğinde şarkı söyleyesi geliyor. Huzur bulabileceğiniz bir atmosfer.

LEVEL Notu

90

Links her zaman için golf oyunlarının standartlarını yükseltmiştir ve Links 2001 de bu geleneği bozmadan golf severlerin kavgasını çıkarıyor.

Minimum: Pentium-II 266, 64 MB bellek, 250 MB sabit disk alanı

Önerilen: Pentium-II 400, 256 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: İnternet üzerinden maksimum 8 kişi

Grafik Değeri: Maksimum 1600x1200 ve 32 bit renk derinliği

LEVEL KARNESİ



Sea X Dogs

AÇIK DENİZLERİN ASLA BİTMEYEN ÇAĞRISI...



Dinle evlat, öyle bir zaman vardı ki, deniz gerçekten masmavi, gökyüzü gerçekten pırl pırlıdı. Dünya yeniden keşfediliyordu, gidilecek ve görülecek çok yer vardı. Öyle ki, bir adam tüm ömrünü denizlerde geniş yelkenli kalyonlarla dolaşmaya harçayabilir, ama yine de görülecek herşeyi göremeden ölüm sahiline demir atabilirdi...



Kaptan Nicholas Sharp'ın seyir defterinden alıntı:

Bugün geri kazanılmış özgürlüğümün ilk günü. Bir grup tutsak gemiciyle birlikte İspanyol köle mahzenlerinden kaçmamızın ve rıhtımda demirli bulunan küçük bir İspanyol gemisini ele geçirerek denize açılmamızın üzerinden ancak birkaç saat geçti. Peşimizde hiçbir İspanyol gemisi görülüyor, bu da beni oldukça rahatlatıyor. Bu küçük gemi ile bir kalyonun elinden kurtulmamız pek zor olurdu, ama sanırım bizi takip etmeye niyetleri yok. Yine de rotayı en yakın İngiliz kolonisi olan Highrock limanına çevirmeye karar verdim. Archipelago hiç aşına olmadığım bir bölge ve daha fazla bilgi edinmeden burularda dolaşmayı sakıncalı buluyorum. Bu arada önceki kaptanın dolaplarını araştırırken 1000 altın para ve bir de eski ama hâlâ işe yarar durumda olan dürbün buldum. Bu para belki yeniden ticarete başlamama yetebilir. Ama nedense içimden bir ses, bu sular da beni çok daha farklı bir kadehin beklediğini fısıldıyor...

Nedense bilgisayar oyunları dünyasında açık denizleri ve insanlığın engin denizcilik geçmişini konu alan pek az oyun vardır. Oysa bu öylesine geniş bir konudur ki, sadece bir tek kaptanın ve gemisinin hikayesi ele alınsa, üzerine pek çok oyun yapılabilir. Ama tabii burada oyunu yapan adamların kim olduğu da önemli, şahsen ID Software gibi sırf grafik olayına yüklenen bir firmanın böyle derin bir oyunu yapabileceğine inanmam geliyor. Nitekim Sea Dogs pek tanınmayan bir firmanın ürünü, Rus programcılardan oluşan Akella kendi ülkesinde yazılım konusunda bir hayli başarılı olmuş, ancak Batı pazarına ilk defa açılıyor. İlk uluslararası oyunları olan Sea Dogs ise hepimizin tanıdığı Bethesda tarafından piyasaya

dağıtılıyor.

"Bethesda" adı bende hem iyi hem de kötü hatıraları çağırıştır hep, nitekim bu sefer de durum pek farklı değil. Bu firmanın oyunları genellikle konu ve işleniş olarak oldukça iyidir. Mesela seneler önce piyasaya çıkardıkları Daggerfall gibi bir oyuna pek nadiren rastlanabilir. Ne var ki aynı övgüleri programcılık konusundaki becerileri için söylemek pek mümkün değil, çünkü bu firmanın oyunları hemen her zaman aşırı hatalı yapımlar olmuştur. Tabii aslında bu onların yeteneksizliklerinden kaynaklanmıyor. Sadece kısa bir zamanda büyük ve detaylı oyunlar yapmaya çalışmalarının bir sonucu, bir an önce para kazanmak için oyunlarını daha bitmeden piyasaya sürüyorlar. Aslında bunu hemen her firma yapıyor, ancak Bethesda gibi gerçekten oynamak isteyeceğiniz oyunları yapan firmaların hataları özellikle goze batıyor. Sea Dogs aslında Bethesda yapımı değil, ancak yayıncı firma onlar olduğundan bu oyun da aceleyle paketlenip piyasaya sürülmüş. Sonuç olarak da Sea Dogs çok fazla yazılım hatasına sahip, oyle ki sitesinden v1.04 yamasını indirip kursanız bile bazı sistemlerde on dakikadan fazla çalışmıyor...

Fırtına Bulutları...

Bir müddet İngiliz kolonileri arasında taşımacılık ve ticaret yaptıktan sonra, edindiğim bilgilerin ışığında Archipelago bölgesinin daha da içlerine yelken açmaya karar verdim. Bu bilgilerden en önemlisi, yıllar önce denize açılan ve geri dönmeyen



babamın kimliği oldu. Annemin denize açılmadan önce bana verdiği madalyonu boynumda gören yaşlı bir mücevherci ile yaptığım kısa bir sohbet sonucunda, babam Malcolm Sharp'ın bir zamanlar bu bölgenin en ünlü ve korkulan korsanı olduğunu öğrendim. Bu arada bana saldı-

ran bir korsan gemisinin kalıntıları arasında buğduğum bir mektup bana gizli ve güçlü düşmanlarım olduğunu da gösterdi. Henüz emin değilim, ama babamın geçmişi ve bu saldırı arasında bir bağ olduğunu seziyorum. Sanırım birileri benim kim olduğumu benden çok önce biliyordu, ve





onlar her kimse beni bir tehdit olarak görüyorlar. Bugün gemimi onarttım ve uzun bir yola hazır hale getirdim, korsan yatağı olarak bilinen Gray Sails ve Shark Island limanlarına, yani herkesin çekindiği Skullshores'a doğru yola çıkıyorum. Belki orada tanıdık yüzlere rastlayabilir, sorularıma cevaplar alabilirim...

Uzak Limanlar...

Sea Dogs çoğu kişi tarafından ünlü Amiga klasiği Pirates'a benzetiliyor, ancak kanımca bu doğru değil. Bazı açılardan o çağrışımı yapsa da, daha ziyade eski bir

PC oyunu olan High Seas Trader ile arasında daha çok benzerlik var. Öncelikle oyun tamamen 3D grafiklere sahip, bu da geminizin güvertesinde ve karaya çıktığınızda kasabalarda dolaşabilmenize imkan tanıyor. Oyun grafik açıdan çok iyi, gemi modelleri ve özellikle de deniz çok güzel, çok gerçekçi görünüyor. Sahile çıktığınızda sokaklarda dolaşiyor, taverna, dükkan, valinin bürosu gibi mekanlara girip çeşitli insanlarla konuşuyorsunuz. Bu unsur oyuna biraz Adventure havası katıyor, ancak bazen aradığınız adımı bulmak zor olabildiğinden, so-

ya da gemiye manevra yaptırırken yuksekteki kaptan köprüsüne çıkabiliyor, bir deniz savaşı başladığında ise top başına geçerek daha rahat nişan alabiliyorsunuz.

Her şehrin limana açılan bir ana kapısı var, buradan çıktığınızda kendinizi limanda demirli olan geminizin güvertesinde buluyorsunuz. Oyunda çok farklı sınıf ve büyüklükte gemiler mevcut, bunlar tarihteki gerçeklerinden yola çıkılarak modellenmişler. Her birinin silah, mürettebat ve top sayısı farklı, aynı şey surat ve manevra kabiliyetleri için de geçerli. Geminizin güvertesinde rahatça gezinebiliyor, haliyle farklı durumlarda olaylara değişik açılardan bakabiliyorsunuz. Mesela ufku gözlerken

ya da gemiye manevra yaptırırken yuksekteki kaptan köprüsüne çıkabiliyor, bir deniz savaşı başladığında ise top başına geçerek daha rahat nişan alabiliyorsunuz.

Dalga ve Martı...

Sea Dogs ilk bakışta bir gemi simülasyonu gibi görünse de aslında pek öyle sayılmaz. Doğru, deniz ve gemiler çok gerçekçi. Rüzgarın ve dalgaların savaşa etkisi de çok büyük. Gemilerin performansı da aldığınız ve verdiğiniz hasara göre değişiyor. Ne var ki çoğu askeri simülasyonun aksine, bu oyunu oynamak için gemicilik hakkında hemen hiçbir şey bilmenize gerek yok. Mesela bir fırtınaya tutulduğunuzda batmıyor, ama sadece yelkenlerinizi kaybediyorsunuz. Özellikle savaşlarda dikkat etmeniz gereken bazı noktalar var, onlara da bu sayfalarda minik bir strateji köşesi tadında yer vereceğim.

Sea Dogs esasen Nicholas Sharp adlı genç bir kaptanın, Archipelago adındaki hayali bir bölgede geçen maceralarını konu alıyor. Bu bölge hayali olabilir tabii, ancak Karayip ve Antiller'in bundan birkaç yüzyıl önceki durumundan esinlenerek yaratıldığı ortada. İspanyol, İngiliz ve Fransız kolonileri bulunan bölgede güç ve üstünlük kavgası hemen hiç bitmiyor. Siz genç bir kaptan olarak çıkarınız ne tarafı gerekirse o yana geçebiliyor, eğer canınız isterse korsan olarak hepsine kan kusturabiliyorsunuz.

Oyunda takip edebileceğiniz



bir ana konu mevcut, ancak eğer isterseniz tamamen başınıza buyruk oynayabiliyorsunuz. Her yeni limanda pek çok insanla tanışıyor, bunlardan size para, ün ve tecrübe kazandıracak iş teklifleri alıyorsunuz. Tabii her ne kadar açık denizlerde korsanlık etmek hoş olsa da bir zaman sonra devamlı gemi batırmak sıkabileceğinden, belirli bir çizgide oynayıp ana konunun gelişimini takip etmek daha çekici geliyor. Oyun aslında bu yönüyle bana seneler önce oynadığım Privateer 2'nin denizlerde geçen bir versiyonunu andırdı.

Güvenli Bir Liman...

Nicholas Sharp oyunda yaptığı işler sonucunda altın ve tecrübe (Experience Points) kazanıyor. Adamımız tıpkı bir RPG oynarken olduğu gibi, belirli miktarlarda tecrübe kazanınca seviye atlıyor ve gemicilikle ilgili yeteneklerini de geliştiriyor. Ayrıca seviyesi yükseldikçe çok daha büyük ve güçlü gemilere komuta edebilecek hale de geliyor. Kaptan belli bir seviyeye kadar her seferinde 3 ve daha sonra da artan miktarlarda yetenek puanları (Skill Points) kazanıyor, bu puanları farklı konulara uygun gördüğünüz biçimde dağıtmak da size düşüyor. Ayrıca başardığınız ya da berbat ettiğiniz işlerden bir de ün (Reputation) kazanıyorsunuz ki, bu da oyundaki karakterlerin size olan genel yaklaşımını etkiliyor. Ün kaybetmek için tayfa maaşlarını ödeyememeniz yetebiliyor, öte yandan bir rahibe bolca altın bayılıp endüljans satın alarak ün kazanabiliyorsunuz.

Sea Dogs aslında gerçekten mükemmel bir oyun olmuş diyebilirim, gemi güvertelerinin fazla boş görünmesine ve sokaklardaki tiplerin tekdüze olmasına rağmen grafikleri çok iyi. Ses efektleri ve özellikle müzikleri ise harika. Müziklerin Moskova Filarmoni Orkestrası ve Moskova Oda Korosu tarafından yorumladığını belirtmeden geçemeyeceğim. Konu dersiniz, ana senaryo çok orijinal olmamasına rağmen, yan Quest bolluğu oyunu her an ilginç tutmaya yetiyor. Üstelik bu Quest'ler çoğu FRP'nin aksine "Fareleri öldür, sana 500 altın vereceğim!" türünden ıvır zıvırlar da değil. Ayrıca oyunun gidisini etkileyen Quest ve Unique alet edevata da yer verilmiş olması işi daha ilginç kılıyor.

Ve Aç Köpekbalıkları...

Ne var ki Sea Dogs daha önce de belirttiğim gibi, yeni yıl alışveriş furyasından yararlanabilmek için, daha bitmesine en az üç ay varken piyasaya sürülmüş bir oyun. Ve çok yazık da olmuş, çünkü böyle güzel bir oyun ne zaman olsa satar, burada basit bir Arcade söz konusu değil. Herşeyden önce oyunun ana motoru korkunç hatalar içeriyor. Yamasız hal-

nun için birkaç şey lazım. İlki yeterli yetenek, bir Skill en az (+1) olmadan, o işi yapabilmek mümkün olmuyor. Mesela (0) Boarding ve Grappling ile bir gemiyi bordalamanız imkansız. Neyse ki geminize alabileceğiniz bazı yardımcı yeteneklerini sizinkilere ekliyorlar. Bunları genellikle tavernalardan bulup alabiliyorsunuz.

Oyunda F1 tuşu büyük bir öneme haiz, bu tuşla açılan seyir



de genellikle çalıştırmak bile mümkün olmayabilirken, yamalardan sonra bile sık sık çökebiliyor. Üstelik kullandığınız sisteme de çok duyarlı, nitekim bazı bilgisayarlarda yamalara rağmen neredeyse hiç çalışmadığını gördüm.

Oyunun en önemli diğer eksiği de yapay zeka, özellikle filonuzdaki gemilerin kaptanları tam bir embesil gibi hareket ediyor ve bazen siz düşman gemisine bordalamaya çalışırken ateş açıp sizi batırabiliyorlar! Düşman yapay zekasının bundan kat kat daha üstün olduğunu düşününce doğrusu bu saçmalığa bir anlam vermek mümkün değil. Ayrıca oyundaki bazı büyük hatalar zaman zaman ilerlemeyi imkansız kılabilir. Mesela batırmanız gereken Quest gemilerini ele geçirirseniz, Quest kesinlikle sonuçlanmıyor, hem de yamalara rağmen bu hata sürüyor.

İyi Bir Kaptan...

Şimdi de oyunun çalıştırmayı başarabilenler için birkaç küçük ipucu vereyim, bunlar belki işinize yarayabilir, ancak yabancı dil bilmeden bu oyunu oynamak hemen hemen imkansız diyebilirim, onu da belirtiyim. Neyse, öncelikle oyunda gemi ve kasabaları ele geçirebiliyorsunuz, ancak bu-

deferinden tüm işlerinizi yürütüyorsunuz. Gemilerinizin durumundan günlükünüze dek herşeyi buradaki sayfalarda bulacaksınız, yetenek puanlarını buradan dağıtacaksınız.

Kasabada biriyle konuşabilmek için yanına gidip boşluk tuluna basmanız yeterlidir, diyalog penceresi ekrana gelecektir. Ayrıca dükkan sahipleriyle anlaşabilmek için de bunu yapmanız gerekir. Shipyard gemilerle ilgili işleri halatmenize, Store ise malzeme alımı ve ticaret işine yarayan yerlerdir. Taverna içindeyken ise F1 tuşuyla seyir defterini açıp "Hire Crew" seçeneğinden tayfa kiralayabilirsiniz. Unutmayın ki her gemiyi yürütmek için gereken minimum bir tayfa miktarı vardır.

Bir gemiyi bordalamak için onunla paralel hale gelmeli ve ekranda kancalı halat sembolü belirlediğinde Enter tuşu menüsünden bordalama seçeneğini seçmelisiniz. Bundan sonra iş Pirates usulü kaptanlar arası kılıç dövüşüne kalıyor. WASD tuşları ile saldırabilir, yön tuşlarıyla ile hamleleri kesebilirsiniz. Burada Boarding yeteneği ve tayfa sayısı başarının anahtar konumundadır. Yapabilirsiniz bordalamadan önce toplara Grape yükleyip düşmanın tayfasını azaltmaya çalışın, ancak unutmayın ki onlar da aynıını yapacaktır.

Kalelere saldırmak için ise büyük bir gemi, güçlü toplar ve bol tayfa gerekir. Karaya çıkıp kale komutanıyla dövüşmeden önce kaledeki topları çürümölünüz. Bunun için kale bedenlerine değil, burçlara isabet kaydetmeniz şart. Bir de kalelere doğrudan saldırmayın, her kalenin en az top bulunan noktasını uzaktan tespit edip, bu açıdan yaklaşın.

Deniz savaşında başarının şartı rüzgânı arkanızda tutmaktır, yukarıdaki göstergeden rüzgânı devamlı izleyin. Ayrıca dalgalı havaların ve keskin dönüşlerin topların atış eğrisini etkilediğini unutmayın. Rüzgârsız ve sisli havalarda ise savaştan kaçının. Saldırıya uğrarsanız düşmanın top menziline çıkın ve Enter tuşundan haritaya çıkıp kaçın. Ve asla, bir Pink ile bir Manowar'a saldırarak kadar delirmeyin, kalelere ve en büyük sınıf gemilere 16'lık toplar hiç hasar veremiyor, unutmayın.

Sea Dogs iyi bir oyun, burada verdiğimiz düşük puanın neredeyse tek sebebi bazen insanı delirtcek kadar hatalı bir oyun olması. Fakat bence alın ve yamalarını da çekip bir şansınızı deneyin, çalıştırabilirseniz ekranın başından kalmayacaksınız.

M. Berker Güngör

Grafikler	LEVEL KARNESİ
Bugüne dek böyle akıcı ve gerçekçi bir deniz grafiğini hiç görmemişim. Gemiler de bir hanika, keşke güvenciler bu kadar boş görünmeseydi.	
Ses ve Müzik	
Topların gürlemesi, yelkenleri dolduran rüzgânın sesi ve hapsinin üstüne o mükemmel koro. Bu bir filmde olsa kesin ödül kazanırdı.	
Oynanabilirlik	
İstedikiniz anda Save edebilirsiniz, üstelik oyun pek zor değil. Ana öyle çok bug var ki, bir süre sonra insan delirmeye başladığını hissediyor.	
Atmosfer	
Fena değil, ancak daha canlı bir ortam yaratılabilmiş. Daha da önemlisi daha hatatlız bir oyun yaratılabilmiş!	
LEVEL Notu	75
Sea Dogs 3 yoldaymış, ama unuttum onu da birimden piyasaya sürmezler. Yoksa Akula gibi bir firma bir "Anan alışveriş seznamesi kaçırılmayalım" mantığı yüzünden birip gidecek. Yazık! Yalnızki Altınüstüm: Pentium2+233, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.	
Önerilen: Pentium3-500, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, v.b. yamasız!	
Multiplayer: Yok.	
Ekstra: 80l miktarda yazılım hatası!	

BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

Kabus kaldığı yerden devam ediyor...

Yapım: Human Head Software

Dağıtım: Gathering of Developers

Tür: Action Adventure

Bilgi için: www.godgames.com

Bu incelemeye başlamadan önce filmi bir kez daha izlemenin faydalı olabileceğini düşünmüştüm. Ama yanlışmış; filmin dev puntolu Japonca altyazısı ve finalin reklam uğruna makaslanması beni olaydan bir hayli soğuttu (bir filmi kötü bir VCD'den izlemek yerine hiç izlememenizi tavsiye ederim). Filmden kısaca bahsetmek gerekirse, üç sinema öğreticisi Blair Cadısı üzerine bir belge sel çekmek için Burkittsville yollarına düşer, Maryland ormanında

ması ve daha sonra kasabanın üzerine açıklanamayan bir taneitin çöreklenmesi. İkincisi ise genç Robin Weaver'ın ortadan kaybolması ve onu kasaba ahalsinden



Her biri ayrı telden çalıyor...

Geçen ay Sinan'ın incelediği Rustin Parr oldukça iyi eleştiriler aldı; Nocturne'nün grafik motoruyla sağlam bir hikayenin bir araya gelmesi şüphesiz iyi bir formüldü. Ama maalesef The Legend of Coffin Rock, Rustin Parr'ın başlattığını devam ettirebilecek nitelikte bir oyun değil. Blair Cadısı efsanesindeki tüm

boşlukları doldurmasına rağmen oynanabilirlik anlamında çok zayıf kalmış. Potansiyeli yüksek bir interaktif çevre yaratılmış ama oyuncuyla bağlantısı kurulmamış. Oyuncu bilgiye ulaşma konusunda çok pasif kalmış.

Oyunda, Kuzey-Güney savaşından kalma bir subayı canlandırıyoruz, isminiz Lazarus. Oyunun başında berbat bir durumda yerde yatıyorsunuz. Küçük bir kız gelip sizi uyandırıyor ve büyükkan nesine götürüyor. Orada biraz ayılıp bayırdıktan sonra kontrol size geçiyor. Kendinize gelince, büyükanneden sizi kurtaran küçük kızın Robin Weaver olduğunu öğreniyorsunuz. Robin ortadan kaybolmuş ve bilin bakalım onu bulmak kime düşüyor? Büyükanneyi dinlemek tam bir işkence! Diyalogları parçalı bir şekilde izleme şansınız yok; ya tamamını pas geçip işe yarayabilecek bilgileri kaçırıyor, ya da sabır kütüğü kimliğinize bürünüyorsunuz. Oyuna bolca flashback serpiştirilmiş. Sık sık 1886 ve 1863 yıllarındaki anıtlarına dönüyorsunuz ama elinizden bu demoları izlemekten başka bir şey gelmiyor. Tabii bir de mutant ağaçları varmanız, köpek müsvetesi yaratıkları öldürmeniz ve ormanda sizin bulmanız için bırakılmış objeleri toplamamız gerekiyor. Tüm bunlar o kadar hızlı geliyor ki oyunun sonunu tahmin etmek hiç de zor değil.

Coffin Rock'daki bulmacalar

Rustin Parr'a göre çok zayıf kalıyor. Çoğu bariz çözümlere sahip (ağacı kesmek için baltayı kullanmak gibi), diğerleri de deneme-yanılma yoluyla halledilebiliyor. Daha çok ormanda gezinip, kötü ruhları huzura kavuşturuyorsunuz; kısacası aksiyon ön planda. Oyunda zaman zaman filme göndermeler yapılıyor. Örneğin 1863 yılında emriniz altındaki birliğin ormanda kaybolup ölesiye korkması gibi; herhalde başına gelenleri tahmin edebiliyorsunuz.

Sonuç...

Aslında Coffin Rock, çok sağlam bir 'Alacakaranlık Kuşağı' bölümü olabilir. Ama bildiğiniz gibi TV dizilerini sadece izleyebiliyorsunuz (!). Eğer biraz aksiyon takılmak ve biraz da koltuğunuza yaslanıp demo keyfi yapmak istiyorsanız Coffin Rock'a bir göz atabilirsiniz. Ote yandan olaylara karışmak ve Burkittsville kasabasına bir yolculuk yapmak için en iyisi Rustin Parr'ı edinmek...

Güven Çatak



kaybolur ve bilinmeyen bir güç hayatlarına ve uyduruk projelerine son verir. İlginç çeken şey yapılan üç oyunun da filmde neredeyse parantez içinde geçen üç hikayeden yola çıkılarak yapılması. İlk hikaye, tabii ki Ely Keward'ın (namı diğer Blair Cadısı) bizzat Blair kasabasından kovul-

aramaya giden beş kişinin Coffin Rock'da bir ritüel eşliğinde kurban edilmiş cesetlerinin bulunması. Ve sonuncusu da sekiz çocuğu kaçırıp, evinin bodrumunda kalleden (birini gördüğü korkunç şeyleri anlatması için serbest bırakıyor) canı Rustin Parr'ın hikayesi.



LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Çözünürlüğün en fazla 640x480 olması bir 'sözde' adventure'a hiç yakışmıyor. Ara demolar fena değil.
Ses ve Müzik	Ana menüde bile birtakım kırpı ve hişirtme sesleri sizi rahat bırakmıyor. Ses efektleri için yeterli denilebilir.
Oynanabilirlik	Oyunun genelinde oyuncu olmaktan çok bir seyirci konumundasınız. Aksiyon sahneleri tat vermiyor.
Atmosfer	İdare eder. Atmosferi ara demolar ve eş zamanlı gölgeler kurtarıyor (sağolsun Nocturne!).
LEVEL Notu	55
Blair Cadısı olayına kendinizi kaptırıyorsanız Coffin Rock'ı da arxivinize katabilirsiniz ama bence oyunu ve konsepti tamamiyle bir zaman kayıplı.	
Minimum: Pentium-II 233, 64 MB Bellek, 650 MB sabit disk alanı	
Önerilen: Pentium-II 400, 128 MB bellek, 30 hızlandırıcı	
Multiplayer: Yok	
Grafik Desteği: Maksimum 640x480 ve 16 bit renk derinliği	

BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Umarım bu sonucusu olur...

Yapım: Ritual Entertainment

Dağıtım: Gathering of Developers

Tür: Adventure/Aksiyon

Bilgi için: www.godgames.com

Her yönden mükemmel olan çok az oyun vardır. Aynı genellemenin berbatlık için de geçerli olduğunu söyleyebilirim. The Elly Kedward Tale, maalesef elindeki iki büyük kozu (Blair Cadısı konsepti ve Nocturne'ün grafik motoru) iyi değerlendirememiş. Tamam, oyun o kadar da kötü değil ama bence şansını zorlamış. Oyun sanki biraz aceleye gelmiş gibi.

Blair Witch serisinin bu son oyununda, Jonathan Prye adındaki tanrıya inancını kaybetmiş bir cadı avcısını canlandırıyoruz. Prye kafasındaki şüphelerden kurtulmak ve doğru yolu bulmak için garip olayların döndüğü Blair kasabasına geliyor. Kasabaya yaklaş-

tıkça herkesin şeytanın gazabından korunmak için bucağın bucağı Blair'den kaçtığına tanık oluyor. Birçok çocuğun kaybolduğunu ve bu olaylardan cadılıkla suçlanıp ölümüne ormana sürülen Elly Kedward'ın sorumlu tutulduğunu öğreniyoruz. İşte inancınıza kavuşmanız için mükemmel bir fırsat! Tabii Bon Jovi'den 'Keep the Faith' şarkısını dinlemek de iyi bir alternatif.

Karanlık ve Korku

Blair sessiz sokaklarını turlama-ya başlıyorsunuz. Herkes kaçtığı için kasabada konuşabileceğiniz topu topu dört kişi var; şerif, rahip, bir ayyaş ve cadı olduğundan şüphelenilen bir kadın. Az sayıda karakterin olması işlerinizi kolaylaştırıyor. Tabii bir de bilge kızlardanımız var; size gerçekten çok yardımcı oluyor (!). Karakterlerin sesleri dışında kötü ruhların tehditlerini ve kurtardığımız çocukların teşekkürlerini duyabilirsiniz. Bu arada kayıp fotoğrafları gerçekten çok komik; şehla kız ve fettan güzel favorilerim arasında. Eğer zorlu bulmacalar bekliyorsanız, şimdiden havanızı alabileceğinizi söyleyebilirim. Ayyaşa içki bulmak ve doğru muskayı doğru yerde kullanmak gibi şeylerin sizi pek zorlayacağını sanmıyorum.

Oyunun diğerlerinden en büyük farkı büyü ve mana olayını Blair Cadısı konseptine katmış olması. Sakin oyunda bir FRP tadı olduğu falan sanılmasın. Çünkü ne adventure ne de FRP türünün derin dünyasından faydalanılmamış. Ama silahlarınızın gerçekten affı olduğunu söyleyebilirim. Ateşli silahların yanı sıra Hıristiyanlık ve Şamanizm ile ilgili oyuncaklar da ediniyorsunuz. Diğer hoşuma giden bir şey de ormanda gezinirken çevrenizde gelişen kıpırtılar ve kar üzerindeki kanlı ayak izleri; gördüğünüz cesetlerin size



her an saldırabileceğini düşünüyorsunuz ama hiç de öyle olmuyor.

Nocturne Motoru

İlk iki oyunda olduğu gibi burada da Nocturne'ün grafik motoru kullanılmış. 2D arka planlara yerleştirilmiş 3D karakterler ve devamlı değişen bir kamera açısı oyuna sinematik bir hava kazandırıyor. Bir odada hareket ederken kendinizi dört veya beş açıdan görebiliyorsunuz. Tabii bu kadar sık açı değişince karakterinizin hareketlerine hakim olamayıp veya onu istediğiniz noktaya yönlendiremiyorsunuz. Adamcağız olduğu yerde deli gibi dönüp durmak zorunda kalıyor. Nişan alırken de baston tutmuş bir Türk filmi jö-nünden hiçbir farkınız yok; kollarınız adeta alçıda gibi duruyor. Otomatik nişanlama bile değişen kamera açılarından ve kare atlamalarından dolayı doğru düzgün işlemiyor. Bazen Prye ekranın öyle bir noktasında sıkışıp kalıyor ki onu bulup kurtarana kadar işi bitmiş oluyor. Terminal Reality bu motorun düzgün çalıştığını Rustin Parr ile ispatlamışken, neden seri böyle bir finale noktalandı? İşte bunu anlamak çok zor. Rustin Parr'da deli gibi vur-kaç yapmak yerine karakterler ve bulmacalar üzerinde yoğunlaşabiliyordunuz. Elbette karşınıza birtakım yaratıklar çıkıyordu ama dövüşmek istemiyorsanız, kaçabiliyordunuz. Elly Kedward'da ise böyle bir şansınız yok; çeşitli power-up'ları toplayabilmek için karşınıza çıkan herkesin icabına bakmalısınız.

Oyun nedense Nocturne motorunun en zayıf özellikleri etrafında dönüyor. Etrafta o kadar çok koşup duruyorsunuz ki bir süre sonra haritalara ihtiyaç duymadan yolunuzu bulabileceğiniz hale geliyorsunuz. Oyunun geneli ana karakterin ormanda yolunu bulması, zombilerin icabına bakması ve uzun ara yüklemeler ile geçiyor. The Elly Kedward Tale, Blair Witch serisinin en acınası oyunu. Herhalde Blair Cadısı'nın bu oyundan sonra bayağı bir kemikleri sızlamıştır. Koleksiyoncuların alıp oynamadan rafa kaldırmabileceği bir oyun.

Güven Çatak



Grafikler

Nocturne'ün grafik motorunun kullanıldığını söylemek çok zor. Kameralar güzel yerleştirilmiş.

Ses ve Müzik

Hıştırlar ve kıpırtılar insanı tedirgin edebiliyor. Silah efektleri de hiç fena değil. Müziğin olduğunu kılıseye gitince fark ediyordunuz.

Oynanabilirlik

Kamera açıları o kadar sık değişiyor ki ana karaktere hakim olamıyorsunuz; adam devamlı bir yerlere takılıyor.

Atmosfer

Hayalet kasabası olayı ve kar üzerindeki kanlı ayak izleri hiç fena değil. Ama oyunun geneli için atmosferden bahsetmek çok zor.

LEVEL Notu

45

Serinin sonucusu ve en kötü oyunu. Elly Kedward birçok yönden sorumlu bir oyun ve gerçekten tat vermiyor. Ayrıca oyunda bir patch gerektirecek kadar büyük var.

Minimum: Pentium-II 233, 64 MB bellek, 850 MB sabit disk alanı.

Önerilen: Pentium-II 400, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı.

Multiplayer: Yok.

Ceslik Desteği: Maksimum 640x480 ve 16 bit renk derinliği.

LEVEL KARNESİ

JETFIGHTER4: FORTRESS AMERICA

Senariste para vermezsen böyle olur işte!...

Yapım: Mission Studios

Dağıtım: Talonsoft

Tür: Simulasyon

Web: www.missionstudios.com

Düşündüm de, herhalde maaşları öderken senaristi es geçmişler o da intikamını oyuna böyle kişi bir konu koyarak almış. Tamam görevler filan güzel ama oyun yapıyorsunuz be kardeşim biraz yaratıcı olun hayal gücünüzü kullanın, Amerika-Rusya savaşından daha iyi bir konu bulamadınız mı?

2012 yılında Amerika'nın dünyanın tek süper gücü olmasından sıkılan Rusya, Çin ve Kuzey Kore bir koalisyon kurup dünyanın dört bir yanını tehdit eder, Amerika da hemen burnunu sokmaya çalışır. Fakat bu sefer papaz pıllav yemez ve Amerika dünyanın her yanına karışacağı derken, kendi topraklarını kaybetme tehlikesiyle yüzleşir. Haliyle bizde bir amerikan pilotu olarak göreve koşarız. (Kerizlik parayla mı?)

Yanlış anlamayın oyun kesinlikle kötü değil, ben modern uçuş simülasyonlarını pek sevmememe rağmen, oynarken oldukça eğlendim (bilemiyorum belki de bunun sebebi BG 2'yi bitirdikten sonra oynayacak oyun bulunmasına girmemdir) ama konusu çok kişi ve bu da oyunu mundar ediyor.

Bulutların üzerine yükselin

Oyunun grafiklerinde bazı hatalar bulunmasına rağmen, genelde oldukça güzel ve manzaraları üzerinde de uğraşmış. Oyunun önerilen çözünürlüğü

800x600 olmasına rağmen sisteminizin özelliklerine göre 640x480 ve 1600x1200 çözünürlükleri arasında değiştirebilirsiniz. Özellikle oyunun ikinci CD sindeki High Resolution Scenery kurarsanız manzaralar, özellikle şehirler çok daha gerçekçi görünüyor, ama, uyardı demeyin çünkü ikinci CD ile beraber oyun 1.5 GB yer götürüyor. Bence bunu da mutlaka kurun, çünkü oyun bu şekilde çok daha güzel görünüyor. Yalnız oyunda bazı yerlerde binalar zeminle bir uyum oluşturmuyor, göze çok garip ve rahatsız edici görünebiliyor. Bunun dışında oyunda bazı buglar da var (hangi oyunda yok ki) fakat biri oldukça büyük bir bug, o da iniş takımlarımızı açıp denize inebelememiz. Dahası, pist olmayan yerlerde bile altımızdaki jeti havalandırabiliyoruz. Bunları düzelterek bir patch yaparlarsa herhalde. Oyunun readme dosyasında oyunun internet sitesine link var oradan bakabilirsiniz. Cheatler ise oyunun menüsünden açılabilirler yani takılınca deliler gibi cheat aramayacaksınız.

Ve güneşli arkanıza alın

Oyunun senaryo, tek görev ve Multiplayer seçenekleri var. Tek görev seçeneği oldukça güzel, oyun sıkarsa veya senaryoda takılırsanız burada kafanıza göre görev yaratıp oynayabilirsiniz. Yok eğer "uğraşamam bana hazır görev yok mu?" dersiniz, tabii ki var, hatta rastgele görev seçene-

ği ile size hazır görevlerden birini yada kendi random hazırladığı bir görevi de oynatabilir. Hoş, oyunda çok sayıda görev var ama bunlar da size yetmez ise bu se-

ler yaptırmak bir hayli eğlenceli. Ama yine de dediğim gibi oyunun genelinde böyle güzel anları saymazsak atmosferde büyük bir eksiklik var.



çenek oyunun devamlı oynanabilirliği açısından oldukça iyi olmuş.

Senaryo lineer ilerliyor, yani görevlerin akışını değiştiremezsiniz, devamlı ilerledikçe konu da açılıyor. Senaryo görevlerine başladığınızda önce on tane kadar eğitim görevi var, bunlar sıkıca bile ileride oyunda takılıp delirmek için mutlaka tamamlamalısınız. İyiye alışın oyuna, ki zaten bu görevlerin amacı da o, alışınca da göreceksiniz oynanabilirlik oldukça rahat. Hâla iniş kalkışlarda yada hedefi tutturmakta zorlanıyorsanız oyunun gerçekçilik seviyesini ayarlayarak işinizi kolaylaştırabilir veya zorlaştırabilirsiniz. Birde ben ne olur ne olmaz hatırlatayım oyun içindeyken ESC ile açılan menüden hangi tuşların hangi görevlerle kullanıldığına bakın, bu hem joystick hem klavye için geçerli.

Hep beraber dalışa geçiyoruz

Gecenin karanlığında New York'un üstünden kanat adamlarınızla beraber Mach 2 süratinde uçmak gerçekten de hoş ve manzaranın seyrine doyum olmuyor. Uçuşta atmosferden yada hız duygusundan tatmin olmazsanız bulutların üzerinden uçun ve başka kamera açlarına geçin, bu şekilde uçuş zevki daha tatmin edici oluyor. Sabit kameralardan uçağınıza akrobatik hareket-

Bu oyunu sevdim ve oynarken zevk aldım ama senaryosunun kişiliğinden doğan atmosfer eksikliği ve genelindeki bazı eksiklikler yüzünden notunu oldukça azalttım, hakkı budur adam gibi senaryosu olmayan oyunun!

Ali Güngör

Grafikler

Grafikler gayet güzel ve uydu fotoğrafları sayesinde ayrıntılı ama bazı yerlerde çok göze batıyor.

Ses ve Müzik

Ses efektleri güzel ve müzikler de dinlemeye değer.

Oynanabilirlik

Oynanabilirlik iyi ve eğitim görevleri ile işe alışıncaya gayet rahat oluyor.

Atmosfer

Artık çok bildiğimiz senaryo ve diğer alışılmış unsurlar yüzünden atmosfer oldukça düşük sayılır.

LEVEL Notu

75

Uçuş oyunlarını seven ama fazla gerçekçi askeri simlerle uğraşmak istemeyenlerin tatmin edilecek bir oyun sayılır.

Minimum: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB

Etkin kartı, 600 MB HDD Alanı.

Önerilen: Pentium III 500, 128 MB Ram, 16 MB

Etkin Kartı, 1.5 GB HDD Alanı.

Multiplayer: Modern Internet Network.

Üzerinden 4 kişi

Grafik desteği: Maks. 1600x1200 çözünürlükte 32 bit.

LEVEL KARNESİ



COLIN MCRÆE RALLY 2.0

Colin amcam gelirse seni de döver babanı da

Yapım: Codemasters

Dağıtım: Codemasters

Tür: Yarış

Web: www.codemasters.co.uk

Ben bu sahneyi biryerlerden hatırlıyorum. Geçen aylardan biriydi ve yine benim başımı yarış oyunları sarımsı. Emin olun arkadaşlar, ben dahil kimse benim bu yarış oyunlarını yazmam için özel bir çaba harcamıyor. Ama nasıl oluyorsa oluyor işte ve oyunlar elimde. Aslına bakarsanız bu ay yine iki yarış

menüyle bayağı vakit geçirdim. Ayarlar standart bir oyunda olduğundan farklı değil.

Ana menüdeki "drivers" bölümünde yarışçı profili yaratabilirsiniz. Sıra yarışmaya gelince de iki seçenek çıkıyor karşınıza. "Rally" ve "Arcade". Arcade bölümünde kapalı parkurda, araç üzerinde

oynamalar yapmadan ve hasarları göz ardı ederek yarışyorsunuz. Ayrıca rakiplerle aynı anda start alıyorsunuz. Yani bu bölüm bir rallyden çok araba yarışı şeklinde tanımlanabilir. Bu yüzden oynanabilirliği test etmek ve oyuna alışmak için bu bölümü kullanmanızı tavsiye ederim.

Rally bölümünde beş adet seçenek var.

Aracın arasında en çok göze çarpan Colin McRae'nin son şampiyonlarda yarıştığı ve birinci geldiği Ford Focus. Yanışıkça yeni araçlar ve parkurlar yarışılabilir hale geliyor. Mekanlar da 8 ülkede 90 civarında orjinal parkurdan oluşuyor. Bunlar oldukça yeterli gözüküyor.

Etap aralarında arabaya toplam 7 kategoride modifikasyon ve 11 kategoride tamir yapma şansınız var. Bunların hepsinin belli bir süresi var ve toplam 1 saat süreden düşülerek yapılıyor. Yolun cinsine ve havanın durumuna göre lastik, amortisör ve frenlere yapacağınız optimizasyon oldukça önem taşıyabiliyor. Her etaptan önce bunları çok iyi kontrol etmek lazım.

Kağıttan ağaç

Oyunun motoruna gelince söylenecek çok fazla kötü şey yok. Grafik motoru biraz hata içeriyor fakat bunlar gözü yoran şeyler değil. Oyunda araçların görünüşüne verildiği kadar arka plana da önem verilseydi iyi olurdu. Haritalardaki bütün objeler iki boyutlu. Bunun dışında grafikler iyi sayılabilecek düzeyde. Hasarlar çok iyi çizilmiş. Belki biraz daha efekt katılabilirdi. Fizik motoru ilk oyunda da olduğu gibi yine profesyonel yapılmış. Gerçek bir araçta hissettiğiniz her manevrayı burada da hissetmeniz mümkün. Gerçek araca yakınlaştırmak oyunun biraz zor

olmasına sebep olmuş. Bu yüzden alışma sürenizi biraz uzun tutmanız faydanıza olacaktır.

Müziklerden başta da bahsetmiştim. Hareketli ve oyunun atmosferine son derece yakışan müzikler var ama bu kadar profesyonel bir yarış oyununda motor sesi duymak çok daha mantıklı olacaktır. İşte burada Colin McRae Rally 2.0 biraz eksik kalmış. Motor sesleri kulak tırmalıyor. Sester bazen birbirine karışıyor. Orneğin gerçek araçta siz eğer vites

değiştirirken ayağınızı gazdan çekmezseniz motor bağırır. Burada da aracı manuel kullanırken aynı şey oluyor fakat sesler

bir süre sonra baş ağrıatabiliyor. Bir de araya fazla anlaşılmayan co-pilot sesi giriyor. İlk oyunda olmayan en önemli özelliklerden biri split-screen oynatabilmeniz. Yani iki kişi aynı ekranı ikiye bölerek yarışabilecekler. Aynı zamanda oyunun network üzerinden multiplayer desteği de var.

Colin McRae Rally 2.0 yine dalında en iyi olmaya aday. Şimdilik rakibi de gözüküyor gibi. Sanırım olay işi bilenlerin işe el atmasında bitiyor. Başka hangi oyunda bu sunuş gerçekliği var ki? Eğer eğlence ve hız için değil de hobi için oynayacaksanız bu oyun tam size göre.

Onur Bayram



oyunuyla iyi kurtardım. Beta olduğuna karar verdiğimiz Insane'i de yazsam çıldırırım herhalde. Neyse kişisel sorunlarımı paylaşmak için başka bir yol bulsam daha iyi olacak herhalde. Bu ay incelediğim yarış oyunlarından bir diğeri ise turunun en iyilerinden. Playstation'da doğup PC'de gelişen oyunlardan olan Colin McRae Rally serisi ikinci meyvesini de verdi.

Harika menü dizaynı

Kurulumdan sonra karşınıza oyun içi motorla hazırlanmış fakat kamera görüntüsüne benzetilmiş bir demo çıkıyor. Hareketli müzik eşliğinde rally parkurunda bir Ford Focus'un neler yapabileceğini hayranlık içinde seyrediyorsunuz. Daha sonra sıra menüyle oyalanmaya geliyor. Oldukça değişik ve etkileyici bir dizayna sahip

Bunlar klasik şampiyona, tek etaplık rally, özel etaplar, zamana karşı etaplar gibi bildik bölümler. Tabiki oyunun zevki şampiyonaya katılınca çıkıyor. Başlangıçta toplam 13 adet aracın ilk 5'ini kullanabiliyorsunuz.



LEVEL KARNESİ	Grafikler
	Arka plana daha fazla önem verilmeliydi. Araba ve hasar modelleri çok iyi çizilmiş ama arka planın önünde biraz fazla iyi kalıyorlar.
	Ses ve Müzik
	Motor sesleri gerçekçi yapılmış fakat bazen yerinde olmayabiliyor. Karşılıklı arında sesler çok karışıyor. Co-pilot sesleri çok sık geliyor.
Oynanabilirlik	
Kontroller oldukça zor. Çünkü çok gerçekçi. Oynanabilirlik biraz düşük ama olaya profesyonel olarak bakanlar için bulunmaz bir nimet.	
Atmosfer	
Arkaplanın eksikliği duyuluyor. Yine de kokpit içi görüntü yanınızda co-pilot'un sesleriyle beraber iyi gidiyor.	
LEVEL Notu	88
Bir şampiyonaya girip altınızdaki canavarın gücünü hissetmek çok iyi bir duygu. Gerçek hayattaki bütün araba deneyimlerinizi uygulayabilirsiniz.	
Minimum: Pentium-II 233, 64 MB bellek, 850 MB sabit disk alanı.	
Önerilen: Pentium-III 400, 128 MB bellek, 3D hızlandırıcı.	
Multiplayer: Yok.	
Grafik Desteği: Maksimum 640x480 ve 16 bit renk derinliği.	

CIVILIZATION: CALL TO POWER II

Çorbaya dönen Civ oyunlarından yeni biri daha....

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: (STS) Sıra Tabanlı Strateji

Bilgi için: www.activision.com

Su oyun dünyasında, pişmiş tavuğun başına gelmedi Civilization oyunlarının başına gelen. 1990'ların başında Sid Meier'in harika dizaynı ile dünyaya gelen Civilization, bu gün hepimizin bildiği üzere, küçük bir kavimi tarih öncesinden ele alıp uzay çağına kadar götürdüğünüz, sıra tabanlı bir strateji oyunuydu. Ardından, benzer konseptle ancak Amerika'nın keşfini ve kolonizasyonunu konu alan Colonization geldi. Pek çok insan bu oyuna Civilization 2 demeyi uygun gördü ancak gerçek Civilization 2 bir kaç yıl sonra, dünyanın ilk CD oyunlarından biri olarak piyasaya çıktı. Hatta, CD'yi bir müzik setine koyduğunuzda oyunun harika müziklerini dilediğiniz gibi dinleyebilme şansınız da vardı. Civ 2 büyük sükse yapmıştı. Ama oyuncuların akli bir kez daha karıştı.

Oyunun ismi Civilization 2 olmasına rağmen insanlar bunun Civilization Gold olduğunu iddia ediyorlardı. Çünkü oyun, ilk oyunun sadece grafiklerinin "sanki" üç boyutluymuş gibi değiştirilmesinden fazla bir yenilik içermiyordu. Sid Meier bu tartışmalara üçüncü Civ'in büyük yenilikler içereceğini açıklayarak noktayı koymuştu ama gelin görüntü bir kaç sene sonra Sid Amca Microprose'dan ayrılarak Fraxis'i kurduğunu açıkladı. Ve herkesin aklındaki soruya cevap verdi. "Civilization'un hakları Microprose'da kaldı." Peki şimdi ne olacaktı? Yavru pelikanlar uçmayı öğrenmeden, sazınlar gelişip semerecek, su aygırları rejime mi girecekti? Civilization serisi babasız mı kalacaktı?

Fraxis'in yeni başkanı -ki eskisi yoktu zaten. Çünkü firma da yeniydi- Sid Amca hemen bir açıklama daha yaptı. "Civilization'ü boşver, takıl bana hayatını yaşa..." Yani, Sid Amca, adı Civilization olmayan yeni bir Civilization yaratıyordu ki bunun adı Alpha Centauri olmuştu. Ama Microprose Sid'in bu adımına, "Öz bi harbi Civilization II'yi çıkarıyoruz. Sid'in çıkardığı eski Civ II'yi kaale



almıyoruz." diye karşılık verip Civilization II diye bir oyun çıkaracaklarını açıkladılar ki esas beklenmeyen ve şaşırtıcı olaylar bu aşamada başladı. Olaylarla hiç alakası olmayan, beklenmedik bir firma, Activision ortaya çıkıp, "Alem buyusa kral benim, en son

öz bi harbi Civilization'ü ben çıkartıyorum. Adı da Call to Power olacak. Hoyda brel" dedi ve çıkarttı da. Tüm bunları anlatırken sıralarını karıştırmış, bazı şeyleri atlamış veya saptırmış olabilirim ama inanın tarih derslerindeki sözlümlere bile hazırlanmak benim

için bir Civilization yazısı yazmaktan daha kolaydı. Sanırım beni anlıyorsunuz.

Oynama Özgürlüğüne Çağrı

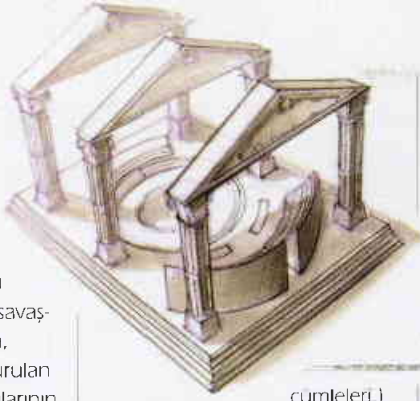
Call to Power, Civilization serisine farklı bir tat getiren ilk oyun oldu denilebilir. Oyle ki neredeyse on sene için-



de yaşanan en büyük de-ğişiklik, iki boyutlu kare ka-rafiklerden iki boyutlu "sanki üçboyutluymuş gi-bin perspektifli" grafikle-re geçmek olmuştur ama Call to Power animasyonlu birimlerden, animasyonlu savaş-lardan kaliteli ara videolara, uzayda ve deniz altında kurulan şehirlere kadar Civ oyuncularının alışık olmadığı pek çok yeni öğe içeriyordu ve oyun dünyasına kı-sa bir mesaj veriyordu. "Sid'siz de Civ yapılır!" Gerçi Sid amcanın cevabı, Alpha Cenatürü, Sid'in ye-rini ölümsüzleştirdi ama o ayrı bir yazının konusu.

Erkek Haklarına Çağrı

Call to Power II, birinci oyunu oynayıp da geliştirilmesi yönün-de yapımcılara telinde bulunan oyuncuların istekleri göz önüne



cümleleri.)

Çok şaşıracağınıza emin olduğum bir gerçek varsa o da oyunun konusunun bir ka-bileyi tarih öncesinden alıp uzay çağına ve ötesine ulaştırmanız-dan ibaret olmasıdır. Kişisel görü-şüm olmasına rağmen, milyon-larca oyuncunun da benim gibi, Civ oyunlarının bu konu çıkmazı-na saplanıp kaldıklarını düşündü-ğünü sanıyorum. Neden, bir medeniyeti uzay çağından alıp, evrendeki gezegenleri kolonile-

oynayacakmışız gibi bit his var içimde.

Erkeğe Teknolojiler Geliştirmeye Çağrı

Elbette, bir Civ oyununda, oyunu oynanmaya değer kılan en önemli faktörün bilimsel araştırma ol-duğunu unutmamak lazım. Oyle ki, bazı

açılardan Civ oyunları arasın-daki tek farkın bilim ağacın-dan kaynaklandığı söylene-bilir. Yani aslında, bir insa-nın başka bir Civ oyununu oynamaya başlaması veya heves etmesi arka-sındaki motive edici fak-törün yeni teknolojiler olduğunu kabul edebi-liriz. Bu bakımdan, Call to Power'in ikinci oyu-nunda yapımcıların teknolojik gelişmeleri, önceki Civ oyunların-dan olabildiğince fazla farklılaştırdıkla-rını görüyoruz. Temel matema-tikten, nano-teknolojiye ve hatta daha ilerisine kadar pek çok yeni teknolojiyi araştırmak ve oyunda-ki stratejinizi yeni teknolojilerle birlikte yeniden gözden geçir-mek zorunda kalacaksınız.

Merkezi Yönetime Çağrı

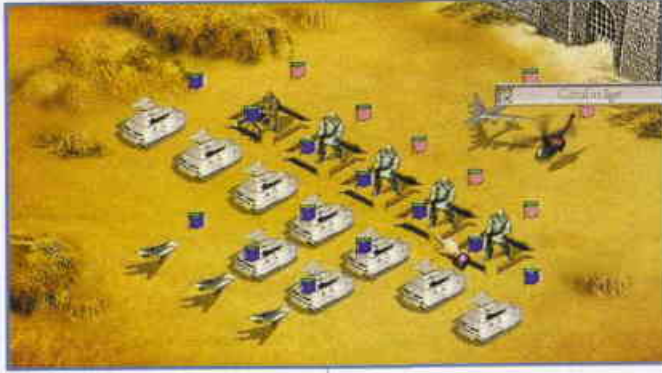
Call to Power II'de kaynak yö-netiminin farklılaştığını göreceksi-niz. Bir Sid Amca Civ'inde her şe-hir kendi yağında kavrulmak du-rumundayken, Call to Power, bir imparatorluk için tek tek şehirle-rin değil, bütünün daha önemli olacağından yola çıkarak, kaynak yönetimini merkezileştirmiş. Ayrı-ça her şehire otomatik olarak bir vali de atıldığından, şehirlerle il-gili rutin işlerle uğraşmak yerine, global stratejiyle kafanızı meşgul

Sid Amcamızın basit bir prog-ramlama performansı ama başa-rılı bir fikirle ürettiği oyunlardan adını en fazla duyurularından biri olan Civilization serisi yıllardır farklı isimler ama benzer konseptiyle önümüze gelip gelip duru-yor. Şu günlerde de ülkemizde, ilgi çekecek bir bilgisayar oyunu yapmak isteyen amatör arkadaş-ların bir araya geldiğini ve tar-tışma grupları oluşturula-rak oyun yapmak ko-nusunda ilk adımları atmaya başladığını görüyorum. Eğer ara-nızda geleceğin Sid Meier'leri olmak ama-cını taşıyan veya sad-ece oyun yapımına merak salan, özelli-kle basit de olsa bir strateji oyununu programlayabile-cek bilgiye sahip arkadaşlar var-sa, bana mail at-malarını beklerim.

(cemsanci@level.com.tr)

Civ: Call to Power II ise, oyna-maktan zevk alacağınız yeni bir Civ olarak karşımızda duruyor. Serinin meraklıları kadar, yeni başlayanlara da "e hadi artık be goçları!" diyorum. İşinla beni Skati.

Cem Şancı



alınarak geliştirilmiş. Daha fazla oynanabilirlik, daha fazla eğlen-ce, daha güzel bir oyun için geçmiş programcılar bilgisayar-ının başına (tamam biliyorum, cümle devrik oldu. İki satır yazı okuyabiliyorsunuz diye hemen başımıza edebiyat eleştirimini mi oldunuz? Ne baariyorsunuz! Biz de sanat uğruna, edebiyatta çe-şitlilik uğruna bilerek, isteyerek devrikleştiri-yoruz o

tirmelerini konu almıyoruz. Ne-den, bir mahalledeki yaramazları ele alıp, komşu mahallerdeki ço-cuklarla zaman içinde gelişen iliş-kilerini inceleyemiyoruz. Ne-den... Çok zorluyorum ama aklı-ma konu gelmiyor. Sanırım söz konusu Civ olunca insanın aklına gelen tek konsept, şeyelerin ele alınıp geliştirilmesi. Dolayısı ile bu haberi size ben vermek iste-mezdim ama bu yıl ve sonraki

yüz yıl bo-yunca da bütün civ klonla-rında aynı konuyu



LEVEL KARNESİ	<p>Grafikler Civ grafikleri oyun dünyasında grafikleri en yavaş ilerleyen oyunlar olmuştur her halde. Yine de günü yakaladığı söylenebilir.</p> <p>Ses ve Müzik Civ'lerin karakteristik özellikleri olan gaz müzikler ve yaylı efektler bu oyunda da göze batıyor.</p> <p>Oynanabilirlik Menü sisteminin her oyunda daha gelişmesi oyuncunun yorulmasını engelliyor. Yapay zekada da gelişme olduğu göze çarpıyor.</p> <p>Atmosfer Yeni teknolojiler keşfetmek ve bilinmeyen geleceğe yelken açmak her zaman sürükleyici olmamış mıdır?</p>
	<p>LEVEL Notu 72</p> <p>Civ oyunları artık grafik açıdan geliş-mekten daha büyük bir yenilik göster-mese de, oyun kendisini oynatmayı sür-dürüyor.</p> <p>Minimum: Pentium 200 MHz, 64 MB Ram, 500 MB Hdd</p> <p>Önerilen: Pentium II 400 MHz, 328 MB Ram, 800 MB Hdd</p> <p>Craftık: 1024x768 çözünürlük</p> <p>Multiplayer: Lan, İnternet</p>

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Red Storm, otur! Sıfır!

Yapım: Red Storm Entertainment

Dağıtım: Red Storm Entertainment

Tür: Action Adventure

Bilgi için: www.redstorm.com

ANNE McCAFFREY'S FREEDOM FIRST RESISTANCE

Amerikanya da ilgi gören ve beğeniyle okunan bir roman uculementi. Freedom'in, yine bir romancı olan Tom Clancy'nin kurduğu oyun şirketi Red Storm tarafından

mesinin ardından toplama kamplarına kapatılan insanlıkların arasından sıyrılan Angel Sanchez isimli bir genç kızımızın uzaylılara karşı verilen kurtuluş savaşının başına geçişinin ve uzaylıların cü-

oyunu Rouge Spear'ın biraz değiştirilen motorunu kullanan oyunun, Rouge Spear ile X-Com'un buluşması olacağını düşünmeler bile vardı.

Sopa mı istiyorsunuz?

Olaya kısa bir bakış atalım. Karşımızda, orta boylu, balık etinde hatta bir kaç sene içinde şişmanlayıp top gibi olması beklenen standart bir Amerikanya kadını var ki bunun adına Angel Sanchez diyoruz. Okuldan yeni mezun olmuş ve okuldaki aşkı ile yeni evlenmiş olan bu orta sınıf Amerikanya kadını bir işe de girmiş ve bütün gün oturduğu için başenlen de yavaş yavaş şişmeye başlamıştır. Zaten bu detayı Tomb Raider tarzı grafikler olan oyunu oynarken devamlı farkedeceksiniz. Gel gelelim, zehaf ve bolluk içinde yaşayan, dünya üretiminin üçte birini gerçekleştiren Amerikanya'lıların çoğunun yakalandığı şişmanlık hastalığına Angel'in ve Angel gibi henüz şişmanlama evrelerinin başında bulunan genç Amerikanya insanlıklarının yakalanma şansı bir anda ortadan kalkmıştır çünkü dünyayı aniden istila ediveren Catani isimli bir uzaylı ırk dünyayı ve insanları yokluğa, açlığa ve sefaletle sürüklemiştir. İnsanlar, Catani'lerin işgal ettikleri bütün gezegenlerde yaptıkları gibi, haklarında bir karar verene kadar yaşayacakları toplama kamplarına sürülmüşler, küçük bir grup ise uzaylıların elinden kaçmayı başararak yer altındaki tünellerde yaşamaya ve uzaylılara karşı bir sa-

vaş başlatma hazırlıklarına girmişlerdir. Tabii aynı İkinci Dünya Savaşında Hitler'in kimi Musevileri, diğer Musevileri ve azınlıklardan topluca öldürmesine yardım etsinler diye görevlendirmesi gibi, Catani'lerde insanların arasından bazıları baş gücü adı altında örgütlenmiş ve ellerine cop vererek sokaklara salmıştır. Böylece dünyaya şoklarında insanlar birbirlerini döverlerken, Catani'lerde yürüdüğü gemilerinde kahkahalar atarak aşağıdaki komik insanları izleme fırsatı bulmuşlardır vs vs. konu, bir romana dayandığı için oyunun senaryosunun, atmosferinin sürükleyici olduğu düşünülebilir ama acı gerçek oyunu daha ilk açışımızda suratımıza, soğuk bir havada atılmış sert bir saplak gibi çarpıyor (ne dedim?).

Arthur C. Clarke

İnsan bu oyunu oynarken ister istemez Arthur C. Clarke aklına geliyor. İkinci Dünya Savaşında İngiliz hava kuvvetlerinde çalışan ve bu günkü modern havacıların, radarın ve pek çok bilimsel buluşun öncülüğünü yapmış Arthur Amcam, aynı zamanda 2001 Uzay Efsanesi isimli efsanevi romanın da yazarı olarak tarihe geçmiştir. Lakin, uzaylılar hakkında böyle bir görüşü vardır ki insan hak vermeden durmıyor ve ne zaman böyle uzaylı muzaylı oyunlarla karşılaşa hatırlayıyor, Arthur amcamın göre, yıldızlar arası yolculuk yapabilecek hatta dünyayı yok edebilecek kadar güçlü silahlara sahip bir uzaylı ırkı varsa bile bunlardan



oyun haline getirileceği haberleri oyun dünyasında yankı bulmuştu.

Uzaylı bir irkin dünyayı istila et-

cüklerini dörmesinin hikayesinin anlatılacağı oyunun yeni bir X-Com olacağını düşünüyorduk hepimiz. Red Storm'un beğenilen





korkmak gereksizdir çünkü bu derece güçlü ve akıllı bir canlı türü bu seviyeye gelene kadar mutlaka psikolojik problemlerini çözmüş ve saldırganlığını yenmiş olmalıdır. Aksi takdirde daha uzay yolculuğunu keşfedemeden kendi kendilerini yok edip tarihten silinmiş olurlardı. Aynı insanlığın, sanayi devriminin ve atom çağının gücüne yeni sahip olduğu 1940'lı yıllarda neredey-



1) Jimmy: "He ha, very funny. Have you seen my Colton in here?"
2) Jimmy: "It's a good thing that Angel likes you."



Oyuna dönüşüm

Zıplamaya hoplamaya izin veremeyen Rouge Spear motoru ile yaratılmaya çalışılmış bir "aksiyon" oyunu olan Freedom: First Resistance, inanılmaz ve Red Storm'a yakışmayan dizayn hataları ile dolu bir oyun olarak, "Yazık olmuş oyunlar" listesinin ilk sırasına yerleşiyor.

Oyunda çok sık çatışma ve dövüş yaşanması gerekmesine rağmen

oyunun güzel kısmı. Bir de öldükten sonra başlayan ızdırabın var. Oyunu save etmiş olsanız bile, öldüğünüz andan itibaren, beş altı saniye boyunca gebermenizi seyretmek zorunda kalıyorsunuz ardından oyunun son görev bfinğine dönüp oradan bölüme yeniden başlıyorsunuz ki her yüklemenin en az on beş saniye sürdüğünü hatırlatmama izin verin. Bölüm başladığında yine bir yükleme yapmayı göze alıyorsunuz Save/Load menüsünü açıp kaldığınız yeri yükleyorsunuz ve gidip ağlayan bebeğinizi emzirdikten sonra ekranın başına döndüğünüzde eğer şanslıysanız oyun kaldığınız yere başlamış oluyor (bu arada farkettimeden, genç annelerin de artık bilgisayar oyunlarına merak saldıkları mesajını verdim.) Eğer hala bikip oyunu bırakmadıysanız, oyundaki kimi kontrollerin zor olduğunu görüp değiştirmek istiyorsunuz. Bazı tuş kombinasyonlarını veya ekran ayarlarını değiştirmek için ise oyununuzu Save edip oyundan çıkarak ana menüye dönmek zorunda olduğunuzu farkedince iyice kafayı yiyorsunuz, zira dediğim gibi her yükleme en az yarım dakika sürüyor ve bir menüden başka menüye gitmek için beş altı ara yüklemeden geçmek zorunda kalabiliyorsunuz. Yine de "yükleme müklem bana olmaz, ben içerik adamıyım, ben mana adamıyım, ben anlamda saklı gizi aranımlı" diyorsanız (ne dedim?) emin olun oyun içindeki tekdüze bölümler sizi usandıracak, CD'yi bilgisayardan çıkartıp parçalara ayırarak klozete atmanıza ve üzerine ürenizi dökerek sifonu çekmenize neden olacaktır. Oyunun karanlık bir atmosferde geçmesi normal karşılanırsa da bölümlerin etkileşiminden çok uzak olması insanı gerçekten çileden çıkarıyor. Acabileceğini bir kaç ka-



se kendisini yok etmenin eşigin-den dönmesi gibi ellerinde gezegenleri istila edecek, yok edecek kadar güc bulunan bir uzaylı ırk başka gezegenlere sataşmaya fırsat bulamadan iç çatışmalarda birbirlerini yiyip bitirirler. Arthur amcama göre (ve tabii benim de inanışına göre) ancak başka canlıların hayatlarına saygı duymayı öğrenmiş, modern ve barışçıl bir canlı türü bu derece büyük bir gücü elinde tutarken şaşık kalmayı başarabilir ki bunun da anlamı dünyaya kadar gelecek bir uzaylı ırktan korkmak yerine onlarla iletişim kurarak evrenin sınırlarına nail olmaya çalışmanın daha anlamlı olacaktır.

men ne silahınızı hedefleyebileceğiniz bir hedef belirteci ne de mantıklı bir dövüş sistemi var. Hatta öyle ki bu oyundaki savaş sistemini oyun tarihindeki en kötü savaş sistemi olarak tanımlayabiliriz. Tamamen hızla ateş tısunu basmaya dayalı savaş sisteminde ellerinde kalın sopalarla üzerinize yürüyen rakiplerinizden tek bir darbe almadan, hızlı hızlı yumruk atarak kurtulabiliyorsunuz, daha da acısı onları öldürüyorsunuz. Aynı şekilde siz de elinizde sağlam bir silah olmasına rağmen, nişan almak ve ateş etmekle uğraşana kadar eli coplu polislerden yediğiniz bir kaç darbe sonunda ölebiliyorsunuz ki bu



pi ve konuşabileceğiniz bir kaç insanla yapabileceğiniz bir kaç satır kısır muhabbeten başka oyun içinde "adventure" tadını yakalamanıza yardımcı olacak hiç bir şey yok. Bölümler de, bir sonraki bölüme geçmek için anahtarla ulaşmaya çalışmak dışında bir şey içermiyor. Koca şehirde terkedilmiş bir sürü ev bir sürü bina bir sürü dükkan varken, sizin bir yerden biryere gitmek için sadece sokağı kullanmak zorunda olmanız ve o sokakta da bir sürü düşman bulunması ne acı bir tesadüf. 1994 oyunu Duke Nukem 3D'de bile daha çok kapı açılıyor daha çok mekana giriliyordu ve mekanların her biri de Freedom'un bütün bölümlerindeki ayrıntıdan daha fazla detay içeriyordu. Yazıklar olsun Red Storm. Sana yaptığımız o kadar kompliman eline yüzüne dursun Bizi bu kadar hayal kırıklığına uğratmaya ne hakkın var. Danışma hattı telefonların kilidene, müşterilerine cevap vereme, networküne virüs bulaşsa, böyle saçma oyunlarının tümünü site inşallah e mi? Allah canını almaya...

İşinla beni Skati

© 2001 GIGAWATT

Grafikler	LEVEL KARNESİ
Elimize, gözünüze, yüzünüze dura inşallah. Bu grafikler ne böyle, bu poligonlar bu detay yoksunu sokaklar ne böyle?	
Ses ve Müzik	
Bir iki artar koyup konuşturmuşlar ama ne sesler ne de müzik oyunu kurılmaya yetmiyor. E be koca Red Storm? Sen nasıl yedin bu naneği?	
Oynanabilirlik	
Koş desen koğmuyor vur desen vurmuyor. Basenlerini sallaya sallaya dolayan bir kadına laf anlatmak devreye hendek atlatmaktan zor kardeşim.	
Atmosfer	
Atmosfer atmosfer yok güzel kardeşim. Yemiş bitirmişler güzelim romanın sürükleyiciliğini. Baş sokaklarda koşturmaca oyunu otmuş bu.	
LEVEL Notu 39	
Allah cesanını vermesin. Siz bizle dalga mı geçiyorsunuz? Bu nedir birader? Buna oyun mu diyorsunuz şimdi? Başta da bi sayı oyununu yazalım bundan daha güzel olur.	
Minimum: Pentium II 400, 64 MB Ram, 500 MB	
Hdd: 5 MB Ekran Kartı	
Önerilen: (uzak durun) Pentium III 500, 128	
MB Ram, 500 MB Hdd, 16 MB Ekran Kartı	
Multiplayer: Yok (olsa da farketmez)	

ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN

Britanya semaları bir kez daha kana bulanıyor...

Yapım: Rowan Software

Dağıtım: Empire Interactive

Tür: Uçak Simülasyonu

Bilgi için: www.empireinteractive.com

Rowan'ın yeni oyunu Battle of Britain gücünü firmanın bir önceki hiti olan Mig Alley'nin başarısından alıyor olsa gerek. Bildiğiniz gibi Mig Alley, 'it dalaşı' konusunda uzun bir süredir en iyi simülator ünvanını taşıyor. Şimdi Rowan, elindeki hazır alt yapının üzerine daha güzel arazi grafikleri, daha fazla uçak, daha büyük bulutlar, içeriği daha sağlam görevler ve işleyen bir multi-player seçeneği ekleyerek Mig Alley ile yakaladığı başarıyı Battle of Britain ile pekiştirmeyi düşünüyor. Formül bu kadar iyi olunca, firmanın bu düşüncesine katılmamak elde değil.



Bu arada, oyun Talonsoft'un aynı ismi taşıyan, sıraya dayalı stratejisi ile karıştırılmasın diye isminin önüne Rowan eklenmiş.

Battle of Britain, uç farklı oyun modundan oluşuyor; eğitim görevleri, bireysel görevler ve birçok görevden meydana gelen senaryolar. Eğer İngilizlerin tarafındaysanız Kraliyet Hava Kuvvetleri adına bir Hurricane veya bir Spitfire ile uçabiliyorsunuz. Ama ben Almanca'yım diyorsanız, Luftwaffe uçaklarından bir Messerschmidt-109/110 veya bir Junkers-87 ile ölüm saçabiliyorsunuz. Ayrıca Almanları tercih edince, üç bombardıman uçağından birinde topçu olarak görev alabiliyor ve agresif İngiliz pilotlarının canına okuyabiliyorsunuz. Elinizin altındaki ağır makineliyle onları kalbur çevirmek gerçekten çok zevkli.

Senaryolarda ise durum daha farklı; ister savaşın gürültüsünden uzak bir şekilde filonuzun genel komutları veriyor ve özel hedefler için birtakım taktikler belirliyorsunuz, isterseniz de kokpite atlayıp kendinizi bir anda savaşın göbeğinde bulabiliyorsunuz. Ayrıca bu geçiş sırasında istediğiniz uçağı da seçebilirsiniz.

Almanlar saat onbir yönünde..!

Oyunun bir uçuş simülatorü olmak adına sahip olduğu özellikler insanı hem büyütüyor hem de düş kırıklığına uğrattıyor. Çoğu ye-

ni oyuncu, arayüzdeki belirgin eksikliklerden dolayı sıkı sıkıya oyunun başından kalkabilir. Ama eğer birazcık daha sabırlı olup oyunu derinlemesine ele alırsanız, bir süre sonra tek amacı kaliteyi yakalamak (özellikle it dalaşlarında) olan bir oyunla karşılaşacaksınız. Babası Flanker gibi Battle of Britain da güzel grafiklerle göz boyamak yerine zorlu bir yapay zekayı ve Kent sahiliyle Londra limanlarının üzerinde geçen kanlı it dalaşlarını tercih ediyor. Bir Messerschmidt'in kuyruğuna takılın ve kendinizi muhteşem dönüşlere, manevralara ve pikelere bırakın. Maalesef tüm bu manevralar Mig Alley'dekilerin aynısı. Aslında bu durum benim için bir sorun değil; sonuçta bu kadar iyiseler, değiştirmeye ne gerek var ki? Esas bulutların eklenmesi oyun için belirgin bir gelişme. Bulutlar sizin için adeta birer referans noktasına dönüşerek hızı algılamaya yardımcı oluyor. Örneğin altınızdaki Hurricane ile bir çift Stuka'nın peşine takılmışsınız ve birden bulutların arasından bir kanyona dalyorsunuz. İşte tam o dalış sırasında gerçekten ne kadar hızlı gittiğinizi görebiliyorsunuz.

Tabii eğer yeterince hızlı bir makineye sahip değilseniz, bulutlar kare oranınızı yaklaşık yüzde elli düşürecekler. Yine de bulutların olması, donuk gökyüzünü, bulanık uçak ve çizgi filmimsi arazi grafiklerini oldukça hareketlen-



dirmiş. Zaten Battle of Britain muhteşem grafikleri yüzünden tercih edeceğimiz bir simülasyon değil. Tabii grafiklerin yanına sesleri de dahil etmek gerek; yanınızdan geçen diğer uçakların sesleri o kadar yüksek ki kendi motor ve makineli seslerinizi zor

alınacak cinsten değil. Diğer it dalaşı ağırlıklı simülasyonlarından farklı olarak, hiçbir zaman rakibinizin sınırlı bir manevra repertuarının olduğunu düşünmüyorsunuz. Tam aksine avınızın hareketlerini önceden kestirebilmek için gözünüzü dört açmanız gereki-



duyuyorsunuz. Ama oyunda geçen diyalogların çok sık olduğunu belirtmeliyim; özellikle Almanların telsiz konuşmaları ve kullandıkları savaş deyimleri çok gerçekçi.

Yapay zeka üzerinde bir hayli uğraşmış; rakipleriniz hiç hafife

yor. Rowan'ın ilk defa 1996 yılında Flying Corps için geliştirdiği mükemmel görüntüleme sistemi Battle of Britain'da da iyi iş çıkarıyor. Bir Stuka ile Southampton üzerinde veya bir Hurricane ile Margate üzerinde uçmak gerçekten güzel bir duygu.



Baskın düzenine geçiyoruz!

Oyunun senaryo kısmı gerçekten çok iyi tasarlanmış. Oyuncuya hava savaşları konusunda yepyeni bir boyut açıyor; bir savaş pilotu olarak bireysel başarılarınızın veya başarısızklarınızın savaşın seyrini nasıl değiştirebildiğini görebiliyorsunuz. Bir Alman hava kumandanı olarak saldırıları yönetebilir ve stratejiniz doğrultusunda hedefler belirleyebilirsiniz. Tabii bir İngiliz filosunun başına geçerek, radardaki boşlukların nasıl doldurulacağına, hangi uçağın pozisyonunu koruyacağına veya hangi uçağın desteğe ihtiyacı olduğuna da karar verebilirsiniz.

Senaryo olayların tarihi akışına göre biçimlendirilmiş. Almanlar işe konvoylara ve radar istasyonlarına saldırmakla başlıyor; hemen arkasından Kralliyet Hava Kuvvetlerinin hava sahasını işgal ediyor ve Londra Yıldırım Harekatiyle perdeyi kapatıyorlar. Tabii eğer Almanları oynuyorsanız, tüm bu 1940 yılında geçen olaylara bağlı kalmadan da saldırılar düzenleyebilirsiniz. Yine de tarihin seyrini öyle radikal bir anlamda değiştiremiyorsunuz.

Ekranında kanal bölgesini savaş uçaklarının oluşturduğu gruplara paylaşılmış bir şekilde görüyorsunuz. Uçaklar havalanırken ekranda tarihle ilgili küçük mesajlar çıkıyor. Gerçekçi seslendirmeyi de hesaba katınca, kendinizi gerçekten Britanya savunma kuvvetlerinin bir parçası gibi hissediyorsunuz. Tabii bu duyguyu pekiştiren başka olaylar da var, aynı anda 300 uçağın birbirine girdiği bir gökyüzünde bulunmak gibi. Herhalde böyle bir manzaranın kare oranınızı nasıl etkileyeceğini söylememe gerek yok. Gerçi aynı deneyimi teklî görevlerde de yaşayabilirsiniz ama emrinizin altında 70 Messerschmidt'in bulunması apayrı bi şey. Bombardıman uçaklarından birine atlayıp ana makinelinin başına geçmek çok zevkli olabilir.

Gerçekçi yaklaşım...

Rowan gerçekçi olmak konusunda bir hayli iddialı anlaşılır. İngiliz uçakları, aslına uygun olarak ateş gücü konusunda Alman uçaklarına göre zayıf kalıyor. Uçak düşürmek öyle o kadar kolay değil. Her görevde bir uçak indirmek her babayığdın harcı

değil. Elinizdeki cephaneyi düşürünce, bir görevde iki uçak düşürmek zaten çok zor. Yani diğer simülasyonlarda olduğu gibi tek görevle 'Red Baron' rütbesine ulaşmıyorsunuz. Bu durum belki simülasyona yeni adım atarları oyundan soğutabilir ama arcade uçuş ve hasar modellerini aşmak için de iyi bir adım. Uçağı kaldırmak ve indirmek bile zaman zaman gerçekçi olmak adına can sıkıcı bir duruma dönüşebiliyor. Oyunu sorunsuz bir şekilde multiplayer oynayabiliyorsunuz (herhalde Mig Alley'e göre kaydettiği en önemli gelişme bu olsa gerek); opsiyon dahilinde kooperatif görevler bile var. Battle of Britain oynanabilirlik anlamında çok sağlam bir oyun; detaylı senaryo modu ve zorlu it dalaşları bunun en iyi göstergeleri. Yine de grafiksel anlamdaki eksiler oyunun imajını bir miktar zedeliyor; 1998 yılının European Air War'unda bile arazi grafikleri ve uçuş modelleri çok daha iyiydi. Battle of Britain gibi uçuş simülasyonları artık çok sık yapılmıyor. Deneyimli pilotlara ve 2. Dünya Savaşı hastalarına tavsiye edebileceğim bir oyun; acemiler arayüze alışana kadar biraz yıpranabilirler...

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Zayıf arazi grafikleri ve uçuş modelleri. Bol pikseli bir gökyüzü. Bulutlar durumu biraz toparlıyor.
Ses ve Müzik	Sesler birbirine giriyor, diğerlerinin gürlüğünden kendi uçağınızın motorunu duyamayabiliyorsunuz.
Oynanabilirlik	Gerçekten derinliği olan bir oyun. It dalaşı konusu oldukça detaylı bir şekilde ele alınmış. Kontrollere alışmak biraz zaman alıyor.
Atmosfer	Bir kere gökyüzünde süzülme gibi bir sevdiniz varsa, unuttun, zira grafikler bu zevki size yaşatacak kadar öznenli değil.
LEVEL Notu	70
Gerçekçi it dalaşları ve atmosferik bir uçuş simülasyonu sunuyor. 2. Dünya Savaşı'nın en büyük hava savaşını yeniden yaşamak istiyorsanız, BoB'u tercih edebilirsiniz.	
Minimum: Pentium-II 233, 32 MB bellek, 8 MB 3D ekran kartı, 450 MB sabit disk alanı	
Önerilen: Pentium-II 400, 64 MB bellek, 16 MB 3D ekran kartı, 550 MB sabit disk alanı	
Multiplayer: Maksimum 8 kişi-LAN, Internet, Modem, Seri Bağlantı	
Grafik Desteği: Maksimum 1280x960 ve 32 bit renk derinliği	

THE GIFT

Işıkları kim söndürdü ?

Yapım: Cryo Interactive

Dağıtım: EKO Games

Tür: Action Adventure

Web: www.gift-game.com

Televizyonun ve bilgisayar oyunlarının yok ettiği eğlencelerimizden biri de gölge oyunları. Her ne kadar çocukluğumun ramazanları direk-rarasında geçmediyse de, bir zamanlar gerçek bir gölge ustasından Karagöz-Hacivat seyretme fırsatını bulmuştum. Sayılarının giderek azaldığını görünce kendimi bu şansı elde edebilen son nesillerden birinin üyesi gibi görüyorum. Bunlar nereden mi aklıma geldi? Gift'i oynarken, zaman geçip oyunlar biçimlerini değiştirse-ler bile, ışık ve gölgenin hala iyi bir malzeme olarak kaldığını düşündüğüm için belki de...

The Gift, Cryo'nun son "hediyesi" (aslında pek yaratıcı bir sözcük oyunu olmadı ama hadi neyse!). Oyunu alıp kurduğunuzda "Bu işte bir terslik var!" diye düşünmeniz olası, çünkü kurulum için istediği alan sadece 1,7 MB! Bu özelliği nedeniyle HDD'de küçük, ama kalbimizde büyük bir yer kazanan Gift'e başlamadan önce grafik ayarlarını ayrıntılı bir biçimde yapmanız gerekiyor. Makineniz kaldırıyorsa (ki muhtemelen kaldıracaktır, tıpkı install gibi sistem gereksinimleri de çok yüksek düzeyde tutulmamış bu ayarları maksimuma getirmenizi şiddetle öneririm. Çünkü Gift'te ışıklandırma pek çok oyunun aksine "hayatı" önem taşıyor! Bu işi de hallettikten sonra karşınıza şipşirin bir demo çıkacak. Özetlemek gerekirse ortada yine bir kaçırılan prenses var, ancak bu sefer süper kahramanların tamamı işten kaytıyor. Mecburen bu görev de bizim küçük kırmızı yaratığımız "Gift'e" kalıyor. Eline sihirli asasını alan Gift, büyük bir hevesle prensesi kurtarmak üzere yola çıkıyor.

Bir ışık yılı yaklaşık on trilyon kilometredir.

Kumanda odası şeklinde bir arabirimden önceden açmış olduğunuz bölümlerden birine ışınlanabiliyorsunuz. Her bölümde de sizi bol bol hoplama, sıçrama, savaşacak düşmanlar ve çözülecek bulmacalar bekliyor. Buraya kadar Gift'i standart action'lardan



ayırn bir fark yok gibi görünüyor değil mi? Ancak başladıktan sonra oyunun tamamen ışıklandırma üzerinde kurulmuş olduğunu anlıyorsunuz. Örneğin karşınıza çıkan, ışıktan ya da gölgeden oluş-

muş bazı düşmanları asanızla vurarak yok etmeniz mümkün değil. Ama gölgelerin karanlıktan, ışıktan yaratıkların ise aydınlıktan korktuklarını bilerek onları alt edebiliyorsunuz. Bunun için de bula-



bileceğiniz çeşitli çözümler var. Bir cismin yerini değiştirip gölge boyunu uzatıp kısaltmak, ya da bazı lambaları yakıp söndürmek gibi.

Aslında bu fikir ilk olarak bir buçuk sene önce haber yaptığımız "Seed" adlı bir oyunda karşımıza çıkmıştı. Macar firması Humansoft'un 1999 yılı projeleri arasında yer alan Seed'de oyuncular bir taraftan dan dun kötülerle savaşacaklar, bir taraftan da karşılarına çıkan sorunlara ışık oyunları ile çözüm bulmak zorunda kalacaklardı. Oyunda düşmanların güçleri de gölge boylarıyla orantılı olacak, bu şekilde küçük bir rakip bile uygun aydınlatmayla zorlu bir deve dönüşebilecekti. Ancak şu işe bakın ki, o zamandan bugüne Humansoft'tan Seed'te ilgili bir haber çıkmadığı gibi, aynı düşünce Fransız Cryo tarafından geliştirilerek önümüze geldi!

Şimdi üç olasılık üzerinde duruyorum. Olasılık 1: Humansoft Cryo'ya telefon açar "Piyer abi, hatırlarsın bizim bi gölge mevzuumuz vardı ya! Hah, işte biz onu yapamadık, bari alın siz aynı temada bi şeyler çıkarın!" der. Olasılık 2: Cryo bir Fransız güzelini allar pullar, Humansoft'a yollar, fakat Humansoft'dakiler onun aslında 009 kod adlı bir sanayi casusu olduğunu fark ettiklerinde artık çok geçtir. Olasılık 3: İnsan aklı bu, aynı şeyi düşünemez mi? (En inandırıcı bu oldu galiba!)

Albert Einstein'in fotoetki üzerine çalışmaları 1905'te yayımlanmıştır.

Neyse öyle ya da böyle elimizde ışık oyunlarıyla ilgili bir oyun var ve kaldığımız yerden devam edelim bakalım. Gift, engelleri aşmak için her zaman hazır ışığı ve gölgeyi kullanmıyor. Kimi zaman da onları kendisinin üretmesi gerekiyor. Bu amaçla kullanacağınız aletlerin en önemlisi sihirli asa. Asayı kullanabilmek için önce onun enerjisini doldurmanız gerekiyor. Bunu da yolda bulacağınız küçük sarı parlayan toplarla yapıyorsunuz. Böylece asayı şarj ettikten sonra, onu karşılaşacağınız dev kristallere değiştirerek farklı

çeşitlerde güçler kazanmasını sağlayabiliyorsunuz. Örneğin sarı kristal, asanın istediğiniz zaman güneş ışığı saçmasını, mor kristal çevrenizde bir karanlık perdesinin oluşmasını, mavi kristal cisimleri soğutabilmenizi ya da dondura-bilmenizi sağlıyor. Ancak bu güç-

oyunda yer alıyorlar. Bu hareketleri kolaylaştırmak amacıyla sıçradığı sırada Gift'in altında, nereye düşeceğini gösteren bir imleç belliyor. Ancak pek yararını göreceğinizi sanmayın.



göz alıcı nitelikte. Zaten Gift'in iki ay önceki ön incelemesini yaparken Güven'in de bahsettiği gibi bu yapımın babalarından biri, ünlü Fransız çizer Régis Loisel. Loisel'in dizayn ettiği iç me-

ha farklı bir şey yapmış, hem de orijinal bir fikrin başarılı bir uygulamasıyla karşılaşmış olursunuz. Yok "Ben Lara'yı doksan altmış doksan piksellik poligonları için oynuyorum, senin kırmızı bücürünü n'apiim?" diyen olursa, ben susar, Tomb Raider 39 : The Öz



lerden ikisi aynı anda çalışmıyor. En son hangi kristale değerseniz, asanın o gücü kazanıyor. Tabii bir de asanın tüm gücünü emen yeşil kristaller var. Ama merak etmeyin, asanın gücü ne durumda olursa olsun, "kalın odun parçalarına duyarlı" düşmanların kafasına aynı hızla iniyor!

Işığın suda kırılma İndisi 1.33'tür.

Bolca kullanacağınız bir diğer yararlı alet de bazı bölümlerde bulduğunuz "gölge silahı". Bu silahı kullanabilmek için de önce cephanelerinden bulmanız gerekiyor. Bu silahı kullanmak için önce nişan tuşuna basarak kendi gözünüzden gördüğünüz nişan ekranına geçiyor ve hedefinizi belirleyip ateş ediyorsunuz. Eğer bir cismin ya da yaratığın gölgesini bu şekilde vurursanız yaklaşık on saniye hareketsiz kalıyor. Yanından geçemediğiniz düşmanları, ya da açılıp kapanan taş blokları zımbalamak için eşsiz bir oyuncak!

Aynı zamanda ışık ve gölgeyi bir korunma unsuru olarak da kullanabiliyorsunuz. Örneğin gölgelerden saklanmak için bir taşın arkasını seçebiliyor, ya da asadan güneş ışınları saçarak ışık yaratıklarından uzak durabiliyorsunuz. Tabii her action'un değişmez öğesi kayan platformlar, hassas zamanlamalar gerektiren kapılar da

Atlayışınızın kısa kaldığı imlece bakıp anladığınızda zaten çok geç kalmış oluyorsunuz! Oyunda dikkat etmeniz gereken bir nokta da ancak bölüm sonlarında save etme şansınızın olması. Bir dahaki bölüme, o anda sahip olduğunuz can miktarıyla başlayacağınız için eğer canınız azaldıysa bölüme baştan başlayın derim. Özellikle ilk bölümlerde hiç can kaybetmeden ve bol bol ekstra can alarak ileriki bölümler için avantaj sağlayın.

Görünür ışığın dalga boyu 400 ile 740 nanometre arasındadır. Gift'in görkemli 3D mekanları

kanlar kimi bölümlerde gotik korku klasiklerini, kimi bölümlerde bilim kurgu filmlerini çağırıyorlar. Aynı zamanda bu bölümlerin hepsi, bildik film-çizgi film-bilgisayar oyunu kahramanlarına yapılan göndermelerle dolu. Örneğin Indiana Jones'un kamçısı ya da Rayman'ın eldivenleri, bu bölümlerde karşılaşacağınız eşyalardan yalnızca birkaçı.

Aklınıza action deyince yalnızca Lara Croft geliyorsa Gift gibi alternatifleri de denemenin vaktidir derim. Hem dört oyundur dağda bayırda, kurda kuşa, börtü böceğe shotgun'la ateş etmekten da-

Hakiki Last Revelation bölümleri dolu bir gelecek dilerim (Artık gelenek haline getirdiğimiz bu Tomb Raider satışmalarını ben de anlamsız buluyorum, ama n'apiim bu sefer kendimi tutamadım!).

Batu & Gökhan



LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Özellikle mekan derinliği çok etkileyici. Usta ellenden çıkınca böyle oluyor demek ki!
Ses ve Müzik	Bu güne dek duyduğumuz en iyisi diyebiliriz, ama özellikle kritik sahnelerde animişi ve çıkışlarla atmosferi destekliyorlar.
Oynanabilirlik	Başlangıçta biraz fazla kolay gelebilir, ama merak etmeyin, özellikle ekstremleri almak için.
Atmosfer	Diğer action'lardan alışık olduğumuz şiddet ve gerilimin yerine daha eğlenceli bir hava hakim. Diğer oyunların fi'ye almaya da cabası.
LEVEL Notu	76
Biraz el çabukluğu ve biraz kafa çalıştırarak güle oynaya oynayacağınız bir oyun, Action piyasasının buna ihtiyacı vardı doğrusu!	
Minimum: PII 266, 63 MB RAM, 8 MB Ekran	
Kartı	
Önerilen: PIII 500, 128 MB RAM, 16 MB Ekran	
Kartı	
Multiplay: Yok	
Craftık: Maksimum 1278 x 1024 x 32 Bit	
Ekstra: Yok	

KISA KISA

Kısa Kısa, Cem'in yaşadığı hazin bir aşkın göz yaşartıcı hikayesine şahit oluyor bu ay

DARK ANGEL

Bu ay, Kısa Kısa'da incelemek üzere piyasada çok ama çok ucuza paket halinde satılan oyunları elimize almaz gözümüze çarpan ilk oyun Dark Angel oldu. Carina isimli siyahı bir pilcın intikam uğruna önündeki her şeyi yakıp yıkmasının anlatıldığı oyun bana önce ilkokul yıllarındaki bir sınıf arkadaşımı, sarışın güzeli Ceylan'ı hatırlattı. Tam anlamıyla bir baş belası ol-



duğunu düşündüğüm bu kız, yanından geçerken sık sık yere düşüp ağlamaya başlıyordu ve ne olduğunu soran hocamıza da "Cem çelme taktı" diyordu. Elbette ben kendimi savunmak için ne söylersem söyleyeyim, ortada salya sümük ağlayan bir kız gerçeği olduğundan asla inandırıcı olamıyordum ve tokatları yiyip, ders boyunca Ceylan'ın bana bakıp kin ve nefret dolu, şeytanca gülümsemesine şahit olmak zorunda kalıyordum.

İlkokul yıllarımda yaşanmış, alakaranlık kuşağından çıkmış gibi görünen bu olaylar nedeniyle kadınlara karşı agresif olduğumu düşünenler olabilir ama nefretim inanın çok daha derinlerde yatıyor.

Daha dünyaya gözlerimi yeni açtığım günlerde, annem henüz hastanede yatmaktayken, bir hemşire beni düzenli olarak annemle bebek odası arasında taşıyıp dururdu. Annemin yanındayken çok şefkatli davranan bu küçük hanım, galiba nişanlısı tarafından terk edilmişti ve bazı psikolojik sorunlar yaşıyordu, odadan çıkarılmaz bana ve diğer bütün be-

Firma: Midas
Tür: Platform
Puan: 56

beklere tokat atmaya başlardı. Elbette, elimiz kolumuz bağlı olduğu için (kundağa sarılıydık, napalim yani.) bu hemşire bozuntusuna esaslı bir dayak atma imkanını bulamamıştım ve durumu aileme de anlatamıyordum çünkü henüz konuşmayı sokememiştim. Inanın,

insanın akacak, taşacak mecra bulmak, derdini haykırmak, yardım çağırma için çirpikirken ağzından anlamsız boğurtulardan başka bir şey çıkmaması ancak Alfred Hitchkok filmlerinde benzerine

rastlanabilecek bir duygu.

Bizimkilere derdimi anlatmak için tam üç dört yıl beklemek zorundaydım. Kahrolası konuşma yeteneği de ne uzun ne zahmetli ne zor kazanılan bir beceriymiş kardeşim, konuşmayı söktükten sonra o günlerden aklımda kalan daha büyük problemler vardı karşımda ve o hemşireyi unutmuştum bile.

Neyse, bu konuyu açmaktaki sebebim, o hemşireye de Kara Melek denmesiydi. İşte oyunu elimize aldığımda yaptığı çağrışımardan biri buydu. Kara Melek'in aramızda en sevmediği bebek fabrikatör Necati Beyin kızıydı. Benden sadece bir gün sonra doğmuştu ve güzeller güzeli bir kızdı. Yeşil gözleri ve kel bir kafası vardı. En pahalı kumaştan pespebe kundağının içinde ruyalardan çıkmış gerçek bir prenses gibi duruyordu ama Kara Melek her fırsatta, "Seni pis zengin çocuğu" diyip bir tokat atıyordu. Dedim ya, psikolojik sorunları vardı kadının. Ama, buna izin veremezdim ve bir plan yaptım...

GENOCIDE

Firma: Midas
Tür: Platform
Puan: 58

Evet, bir plan yaptım ve derhal uygulamaya koydum. Artık ne zaman Kara Melek'in güzel prensesime tokat atacak gibi olduğunu fark etsem, basıyordum yaygarayı. Hem de öyle bir bağırıp çağırma-ya başlıyordum ki, kadın işini kaybetmemek için benimle uğraşmak zorunda kalıyordu. Elbette bir sürü tokat da yiyordum ama güzel prensesimi korumak uğruna katlanılacak çok cüzi bir bedeldi bu tokatlar. Kısa süre içinde doğum odasındaki bütün bebekler, ne yapmaya çalıştığımı anlamış ve aralarından bazıları delikanlı çıkmış, benim çok dayak yediğimi düşündüklerinde onlar da yaygarayı basarak Kara Melek'in dikkatini üzerlerine çekmeye başlamışlardı. Bağırıp, çağırıp ağlayarak kendimizi ifade etmeye ve o baskı ortamı içinde bir organizasyon oluşturarak birbirimizi müdafaa etmeye başlamıştık. Evet, daha çok genç yaşta olmamıza rağmen (bir kaç günlük...) insanlığın en temel haklarından ikisine, ifade ve örgütlenme özgürlüklerine sahip çıkmış ve bunları kendimizi savunacak şekilde kullanmıştık.

Dünyayı kurtarmaya çalışan bir kahramanı yönettiğiniz platform oyunu Genocide'yi oynamaya başladığım zaman aklıma o doğum odasındaki onlarca bebeğin, tek tek kahramanlıkları gelmedi desem yalan olur ama esas gözümün önüne gelen (hafızam kuvvetli işte, naapım kardeşim?) güzel prensesimin karanlık ve penceresiz odada güneş açtıran güzel gözleri, bana dayanma gücü veren o güzel gülümsemesiydi.

Evet henüz konuşmayı sokememiştik ama bu gezegende konuşan tek canlıların bizler olduğunu hatırlatmak isterim size. O kadar börtü böcek, kuş yılan nasıl anlaşıyorlar aralarında acaba hiç düşündünüz mü? İşte biz de (yani ben ve prensesim) bakışlarımız ve vücut dilimizle birbirimize kelimelerin söyleyebileceğinden çok daha fazlasını söylemiştik. Karanlık odanın ilaç ve bebek dışkısı kokan atmosferinde benim tek duyduğum onun teninden yayılan ve gözlerimi kapattığımda beni yeşil kırlara, uçsuz bucaksız el değmemiş plajlara götüren kokusuydu. Diğer bebeklerin gürültüleri arasında prensesimin gulucuklarını işitebiliyor ve o plaja vuran dağalans sesini tamamlıyor, kırlarda öten ağustos böceklerinin şarkılarını duyabiliyordum kulaklarımda. (Tamam daha doğallı bir iki gün olmuştur ve henüz hastane dışına çıkmamıştım ama ben hayal gücü kuvvetli ve ileri görüşlü bir bebektim. Olamaz mı kardeşim?)



Sonra bir gün Kara Melek karşımda dikilip o uğursuz sözleri söyledi: "Hadi bakalım ufaklık, evine defoluyosun..."

Prensесimin gözlerine baktım, "beni bırakma" diyordu ama firna sürölmek üzere olan bir rosto kadar bağlı ve çaresizdim. Sevgilime dayanıklı olmasını, onu bir gün mutlaka bulacağımı söyledim (tabii ki gözlerimle...) ve Kara Melek'in sert elleri arasında o odadan son kez çıktım. Ancak, her şey burada bitmedi... Bitmediğini hissediyordum...

GRAND PRIX CHALLENGE

TINY TRAILS

3 D grafiklerle süslenmiş bu hızlı yarış ve aksiyon oyunu da süpriz bir şekilde bende ilk çocukluk günlerimin unutulmuş anılarını tazeledi.

Prensesimi son görüşümün üzerinden iki-üç yıl geçmişti. Yeni yeni konuşmaya başlamış, Fu, ma-ma, ba-ba, e-e, ka-ka, H gibi stratejik açıdan önemli kelimeleri söyleyebilir duruma gelmişim. Bu yaşta henüz düzgün yürüeyemiyor, ev içinde, maddi açıdan büyük bir servete sahip olmayan babamın büyük bir özveri ile satın aldığı tekerlekli kundağımla yürümeye çalışıyordum. Oldukça eğlenceli olan bu oyuncağımla evin içinde dolaşamadık yer bırakmıyor, sandalyelerin yanından, masaların altından süzülerek ev içinde bir trafik terörü estiri-

Firma: Midas
Tür: Yarış
Puan: 61

rin gözlerime bakmakla yetinmiyor, kimsenin bakmadığına emin olduğu anlarda, dudakları ile küçük ama ihtiraslı öpücükler yolluyordu bana avuçlarının arasından. Ben de boş durmuyordum, tekerlekli kundağımla bildiğim bütün numaraları tek tek sıralayıp onu iyice etkilemeye çalışıyordum.

Ancak Şükufe'ye göz koymuş başka bir çocuğun çıkıp bana meydan okuyacağını ve beni yarışa davet edeceğini asla bilemezdim. Güne katılan kadınların bütün çocukları etrafımızı sardıkları sonra, evin koridoruna çıktık ve Şükufe aramızda durup eliyle

işaret verdikten sonra yarışa başladık. Salon kapısının önünden banyo kapısına kadar koridor boyunca yarışta, rakibim beni yoldan atmak için her şeyi yaptı, kirli oynadı ama ben

yine de birinci gelmeyi başardım ve Şükufe'yi bileğimin, daha doğrusu ayaklarımın hakkı ile kazandım. Şükufe bana sarılıp, öpücükleri ile tebrik ederken diğer çocuklar da tezahurat yapıyorlardı (-ki anneleri onların ağladıklarını sanarak hemen koşup hepsini salona geri götürdüler ve ağızlarına emzik verdiler...) ama aralarından biri vardı ki, o uzakta durmuş gözlerini bana dikerek kızgın kızgın beni süzüyordu. Koyu kahverengi saçları omuzlarına kadar uzamış, yeşil gözleri alev gibi parlayan bu kızın nefretinin nedenini o an anlamamıştım ama misafiriikten ayrılırken annemin, o kızın annesine sarılarak, "Necati Bey'e selam söyleyin, bize de beklerim." demesi ile dünyam başıma yıkılmıştı. O kız, fabrikatör Necati Bey'in kızıydı. Yani benim prensesimdi ve ben onun gözleri önünde başka bir kıza fingirdemiştim.

Firma: Midas
Tür: Platform
Puan: 62

K abul gününden döndükten sonra annem babama günün nasıl geçtiğini neler yendiğini, ne hediyeler verildiğini anlatmıştı. Ancak tüm bu gösterişli davetler henüz babamın gelir düzeyinin karşılayabileceği türden değildi. Babam istemeye istemeye annemden artık o kabul günlerine gitmemesini istedi ve annem de fedakarca bu isteği kabul etti. Zaten o da, misafirlğe gittiğinde

evde kaldı ve benim arkadaşım oldu. (TINY TRAILS oyununu görünce hatırladım kardesim. Hafıza benim dil mi? Ne istersem hatırlarım)

Onunla günün bütün saatlerinde beraber oluyor hatta birlikte uyuyorduk. Yürümeyi yeni öğrenmişim ama bir köpeğin varlığı ve onunla koşuşturup oynamam yürüme yeteneğimin hızla iyileşmesine yardımcı oluyordu. Annem de köpeğimi Tuğba'yı gezdirmeme izin veriyordu. (evet, dişi bir köpekti ve adı Tuğba'ydı.) Ancak bir gün, gördüğüm en büyük araba her şeyden

Tiny Trails

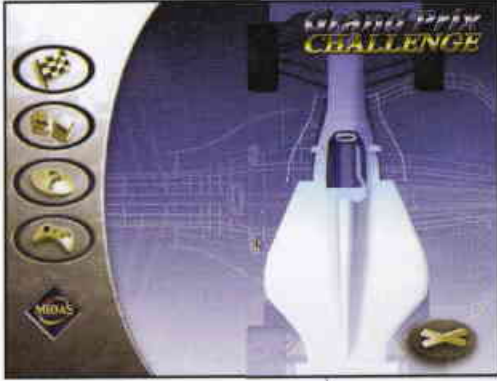
diğer kadınların götürdüğü kadar pahalı hediyeler götüremeyeceğini, misafir kabul ettiğinde ise diğer kadınların donattığı kadar muhteşem sofralar donatmayacağını çok iyi biliyordu. Tekrar esnaf ve memurların eşlerinin oluşturduğu eski grubuna dönüş yaptı. Böylece ben de prensesimi tekrar görüp ondan özür dilemek, onun kalbini geri kazanmak şansını yine kaybetmiş oldum.

O dokunabileceğim kadar yakındayken ben ihtirasımın kurbanı olmuş ve tüm arzusu benimle vakit geçirip eğlenmek olan zengin ve şımarık bir kızın ağına düşerek, hayatımın kadınının kalbini kırmış, onu kendimden uzaklaştırmıştım.

Bir iki yıl sonra, babam anneme küçük bir köpek satın aldı. Çünkü bütün zengin kocaların karlılarının elinde mutlaka küçük bir köpek oluyordu. Hiç olmazsa böylece annemin kendisini zengin bir kocanın eşmiş gibi hissetmesini sağlamak istiyordu babam ama benim fedakar annemin gözü ne paradaydı ne de pulda. Köpeği önce istemedi ama ben çok ısrar edince köpek

habersiz sokaktaki çocuklarla oynarken aniden sokağa fırlayan köpeğimi Tuğba'nın üzerinden geçtiğinde başımdan kaynar sular döküldü. Hemen duran arabadan üniformalı bir adam indi. Ardından arka pencere açıldı ve kucağında bir kız çocuğuyla yaşlıca bir adam görüldü. Üniformalı adam, arabadaki yaşlıca adama "Ölmüş, Necati Bey..." dediğinde başımdan aşağı ikinci kova su döküyordu. Ben pencereye koşup, hayatımın kadınına ulaşana kadar Necati Bey pencereyi kapatmış, arabanın şoförü de elim bir kaç kuruş sıkıştırıp arabasına geri binerek motoru çoktan çalıştırmıştı. Hayatımın kadını, rüyalarımın prensesi, kalbimin sahibi olan kadın bir kez daha ellerimin arasından kayıp gitmişti. Şans eseri orada bulunan çöp arabası köpeğimi Tuğba'nın cesedini alıp şehir çöplüğüne götürürken ben elimdeki bir tomar parayla ve uzaklara bakan kederli bakışlarla bakkala girmiş ve alabildiğim kadar süt alarak bir hafta boyunca odama kapanıp hiç durmaksızın kendimi içkiye vermişim. Sonra neler mi oldu?...

Devamı Gelecek sayıda



yordum. Bu neşeli günlerimde yeni yeni tanımaya başladığım dünyanın heyecanı ile doğum odasında bıraktığım sevgilimi neredeyse unuttuğum. Bazı yağmurlu gecelerde, gök gürültüsünün ardından onun güzel gözleri aklıma geliyor ancak gök gürültüsünden o kadar korkuyordum ki, altına yaptığım sırada sevgilimi düşünmek mümkün olmuyordu, takdir edersiniz ki.

Bir müddet sonra, babamın işleri açılmış, eve iyi para getirmeye başlamıştı. Bu durumda annem de sınıf atılmanın zamanı geldiğine karar vererek kendi aralarından her gün birinin evinde toplanan bir kabul günü topluluğuna üye olmuştu. İşte bu kabul günlerinden ilkinde inanılmaz güzellikte bir kız görmüştüm. Adı Şükufe olan (o yıllarda Şükufe gözde bir isimdi.) bu güzeller güzeli, bu ay parçası, bu soslu piliç çevirmesi kız derin de-

play



TEKKEN Tag Tournament

Ace Combat 4

Dukes of Hazard 2

Batman

Cheatstation: X-Files • King of Fighters 99 • International Super Star Soccer

PLAYNEWS 02

PS2

PlayStation 2 Sabit Disklerini Seagate üretecek

Dünyanın en ünlü Harddisk üreticilerinden olan Seagate Firması, Sony ile tarihi bir anlaşma imzaladı ve PlayStation 2 için beklenen diskleri kendisinin üreteceğini açıkladı. Seagate, PlayStation 2 konsolu için iki ayrı harddisk üretecek. Birisi konsolun Japon modeli için açık bir porttan takılacak olan harici, diğeri ise Amerikan ve Avrupa modellerinde bulunan kendi yerine takılacak olan dahili diskler. Yakında çıkacak olan PS2 modem ile birlikte konsolun kapasitesi artacak ve İnternet üzerinden her türlü media' yı download edip saklayabileceğiz.

PlayStation 2 için Ram Kod cihazı

Hali hazırda PSX için kullandığımız ram kodu cihazlarından birisi olan GameShark' ın PS2 versiyonu hazırlanıyor. GameShark2 de önceki gibi kodları çözmede, oyunların gizli yer, karakter, silah, bölümlerini açmakta ve bazı dosyaları çalıştırmakta kullanılabilecek. Alet, en popüler PS ve PS2 oyunlarının 2000 den fazla kodu içinde yüklü olarak gelecek. Önümüzdeki ay piyasaya çıkacak olan aletin fiyatı yaklaşık 50\$ olacak. Bir diğer yenilik de InterAct firmasının üreteceği DexPort isimli cihaz. Bu aletin de amacı PS2' nuzu USB porttan PC' nize bağlayarak memory kartınızdaki bilgileri bilgisayarınıza aktarmak. Ayrıca İnternet' ten save dosyalarını download edebilecek, veya kendi dosyalarınızı arkadaşlarınıza e-mail yoluyla gönderebileceksiniz. Çıkış tarihi henüz belli değil.

PlayStation 2 ve İnternet...

Conexant Systems, PlayStation2' yi İnternet' e bağlayacak olan dial-up modem teknolojisini Sony' ye kabul ettirdi. Conexant ayrıca modem sürücülerini, TCP/IP, PPP protokollerini ve Access Co. Ltd., SN Systems Ltd., Planetweb Inc./ERGOSOFT Corp. gibi firmaların da destekleyeceği bir browser üzerinde çalışıyor. ASCII Corp., Capcom Co. Ltd., ve Square Co. Ltd. ' nin de dahil olduğu ondan fazla oyun firması da, bu modemi destekleyeceklerini, en yakın zamanda İnternet bağlantısının tüm avantajlarını kullanacak olan oyunlar hazırlayacaklarını bildirdiler. Conexant' ın SmartSCM Universal Serial Bus V.90 çipsetli modemleri, ASCII, I-O Data Device Inc., TDK Corp. ve diğer bilinen donanım üreticileri tarafından pazarlanacak. Modem kutularının ve yazılımların üzerinde de PlayStation 2 için uyumlu olduğunu gösteren özel bir logo olacak.

PlayStation 2' nin İnternet' te sörf yapabilmesi için gerekli olan web browser da DreamCast Web Browser' ı hazırlayan PlanetWeb Firması tarafından, Japonya için Nisan ayına hazır ediliyor. EGBrowser adı verilen program sayesinde POP, SMTP maillerinizi alabileceksiniz. Programın bu ilk versiyonunda veri kaydetme olanağı yok. Fiyatı ise 32\$ olacak.

2001

Final Fantasy The Movie

Fantazi gerçek oluyor! Yıl 2065, yer Dünya. Yıkım ve kargaşa insanları kuşatmış. Şehirler terk edilmiş, nüfusun büyük bir kısmı katledilmiş ve geriye kalan birkaç insan da kurtulmak için bir yol bulmak zorunda.

Bu dünyada sevdiğimiz şeylerin yanı sıra ölümlerle de karşılaşacağız. Kendimize yaşam, sevgi ve kalbin felsefi tanımını sormaya başlayacağız. Bu dünyada olanların ardından bilim, yaşamı ve ölümü enerjinin bir formu olarak tanımlıyor fakat sizin ka-

famızda yaşam, sevgi ve kalbin felsefi anlamları soru işaretlerine dönüşecek. Sürükleyici dövüş sahnelerinin ötesinde, Final Fantasy, gerçek ve fantasti dünyalarında kişisel bir keşfe çıkacak; karakterler ve senaryosu ile sizi aşk, dostluk, rüya, macera, yaşam ve ölüm konularını derince düşünmeye itecek.

Uzaylıların istilasına cesurca direnen ve insan ırkının devamı için savaşan kahramanların yaşadığı olayların konu alındığı filmin vizyona çıkış tarihi 13 Temmuz 2001.



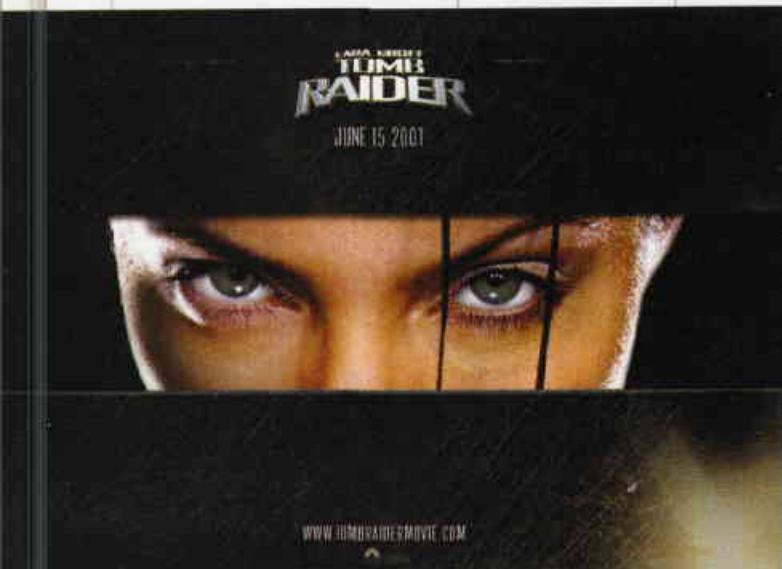
Tomb Raider The Movie

Lara Croft ve filmi hakkında cevabı bilinmeyen onca soru varken Play, birçok ayrıntıyı su yüzüne çıkardı. Ünlü Arkeolojist Lord Henshingly Croft' un kızı olan Lara, İngiliz Aristokrasi' sinin güvenli dünyasında yetiştirildi. Lara' yı kü-

çük yaşta sarsan trajedi, babasının uzak bir yolculukta enteresan bir şekilde ortadan kaybolması oldu. Bu olay karşısında oldukça üzülen Lara' nın Wimbledon High School' daki yılları çok sessiz geçti. Bu talihsiz olay, onu

çok olgun bir insan yapmıştı. Buradan Gordonstoun Okuluna geçmesi, babasının ölümünden önce ortaya çıkarmak için çalışmaya karar verdi. Lara her konuda kendisini eğitmeyi de ihmal etmedi. Küçüklüğünde yaşadığı dramatik olaylar onu İngiliz yüksek sosyetesinden kopardı. Lara sadece Tomb Raider olarak tek başına çalışacağı ve seyahat edeceği zaman, gerçekten yaşama döneceğini düşündü. Nadir olarak komisyonlarla da çalışan Lara, ortaya çıkardığı tarihi bilgiler sayesinde para da kazanıyordu. Aynı zamanda profesyonel fotoğrafçı olarak da çalışan Lara, bu konuda ödülleri kazanarak bir üne bile kavuşmuştu. Lara İngiltere' deki malikanesinin bir çok adasının boş durduğunu düşünmüş ve operasyonları için çalışma salonlarına dönüştürmüştü. Ondaki bu değişikliklerin yanında ciddi tavır, üst sınıf aksanı ve klasik müzik tutkusu aynı kalan özelliklerinden. Ünlü oyun serisinden uyarlanarak hazırlanan filmde Lara Croft (Angelina Jolie), Achilles Shield' ı bulmak için çok tehlikeli yerlerdeki en büyük tuhafların üstesinden gelmeye hazırlanıyor. Vizyon tarihi 15 Haziran 2001. Yarımiz bitti, Resident Evil filmi ile ilgili ayrıntılar gelecekte ay burada olacak.)

çok olgun bir insan yapmıştı. Buradan Gordonstoun Okuluna geçmesi, babasının ölümünden önce ortaya çıkarmak için çalışmaya karar verdi. Lara her konuda kendisini eğitmeyi de ihmal etmedi. Küçüklüğünde yaşadığı dramatik olaylar onu İngiliz yüksek sosyetesinden kopardı. Lara sadece Tomb Raider olarak tek başına çalışacağı ve seyahat edeceği zaman, gerçekten yaşama döneceğini düşündü. Nadir olarak komisyonlarla da çalışan Lara, ortaya çıkardığı tarihi bilgiler sayesinde para da kazanıyordu. Aynı zamanda profesyonel fotoğrafçı olarak da çalışan Lara, bu konuda ödülleri kazanarak bir üne bile kavuşmuştu. Lara İngiltere' deki malikanesinin bir çok adasının boş durduğunu düşünmüş ve operasyonları için çalışma salonlarına dönüştürmüştü. Ondaki bu değişikliklerin yanında ciddi tavır, üst sınıf aksanı ve klasik müzik tutkusu aynı kalan özelliklerinden. Ünlü oyun serisinden uyarlanarak hazırlanan filmde Lara Croft (Angelina Jolie), Achilles Shield' ı bulmak için çok tehlikeli yerlerdeki en büyük tuhafların üstesinden gelmeye hazırlanıyor. Vizyon tarihi 15 Haziran 2001. Yarımiz bitti, Resident Evil filmi ile ilgili ayrıntılar gelecekte ay burada olacak.)



Tür:	Beat-em Up
Yapım:	Namco
Dağıtım:	Namco
Bilgi için:	www.namco.com

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Muhteşem oyun daha da muhteşem döndü!

4 Mart 1995 tarihinde, PlayStation ile beraber ilk çıkan oyunlar listesinde başı çeken isim Tekken' di. Tarih 4 Mart 2000 olduğunda ise yine gelenek bozulmadı ve PlayStation 2 ile beraber çıkan oyunlardan birisi de Tekken Tag Tournament oldu. Biz bu karara o kadar sevinememiştik çünkü PlayStation 2 bile ülkemize daha yeni geldi. Ama Tekken Tag Tournament, Avrupa için Japon versiyonundan çok daha gelişmiş şekilde piyasaya sürüldü. Eh bir sene beklemeden sonra bu kadarlık da kıyak olsun ama değil mi?

Tekken' i bir bilgisayar oyun salonunda ilk gördüğüm anı hala unutamıyorum. Gözle-

rim yuvalarından fırlayacaktı neredeyse. İlk üç boyutlu dövüş oyunlarından birisi olan Tekken, Sega' nın çok popüler oyunu vektör grafikli Virtua Fighter' ını alt ediyordu. İnsanlara böyle bir oyun için neredeyse ilk kez kullanılan silikon grafik tekniğini tanıtıyor, hem de her karakter için yüzlerce hareket seçeneği sunuyordu. Zamanla bu hareketlerin sayısı gittikçe arttı. Öyle ki, artık Tekken Tag' de kendi adamlarınızı seçmek zorunda kalacaksınız. Her karakterin beş yüze yakın hareketi olduğundan, oyundaki tüm hareketleri öğrenmeniz için, ya yapacak hiç bir işinizin olmaması, ya da benden en az on misli daha deli olmanız gerekli.

Aslanın pençesi

Fazla da detaylara girmek istemiyorum aslında. PlayStation' ı olup da Tekken serisini bilmeyen yoktur herhalde. Bu güne kadar en çok beğenilen ve satın alınan üç boyutlu dövüş oyunu Tekken; karakterleri, oyun modları ve gizleri ile beraber galaksidedeki en iyi dövüş oyunu. Tekken Tag Tournament için basitçe Tekken 3' ün geliştirilmiş hali diyebiliriz fakat, TTT' yi serinin eski oyunlarından ayıran en önemli nokta, oyuncuların iki kişilik takımlar halinde mü-



sabakaya çıkmaları yani, TAG özelliği. Tek başınıza oynarken iki farklı adamı seçip yine iki rakibe karşı dövüşüyorsunuz. İstediklerinizi zaman enerjisi azalan adam yerine diğerini çağırabiliyorsunuz. Maçı ise rakiplerden birini alt eden veya süre bittiğinde

ALTERNATİF

Oyun	Genel
Soul Calibur 2	% 93
Street Fighter EX2	% 91
Dead Or Alive 2	% 92



ekrandaki dövüşçüsünün enerjisi en fazla olan kazanıyor. Size yeterince ilginç gelmediyse bir de multi tap kullanarak bu oyunu dört kişi ile aynı anda oynayabileceğinizi söyleyeyim. İkili takımlar oluşturabilir, adam değiştirdiğinizde takım arkadaşınızı piste sürebilirsiniz. Demek ki multiplayer Beat-em up da olabiliyormuş:) Daha önce bu tarzda en yakın oyun olarak Cap Com' un Rival Schools' unu görmüştük. Oyunun bir de eskiden olduğu gibi tek karakterle oynanan modu var.

Tekken serisinden herhangi bir oyunu makinenizde veya bir bilgisayar oyun salonunda oynadıysanız, oyunun neye benzediğini ve nasıl oynandığını az çok biliyorsunuz demektir. Yeni hareketler ve karakterler eklenmiş olmasına rağmen temel özellikler ve hareketler aynı kalmış. Yirmisi eski oyunlardan olmak üzere 33 değişik karakter ile oynatabiliyorsunuz. Hepsinin de süper kontrol metodları ve hareketleri var. Yerimizin darlığı

nedeniyle, bu hareketlere gelecek sayımızda vermeye çalışacağım. Yine de hangi karakterlerin olduğunu merak edenler için söyleyeyim: Alex, Roger, Anna Williams, King, Armor King, Baek Doo San, Bruce Irvin, Bryan Fury, Devil, Angel, Eddy Gordo, Forest Law, Gunryu, Gun Jack, Jack 2, Prototype Jack, Heihachi Mishima, Hwoarang, Jin Kazama, Julia Chang, Jun Kazama, Kazuya Mishima, Kuma, Panda, Kunimitsu, Lee Chaolan, Lei Wulong, Ling Xiaoyu, Michelle Chang, Mokuujin, Tetsujin, Nina Willi-

ams, Ogre, True Ogre, Paul Phoenix, Wang Jinrey ve Yoshimitsu. Gördüğünüz gibi eski karakterleri Tekken 3 The King Of The Iron Fist Tournament' da olan karakterlere Tekken 2' dekilerin de güçlendirilerek eklenmiş bir hali oluşturuyor.

Oyunun tek kişilik modu güzel, pratik yapıyorsunuz, gizleri açıyorsunuz ve düğmelerin canına okuyorsunuz. Oyunun asıl numarası ise bilen birileriyle kapışmanızı sağlayan multiplayer modu. İki "master" in oyunu, hem kendileri hem seyircileri için çok keyifli olacaktır. Seyredenlerin de ağızları açık kalacak ve gaz alıp birbirlerine girecekler. Ha bu arada, uyardı demeyin, TTT averaj bir oyuncunun elinde bilinçsizce basılan düğmeler ve aptal bir eğlence olmaktan öteye gidemeyecektir. Eğer ki bu güne kadar ayda en fazla iki saatinizi oyun oynamaya ayırmış, veya bu konularla fazla ilgisi olmayan birisi iseniz, bu mükemmel oyun, sizin için tam bir hayal kırıklığı olacaktır. Belki sallama tekniği veya yeni eklenen Tekken Bowl oyunu, siz ve sizin gibi kimselere ayrı bir seçenek oluşturabilir.

Tekken Bowl, oyundaki ilginç mini oyunculardan bir tanesi. Heihachi Mishima' nın kafası şeklindeki labutları devirmeye çalıştığınız bir bowling oyunu; hani şu Tekken 3' de Hwoarang' ın elinde tuttuklarından... Oyundaki bir diğer yenilik de oyunun dinamik olup o anki ekran görüntüsünü daha sonra izleyebilmek için memory kartınıza save etmenizi sağlayan Gallery modu. Oyundaki videoları seyredebileceğiniz Theater modu ise hala mevcut.

Kartalın gözü

Grafikleri mi? Söylenecek söz yok doğrusu, görmeniz lazım. Demoları her zamanki gibi mükemmel. Namco amcalar oyunun Avrupa versiyonuna anti-aliasing (nesnelerin kenarlarındaki sertlikleri alıp yuvarlak havası yaratan bir özellik) eklediler ve Japon versiyonundaki mükemmelliğin de ötesine geçti-





ler. Tekken 3' deki tek eksiklik burada tamamlanmış ve fonlar üç boyutlu hale getirilmiş. Sürekli gaz veren seyirciler ve çimlerin rüzgardaki hareketleri; kısacası bir video oyununda görebileceğiniz en kaliteli kaplamalar kullanılmış. Bazı poligonal modellerde hala görülebilen açık bloklar olmasına rağmen hepsi çok sayıda kaliteli texturelarla hayata geçirilmiş. Nina' nın siyah deri pantolonuna ve Jin' in kırmızı siyah ceketine dikkatli bakın. Kar, sis ve ışıklandırma efektleri mükemmel. Grafik olarak tek sorun dövüşün olduğu ring ile fonun tam olarak birbirine bağlı olmaması ve bazı karakter animasyonlarının gerçekçi olmaması. Yine de oyunu öldürmeye yetmiyorlar. Aranızda bazıları "ben zaten bu oyunu atari salonunda bir yıldır oynuyorum" diyorlar biliyo-

rum. Ama şunu da biliniz ki oyunun PS2 versiyonu, arcade versiyonundan defalarca kez daha iyi. Öyle ki, arcade versiyonu, PS2 yanında komik kalıyor.

Şeytanın bacağı

Walla Tekken' in müzikleri çoğu kimse tarafından beğeniliyor ama ben hiç sevmiyorum. Bence techno veya rock parçalarla oyun ateşlenmeli. Maalesef eski oyunlardaki müzik seçimi devam ediyor. Ses efektleri ise yine inanılmaz derecede iyi. İnsan sesleri, yumruk ve tekmeler uçuruyor.



Yoshimitsu yine o korkunç sesiyle birşeyler anlatmak istiyor ama muvaffak olamıyor; en azından ben anlayamıyorum.



SONUC

Eğer klasik Tekken ruhundan sıkıldıysanız ve tamamiyle yeni özelliklerin olduğu bir oyun arıyorsanız Dreamcast için hazırlanan Soul Calibur 2' yi satın alın. Ama Tekken Tag Tournament' daki karakter sayısını, hareket sayısını, dört kişilik Tag dövüşünü ve gizleri başka bir oyunda bulamayacağınızı da aklınızdan çıkarmayın. Aslında benim ne dediğim çok da önemli değil, nasıl olsa siz mutlaka bu oyunu alacaksınız. En azından paranızın tam karşılığı bir dövüş oyunu olduğunu söyleyeyim de içinizi rahatlatayım. Bye&Smile...

ARTILAR

- Karakter animasyonları
- Fon ve kaplamalar
- Yüksek fansiyon

EKSİLER

- Müzikleri mükemmel değil

GRAFİK ██████████ %95

SES ██████████ %85

GENEL ██████████ %97

The next Tekken?





2000' s Top Ten

Hazırlayan: MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

İyisiyle, kötüsüyle koca bir yılı daha geride bıraktık. Şöyle neler yaptığımızı bir gözden geçirelim, ne dersiniz? İşte arşivinizde mutlaka bulunması gereken, 2000 yılının en iyi PlayStation oyunları...

Gran Turismo 2 The Real Driving Simulator

1 Sadece 2001 yılının değil, öncesinin de bir numaralı pist yarış oyunu. Amatör haftasonu eğlencelerinden, 24 saat yarışlarına kadar bir çok organizasyona katılıp yarıştığınız ve kazandığınız parayla yeni arabalar satın aldığınız Gran Turismo 2, aslında bir oyundan çok bir sürüş simülatörü. Aynı zamanda PlayStation' da en fazla satan oyun olma rekorunu elinde tutan Gran Turismo 2' de, Fiat ve Renault' dan BMW ve Lotus' a kadar uzanan her çeşitte 594 adet seçilebilen araba var. Modifiye, lastik ve jant değişimi, araç yıkama, motor test ve ehliyet sınavları ile beraber tam bir araba oyunu.



Colin McRae Rally 2.0

2 Birçok kez Dünya Ralli Şampiyonu olan Colin McRae, piyasaya çıkardığı ilk oyununun başarısını farkedince, hemen devamını yaptırdı. Bu yeni oyun, eskisini bile ikiye katlayacak kadar kaliteli oldu. Gerek introsu, gerek menüleri, gerekse gerçekliği ile Ralli severlerin tercihi oldu. Sekiz ülkede onar parkur ve özel stajlarla beraber doksana yakın parkur, beş dil deceneği, gerçekçi co-pilot, detaylı araba hasarı ve tamiri ile gerçek ralli pilotlarının bile severek oynadıkları bir oyun.



Medal Of Honor Underground

3 Bu oyun ise İkinci Dünya Savaşı esnasında geçen bir first person shooter. Kahramanımız, savaşın kaderini belirleyecek kadar önemli stratejik görevlere atanan Mañon isimli bir bayan asker. Çevre dizaynı, gerçekçi çatışma sahneleriyle, yapay zekanın güzel kullanılışıyla ve en önemlisi ses efektlerinin vuruculuğuyla, PlayStation' in en iyi atmosfer dalındaki Oscar' ını alıyor.



Syphon Filter 2

4 Bir CBDC Ajansı olan kahramanımız Gabriel Logan' ın, Syphon Filter Virüsü denilen biyolojik bir silahı yok etmek, ve arkadaşı Lian Xing' e panzehir bulabilmek için verdiği çaba konu alınıyor. Azerbaycan' da başlayan bu muhteşem aksiyon oyunu, bir third person shooter. Günümüzde mevcut olan her türlü silahın bulunduğu bu sürükleyici oyunda, yer yer sinsice ilerlemeli, yer yer planlar yapmalı, bazen de nişancılığımızı konuşturmalısınız. Kontroleri ve hareketleri de oldukça güzel olan bu iki CD' lik oyunun arayüzleri ve videoları da harika.



Driver 2

5 Need For Speed Hot Pursuit ve Grand Theft Auto karışımı denebilecek bir oyun. Kahramanımız, inanılmaz araba kullanabilme kabiliyetlerine sahip olan bir gizli polis: Tannen! Suç örgütleri için çalışıp güvenilir birisi haline geliyor ve sonra da hepsini yakalıyor. İşin ilginç yönü normal polislerin de Tannen' dan haberleri yok. Çok detaylı birçok şehir dizaynı ve çalabileceğiniz türlü çeşitli arabalar var. 1970' li yılların hızlı araba aksiyon sahneleri ve bir de kovalayan Polisler... Baştan sona heyecanlı bir sürüş deneyimi için gereken her öge mevcut.



Parasite Eve 2

6 Final Fantasy' nin yapımcısı olan SquareSoft' un, Resident Evil' a karşı en güçlü silahı Parasite Eve 2. Bu kez bizim zombilerle değil de Mitokondriyle oynanmış yaratıklarla dertte. Kendisi de neo-mitokondrial olan Aya Brea ile beraber bu yaratıklara karşı savaşıyoruz. Özel görevli bir FBI Ajansı olan Aya, size gerilim dolu dakikalar yaşatıyor. Squaresoft' tan yabancı olmadığımız çevre dizaynı, senaryo ve tek kelimeyle mükemmel videolar. Final Fantasy' deki gibi ilginç programlama teknikleri de kullanılmış.



Tony Hawk' s Pro Skater

7 Play okurlarının en beğenilenleri skate oyunu Tony Hawk. Söyleyecek fazla söz yok, hareket zenginliği, ilginç mekanlar, düşmeyen tansiyon ve özel efektleriyle yerini hakeden bir oyun Tony Hawk' s Pro Skater.



Tomb Raider Chronicles

8 Lara Croft, yeni mistik macerasıyla 2000 yılının sonuna yetişebildi. The Last Revelation isimli oyununda yıkılan bir piramidin içinde kalan Lara, bu kez olayların öncesine gidiyor. Lara' yı, küçük-lüğünden son görüşümüze kadarki halleriyle kontrol ediyoruz. Serinin öncekilerinden çok daha gelişmiş bir oyun Tomb Raider Chronicles.



Street Fighter EX2 Plus

9 Tüm dövüş oyunlarının babası olan Street Fighter' ı nasıl unutulabiliriz ki? Tonlarca versiyonu çıkan Street Fighter, hala bir çok yerde en fazla sevilen ve oynanılan oyun olma özelliğini koruyor. Ken, Ryu, Guile, Chun li ve daha niceleri... Onlar da artık üç boyutlu ve oyunun temel yapısından hiçbir şey kaybetmeden. Yumuşatılmış vektör grafiklerle hazırlanan oyunda arka fonlar harika. Özel efektler, ışıklandırma ve hava koşulları süper tasarlanmış. İlk Street Fighter' ı oynayabilenler, bu oyunun da ustası sayılabilirler.



Tenchu 2 The Birth Of Stealth Assassins

10 Metal Gear Solid' den sonra gizlilik konusunda ki en iyi oyun Tenchu 2. Ninja sanatını kullanarak gecenin karanlığında, sislerin arasında farkedilmeden süzülün ve görevlerinizi tamamlayın. Çok iyi bir oyun fakat teknik problemleri nedeniyle onuncu sırada...



Ace 4 Combat

Mükemmel bir uçuş simülatörü yolda...



PlayStation 2

Tür:	Jet Simülasyonu
Oyuncu Sayısı:	1
Yapım:	Namco
Dağıtım:	Namco



Bildiğiniz gibi PlayStation için tasarlanan pek az uçuş simülatörü vardı. Bunun sebebi ise konsolun hafızasının koca bir uçuş alanına yetmemesiydi. Yine de oynanabilirliği hiç de fena olmayan Ace Combat' lar, bizi simulatorsüz bırakmadı. Ben Ace Combat 3' ün yeni çıkan Avrupa versiyonunu daha yeni bitirmişken, PS2 için hazırlanan yeni bir Ace Combat' ın haberi geldi. Ace Combat 3 de dünya çapında 3 milyon satıp rekor kıran oyunlardan bir tanesiydi. Yine Namco tarafından hazırlanan Ace Combat 4, PlayStation2' ye ilk simülatörünü tanıttı. Ace Combat 4, barışın olduğu

bir dünyada geçiyor çünkü tüm devletler anlaşıp tamamen eşit güçte olacak şekilde silahlanıyor. Daha sonra dünyanın çekim alanına bir meteor yağmuru giriyor ve çoğu ülkeyi yerle bir ediyor. Dünyanın dengeleri bozulup kaosa ortaya çıkınca da savaşlar hemen patlak veriyor. Oyunda, ailesi bu savaşın hemen başında öldürülen genç bir pilotu canlandıracağız. Bu gencin amacı ise ailesinin ölümüne yol açan pilotun intikam almak. Oyun en az 24 görev olacak ve gerçek savaş uçağı modelleri kullanılacak. Resimlerden de fark edebileceğiniz gibi fonlar neredeyse fotoğraf kalitesinde. Eğer bu resimlerdeki hareketliken de bu kadar kaliteli olursa, Ace Combat 4, tüm konsollar için yapılan tüm

zamanların en iyi savaş simülatörü olur. Oyun 2001 yazında piyasaya çıkacak ve DVD formatında olacak.

Mega Emin



İLK İZLENİM

★★★★★ — Hit olmaya aday

Görünüşe bakılırsa Ace Combat 4 çok iddialı geliyor.

TAMAMLANMA

██████████ %30

CONSOLE MASTER

NEREDE KALMIŞTIK?



Bir koca ay daha çabucak geçti ve yine sizinle beraberiz. Tekrar Level' in içine dahil olduğumuz bir aydan beri, bana tepkilerinizi ve Play' e olan beğeninizi anlatan sürüyle elektronik posta ulaştırdınız. Öncelikle çok teşekkür ediyorum. Böylelikle derginize ne kadar değer verdiğinizi gösteriyorsunuz.

Ben de sizlerin on iki sayfa konsol ile idare etmeniz taraftarı değilim. Hatta derginin böyle bir geri adım atması en çok beni üzdü diyebilirim. Bu durumun başlıca sebebi piyasadaki mali krizden başka bir şey değil. İşyerleri iflas ediyor, gazeteler, yayın kuruluşları kapanıyor, küçülme politikaları uygulanıyor ve işçiler çıkarılıyor. İşte bu krizden minimum düzeyde etkilenmeyi amaçlayan şirketimiz de küçük bir önlem olarak Play' i Level' in içine dahil etti. Kriz gibi, bu durumun da geçici olduğuna inanıyorum ve desteğinizin artarak sürmesini umuyorum. Derginiz Play' i gerçekten beğeniyor ve ileride çok daha kaliteli olacağına inanıyorsanız, ona sahip çıkın ve düşüncelerinizi yapılacak anketlerle ve elektronik postalarla bize iletin. Sizin desteklerinizin olmaması demek, sadece geçen ayki gibi içindekilere girememek değil, bir daha Level' da bile kendimize yer bulamamak anlamına gelebilir. Bu arada sevindirici haberimiz yok mu peki? Olmaz mı; uzun zamandır bana ilettiğiniz PlayStation posterini isteğinizi bir ölçüde yanıtlamaya çalıştım; çam sakızı:)

İletişim

Bu ay da, geçen ayki gibi Çarşamba günleri saat 22:00 - 24:00 arasında ICQ 61718306 numarada olacağım. Sorularınızı hazırlayın.

Uzun süredir gelen e-maillarda gördüğüm kadarıyla okurlarımızın büyük bir çoğunluğu, hile kısmında verdiğimiz Ram kodlarının nasıl kullanıldığını bilmiyorlar. Bu yüzden bu kodların nasıl kullanılacağını tekrar anlatmak istiyorum. Öncelikle bu kodları kullanabilmek için gerekli olan GameShark, Pro Action Replay veya Xploder cihazlarından birisine sahip olmanız gerekiyor. Bu aletler makinenizin arkasındaki paralel porta takılır(9002 modeli hariç). Bu aletler haricinde yeni çıkan bazı video kartlarda da aynı işlevi gören programlar yükliüdür. Satıcınız bu konuda bilgi sahibidir. Bu aletler aslında makinemizin yazılabilir belleğine gelen veriler üzerinde oynama yeteneğine sahip olan cihazlardır. Böylece aslında bir bilgisayar programından ibaret olan oyunda bazı değişiklikler yapılmasını sağlar. Bu değişiklikler zamanlayıcının kapatılması kadar basit veya uçarak duvarların içinden geç-

menizi sağlayacak kadar karmaşık olabilir. Bu kodları oyun firmaları değil, bazı özel klüpler yazar. Bu yüzden hiç şifresi olmayan Gran Turismo gibi oyunların bile Ram kodları rahatlıkla bulunabilir. Cihazı kullanmak için kod editörünü açın ve add new game' i seçin. Sonra oyununuzun adını yazın ve kaydedin. Sonra kaydettiğiniz yere girin ve add new code' a girin. Dergide verilen kodları buralara her satır 12 karakter olacak şekilde girin ve kaydedin. Bunlar aslında 16 lı sayı sisteminde yazılmış olan(hexadecimal) makine dili program parçalarıdır(assembly). Daha sonra istediğiniz zaman bu oyunu seçip, kodları ile oyuna başlayabilirsiniz. Edit master kod kısmına normalde bir şey yazmıyorsunuz, sadece master kod verilmişse oraya yazıyorsunuz. Bazı kodların oyunu geçici olarak bozabileceğini unutmayınız. Kapatıp açtığınızda düzeldi; makinenize kesinlikle kalıcı hasar vermez.

Bana gelen e-mail' larda fark ettiğim başka bir konu da, kopya oyunlar ile ilgili yazdığım yazıya gelen destektir. Gördüm ki, büyük bir çoğunluk, kopya yazılımın zararlarının farkında ve yetkililer önümüzü açığı taktirde kopya yazılımı yok etmek için ellerinden geleni yapacaklardır. Bu ilgi beni çok sevindirdi. Benim sesim bazı yerlere kolay ulaşmayacağından, kopya oyunlarla ilgili bir yazı yazıp tüm büyük gazetelerdeki yazarlara yollamaya ve sizin sesiniz olmaya karar verdim. Böylelikle mesajımız gerçek mercilerine daha kolay ulaşır ve savaşımız sürer.

Son olarak PlayStation 2 ile ilgili kötü bir haberim var. Japonya' da satış rekoru kıran PS2, Avrupa' da beklenen ilgiyi görmüyor. Ülkemizde ise olay biraz değişik. Makine ilk geldiğinde İnternet' ten satılmış ve tüm ülkeye toplam 120 makine dağıtıldı. O zaman 360 milyon lira olan fiyatı da, şimdi 450 milyon liranın üzerine çıktı. Zaten 100\$ gibi bir fiyatta satılacak olan oyunlar da bayilere doğru dürüst ulaştırılmadı. Müşteri hizmetleri PS2 sahipleriyle yeterince ilgilenmedi. İnsanlar da bir servet sayıp demo diskle ortada kalacaklarına, 150 milyon lira ödeyip İnternet bağlantısı bile olan, oyunu bol DreamCast' i satın alıyorlar. Sony' nin bu yanlış pazarlama stratejisi, en yakın rakibi Sega' ya yaradı ve DreamCast ülkemizde rekor satış rakamlarına ulaştı. Bu konuda Sony' den alternatif yaklaşımlar bekliyoruz. Yeniden görüşünceye dek oyun dünyasının keyfini çıkarın. Bye&Smile...

THE GAME IS NOT OVER!

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



THE KING OF FIGHTERS' 99

Bonus karakterler: aşağıdaki karakterlerin normal hallerinin üzerine gelip, L1' i basık tutup herhangi bir düğmeye basın.

Evil Rugal Berstein

'95 Kyo

Real Bout 2 Terry Bogard

Real Bout 2 Andy Bogard

'94 Joe Higashi

'94 Ryo Sakazaki

'94 Robert Garcia

'94 Yuri Sakazaki

Evil Yashiro Nanakase

Evil Shermie

Evil Chris

Real Bout 2 Mai Shiranui

Real Bout Bout 2 Billy Kane

Survival modda sınırsız zaman: Survival mod seçeneğinin üzerine gelip Start ve üçgene basılı tutarken yuvarlağa basın.

Krizalid olarak dövüşme: Versus modlarının birinde karakter seçme ekranındaki rasgele seçme ikonunun üzerine gelin ve select' e basılı tutun. Sırayla yuvarlak, X, üçgen ve kare tuşlarına basın. Krizalid ortaya çıkacaktır.



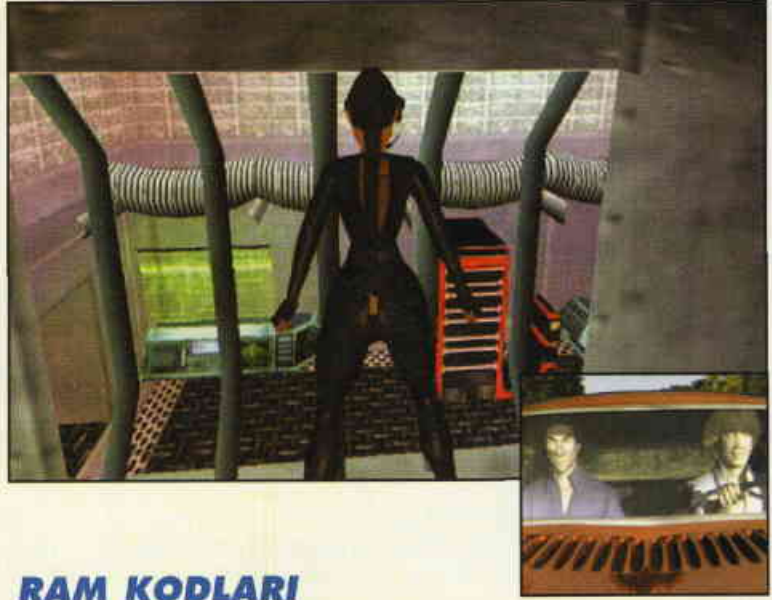
THE X - FILES

Videoları seyretme(ram kod cihazı gerektirir): disklerden herhangi birisini takın ve ram kodu cihazınızdan diski araştır özelliğini seçin. "Aview.exe" dosyasını çalıştırın. Oyun yüklemek yerine videolarla ilgili bir menü açılacak ve sesler çalışmaya başlayacaktır. Videoları da çalıştırmak için X' e basın. Sağ ya da sola basarak videoları değiştirebilirsiniz.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION

All-star takımları: kupa modunda All-star takımlarını açmak için yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol ve sağ tuşlarına basın.



RAM KODLARI

THE X - FILES

- Tüm eşyalar:
80128D84 - FFFF
80128D86 - FFFF
80128D88 - FFFF

DUKES OF HAZZARD 2 DAISY DUKES IT OUT

- Hasar kapalı:
D003E446 - A482
8003E446 - 2400
D003E46A - A482
8003E46A - 2400
D003E49E - A482
8003E49E - 2400
D003E4BE - A482
8003E4BE - 2400
- Sınırsız benzin, yağ, tamir:
E00C1CA0 - 0000
300C1CA0 - 0063
E00C1CA6 - 0000
300C1CA6 - 0063
E00C1CA2 - 0000
300C1CA2 - 0063
- Sınırsız zaman:
D003B5DE - A462
8003B5DE - 2400
- Tüm Bölümler açık:
8005BB9E - 0012
- Gerekli eşyalar:
E00C18A9 - 0005
300C18A9 - 0001
E00C18A9 - 000A
300C18A9 - 0001
E00C18A9 - 0008
300C18A9 - 0001

WINNING ELEWEN 4

- Enable Code (Açık olmalı):
D01030CA - 1040
801030CA - 1000
- Master League sonsuz puan:
300FA1ED - 0063
- Hızlı oyun:
8007B442 - 0180
- Gizli takımlar:
80072FD6 - FFFF
80072FD8 - FFFF
- Galeri:
80072FD4 - FFFF
- Dev hakem:
8007A618 - 1F40
8007A61C - 1F40
8007A620 - 1F40
- Hızlı son(R1+R2):
D00753CC - 000A
800754A8 - 0000
D00753CC - 000A
800754AC - 0000

TOMB RAIDER CHRONICLES

- Uzi:
800A7306 - 0009
- Sınırsız Revolver mermisi:
800A7334 - FFFF
- Sınırsız Shotgun mermisi:
800A7336 - FFFF
- Sınırsız Wide Shotgun mermisi:
800A7338 - FFFF
- Sınırsız HK mermisi:
800A733A - FFFF

- Sınırsız Grappling Gun mermisi:
800A733C - FFFF
- Sınırsız Uzi mermisi:
800A7332 - FFFF
- Sınırsız büyük medipack:
800A732C - FFFF
- İlk görevdeki Venus Sembölü:
300A7318 - 0001
- Tüm silahlar:
8008872C - 0005
- İlk görevdeki Mars Sembölü:
300A7317 - 0001
- Sınırsız küçük medipack:
800A732A - FFFF
- Sınırsız Flare:
800A732E - FFFF
- Laser görüşü:
300A730B - 0001
- Revolver:
300A730A - 0001
- Crowbar:
800A730E - 0001
- Matrix Lara (ilk 4 görevde zıplamayı basılı tutun):
D00A603A - 7FFF
801CB7B0 - FFE0
D00A603A - 7FFF
801D2124 - FFE0
D00A603A - 7FFF
801BB990 - FFE0
D00A603A - 7FFF
801D2FF - CFFE
- NOT: Ram kodlarının kullanım şeklini CONSOLE MASTER' da bulabilirsiniz.

HITMAN

Kazık oyun Hitmen için yardım mı istediniz?

Aslında planlarımız arasında Hitman'in açıklamasını yayınlamak yoktu. Ama bu oyun hakkında o kadar çok soru aldım ki. Hatta bazı bölümlerin tam açıklamalarını email adreslerine yollamamı isteyenler bile oldu. Tabii böyle bir şey mümkün olmadığından ben de çözümü dergide yazmaya karar verdim. Hitman'in çok zor bir oyun olduğu söylenemez, o yüzden açıklamada çok fazla ayrıntı vermeyeceğim. Onun yerine yapmanız gerekenleri ipuçları şeklinde adım adım belirteceğim. Böylece bir sorununuz olduğunda bir sonraki ipucuna bakabileceksiniz. İyi eğlenceler.

Training

- Oyunun bu ilk bölümü isminden de anladığınız gibi sizi oyuna ısındırmak için konulmuş. Alistırma kısımlarını açıkladığı gibi geçin.
- Mavi giysili adamla karşılaşınca ondan kurtulun ve elbiselerini alıp giyin.
- Görünürde hiçbir silahınızın olmamasına dikkat edin. Aksi halde fark edilirsiniz ve bu bölüme yeniden başlamak zorunda kalırsınız.
- Üzerinizde mavi giysi varsa dışarı çıkmanıza izin verilecek. Kاپiayı doğru gidin.

Training 1: Training bölümünün sonundaki gardiyanı öldürüp kıyafetini giymelisiniz.

Mission 1

- Bölüme arabanızın yanında başlıyorsunuz. Gittiğiniz yola dikkat edin, çünkü arabanıza dönmemiz gerekecek.
- Caddeden aşağı ilerleyin, parkın solundaki ara sokağa girin.
- Asansöre binin ve çatı katını seçin. Yukarıya çıkarken sniper tüfeğinizi hazırlayın.
- Yaklaşık 20 saniye bekledikten sonra iki kişi ortaya çıkacak.
- Vurmanız gereken hedef soldan gelecek.
- Hedefiniz kırmızı-siyah giyinmiş olan adam.
- Mavi lotus üyesini kesinlikle vurmamaya dikkat edin.
- Temiz bir görüş yakaladığınızda



ateş edin.

- Eğer iskalarsanız küçük de olsa atışınızı tekrarlama şansınız olacaktır. Eğer ilk atışta vurmak istiyorum dersiniz her zaman shift-esc tuşunu kullanarak göreve yeniden başlayabilirsiniz.
 - Adımı vurduğunuzda hemen arabanıza doğru son hızınızla koşmaya başlayın.
 - Eğer yanınıza sniper tüfeğinden başka ekipman almadıysanız, başkalarına buluşmamaya çalışın.
- Mission 1: Bu parkın güneyindeki apartmana asansörle çıkarsanız, hedefinize çatıdan temiz bir atış yapabilirsiniz.

Mission 2

- Kanalizasyon kapağını bölgenin ortasında bulacaksınız. Burada yaklaşık yarım dakika beklemeniz gerekiyor.
- Limuzin şoförünü sessizce öldürün (mesela boğarak), sonra da cesedini kanalizasyona saklayın.
- Şoförün elbiselerini alın.
- Bombayı çıkarın ve şoför tarafındaki arka kapiya sağ tıklayarak bombayı yerleştirin.
- Eğer burada fazla oyalanırsanız mavi lotus üyesi sizi fark edebilir, o yüzden bombayı yerleştirdiğiniz anda hemen arabanızın yanına koşun.
- Bombayı yerleştirdiğinizde toplantı bitiyor. Eğer daha önceden ateş ederek dikkat çekmediyseniz bombayı yerleştirir-



ken istediğiniz kadar zaman harcayabilirsiniz.

- Yaklaşık 30 saniye sonra araba hareket etmeye başlayacak.
- Araba sokağın sonundaki mavi lotus üyelerinden biraz öndeyken bombayı patlatın ve arabanıza koşun.

Mission 21: Eğer şoförün kıyafetini almadıysanız, bombayı koyacağınız arabaya yaklaşmaya çalışmayın.

Mission 3

- Restoranın yerini bulun, arkada-



ki pencereden girerek tuvalete silah bırakın.

- Eğer pencereyle uğraşmak istemezseniz bölümün başında barmenden anahtarı isteyebilirsiniz.
- Kırmızı ejderha temsilcisi yalnız başına haritanın kuzey doğu köşesinden gelecek.
- Burada dikkat etmeniz gereken iki kişi daha var. Bunlardan birisi yeşiller içineki polis, diğeri ise batıya doğru yürüyen bir sivil.
- Polis ve sivil gittiği zaman kırmızı ejderha temsilcisi de güneye dönmek üzere olacak.

Dönmeden önce ondan kurtulmanız gerekiyor.

cak hemen kuzeyinizdeki kanalizasyona doğru sürükleyin.

- Şimdi cesedini ararken istediğiniz kadar zaman harcayabilirsiniz, nasılsa gözlerden uzaksınız.
- Cesedin üzerinden kolyeyi ve elbiselerini alın.
- İşiniz bittiğinde kanalizasyondan çıkın ve restorana doğru yola koyulun.
- Kapıdaki görevli üzerinize arayacak ve varsa silahınızı alacak. Neyse ki tuvalete silahımızı önceden bırakmıştık.
- Polis şefiyle konuşurken önünde çok uzun süre kalmayın, aksi halde sizden şüphelenecektir.
- Kolyeyi içeride herhangi bir yere bırakın.

- Barmenle konuşarak tuvalet anahtarını alın ve tuvalete giderek önceden bırakmış olduğunuz silahınızı alın.
- Yapmanız gereken polis şefini ve lotus üyesini öldürmek. İşinizi hallettikten sonra kaçışınızı biraz daha kolaylaştırması açısından

binisini vurarak açabilirsiniz.

- Gerekli temizliği yaptıktan sonra pencereden dışarı kaçın ve yoldan batıya doğru koşarak arabanıza atlayın ve tam gaz olay mahallinden uzaklaşın.

Mission 31: Hemen solunuzdaki restorana, polisler gelmeden



önce girip tuvalete bir silah gizlememiz gerekiyor.

Mission 4

- Görev başlayınca restorana doğru gidin.
- Düz ilerleyin, sağa dönerek odaya doğru gidin, sonra da önünüzdeki kapiya doğru ilerleyin.



- Tuvalete girip çıkan sarı ve yeşil garsonları görene kadar bekleyin.
- Tuvaletin hemen dışında yalnız bekleyen güneş gözlüklü bodyguardı öldürün. Onu öldürürken bıçak kullanırsanız iyi olur, boğma telini kullanmaya kalktığınızda sizi yakalama şansı artıyor.
- Onu sağdaki tuvalette doğru sürükleyin ve elbiselerini alın. Sol taraftaki tuvaleti kullanmadık çünkü garsonlar ona girip çıkıyor. Eğer bir garsona yakalanırsanız onu susturuculu silahınızla öldürün.
- Şimdi barmene gidin ve size vereceği kartı alın.
- Artık VIP bölgesine giriş izniniz var.
- Ön kapıya gidin ve sağ taraftaki merdiveni olmayan kapıya doğru gidin.
- Sizi içeri alacaklar. İçinde fiske olan bölgeye geldiğinizde, önünde mor giyimli kaba bir adamın durduğu kapıya doğru ilerleyin.
- Sizi içeriye aldığında merdivenlerden yukarıya çıkın ve yaşlı madamla konuşun.
- En iyi fahişesini almanıza izin verecek.
- Fahişeyi odasına kadar izleyin ve onunla konuşun.
- Eğer ona kaçmasına yardım ederseniz, size kasanın şifresini vereceğini söyleyecek.
- Fahişenin önerisini kabul edin, size yolu gösterecek.
- Merdivende durduğu zaman yukarıya çıkın.
- Sağ taraftaki kapıya doğru gidin.
- Fahişe size şifreyi bir kağıt parçasında yazılı şekilde verecek.
- Eğer hala üzerinizde bodyguard'ın elbiseleri varsa etrafta dolaşırken sorunla karşılaşmayacaksınız.
- Merdivenden tekrar yukarıya

çıkmayın, bunun yerine sol taraftaki kapıları kullanın.

- Mutfağa girdiğinizde sola doğru giderek merdivenlerden aşağı inin. Buradaki kırmızı ejderha adamları size bulaşmayacaklardır.
- Önce sola, sonra da sağa doğru gidin. Üç yola ayrılan bir koridora ulaşmanız gerekiyor.
- En uzak sağdaki yola girin, burada bir kapıyı koruyan nöbetçiyi göreceksiniz. Onu birazcık geçip etrafı kolaçan edin. Etrafta dolaşan bir kırmızı ejderha adamını göreceksiniz.
- Eğer size doğru geliyorsa bir süre bekleyin. Ayrıldığı zaman kapıyı koruyan nöbetçiye gidin ve onu susturuculu silahınızla öldürün. Cesedini koruduğu odaya sürükleyip kapıyı kapatın. Eğer bunu yapamazsanız bu kattaki herkesi öldürmeniz gerekecek.
- Kaçırılmış ajanla konuştuğunuzda size kasanın yerini söyleyecek.
- Kasanın olabileceği üç yer bulunuyor, haritanızı kullanarak kasanın yerini bulun.
- Bu yerlerden ilki iki kırmızı ejderha nöbetçisini koruduğu büyük kırmızı oda. Eğer kaşa buradaysa öncelikle iki nöbetçiyi temizleyin. Kasayı açarak içerisinden yeşil Yeşim ejderhayı alın ve ana girişe doğru koşun. Yolda düşmanla karşılaşmayacaksınız.
- Kasanın bulunabileceği ikinci yer VIP odasının arkasındaki depo tarzı oda. Burada tek bir kırmızı ejderha nöbetçisi bulunuyor. Nöbetçiyi öldürdüğünüzde 2 ya da 3 tane daha gelecek, onları da temizlediğinizde sorun kalmıyor. İşiniz bittiğinde ana kapıya doğru koşun.
- Kasanın üçüncü yeri genelevin orada, yaşlı madamın bulunduğu odayı geçince. Buradaki nöbetçiyi

çabuk ve sessizce temizledikten sonra sorun kalmayacak.

- İşiniz bittiğinde restoranın oturma bölgesine bağlı olan dükkana gidin.
- Yaşlı adamla konuşun ve size verdiği zehiri alın.
- Tuvalete gidin ve eğer daha önce yapmadıysanız içeride bekleyip garsonları öldürün.
- Bir tanesinin elbiselerini alın ve mutfağa gidin.
- Çorbanın içine zehiri karıştırın ve çorbayı hedefinize götürün.
- Şişman adam öncelikle tadına bakmak isteyecek ve o öldüğünde hedefiniz kaçacak.
- Artık şüpheli bir karaktersiniz, dolayısıyla peşinizde birçok kişi var.
- Ajanı serbest bıraktığınız yere geri dönün, ejderha nöbetçilerinden birinin elbiselerini alın, burada bir süre dolaştıktan sonra içeride bir kutu bulunan odaya geleceksiniz. İçindeki silahı ve şarjörleri alın.
- Kutuyu geçip sağa doğru gidin, kapıyı açın ve sola doğru ilerleyin. İlerlerden birkaç nöbetçiyi geçeceksiniz. Köprüden karşıya geçin, içerisinde asansör bulunan odaya ulaşacaksınız. Asansörü kullanarak yukarı çıkın.
- Üzerinize kırmızı ejderha üniforması olduğu için pek sorun yaşamayacaksınız. Merdivenlerden yukarı çıkınca hedefinizi göreceksiniz.
- Burada yaklaşık 10 tane nöbetçiyle karşılaşmanız gerekecek. Buna kendinizi hazır hissettiğiniz zaman ölene kadar hedefinizi ateş edin ve üst kattaki kalan nöbetçileri temizleyin.
- Şimdi merdivenlerin üstünde bekleyin ve çıkan her nöbetçiyi ol-

dürün. Bu şekilde daha rahat edeceksiniz.

- Herkesi temizlediyseniz merdivenlerden aşağı inin ve soldaki metal kapıya doğru ilerleyin.
 - Asansöre binin, aşağı inin ve isterseniz önce nöbetçiyi öldürüp botunuza doğru koşun.
- Mission 4: Barmenle konuşursanız, yukarıdaki özel odalara girebilmeniz için bir kağıt verecektir.

Mission 5

- Haritayı kullanarak sarı çember içindeki bölgeye doğru gidin. Gitmeniz gereken yön güneydoğu.
- Düşmüş uçağın kapısının hemen yanındaki altın heykeli alın ve doğuya doğru gidin.
- Nehri kuzeye doğru takip edin, karşılaşıcağınız iki nöbetçiyi öldürün.
- Eğer onların gıysilerini giyerse- niz köye girdiğinizde saldırıya uğrayabilirsiniz, o yüzden bunu yapmayın.
- Altın heykeli elinize alın ve köyün ortasına doğru gidin, köy şefine uğrayın.
- İki nöbetçiyi öldürdüğünüz yere geri dönün ve bir tanesinin elbiselerini alın, batiya doğru ilerleyerek köprüye gelin.
- Sizin tarafınızdaki gözetleme kulesindeki adamı tek vuruşta öldürmeye çalışın.
- Aşağıdaki uç tancyi de öldürün.
- Aşağı inin, biraz bekleyin, gelen iki uç adamı daha öldürün. Dikenli tellere doğru koşun ve diğer gözetleme kulesindeki adamı da öldürün.
- Mahkum kaçmaya başlayınca kadar ateş etmeden bekleyin.
- Elbiselerini aldığınız nöbetçinin olduğu yere geri dönün ve tekrar kendi elbiselerinizi giyin.





▪ Köy şefine gidin, yaklaşık bir dakika sonra kardeşi gelecek ve görev bitecek.

Mission 5: Eğer kutsal heykeli bulmadan önce yerlere giderse- niz, ölürsünüz...

Mission 6

- Bulduğunuz yerden güneye doğru gidin.
- Başlangıçta hemen önünüzde bazı nöbetçiler olabilir. Onlar ilerleye gidene kadar bekleyerek cephanenizi saklayın.
- Önce sola gidin, sonra güneye doğru devam edin.
- Jaguar bölgesine geldiğinizde duvarın sağ tarafına doğru gidin.
- Duvarın yamaçla birleştiği kısa noktadan tırmanın ve ilerleyin. Bu kadar.

Mission 7

- Sola doğru gidin ama parmaklıklara çok yakın olmamaya çalışın.
- Parmaklıkların köşesini gördüğünüzde üç tane de adam göreceksiniz. Onları handgun ile öldürün.
- Bir tanesinin elbiselerini alın ve cesetlerini ormana saklayın.



- Parmaklıkları takip etmeye devam edin.
- Üsse ulaştığınız zaman öncelikle gitmeniz gereken yerlerin nerede olduklarını okuyun. Eğer emin olmadan ateş etmeye başlarsanız işiniz çok zorlaşacaktır. Uyuşturucu laboratuvarı mansiyonun solundaki nöbetçi kulübesini geçince, uçak ise mansiyonun arkasında bulunuyor. Hazır olduğunuz zaman mansiyona girin.
- Merdivenlerden yukarı çıkıp soldaki odaya girin. Odadaki adamı öldürdüğünüzde daha fazla aser gelecek. Handgun kullanarak gelen tüm askerleri öldürün. Buradaki işiniz bittiğinde uyuşturucu patronunu ziyaret edebilirsiniz.
- Odasına girin. Bu adam oldukça zorlu ve sürekli sizinle dalga geçiyor. Onu yeterince vurduktan sonra sizinle dalga geçmeye başlayacak. Altıncı satışmasından sonra bir süre daha vurduğunuzda ölecek.
- Bombayı alın.
- Dışarı çıktığınızda hiç durmadan koşmalısınız, böylece mem- ler sizi iskeleyacaktır.
- Uyuşturucu laboratuvarına doğru gidin.

- İçerideki askerleri öldürün, sonra da patlayıcı kutusuna bombayı yerleştirin.
- Dışarı koşun ve nöbetçi kulübesini geçmez bombayı patlatın.
- Uçağa doğru koşun.
- Mermilerden sakınmak için devamlı hareket halinde olun.
- Uçağı kullanarak bu zorlu görevi bitirin.

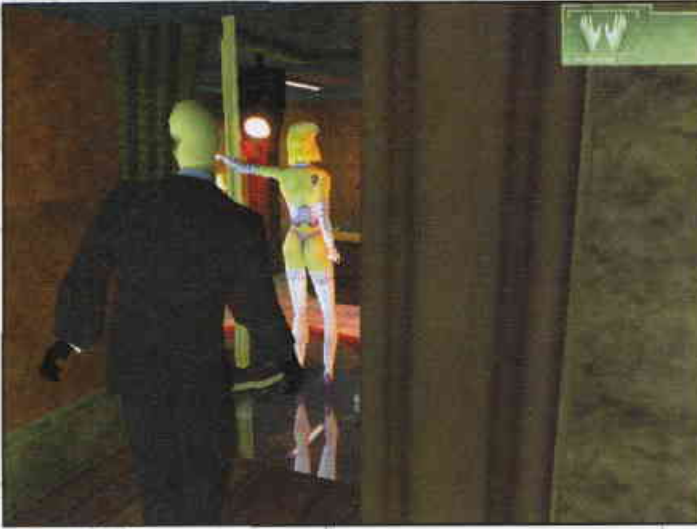
Mission 8

- Bu bölümde yanınıza metalik birşeyler almamaya dikkat edin. Eğer ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsanız boğma teli alın.
- Giriş kapısındaki göreviyle konuşup adamınızın nerede olduğunu öğrenin.
- Biraz sola dönünce havuza giden kapıyı göreceksiniz.
- İçeri girin ve soyunma odasına ilerleyin.
- Uygun giysiniz olmadan havuza girmeniz mümkün değil. Sağ taraftaki en son kabine girdiğinizde siyah mayo bulacaksınız.
- Havuza gidin ve iki kez sağa gidin.
- Şimdi sauna bölgesinde olmalısınız. Kapıdan içeri baktığınızda geçirmiş olduğunuz zamana göre pembeli adamı ya oturmak üzereyken, ya oturmak için odada yürürken, ya da otururken bulacaksınız.
- Adam saunaya girdiğinizde vanaı kullanarak sıcaklığı arttırın.
- Öldüğünde cesedinin üzerinden röntgen anahtarını alın.
- Tekrar kendi elbiselerinizi giyin, merdivenlere doğru giderek sağdaki merdiveni kullanın.
- Metal dedektörden hemen sonra süpürgeli bir oda servisi elemanının etrafına dolacağını göreceksiniz.
- 201 numaralı odaya girin ve oradan balkona çıkın. Hedefinizi bulunduğu balkona buradan zıplayabiliyorsunuz.
- Bodyguard'ı boğun. Bunu yaparken ona oldukça sessiz yaklaşmalısınız, aksi halde sizi fark edecektir.
- Elbiselerini alın.
- Yeşil 'Do not disturb' kağıdını alın.
- Kapıyı açın ve diğer nöbetçiyi de boğun.
- Cesedini odaya çekin.
- Kapının dışına 'Do Not Disturb' kağıdını yerleştirin.
- Masadaki susturuculu silahı alın.

- Banyoya girin ve hedefinizi kafasından vurun. Aksi halde çığlığı etraftan duyulacaktır.
 - Masadaki kalan eşyaları (anahtar, mektup) alın, sonra da yatağın yanında duran siyah çantayı alın.
 - Tüm cesetleri banyoya çekin. Bunu yapmazsanız ara sıra gelen bir nöbetçi cesetleri fark edebilir.
 - Yeşil kapının arkasındaki merdivenleri kullanarak 3. kata ulaşın.
 - 3. kattaki metal dedektörünü geçince üzerinde yeşil işaret olan çift kapılardan geçerek çatıya ulaşın.
 - Soldaki binada bulunan açık pencereyi kullanarak dışının ofisine girebilirsiniz.
 - Susturuculu silahınızı hazırlayın, açık pencereden girin ve hemen sağ tarafındaki adamı kafasından vurun. Eğer size ateş etmeyi başarsa diğer nöbetçiler, hatta polisler gelebilir.
 - Onu öldürdüğünüzde silahınızı kaldırın ve soldaki kapiya gidin.
 - Röntgen odasından geçin.
 - Bombayı alın. Yeşil metalik bir kutuda bulunuyor. Bombayı siyah çantaya yerleştirin.
 - Mutfağa geri dönün (pencereden çıkın, sağınızda çift kapıları kullanın). Çift kapılardan geçince önce sola, sonra sağa gidin. İki kere daha çift kapılardan geçtikten sonra sağa dönün. Yolum sonunda yeşil işaretli bir kapı göreceksiniz.
 - Mutfağa girdiğinizde sağa, yeşil işaretli çift kapılara gidin.
 - Şimdi çöp kısmında olmalısınız.
 - Sol taraftaki merdivenlere gidin ve görevi tamamlayın.
- Mission 8: Otelde çok sıkışmadıkça polislerle uğraşmayın.

Mission 9

- Biraz güneye gittiğinizde bir çete üyesi göreceksiniz. Onu öldürüp cesedini binanın sol tarafına şaklayın.
- Kinky Cola banna girin.
- İçeri girer girmez solunuzdaki kapıyı kullanın ve egzotik dansçıyla konuşun.
- GPS aygıtını arabaya yerleştirin.
- Dansçının işi bittiğinde haritanızı kullanarak gittikleri deponun yerini öğrenin.
- Şimdi gidebilecekleri üç depo var. Sol, Sağ ve Orta Aşağı depoları (haritadaki yerlerine göre). Sağ deponun hemen yukarısında ana tren düğmesi, aşağısında ise



birinci ve ikinci tren düğmesi bulunuyor.

- Eğer sol depodalarsa önce ana tren düğmesine, sonra da birinci tren düğmesine basın.
- Eğer güney deposundalarsa sadece ana tren düğmesine basın.
- Eğer sağ depodalarsa ana tren düğmesine, sonra da ikinci tren düğmesine basın.
- Gittikleri depoya doğru gidin, içerdeki köpekleri öldürün.
- Arabadan GPS aygıtını alın.
- Depoya girin ve tüm çete üyelerini MP5 kullanarak öldürün. Cesetleri ortadan kaldırın.
- Yerdeki çantada GPS aygıtını kullanın.
- Çantayı alın ve bekleyin.
- Yaklaşık 3 dakika içinde Ivan gelecek.

Mission 9: Egzotik dansçıyla konuşursanız, dışındaki nöbetçiyi oyalayacak ve vericiyi arabaya yerleştirmenize yardım edecektir.

Mission 92: Arabayı takip edip çeteyi temizledikten sonra, bütün cesetleri saklayın. Ivan geldiğinde kılanmasın.

Mission 10

- Merdivenden çıkın ve deponun köşesindeki adamı vurun.
- Elbiselerini alın, silahınızı çıkarın ve depolar arasındaki adamı vurun.
- Soldaki deponun üzerindeki adamı ve kapıyı koruyan iki adamı vurun.
- İçeri girin ve devriye gezen tüm nöbetçileri vurun.
- İzleri takip ettiğinizde yine korunan bir kapıya geleceksiniz, kapıdaki de sniper silahınızla öldürün.
- Kimsenin ölen nöbetçileri rapor edememesine dikkat edin.
- Sola giderek bir iki bina geçin, sonra sağa dönerek diğer bir kapıya ulaşın.
- Binayı koruyan adamı ve etrafındaki diğer üç adamı öldürün.
- İzleri takip edin ve karşılaştığınız nöbetçileri öldürmeye devam edin.
- Sola giderek ilk depoya dönü gidin, gördüğünüz nöbetçileri ve limozini koruyan adamı öldürün.
- İki depo arasında beklediğiniz-

de daha fazla nöbetçi gelecek.

- Onları da temizledikten sonra bir tanesinin giysilerini alın.
- Merdivenlerin solunda yalnız bekleyen tayfaya arkadan yaklaşın ve bıçakla öldürün.
- Giysilerini alın.
- Cesedini kenara çekin.
- Depolar arasında durarak gemideki adamları temizleyin.
- Sağ taraftaki geminin ana kısmına girin.
- Eğer bombayı hazırlayan adamı gördüyseniz ortaya çıkana kadar bekleyin.
- Yolunuzdaki nöbetçileri öldürün, hedefinizin kaçacağı kapının yanında bekleyin ve onu öldürün.

- Merdivenlerden aşağı inin, iki kez sola gidin ve kapıdan geçin.
- Kapının dışında soldaki merdivenden aşağı inin, sonra iki kez sağa dönün.
- İlerleyerek karşılaştığınız adamları öldürün.
- Yolun sonuna vardığınızda bombayı bulacaksınız.
- Bombayı etkisiz hale getirip yukarı çıkın.
- Merdivenlerde çıkarak kaptan köşküne ulaşın. Eğer tüm mürettebatı ve hedefinizi öldürdüyseniz görev bitecek.

Mission 102: Silah kaçakçısını (soldaki) öldürmeniz için en kolay yol, limuzine önceden bomba yerleştirmek.

Mission 101: Bu bölümde en zor işiniz, nükleer bombayı bulmak olacaktır.

Mission 11

- Binaya girin.

- Masadaki adamla konuşun.
- Tarif ettiği yere gitmeden önce karşıdaki çift kapılardan geçip merdivenlerden çıkınca bir uza bulacaksınız.
- Hedefinizin ofisine girin.
- Duvarda asılı olan anahtarı alın.
- Karşıdaki odaya koşun ve pompalıyı alın.
- Birkaç SWAT üyesini temizleyin ve birinin üzerindeki giysiyi, MP5'i ve yeleği alın.
- Alt kattaki çift kapılardan içinde heykel bulunan odaya girin.
- Soldaki kapıdan girin.
- Düz ilerleyerek kapıdan geçin ve merdivenlerden yukarı çıkın.
- Soldaki orta kapıya girin ve içerdeki tekerlekli sandalyeli adamı bulun.
- Onun için antidot bulmanız gerekiyor (aynı odadaki kafesli bölgede, masanın üzerinde).
- Antidodu adamda kullanın.
- Asansörle yukarı çıkana kadar bekleyin ve merdivenlerden aşağı inin.

Mission 11: SWAT timleri, çelik yelek kullanıyor, o yüzden kafalarına nişan alın.

Mission 12

- Dolaplardaki ve boş odadaki tüm silahları bulun.
- Kopyaların nereden geldiğini bulun ve onları öldürün. Olu kopyalardan birini platforma sürükleyin.
- Artık kaynağa erişimimiz var. Öldürmediğiniz tüm kopyaları öldürün ve çift kapılara doğru gidin.
- Soldaki karanlık köşede 'babanız' bulunuyor. Onu öldürün ve oyunu bitirin.

Mission 12: Eğer doktoru öldürmezseniz, ilginç bir son demoyla karşılaşacaksınız. Deneyin.

Eser Güven



BALDUR'S GATE 2 - Bölüm 3

Yazımızın üçüncü ve son bölümüyle birlikteyiz.

Chapter 3 : The Guild War

Grubunuz 15000 altın sahibi olup şehre girdiği zaman, sizinle ilgilenen iki grup ile karşılaşacaksınız. Bunlardan ilki efendisyle Graveyard'da buluşmanızı isteyen Valen. Hemen hatırlatayım bu yol 'evil' olan yol. Diğeri ise daha önce karşılaştığımız Gaelan'ın yardımcısı Brus. Bu da 'good' olan yol. Ben Gaelan ile çalışmayı tercih ettiğim için anlatacağım quest'ler de bu yönde olacak. Bu aşamada seçim yaptığınız zaman diğer grubun quest'lerini alamıyorsunuz. Seçiminizi yapip

15000 altın ödediğiniz zaman Irenicus'un Cowled Wizards hapsinden kaçışını seyredeceksiniz.

Shadow Thieves için çalışıyoruz

Gaelan'a 15000 altın ödediğinizde size bir anahtar verecek ve Shadow Thieves'in gerçek lideriyle, Aran Linvail ile konuşmanızı söyleyecek. Docks kısmına gidin ve ana kapıdan Shadow Thieves Guild'e girin.

Kuzeydoğudaki kapıyı açarak arka odaya girin ve duvarı araştırıp gizli kapıyı bulun. Buradaki

merdivenlerden aşağı inin. Burada dolaşarak Aran'ın odasını bulun. Onunla konuşun ve diğer guild'i yenmesi için ona yardım etmeyi kabul edin.

Görev 1: Docks'taki Mook'a yardım edin (her karakter için 28500 xp): Gece olana kadar bekleyin ve gemilerin bulunduğu yere inerek Mook ile buluşun. Onunla konuştuğundan sonra şüphelendiği adam ortaya çıkacak. Adam kızı öldürünce, siz de adamı öldürün. Aran Linvail'e dönün ve olanları ona anlatın.

Görev 2: Hırsızların guild'den

ayrılmasını engelleyin (her karakter için 28500 xp): Aran size birçok hırsızın guild'den ayrılmak istediğinden bahsediyor. Bridge District'teki Five Flagons Inn'in ikinci katında bu hırsızlar rakip guild ile irtibat kuracaklar. Bu hırsızları soldaki ikinci odada bulacaksınız.

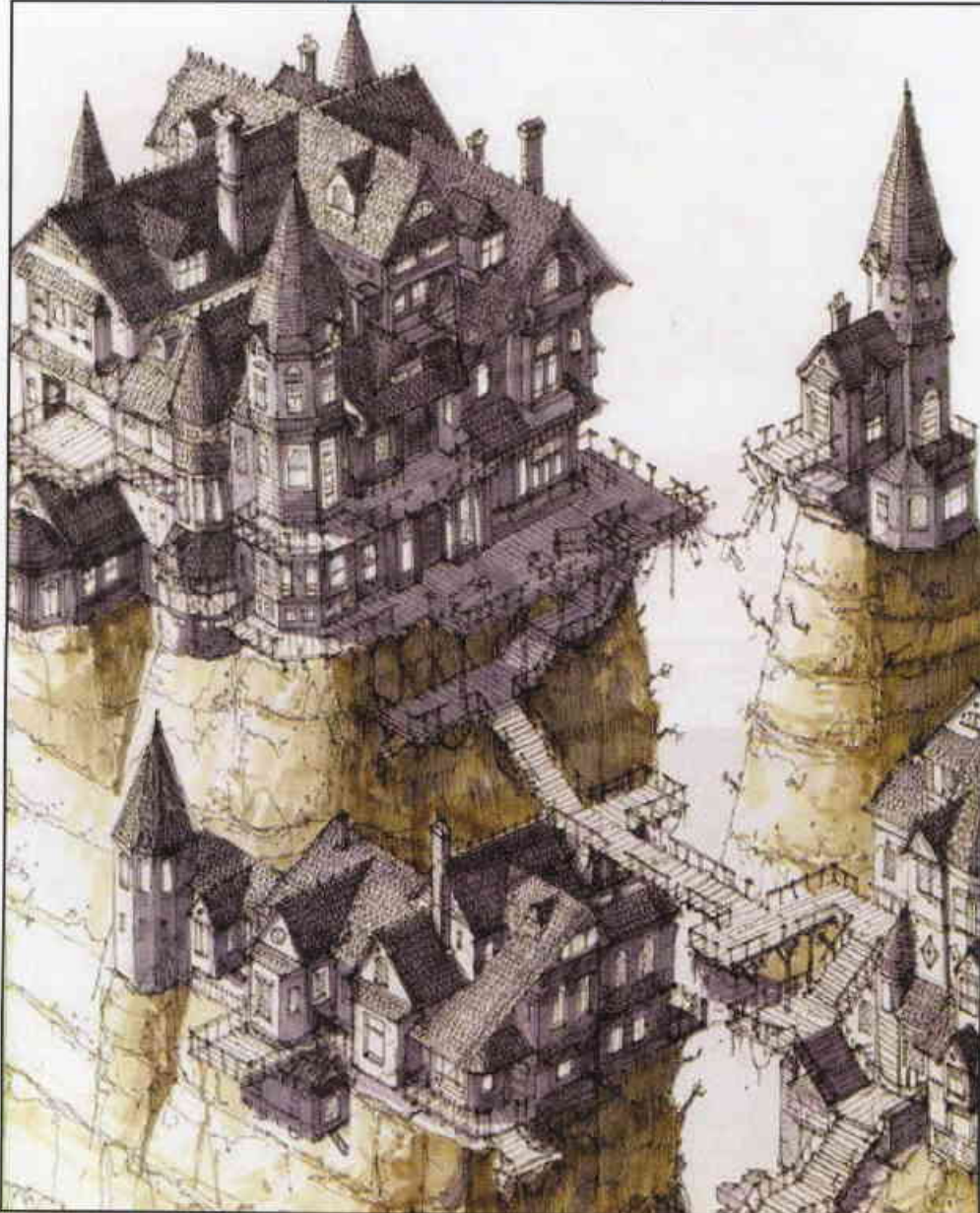
Onların tarafındaymışsınız gibi davranın ve onları casusluk yapmakla suçlayın {3,3,1}. Size irtibatlarının isminin Gracen olduğunu söyledikten sonra saldıracaklar. Onları öldürüp Gracen'in gelmesini bekleyin. Gracen size neler olduğunu sorduğunda 4 şık ile cevaplayın. Onunla işiniz bitince öldürün ve Aran'a dönün.

Görev 3: Vampire yuvasını temizleyin (81750 xp + her karakter için 50000 xp): Şimdiki görevinizde Graveyard'ın altına inmeli ve vampirleri temizlemelisiniz. Aran büyük kapıları açması için sizinle birlikte bir mage gönderecek ve vampirler için tahta kazık verecek.

Hazır olduğunuzda Graveyard'a gidin ve mezarlara inin. Şimdi yukarıdaki mezarlara gidip, Golem'iyle bizim için kapıları açan mage'i bulun ve vampirlerle savaşıma hazır olun. Biraz sonra Lassal belircek, size bir kaç laf söyleyip ortadan kaybolacak. Şimdi size saldıran Grimwarder'ları öldürmelisiniz.

Lassal ile bir daha karşılaştıktan sonra sola dönün. Burada ilk vampiriniz olan Gellal ile savaşacaksınız. Olduğünde sisi dönüşüp gittiğini fark etmişsinizdir. Bu, onu henüz öldüremediğiniz anlamına geliyor. Biliyorsunuz ki vampirleri öldürmek için kazıkları kullanmamız lazım. Sola doğru gidin, buradaki Clay Golem'i öldürün. Bu odada üç tabut bulunuyor. Tabutlardan biri dolu ve onda Gellal bulunuyor. O tabutun üzerine geldiğinizde simgeniz kılıç simgesine dönüşecek. Tıklayarak onu öldürün. İsimli bir vampiri öldürdüğünüzde, onu bir de kazık ile ebediyete göndermeniz gerekiyor.

Büyük kapıyı açınca buradaki savaşta Durst isimli vampiri öldüreceksiniz. Onu da tamamen öl-



PC HİLEKAR

Tomb Raider: Chronicles

Bu hileleri yapabilmek için kesinlikle Kuzeye bakıyor olmalısınız.

Level Atlamak için

Inventorye gidin sonra oyunu yükleyip L + I + T tuşlarını basılı tutun

Tüm Silahlar

Inventorye gidin sonra large medipaka tıklayın ve C + T + R + L tuşlarını basılı tutun

All Items

Inventorye gidin sonra small medipaka tıklayın ve A + I + T + G + R tuşlarını basılı tutun

God Mode

Inventorye gidin sonra flares press tıklayın ve F + I + R + E tuşlarını basılı tutun



Seadogs

Denizdeyken Ctrl ve Z tuşlarına basın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod

have live
expo mne
deney day
gel me magic
make screen shots
now i flyiny
fire from camera

Sonuç

Geni tamir olur, full crew
Ekstra Experience
Ekstra para
Ekstra Cannon Damage
Cannon Damage verebilir
Ctrl + T kamerayı döndürür
Kameradan ateş edebilirsiniz
İçin mappadaki o tuşuna basın
Geminizi kameradan bulduğunuz
yere isinlamak için Ctrl + L tuşlarına basın

teleport



Gunlok

Konsolu [] tuşu ile açıp kodları girebilirsiniz.

Kod

REB GOD
REB INFINITE AMMO

Sonuç

God Mode
Limitsiz cephaneye



Motocross Madness 2

Big Head Modu

Sürücülerin büyük kafaları olması için ana menüdeyken "big heads" yazın.

Quick Recovery

[TAB] tuşuna basarak motosikletin üzerindeki oyuncunuzu restleyin. Bu aradaki düşme hallerini seyretmek yeti, ne hemen oyuna dönmeyi sağlar.

Rainbow Studios

[ALT]+[TAB]+[A] tuşlarına basın. MW' yi gene açtığınızda yer Rainbow Studios olacaktır. Geri dönmek için yazışa baştan başlamamız yeterlidir.



Ski Jump Challenge 2001

Tüm Ski Jumpetarı almak için

Bunun için yeni bir oyuna başlayın ortasındayken pause edin. Sonra ctrl tuşunu basılı tutun ve "skibabyski" yazın.

Oni

Cheat modu açmak için

Bunu için bir hex edit programı gerekiyor. Bu bir ileri bir teknik olduğundan yapmadan önce dosyalarınızı mutlaka kopyalayın. Hex edi-



dürmek için kazığı sokmayı unutmayın. Buradaki kan havuzunu araştırdığınızda Mace of Disruption +1 bulacaksınız.

Sağ duvarı açarak ana odaya ulaşın. Şimdi sağdaki koridora ilerleyin ve buradaki Tanova isimli vampiri öldürün. Bu vampir ölünce tam ölüyor, kazık istemiyor yani :) Biraz daha sağa ilerleyince Kazıklı Oda göreceksiniz. Şimdilik burada yapacak işimiz yok. Şimdi merdivenlerden aşağı inin. Burada yine bir iki ufak savaş geçireceksiniz. Sağdaki odada Lassal'ı bulacaksınız. Size hakaret edecek ve onunla yukarıdaki kazıklı odada buluşmanızı isteyecek. Yukarı çıkın ve odaya girerek onu öldürün. Tabutların bulunduğu odaya girip Lassal'ı kazıklayın. Bu işlemi de yaptığınızda Bodhi ortaya çıkacak. Sizinle Shadow Thieves, Imoen ve Irenicus hakkında oldukça uzun bir sohbet yapacak. Elbette bu konuşmanın arkasından savaş geliyor. Onu öldürmeye çok yaklaştığınızda kaçacak ve sizi soru işaretleriyle baş başa bırakacak.

Aran Linvail'e dönün ve onunla konuşun. Size bir sürü açıklama yapacak ve Imoen'i kurtarma planını anlatacak. Spellhold isimli tımarhanenin bulunduğu adaya gideceksiniz. Burada Spellhold'a girmenin ve Imoen'i kaçırmanın yolunu bulmalısınız. Aran size gitmeye hazır olup olmadığını sorduğunda hemen kabul etmeyin. Çünkü bu teklifi kabul ettikten sonra çok çok uzun bir süre Athkatla'ya dönemeyeceksiniz. O yüzden isterseniz burada kalan quest'lerinizi tamamlayın, ihtiyacınız olan alet edevatı toparlayın, sonra tekrar Aran ile konuşup teklifini kabul edin.

Chapter 4 : Brynnlaw

Yola çıktığınızda ilk olarak Irenicus'un marifetlerini seyredeceksiniz. Demodan sonra Brynnlaw adasına ulaşıyoruz. Shadw Thieves ile anlaştığımız için Sime bize kaptan Saemon'a güvenmediğini söyleyecek. Şimdi geçelim çözümlümüze.

Spellhold'a giriş için bilgi arıyoruz

Gemiden indiğimizde Saemon'un gerçek kişiliği ortaya çıkacak ve vampirler bize saldıracak. Hepsinin temizledikten sonra Sime ile konuştuğumuzda bize tavernadaki Sanik ile konuşarak Spellhold'a nasıl girebileceğimiz hakkında bilgi bulmamızı öneriyor.

Vulgar Monkey Tavern'e girin. Yeşil kıyafetler içerisindeki Sanik ile konuşun. Onunla konuşurken Guildmistress Galvena adına biri onu öldürecek. Bu olaydan sonra barmen sizinle konuşacak ve olan olaylar hakkında ayrıntılı bilgi verecek. Öğrendiğimiz kadarıyla Spellhold'a nasıl girebileceğimizi Sanik'in gelini biliyor ve kız Galvena tarafından rehlin tutuluyor. Kısacası girmemiz gereken yer Galvena'nın guild'i.

Galvena's Guild

Guild'in hemen dışındaki kızlardan biriyle konuşup sizi içeri sokmasını sağlayın. İçeri girdiğinizde kısa Claire'i kurtarmak için burada olduğunuzu söyleyin. Odadan çıkın ve koridordan sola doğru gidin. Nöbetçileri öldürün. Nöbetçilerin sağındaki odaya girin ve dolabı araştırıp Galvena's Key'i bulun. Şimdi Galvena ile karşılaşmaya kadar etrafı dolaşın. Onu ve yanındaki büyücü Vade'ki bulup

öldürün. Artık Claire ile konuşabilirsiniz. Claire sizi Spellhold'a giriş yolunu bilen Golin'e götürecektir. Golin'in anlattığına göre Spellhold'a girmek için ya Cowled Wizard, ya da Magical Deviant olmak gerekiyor. Şehirde yaşayan deli Cowled Wizard Perth the Adept yardımıyla içeri girebilirsiniz. Veya Pirate Captain'ı deli olduğunuz ikna ederek de Spellhold'a atılabilirsiniz. Biz bunlardan ilkani tercih edeceğiz.

Şehrin yakarısında Perth'in evini bulacaksınız. Perth'i öldürün ve üzerinde Wardstone for the Asylum'u alın. Artık Spellhold'a gidebiliriz.

Quest: Ginia the Courtesan'ı kurtar (11000 xp): Şehrin sağ üst tarafında kendisine zorla fahişelik yaptırılmak istenen Ginia ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve yardım edeceğinizi söyleyin. Ginia'nın sol tarafından Chremy'i bulacaksınız. Onunla konuşun. Chremy oldukça anlayışsız çıkıyor, bu yüzden onu öldürmemiz gerek. Şehirde bir kat aşağı inin ve Calahan'ı bulun. Calahan'la konuşarak Ginia'yı şehir dışına çıkartmasını söyleyin. 200 altın karşılığında isteğinizi kabul edecek. Şimdi Ginia'ya dönüp mutlu haberleri verebilirsiniz.

Spellhold

Eğer Perth's Wardstone kullanarak buraya geldiyseiz Asylum'a kendiniz yürümelisiniz. Bunun için ön kapıları kullanacaksınız. Eğer Pirate King yolunu tercih ettiyseniz kendinizi Asylum'un içerisindeki hücrelerden birinde bulacaksınız.

Kısa süre sonra Irenicus ile karşılaşacaksınız. Eğer Yoshimo hala grubunuzdaysa sanırım şimdi bundan pişman olmuş ve keşke Eser'i dinleyip de grubumu ona göre kursaydım demişsinizdir :) (Sanırım Yoshimo'ya güvenmemiz gerektiğini anlamışsınızdır). Size ilaç verildiği için bir süre sonra uykuya dalacaksınız ve bu sefer rüyanın kontrolü sizde olacaktır.

Son Rüya

Imoen'i dinledikten sonra kontrolü elimize alıyoruz. İlk olarak kapıdan geçip kaleye gidin. Burası Baldur's Gate 1'de oyuna başladığımız yer olan Candlekeep. Yolunuzu engelleyen bir şey-



tanla karşılaşacaksınız ve sizden içeri girmek için bir şey feda etmenizi isteyecek. Seçenekleriniz şunlar:

- Your mind -1 INT**
- Your health -1 CON**
- Your agility -1 DEX**
- Your wits -1 WIS**

Burada karakteriniz için ikinci planda olan bir şeyi feda edin. Yani fighter iseniz Wis veya Int bırakın. Kaybettiğiniz özelliği kalıcı olarak kaybediyorsunuz. Şimdi kaleye girin, odanın gerisinde Imoen'i bulacaksınız. Kaleden çıkın ve Bhaal'ı bulun. Onunla konuşun ve sizi takip etmesini sağlayın. Kaleye girin ve Imoen'in yanına gidin. Imoen Bhaal'ı korunmasız bırakınca ona saldırın.

Spellhold Labirenti

Şimdi Bodhi'nin bizimle oynadığı oyunu tamamlamalıyız. Bu noktada isterseniz Imoen'i tekrar gruba katabilirsiniz. Ben katmadım ama Imoen gerçek kardeşiniz olduğuna göre duygusal olarak da yanınızda bulundurmamak isteyebilirsiniz.

Bu labirentteki isimiz biraz uzun sürecek, amacımız çıkış yolunu bulmaya çalışırken opsiyonel görevleri de tamamlayıp mümkün olduğunca çok xp kazanmak. Önce güneybatı koridoruna gidin ve orada bulunan herkesi öldürün. Büyük heykel kafası sizden Builder's Hand'i bulmanızı isteyecek. Başa geri dönün.

Şimdi gidebileceğiniz üç yön bulunuyor. İlk olarak kuzeydoğu-

ya gidin. Buradaki kapıyı açın ve içerideki Clay Golem'i öldürün. Opal Stone ve Rogue Stone'u alın.

Başta geri dönün ve kuzeybatıya giderek sağ taraftaki kapıyı açın. İçeridekileri öldürün ve Ruby Stone'u alın. Batıdaki odaya girin. Burası bir bilmeceler odası. Kapının solundan başlayarak bilmecelerin cevapları şöyle:

At night I come...

- Star Medallion

No beginning. No end...

- Golden Circlet

Two brothers we are,...

- Worn Out Boots

Here, in this place....

- Jar of Water

I have seen the mountains...

- Sundial

To those within the...

- Sun Medallion

I will save your life but yet...

- Sword

Name me and so shall you...

- Gagged Man

Always do I tell the truth...

- Mirror

I have two heads but one...

- Hourglass

Try to defeat me but try...

- Grinning Skull

Tüm bu bilmeceleri çözünce 20000 xp kazanacaksınız ve ortadaki sandığın içindeki Sapphire Stone'u alabileceksiniz.

Sağ tarafa doğru iki kapıdan geçince bir başka bilmeceler odasına ulaşacaksınız. Her bir yüze iki kez tıkladığınızda merkeze giderek ve bir bilmeceler sorulacaksınız. 12 yüze de tıklamalı ve tüm bilmeceleri doğru yanıtlamalısınız. Bilmeceler ve cevapları şöyle:

Lighter than what I am...

- Ice

A spirited jig it dances...

- Fire

The man who invented it...

- A Coffin

The life I lead is mere...

- A Candle

The more that there is,...

- Darkness

They come to witness the...

- Stars

They follow and lead, but...

- Shadows

I have holes throughout...

- A Sponge

I am free for the taking...

- Breath

Alive as you but without...

- Fish

Of all your possessions...

- A Secret

I can have no color,...

- A Hole

Tüm soruları cevapladığınızda tüm karakterleriniz 5000 xp kazanacak ve Ring of Regeneration sahibi olacaksınız.

Önceki koridora dönün ve diğer kapıyı açarak içerideki Rakshasa ve Mephit'leri öldürün. Onları geçince büyük bir portal göreceksiniz. Az önce bulduğumuz Opal Stone, Sapphire Stone ve Ruby Stone bu portalin anahtarları. Portala bir kez tıklarsanız bir Greater Werewolf, iki kez tıklarsanız bir Demon gelecek. Eğer üç kez tıklarsanız bir Djinni gelecek ve size Doomplate +3 (Plate Mail AC 0) verecek. Artık buradaki isimiz bitti.

Başta geri dönün ve güneydoğu koridoruna gidip diğer kata ulaşın. Yine bir odadayız. İleriye doğru oda darlaşıyor ve biri bu dar alandan geçtiği zaman bir kapı kapanıyor ve birçok Umber Hulk ortaya çıkıyor. Yani bu savaş için büyük ihtimalle grubunuz ikiye bölünmüş olacak. Bu durumdan kurtulmak için büyücünüzle Wizard Eye buyusu yapın ve gözü diğer odaya gönderin. Böylece grubunuz tek parça halinde savaşabilir. Bu savaşları sonra sizi



forumuzla "persist.dat" dosyasını açın oX44'e gidin ve oradaki değeri 0'yı yapın. Bundan sonra cheat kodları girebilmek için F1 tuşuna basmanızdır.

Kod	Sonuç
liveforever	God Mode
shapeshifter	Karakterleri değiştirir (F8 tuşu)
touchofdeath	Omnipotence
canttouchthis	Durdurulamazsınız
fatfoot	Cephane ve Health
glassworld	Camdan Mobilyalar
winlevel	Level'i kazan
loselevel	Level'i kaybet
bighead	Big Head Modu
minime	Mini Mod
syukarierammo	Syukarier Ammo Modu
roughjustice	Gallingy Guns Modu
chenille	Düdüden Power Modu
behemoth	Godzilla Modu
elderrune	Regeneration
moonshadow	Phase Cloak
munitiontrenzy	Weapons Locker yaratılır
istsollegend	Fists of Legend Modu
killmequick	Ultra Mod
carousel	Slow Motion
TheDayismine	Developer Modu

Developer Mod Hileleri

Bu moddayken hileleri girebilmek için F1 tuşuna basın.

Kod	Sonuç
door_ignore_locks +1	Tüm kapıları açar
aiiz_kill	Tüm bilgisayar yönetimindeki düşmanları öldürür
chr_nocollision 0 1	No Clipping Mode



Pro Rally 2001

Bunları oyuncu adı olarak girin.

Kod	Sonuç
IVAN_ILANAS	Tüm Training Modları açılır
BUIN	Tüm Championship Modları açılır
RICHTOS	Tüm Arcade Modları Modları açılır
PAC	10 saniye ceza verir
ALCAPARRA	Tamir süresi yarıya iner
CHOUINI	Tüm rakiplerinizi Rosa olur

Bu kodları oynarken girin.

Kod	Sonuç
TORPEDONOW	Akselerasyonu artırır
THATEDAMGS	Damage kalkar
REPAIRMEPZ	Anında tamir
SIELIANDV	Autopilot
NLSMANGELA	Freedom Modu
NPVITAMINC	Cezalar kalkar
CREDITCARD	Championship'te tamir 280 saniyede olur



Colin McRae Rally 2

Kod	Sonuç
allthebuttons	Sonuç
greatnews	Tüm arabalar
minime	Tüm tracklar
evilevo	Mini Cooper S Car
onecarefulowner	Mitsubishi Lancer Alternatives'e ulaşın
offroad	Tüm arabalar
jobintaly	Lancer Road Car
jimmyscar	Mini Cooper
coolstrcar	Sierra Cosworth
	Ford Puma

Kingdom Under Fire

Kod	Sonuç
<input type="checkbox"/> hakenyay	Hile kodlarını kapatır
<input type="checkbox"/> heggg	Tüm kaynaklara 500.000 ekler
<input type="checkbox"/> hancmisse	Hızlı inşa
<input type="checkbox"/> haaqqny	Haritayı açar



zorlu bir savaş bekliyor. Koridordan ilerleyip ilk kapıdan girdiğinizde Lich ve çeşitli undead'lerle karşılaşacaksınız. Lich'lerin her biri 22000 xp değerinde. Bu zorlu savaştan da sağ salım kurtulduktan sonra koridordan ilerlemeye devam edin. Batıya doğru gidip buradaki kapıyı açınca vampir Dace'i bulacaksınız. Onu öldürdüğünüzde tabutuna çekilecek. Hand'i almak için tabutuna kazık sokmalısınız. Eğer elinizde kazık kalmadıysa biraz sonra gideceğimiz Kobold'ların orada kazık bulabilirsiniz.

Ana koridora geri dönün ve kuzeye ilerleyerek odaya girin. Buradaki yaratığı öldürüp diğer odaya girdiğinizde bir kitap bulacaksınız. Bu kitaba iki kez tıkladığınızda sayfa çevrilecek ve ortaya bir yaratık çıkacak. Gelen yaratıklar sırasıyla şunlar: Kobold Captain, Sword Spider, UMBER HULK, Mind Flyer ve Beholder. Duvardaki gizli kapıyı açın. Buradaki kristal koruyan tüm kobold'ları öldürdüğünüzde Piece of Crystal alacaksınız. Kitap odasına geri dö-

nün, kapıyı açın ve merdivenlerden çıkın.

Şimdi tekrar güneybatıya gidin ve elinizde Crystal ve Hand varken büyük heykel kafasıyla konuşun. Herkes 29500 exp kazanacak ve heykel açılacak. Artık arkasındaki kapıya girebilirsiniz.

Sağ taraftaki iki kapıdan alttakine girin ve gizli kapıyı açın. İçerideki düğmeye iki kez tıklayıp gizli kapıyı açın. Burada bir grup troll ile karşılaşacaksınız. Etrafı araştırınca 2 Mithril Token bulacaksınız. Bu tokenleri ileride bir eşya almak için kullanacağız. Bunlara kısaca

MT diyeceğim. Koridora dönün ve sonraki odaya girip Minotaour'ları öldürün. Kavanozun içinden 2 MT'i alın. Odanın yukarısındaki kapıdan girin ve odanın ortasındaki havuzdan Minotaur's Horn'u, Mind Flyer Painting'i ve 2 MT'i alın. Bu odada üç heykel bulunuyor. Her bir heykale tıklayarak resimlerini alın. Dört resim de elinizdeyken başlangıç odasına dönün, yukarıdaki kapıyı açın, koridordan geçin ve oradaki kapıyı açın. Bu odadaki tüm yaratıkları

öldürün. Şimdi burada dört kapı bulunuyor, her birinde elimizdeki resimlerdeki yaratıklardan birinin resmi var. Soldan sağa:

Mind Flyer – 10000 xp, Flame of the North (Two-Handed, +2, %10 büyü direnci, +4 vs Evil)
Spirit Troll – 8000 xp, Katana +2: Malakar (+2 AC vs. Slashing weapons)

Umbur Hulk – 10000 xp.

Djinni – 10000 xp.

Umbur Hulk odasındaki koridordan ilerleyin ve karşılaştığınız yaratıkları öldürün. Sağdaki odada üç tane Clay Golem var. Sandıktaki hazineleri alınca Golem'ler saldırıyor. Sandığa dokunmadan önce eğer hala yeterince güçlü silahlarınız yoksa 'konuş-öldür' taklidi ile bunları öldürün. Sonra da sandıktan 4 MT'i ve Gesen Bow String'i alın.

Koridora dönüp güney kapısına girin ve içerideki Stone Golem'i öldürüp masadan 3 MT'i, kavanozdan 2 MT'i alın. Güneydeki diğer kapıyı açınca Vending Machine'i bulacaksınız. Buna koyduğunuz MT sayısına göre size bir eşya veriyor.

5 MT – Boots of the North (%50 soğuk direnci)

10 MT – Boots of Grounding (%50 elektrik direnci)

15 MT – Boots of Speed (Kalıcı Haste)

20 MT – Jester's Chain +4 (AC 1)

Şu anda 15 MT sahibiyiz. Bölümde başka MT bulabilirsek de buradaki en iyi ödül Boots of Speed. Eğer sonradan MT'niz olursa onlarla da Boots of the North alırsınız.

Başlangıca geri dönün ve sonra alttaki koridordan Minotaur odasına ulaşın (x 930, y 1670). Güneydoğu duvarındaki kapıyı açın, koridoru takip edin ve Orb odasına açılan kapıyı açın. Burada dört tane orb bulunuyor. Bunlardan birisine dokunduğunuzda odanın ortasındaki mozaik'e basan kişiye büyü yapılıyor. Soldan sağa orklar Slow, Heal, Haste ve Lightning Bolt büyülerini yapıyorlar. Burada istediğiniz kadar Heal ve Haste yapabilirsiniz.

Bir sonraki odada dev bir minotaur heykeli, birkaç vampir ve





Bodhi bulunuyor. Burada savaş başlar başlamaz ana karakteriniz Slayer'a dönüşüyor ve Bodhi korkarak kaçıyor. Bodhi kaçınca grubunuzdaki tüm karakterleri hemen Slayer'dan uzağa götürün, mümkünse geçtiğiniz bir kapıyı kapatın; çünkü henüz Slayer'ı kontrol edemiyoruz. Bu arada söylemeyi unuttum: Slayer Bhaal'ın Avatar şekli. Hemen hatırlatayım, bundan sonraki ilk dinlenmenizde tekrar Slayer'a dönüşecek ve grubunuzdaki birini kovalayacaksınız. O kişinin ölmemesine dikkat edin. Bundan bir sonraki dinlenmenizde ise Slayer Rüyası görebilirsiniz. Bu durumda Slayer şekline dönüşme yeteneğimi kazanacaksınız, ama bu yeteneği her kullandığınızda 2 reputation puanı kaybedeceksiniz. Ayrıca Slayer şeklinde uzun süre kalırsanız "you feel yourself losing control" uyarısı alacak ve bir süre sonra da öleceksiniz. Bunlara dikkat edin.

Soldaki kapıyı açın ve havuzu araştırarak 4 MT alın. Heykel odasına geri dönüp sağ alt koridora gidin. Buradaki ufak odadaki minotaur'ları öldürdükten sonra kavanozu araştırıp 2 MT'i ve Minotaur Horn'u alın. Horn'u Minotaur Statue üzerinde kullanınca tüm karakterleriniz 29500 exp kazanacak ve çıkış açılacak.

Özgür olduğumuzu düşünürken kendimizi yine başka bir yerde buluverdik. Bu odadaki goblinleri öldürdükten sonra Tester Apparition belirecek ve sizi test edecek. Burada eğer doğru cevap verirsiniz daha kolay, yanlış cevap verirsiniz daha zor bir bölgeye ışınlanacaksınız. Testi kabul ettiğinizde küçük bir odaya ışınlanacaksınız, buradaki Spore Co-

lony'i öldürün. Cevap olarak 'Splinter' verin ve ışınlandığınız odadaki masadan Cloak of Reflection'ı alın. Bu Cloak sayesinde artık Beholder'lar dert olmaktan çıkacak. Şimdi masanın etrafındaki Apparition'larla konuşarak bilmecelelerini yanıtlayın:

Rich have need of it, poor have it: Nothing
Runs as it wills: A River
Dwell with weak, rarely brave: Fear
Shines laughter or tears: Memory

Şimdi Troll odasındayız. Üç troll de ölünce birinden Head alın. Yukarı gidin ve Apparition'a burada kalmak istediğinizi söyleyin. Head'i Troll Altar' koyun ve Bone Club'ı alın. Apparition ile konuşarak buradan çıkın.

Tüm soruları doğru cevaplandırdığınız için tüm karakterleriniz 51250 xp kazanacaklar. Eğer yanlış bir şeyler yaptysanız savaşmanız için bir Mind Flayer gelecek ve 41250'şer exp kazanacaklarınız.

Spellhold'dan Kaçış

Asylum'a döndüğünüzde Saemon ile karşılaşacaksınız. Irenicus ile konuşabilmeniz için deli büyücülerin yardımını almanız gerekiyor.

Bu bölgedeki ortadaki büyük odaya girerseniz Irenicus tarafından öldürüleceksiniz. O yüzden ilk olarak bir üst kata çıkın. Lonk the Sane ile karşılaşacaksınız. Onu diğerlerini serbest bırakması için ikna edin, serbest kalan büyücüler de Irenicus'un öldürmek için ikna edin. Aşağıya ışınlanacaksınız ve Irenicus ile olan savaş başlayacak. Irenicus kopyalarınızı sum-

mon edecek. Irenicus'u yendiğinizde tüm karakterleriniz 68500 xp kazanacaklar. Irenicus kaçtığı anda bu sefer suikastçilerle karşılaşacaksınız. Herkesi temizledikten sonra yukarı çıkın. İlerleyerek Saemon'u bulun. Size çıkış yolunu bildiğini söyleyecek. Burada üç seçeneğiniz var: ona güvenip onunla birlikte gidebilir, onu öldürebilir veya aşağıdaki portala girebilirsiniz. Ona güvendiğinizde sizi dışarıya ışınlayacak, şehre gidecek ve size takip etmenizi söyleyecek. Şimdi Asylum'a geri girin. Eğer portal'a girerseniz Sahuagin City kısmını oynamadan Underdark'a ulaşırsınız. Ama burada çok güzel hazineler sahibi olacağımızdan bunu tavsiye etmiyorum.

Irenicus'un odasına girin ve etrafı araştırıp Staff of Thunder and Lightning'i, The Complete Journal of Jon Irenicus'u ve Jon's Key'i alın. Asylum'dan çıkın ve Brynllaw'a gidin.

Vulgar Monkey Tavern'e girip tekrar Saemon ile konuşun. Yapmanız gereken Cayia'nın evinden Pirate Horn'u çalmak. Bunun karşılığında Vorpal Blade parçasını verecek. Gece olunca Cayia'nın evine gidip içeri girin. Bir süre sonra nöbetçileri çağırıp kaçacaklar. Korsanları öldürün ve masadan Pirate Horn'u alıp evi terk edin. Pirate Ship'e gidin ve doğruya ilerleyerek Saemon'u bulup konuşun. Tüm korsanları öldürdükten sonra gemi hareket edecek. Bir süre sonra gemiye Gith'ler çıkar ve sonuç olarak kavgamız Sahuagin tarafından kaçırılmamızla sona eriyor.

Chapter 5 : Sahuagin City

Sahuagin City'de yapmanız gereken şehirlerini yok olmaktan kurtarmak olacak. Daha önce de söylediğim gibi eğer Asylum'daki portala girerseniz bu kısmı geçebilirsiniz.

Kral sizin efsanelerde adı geçen kurtarıcı olduğunuzu düşünüyor. Ama öncelikle bunu biraz daha kanıtmanız gerek. Kölelerden biriyle dövüşmeniz için meydan okunduğunda kabul edip Ettin'i öldürün. Kral sizden asileri yok etmenizi, priestess ise onlarla anlaşmanızı istiyor. Kral'ın isteğini kabul edin ve ona Rebel Prince'in kalbini getireceğinizi söyleyin. Tapınağa gittiğinizde priestess size

ilk olarak Drow tapınağından bir Tooth getirme görevi verecek. Her ne kadar Kral'ın isteğini kabul etsek de böyle yapmayacağız, bulacağımız Tooth da bize planlarımızı gerçekleştirmemizde yardımcı olacak.

Drow Temple

Aşağı inip sağa doğru ilerleyin. Yoldan aşağı doğru devam edince örümceklerle karşılaşacaksınız. Güneye doğru ilerleyin ve Bone Golem'i (x 940, y 3470) öldürün. Önce sola, sonra yukarı doğru gidince sizinle oyun oynamak isteyen Imp'lerle karşılaşacaksınız. Odada beş sandık var, sandıklardan içinde ise bir ünlü kişiye ait bir eşya bulunuyor. Sandıklara doğru eşyaları koymalısınız. Çözüm şöyle:

Alustriel - Pendant
Drizzt - Scimitar
Elminster - Pipe
Khelben - Staff
Piergeiron - Helmet

Bilmeceyi çözünce tüm karakterleriniz 18500 exp kazanacak ve ortadaki sandıktaki ödütü alabileceksiniz. Yukarı doğru devam edin ve buradaki Spectator isimli beholder ile konuşun. Onunla konuşarak sandığın içindekini size göstermesini sağlayın. Sandığı açın ve dışı alın. Spectator ayrıntıca 15000 xp kazanacaksınız.

Rebel üssüne giriş

En kuzeye kadar çıkın (x 2680, y 50), sonra da sağa doğru ilerleyerek merdivenlerden aşağı inin. Aşağıda sizi Rebel Prince'e götüreceği olan Sahuagin Chieftain ile karşılaşacaksınız. Prense durumu anlatın ve size vereceği sahte kalbi alın. Krala gidip kalbi verin. Bu numaraya kanacak ve sizi ödüllendirecek. O anda Prens ve yandaşları şehre saldıracak. Kralı öldürüp üstündekileri alın. Artık şehrin kontrolünü Prens ele alacak ve tüm karakterleriniz 60500 xp kazanacaklar. Şimdi burada önemli bir nokta var. Prens'in üzerinde artifact'lerden biri olan Wave Blade bulunuyor. Onu almak için oyunu kaydedip hırsızlıkla yankesicilik yapmaya çalışın. Eğer çok denemenize rağmen başaramıyorsanız Prens'i öldürüp Blade'i alabilirsiniz.

Buradaki işiniz bittiğinde size çı-



kiş yolu gösterilecek. Aşağı inerek Sahuagin City'den ayrılarak Underdark'a ulaşabilirsiniz.

Underdark

NOT: Açıklama için yeterli yerimiz kalmadığından Underdark kısmının açıklamasını geçiyorum. Bu bölgede çok fazla zorlanacağınızı sanmam. Dikkat etmenizi önereceğim tek nokta önceki sayılardan hangi artifact parçasının nerede olduğuna bakmanız (beholder city, mind flayer city, vs.). Böylece hiçbir parçayı kaçırmamaya dikkat edin, çünkü daha sonra bu parçalara ulaşamayabilirsiniz.

Chapter 6

Underdark'tan dışarı çıktığımızda sizin Drow olduğunuzu zanneden Elf'lerle karşılaşacaksınız. Sizi liderleri Elhan'a götürülecekler. Elhan'ın size sorduğu soruları doğru yanıtlayın. Sizin, ondan daha fazla şey bildiğinizi anladığında sizde yardım isteyecek. Yapmanız gereken Bodhi tarafından çalınan Lanthorn'u geri getirmek. Elhan'a size nasıl yardım edebile-

ceğini sorunca kazık verecek. Ama Bodhi ile olan bu son karşılaşmamız için kazıktan çok daha fazlasına ihtiyacımız var. O halde bize yardımcı olabilecek birilerini bulmalıyız.

Drizzt'in yardımını kazanın

Underdark'da bitirdiğinize göre artifactler için gerekli olan tüm parçalara sahip olmanız gerek. O halde Artık Cromwell'e gidip Crom Faeyr, Long Sword of the Equalizer ve Gesen Bow yapabilir ve böylece çok daha fazla güçlenebilirsiniz. Ama Athkatla'ya gitmek için yola çıktığınızda Drizzt Do'Urden ve arkadaşlarıyla karşılaşacaksınız. Eğer BGI'de Drizzt'i öldürdüyseniz burada size düşman olacaktır. Aksi halde onunla dost olarak konuşabilirsiniz. Drizzt ile konuşurken ondan size Bodhi'yi öldürmenize yardımcı olmasını isteyin. Drizzt isteğinizi kabul edecek ve sizinle Graveyard'daki crypt'ta buluşacak. Sıra geldi bize yardımcı olabilecek diğerlerine. Aran Linvail'e (Shadow Thief) gi-

dip yardımını istediğinizi zaman size yardımcı olmaları için en iyi suikastçilerini gönderecektir. Temple District'teki Order of the Radiant Heart'a gidip Prelate Wesselan'dan yardım istediğinizde size yardımcı olmaları için Paladin'lerini gönderecektir. Artık Bodhi ile karşılaşmaya hazırız.

Bodhi ile son savaş

Graveyard'a gidin ve Bodhi'yi dinleyin. Yapmanız gereken crypt'a girip Bodhi'nin bulunduğu yeri bulmak. Aşağı indiğinizde size yardım sözü vermiş olan dostlarınızı bulacaksınız. Burada yine geçen seferki taktiği kullanmanız gerekiyor. Yani isimli bir vampiri öldürdükten sonra gidip tabutuna kazık sokmalısınız. İlk olarak karşılaşıcağınız Valen ve Del isimli vampirleri öldürün ve soldaki odaya girip onları kazıklayın. Kuzeydeki odaya girince bir kan havuzu göreceksiniz. Elhan'ın size verdiği Holy Water'ı bu havuza döktüğünüzde vampirler zayıflıyorlar. Sağ taraftaki koridordan ilerleyince resmen bir vampir sürüsüyle karşılaşacaksınız ve iyi ki yardım toplamış olabileceksiniz. Etrafı dolaşp tüm vampirleri temizledikten sonra merdivenlerden aşağıya inin. Aşağı indiğinizde sizinle birlikte gelen arkadaşlarınız da yeniden belirecekler (Drizzt, Eric the Paladin ve Arkanis the Shadow Thief). Kapağı açtığınızda Bodhi'yi bulacaksınız. Son sözlerini söyledikten sonra size saldıracak. Üst taraftaki kan havuzuna Holy Water boşaltıp vampirleri daha da zayıflatabilirsiniz. Bodhi'yi öldürün (91000 xp) ve sağ üst odaya gidip tabutuna kazık sokun. Böylece here karakteriniz 55000 xp kazanacak ve Rhyinn Lanthorn'u geri alacaksınız.

Şimdi "exit from the underdark" bölgesine gidin ve Elhan ile konuşun. Size bir şeyler daha anlatacak ama tüm hikayeyi öğrenmek için Suldanesse'ler'deki Priestess Demin ile konuşmanız gerektiğini söyleyecek. Konuşmanın sonunda tüm karakterleriniz 74500 xp kazanacaklar.

Vorpall Sword'un kayıp parçası

Silver Blade'e zaten sahiptiriz, kalan parçayı bulmak için Wakeen's Promenade'ye gidin.

Yüksekliği Full Health
Lanthesse'nin Full Mana
Bilgi güçlüğü Mana daha çabuk dolar

RPG Modu

RPG modundaki hilelerde " " yerine " " kullanın.



Carnivores: Ice Age

Dehşet Modu

Bu moda girmek için oyun sırasında "dehşet" yazın. Sağ üst köşede koordinatları göreceksiniz. Dinolarda siz onlara ateş etmedikçe sizi laak edemeyeceklerdir.

Bu moddaki tuşlar:

Kod	Sonuç
CTRL	Daha hızlı koş
SHIFT+S	Slow Motion
CTRL+W	Uzun zıplayabiliriz
SHIFT+T	Frame Rate gösterir
TAB	Tüm harita

Tony Hawk's Pro Skater 2

Hile Modu

Oyunu pause edin sonra Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun ve boşluk, boşluk, boşluk, C, V, yukarı, aşağı, sol, yukarı, C, V, boşluk, V, B tuşlarına basın. Eğer doğru yitirdiyse ekran sallanacaktır. Sonra pause menüsünden "End Run" seçin.

Zayıf Skater

Oyunu pause edin sonra Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun ve boşluk, boşluk, boşluk, C, boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, C, boşluk, boşluk, boşluk, C tuşlarına basın. Neversoft

Skater

Ana menüden Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun. Yukarı, C, C, V, Sağ, Yukarı, B, V tuşlarına basın. Şimdi Neversoft Dev Team adını taşıyan bir skater belirecektir.

Special Meter her zaman dolu

Ana menüden Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: [Boşluk], V, B, B, Yukarı, [Sol], V, C tuşlarına basın.

Statları 5 ve üstüne yükseltmek için

Ana menüden Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: [Yukarı], C, V, [Yukarı], [Aşağı] tuşlarına basın. 6 yapma için ilk tuş yerine aşağı, 7 için [Sol], 8 için [Sağ], 9 için B tuşlarına basın. 10 için ise [Boşluk], V, B, C, V, [Yukarı] ve [Aşağı] tuşlarına sırasıyla basın.

Fazladan Puan

Yazınmadıkça oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: C, B, [Sağ], C, B, [Sağ], C, D, [Sağ] tuşlarına basın.

Tanrıdan Para

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: [Boşluk], [Aşağı], [Sol], [Sağ], [Aşağı], [Sol], [Sağ] tuşlarına basın.

Oyunu tamamlamak için

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: B, [Sol], [Yukarı], [Sağ], B, [Sol], [Yukarı], [Sağ], B, [Sol], [Yukarı], [Sağ], B, [Sol], [Yukarı], [Sağ] tuşlarına basın.

Mükemmel denge

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: [Sağ], [Yukarı], [Sol], C, [Sağ], [Yukarı], C, V tuşlarına basın. Ya da isterseniz oyunu dört defa bitirin.

Kid Modu

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: [Sağ], C, V, [Yukarı], [Aşağı] tuşlarına basın.

Turbo Modu

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: Aşağı, C, V, Sağ, Yukarı, B, Aşağı, C, V, Sağ, Yukarı, B.

Şişman Skater

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: Boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, Sol, boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, sol, boşluk, boşluk, boşluk, boşluk, sol tuşlarına basın. Bunu ne kadar tekrarlarsanız skate to kadar şişmanlar.

Big Head Modu

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: C, B, [Yukarı], [Sol], C, [Sağ], [Yukarı], [Sol] tuşlarına basın.

Blood Modu

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: Sağ, Yukarı, C, V tuşlarına basın.

Tüm Levellar

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: [Yukarı], V, [Sağ], [Yukarı], C, V, [Sağ], [Yukarı], [Sol], C, [Yukarı], B, B, [Yukarı], [Sağ] tuşlarına basın.

Tüm Gizli karakterler

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: C, B, [Sağ], V, B, [Sağ], B, V, [Sağ], C, [Sağ], [Yukarı], [Yukarı], [Sol], [Yukarı], C tuşlarına basın.



Burada dolaşırken yanınıza Krui isimli bir Gith gelecek ve sizden kılıcı isteyecek. Onu ve arkadaşlarını öldürün ve Silver Hilt'i alın. Artık Cromwell'e gidip müthiş silah Vorpall Blade'i yaptırabilirsiniz.

Suldanessellar

Elhan, Lanthorn'u kullanarak Suldanessellar'a bir delik açıyor ve tüm karakterleriniz 74500 xp kazanıyorlar. Kapıdan geçerek şehre girin. Elhan sizden dikkatli olmanızı ve Ellesime'yi bulmanızı isteyecek. Şu anda haritanın sağ alt köşesinde bulunuyoruz. Kuzeye gidin ve ilk binaya girin. İçerideki üç Golem'i öldürüp elfleri kurtarın. Size Priestess Demin'i şehrin güneybatı tarafında bulabileceğinizi söyleyecekler. Sağdaki kitaplığı araştırıp Stone Horn'u alın ve binadan çıkın.

Kuzeybatı yolundan ilerleyin. Buradaki Golem'lere dikkat edin. İlerideki bir binanın yanında bir grup Rakshasa bulunuyor ve bu oyunun zorlu savaşlarından biri. Eninde sonunda onları temizlememiz gerektiğinden bunu bir an önce halletmeye çalışın ve Temple of Rillifane'e girin. İçeri girdiğinizde ilk olarak Mage'i, sonra da diğerlerini öldürün ve dışarı çıkın. Temple'a daha sonra tekrar uğrayacağız.

Güneybatı yolundan aşağı inin ve isimsiz binaya girin. Burada Golem'lerle karşılaşabilirsiniz. Merdivenlerden yukarı çıkın ve elfleri kurtarıp kapılara gitmelerini söyleyin. Bu binanın güneyinde elfler troll'lerle savaşıyorlar, onlara yardım edince elfler diğerlerini yar-

dım etmek üzere dağılacaklar.

Sonraki güneybatı yolundan ilerleyin ve binaya girin. İlk olarak en üst odaya girin ve Wardstone'u bulana kadar arayın. Şimdi aşağıdaki odaya girin. Sağ tarafta üç tane ölü elf göreceksiniz. Bunların sorularına cevapları wardstone'da bulacaksınız. Yukarı çıkıp ilk olarak Rune of Corellan Lotharın'a, sonra Symbol of Rillifane'e, sonra Elven Symbol of Water'a ve son olarak da Rune that denoted the Tree of Life'a basarak Symbol of Rillifane'i alın. Binadan çıkın.

Batiya gidin ve Demin's House'a girin. İçerideki Rakshasa'ları öldürüp Demin ile konuşun. Artık Irenicus'un geçmişi hakkındaki her şeyi biliyorsunuz. Şehre yardım etmeniz için Ormanın Bekçilerini canlandırmanız gerekiyor. Bunun için ise Rillifane'in üç artifact'ini bulmalısınız: The Cup, The Symbol ve The Moonblade. Symbol'u az önce almıştık. Cup'u kuzeybatıdaki ejderhadan, Moonblade'i ise doğudaki Temple of the Moon'dan alacağız.

Artifacts of Rillifane

Kuzey yolundan çıkıp Harpist's House'a ulaşın. Buradaki elfleri golem'lerden kurtarırsanız 13000 xp kazanacaksınız. Binaya girin ve masayı araştırıp Stone Harp'i alın. Binadan çıkın ve kuzeybatıya gidin. Bu yolu takip edince yeni bir bölgeye gireceksiniz. Burada Golden Cup of Rillifane'i almamız gereken siyah ejderha bulunuyor. Bu zorlu bir savaş olacağından Haste, Protection from Evil gibi büyülerini yapın. Eğer elinizde arti-

fact silahlar (Crom Faeyr gibi) bulunuyorsa çok da fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Nizidramani'yi önce 52000 xp ve Golden Goblet of Life'i kazanacaksınız. Geldiğiniz yoldan dönüp şehre girin. Şimdi House of the Moon'a gidin ve içeri girin. Minik demoyu seyredin ve elfin üzerinden Moonblade'i alın. Temple of Rillifane'e sonun ve üç objeyi de ortadaki Altar'a yerleştirin. Böylece Avatar of Rillifane hayat bulacak ve her karakteriniz 65000 xp kazanacak. Avatar konuşması bitince Guardians of the Forest'i çağırarak ve onlar da şehri temizleyip Palace kapılarını sizin için açacaklar. Tapınaktan çıkın ve Palace'a gidin.

The Palace

Ağaçtan yukarıya çıkın ve tüm cevizleri alana kadar tıklayın. Gidilebilecek tek kapıdan girdiğinizde içinde bir şelale olan hoş bir bahçeye ulaşacaksınız. Soldaki iki heykele Stone Horn ile Stone Harp'i yerleştirin. Şelalenin yerinde açılan merdivenlerden aşağı inin.

Tree of Life

Buraya ilk geldiğinizde Ellesime sizinle konuşacak. Irenicus'u yenibilmemiz için, ağaçta bulunan üç paraziti öldürmeniz ve böylece Irenicus'u zayıflatmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Başladığınız noktadan sola ilerleyince elinizdeki tohumlardan biri sola doğru yeni bir dal oluşturacak. Sola ilerleyerek ilk parazite ulaşın. Üzerine tıklayarak öldürmeye çalışın, üzerinize salacağı koruyucuları öldürdükten sonra (iki Earth Elemental) parazite tıklayarak onu öldürün. Geriye iki tane kaldı.

İlk parazitten biraz sola gidin, sonra aşağı doğru ilerleyince tohumunuzla yeni bir dal daha oluşacak. Bu yolu takip ederek ikinci parazite ulaşın. Ona tıkladığınızda üzerinize iki tane Air Elemental salacak. Onların ardından ikinci paraziti de öldürdüğünüzde Ellesime sizinle temas kuracak. Aşağı ilerleyin. Irenicus'un hemen sağından geçeceksiniz. Doğuya doğru gittiğinizde tohumlardan biri

daha dala dönüşecek, bu dalı takip edince son paraziti bulacaksınız. Onu da diğerlerini öldürdüğünüz gibi öldürmeden önce mutlaka oyunu kaydedin. Çünkü o olduğu an Irenicus'un yanına işlanacaksınız.

Size hemen Irenicus'ta kullanmanız için bir strateji önereyim. Son paraziti öldürmeden önce karakterlerinize Haste büyüsü yapın. Büyücünüzü Mirror Image ve diğer koruma büyülerıyla destekleyin. Irenicus'un yanına gittiğinizde mümkün olduğunca çabuk büyücünüzle Summon Hakeashar büyüsü yapın ve tüm karakterlerinizi Irenicus'tan uzaklaştırın. Hepsinin aynı yöne gitmesi gerekmiyor. Buradaki amacımız Irenicus Time Stop büyüsünü yaptığında, Hakeashar'ın dışında büyülerini hedefleyecek birisinin yakınlarında olmaması. Eğer Irenicus karakterlerinizden birini Death büyüsüyle öldürürse kaydınızı yükleyip tekrar deneyin. Eğer başarılı olduysanız Hakeashar Irenicus'la uğraşırken uzaktaki durun ve bekleyin. Bir süre sonra isterseniz bir tane daha Hakeashar veya Nishruu yaratabilirsiniz. Bu iki yaratık Irenicus'un büyülerini bitirdiğinde tüm savaşçılarınızla Irenicus'a saldırın ve son darbeyi vurun. Irenicus öldüğü an tüm grubunuz onunla birlikte cehenneme gidecek.

The Nine Hells

Artık oyunun sonuna yaklaşıyoruz. Irenicus'u bulmalı ve her şeyi sona erdirmelisiniz. Ruhunuzu kurtarmanın tek yolu bu.

Sola doğru gidin ve merdivenlerden aşağı inin. Bu merdivenlerden her biri sizi bir teste ulaştıracak. Tüm bu testlerin bir "iyi", bir de "kötü" çözüm yolu var. Vermiş olduğunuz kararların etkilerini en son kapıyı açarken göreceksiniz. Ben size her iki yolu ve kazanacaklarınızı söyleyeceğim, tercih size kalmış.

Bhaal's Tears: Wrath (Öfke)

Aşağı inip biraz ilerleyince Wrath Saverok ile karşılaşacaksınız. Saverok, BG1'de karşılaştığımız son ve ana kötü adamdı. Onunla konuşun. İçinde bulunduğunuz cehennemle ilgili bilmeniz gereken her şeyi size anlatacak. Ana kapıyı açmak için Tears of Bha-



al'ları toplamalısınız. Burada Save-rok'un sizi sinirlendirmesine izin vermezsiniz bu testi "iyi" yolla bitirirsiniz. Eğer Saverok'a bağırıp çağırırsanız kalıcı olarak +1 STR kazanırsınız, ama testi "kötü" yolla bitirmiş olursunuz. Şimdi yukarı çıkın ve bir sonraki merdivenden aşağı inin.

Bhaal's Tears: Greed (Aç-gözlülük)

Burada Greed isimli bir şeytanla karşılaşacaksınız. Size Blackrazor kılıcını verecek. İleri doğru gidince tuzağa düşürülmüş bir cin göreceksiniz. Cinden Tears of Bhaal'ı almak için Blackrazor kılıcını kullanmalısınız. İster kılıcı ona verebilirsiniz (20000 xp – iyi yol) veya kılıcı kullanarak onu öldürebilirsiniz (11000 xp – kötü yol). Tear'ı aldıktan sonra yukarı çıkın ve bir sonraki merdivenden aşağı inin.

Bhaal's Tears: Selfish (Bencilik)

İlerleyerek Selfish şeytanını bulun. Size Tear vermek için buna değeceğini kanıtlanmanızı istiyor ve arkadaşlarınızdan birini çağırıyor. Şimdi eğer soldaki yolu tercih ederseniz kendinizden fedakarlık edeceksiniz, sağdaki yoldan giderseniz siz bir şey kaybetmeyeceksiniz ama arkadaşınız ölecek. Soldaki yoldan giderken sırasıyla 2 HP, 1 Dex ve Experience kaybedeceksiniz. Eğer ana karakteriniz Ranger veya Paladin ise, ve sağ yolu tercih ederseniz Fallen olacak ve özelliklerinizi kaybedeceksiniz. Burada da sol yol "iyi", sağ yol ise "kötü" yol. Tear'ı aldık-

tan sonra yukarı çıkıp sonraki merdivenlere gidin.

Bhaal's Tears: Fear (Korku)

Buraya girer girmez Fear şeytanıyla karşılaşacaksınız. İlerideki korkunç şeylerden korunmak için Nymph-derisinden yapılmış büyü-lü bir cloak teklif edecek. Eğer cloak'ı alırsanız "kötü" yolu, almazsanız "iyi" yolu seçmişsiniz demektir. Şeytanı geçince yol yukarı ve aşağı olarak ikiye ayrılacak. Yukarıdaki yolda Beholder'lar bulunuyor. Altaki yola girin ve sandığı geçin. Yolun sonundaki parlak kırmızı kristale tıklayarak Tear of Bhaal'ı alın. Yukarı çıkın, artık gitmemiz gereken bir tane merdiven kaldı.

Bhaal's Tears: Pride (Gurur)

Burada son şeytan Pride ile karşılaşacaksınız. Son şeytan olduğu için sizinle uzun uzun konuşacak. Son Tear'ı almanız için çok kötü bir yaratığı öldürmeniz gerektiğini söyleyecek. Ona bunun ne tür bir yaratık olduğunu sorun ve yaratık hakkında sıkıstırmaya devam edin. En sonunda yaratığın aslında kötü olmadığını kabul edecek. İlerleyip Dragon'u bulun, size Tear'ı verecektir. Elbette bu "iyi" yol. Eğer ejderhayla savaşip onu öldürürseniz "kötü" yolu gerçekleştirilmiş olacaksınız. Yukarı çıkın.

Irenicus ile son savaş

Evet artık yukarıdaki büyük kapa-ya gidebilirsiniz. Kapa'ya her tıkla-

duğınızda testleri bitiriş tarzınıza göre bir ödül kazanacak ve mü-hürleri kıracaksınız. Kazanacakla-rınız şunlar:

Tear Fear

İyi: +1 ve altı silahlara bağışık-lık

Kötü: +2 CON

Tear Selfishness

İyi: Büyüye karşı +10 direnç

Kötü: +2 AC

Tear Greed

İyi: Tüm saving throw'lara +2

Kötü: +15 HP

Tear Pride

İyi: Ateşe, soğuğa ve elektriğe

+%20 direnç

Kötü: 20000 exp.

Tear Wrath

İyi: +1 WIS ve CHA

Kötü: +2 STR

Ayrıca testlerden herhangi birinde Kötü yolu seçerseniz reputation puanınız bir azalır ve alignment'iniz evi'la dönüşür.

Kapı açıldığında Irenicus ile son kez karşılaşacaksınız. Irenicus ilk olarak 4 tane şeytan summon edecek, sonra da Slayer'a dönüşecek. İlk olarak Irenicus'u yok sayıp şeytanları öldürün. Eğer karakterlerinizden bazılarının peşlerine şeytanlar takılırsa, bol bol pause edip onlardan kaçın ve savaşı karakterlerinizin tümüyle o şeytana saldı-rarak öldürün. Tüm şeytanlardan kurtulduktan sonra da tüm gü-cünüzle Irenicus'a saldırın. Artık sizin seviyenize ulaşmış bir grup için bu savaş çok da zorlayıcı olmayacaktır. Irenicus öldüğünde oldukça güzel bir demo eşliğinde mükemmel bir

Baldur's Gate destanını daha tamamlamış olacaksınız. Size tavsiyem kayıt dosyalarınızı saklamanız. Çünkü ileride çıkacak Neverwinter Nights'ta bu karakterlerinizi kullanmanız mümkün olacak. Bir dahaki Bioware klasiğinde buluşmak üzere. Farewell.

Eser Güven

rına basın

Slow-Mo Mod (Slow-Motion numaralı)

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: B (Yukarı), V, C (Böşluk), V, B tuşlarına basın.

Smooth Mod (Texture haritalar optıdan kalkar)

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: (Aşağı), (Aşağı), (Yukarı), C, V, (Yukarı), (Sağ) tuşlarına basın.

Disco Modu

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: (Aşağı), (Yukarı), C, B, (Yukarı), (Sol), (Yukarı), (Böşluk) tuşlarını basın.

Moon Physics (Düşük yerçekim)

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: (Böşluk), C, (Sol), (Yukarı), (Aşağı), (Yukarı), C, V tuşlarına basın.

Double Moon Physics

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: (Sol), (Yukarı), (Sol), (Yukarı), (Aşağı), (Yukarı), C, V, (Sol), (Yukarı), (Sol), (Yukarı), (Aşağı), (Yukarı), C, V tuşlarına basın.

Level Atlamak

Oyunu pause edin ve Numpad'deki 7 tuşunu basılı tutun: (Yukarı), (Aşağı), (Sol), (Sağ), V, (Böşluk), C, B, (Yukarı), (Aşağı), (Sol), (Sağ), V, (Böşluk), C, B tuşlarına basın. Bu hile oyunun haritalarını tam heseine çevirir.

Flight Modu

Ana menüdeyken (Yukarı), (Yukarı), (Yukarı), (Yukarı), (Böşluk), C, (Yukarı), (Yukarı), (Yukarı), (Yukarı), (Yukarı), (Böşluk), C, (Yukarı), (Yukarı), (Yukarı), (Yukarı) tuşlarına basın.

Daha sonra uçmak için bu tuşları kullanabilirsiniz.

Yukarı: (Böşluk) tuşunu basılı tutun.

İleri: V tuşunu basılı tutun.

Sol: (Numpad 7) basın.

Sağ: (Numpad 9) basın.

Özel hareketler

Eğer karakterinizin special meter'ı sarı yanıyorsa bu hareketleri yapabilirsiniz.

Andrew Reynolds

Nosegrab Tailslide

Yukarı, Aşağı, Grind.

Triple Heellip

Yukarı, Sağ, Kickflip.

Hardlip Late Flip

Yukarı, Aşağı, Kickflip.

Bob Burnquist

Rocket Tailslide

Press Yukarı, Aşağı, Grind.

One Foot Smith

Sağ, Aşağı, Grind.

Racket Air

Sol, Aşağı, Grab.

Bucky Lasek

The Big Hitter

Sol, Aşağı, Grind.

One Foot Japan

Yukarı, Sağ, Grab.

Fingertlip Airwalk

Sol, Sağ, Grab.

Chad Muska

Mute Backflip

Yukarı, Aşağı, Grab.

Hurricane

Aşağı, Sağ, Grind.

Muska Nose Man

Sağ, Yukarı, Grab.

Elissa Steamer

Madonna Tailslide

Yukarı, Sol, Grind.

Hospital Flip

Sol, Sağ, Kickflip.

Indy Backflip

Yukarı, Aşağı, Grab.

Erik Koston

The Fandangle

Sağ, Aşağı, Grind.

Indy Frontflip

Aşağı, Yukarı, Grab.

Pizza Guy

Aşağı, Sol, Grab.

Geoff Rowley

Rowley Darkslide

Sol, Sağ, Grind.

Double Hardlip

Sağ, Aşağı, Kickflip.

Hall Tlip Casper

Sağ, Sol, Kickflip.

Jamie Thomas

Beni F-Flip Crooks

Aşağı, Yukarı, Grind.

Laser Flip

Aşağı, Sağ, Kickflip.

One Foot Nose Manual

Sol, Yukarı, Grab.

Ghetto Blind

Aşağı, Yukarı, Kickflip.

Nosegrind to Pivot

Aşağı, Yukarı, Grind.

Casper

Sol, Aşağı, Grab.

Rodney Mullen

Wallflip Underflip

Aşağı, Sol, Kickflip.

Casper to 360 Flip

Aşağı, Sağ, Grab.

Heellip Darkslide

Sağ, Sol, Grind.

Rune Gillberg

One Foot Bluntslide

Sol, Yukarı, Grind.

Kickflip One Foot Tailslide

Sol, Aşağı, Kickflip.

Christ Air

Sol, Sağ, Grab.

Steve Caballero

Hang Ten

0Sağ, Yukarı, Grind.

Triple Kickflip

Yukarı, Sol, Kickflip.

ES 340

Sağ, Sol, Grab.

Tony Hawk

Overturn

Aşağı, Sol, Grind.

Sacktap

Yukarı, Aşağı, Grab.

The 900

Nefes alın ve Sağ, Aşağı, Grab.



SANANE INC. İLE ROPÖRTAJ

Prof. Dr. / Kısım Zaltıncı

Doğrusunu söylemek gerekirse SNN'den birisiyle röportaj yapacağımız zaman ilk aklımıza gelen beyaz gömleklili, kravatlı birileriyle karşılaşacağımız şekildeydi. Beşiktaş iskelesinde SNN gönüllülerinden Can Evgin (Riff) ile buluşmaya gittiğimizde ise karşımızda düşündüğümüzün tam tersine saçları beline kadar uzun, sempatik bir genç ile karşılaştık. Yolda sınır bir taksi şoförü ile yaptığımız ufak, fakat büyüme potansiyeli yüksek bir tartışmanın ardından Saklı Kent'e kendimizi attık ve bu sıcak, huzurlu ortamda söyleşimizi yaptık. İşte SNN ile ilgili merak ettiğiniz herşey.

Level- SNN fikri nereden çıktı?

SNN- Kendimize daha fazla rakip bulmak amacıyla, hobi olarak başlayan; gönüllü arkadaşlarımızın, kullanıcılarımızın aktif katılımlarıyla gelişen Sanane.com projesinde prensibimiz, ülkemizde konusunda yeterli bilgi ve tecrübe bulunmadığından ve fazla emek istediğinden ISS'lerce başa çıkılmayan, unutulmuş "Online Gaming"i ülkemize sevdirmek, geliştirmek ve bu doğrultuda "karşılıksız" ve "kaliteli" hizmet vermektir.

Level- Şu anda ki durum nedir?

SNN- Sürekli artmakta beraber sayıları yetmiş bine yaklaşan kayıtlı kullanıcılarımız var. Bu kitleye kesintisiz hizmet verebilmek için, çalışan ve öğrenci kesime ait, ülkemizin çeşitli bölgelerinden bize aktif katılımlarıyla destek olan elli kişiye yakın bir gönüllü kadrosuna sahibiz.

Level- Peki başa çıkabiliyor musunuz?

SNN- Online Gaming konusunda severek ve karşılık beklemeden çalışan kişiler olan bizler elimizdeki kadromuzu optimal şekilde kullanmaktayız.

Level- Sunucuların durumu nedir?

SNN- Şu sıralar sunucularımızdaki en popüler oyun Türkiye'ye geçtiğimiz yıl tanıttığımız Half-Life modifikasyonu olan Counter-Strike. Onu Team Fortress Classic ve diğer oyunlar takip ediyor. Daha önce çeşitli kurumların vermeyi denediği fakat yetersiz kalan hizmet ile Online Gaming'e küsen oyuncularını yeniden kazanmak, Türkiye'de bu işin en iyi şekilde



gerçekleştirilebileceğini göstermek için tüm kalbimizle çalışıyoruz. İlgiden ve gelişimden çok memnunuz.

Level- Ya diğer oyun sunucuları?

SNN- Her oyunun kendine has kültürel ve demografik özellikleri olan bir oyuncu kitlesi mevcut. İnternet üzerinden çok oyunculu oynanabilen oyunlara, popülerliğini ve ülkemiz şartlarını göz önüne alarak farklı tür ve platformları da katmaya devam edeceğiz.

Level- En son açtığınız unofficial Ultima Online sunucusu ?

SNN- "Ultima Online: SNN Dünyası" yaklaşık iki ay önce test yayınına başladığımız "çok oyunculu dünyalar" türünün ülkemizdeki ilk örneği. Tamamen ayrı ve sadık bir kullanıcı kitlesine sahip. Oyuncularımızın oyunun ticari sürümünü temin etmeleri dışında herhangi bir harcama yapmaları gerekmiyor. Dünyamızda rahata kavuşabilmeleri için oyunla birlikte gelen playguide ve haritayı ise bir süre ellerinden düşürmemeller.

Level- Peki zaman zaman ad-minlerle ilgili olan şikayetlere ne diyeceksin örneğin haksız kick ya da accountun silinmesi gibi?

SNN- Oyun / forum yöneticilerimizce uygulanan tüm işlemler kullanıcı sözleşmemiz kurallarına dayanır ve tüm detaylarıyla kayıt edilir. Yaptırımlardan hoşnut olmayan oyuncular abuse@sanane.com adresine başvurdukları tarafımızca gerekli incelemeler yapılır. Tabii bize bu konuda danışmadan önce kullanıcı sözleşmemize tekrar gözatmalannnda fayda var.

Level- Sunuculardaki zaman zaman rastladığımız lagler neden oluyor?

SNN- Duruma göre değişebiliyor, sunucunun yükünden kaynaklanabileceği gibi belli kurumların bağlantılarının zaman zaman sorun yaratabildiğini görüyoruz. Bizden kaynaklanan durumlarda anında müdahalede bulunuyoruz. Bizim dışımızdaki sorunlarda ise problem yaşayan kullanıcılarımızın bağlı olduğu kuruma sorunun giderilmesi için tavsiyelerde bulunabiliyoruz.

Level- Clanlarla ilgili bir çalışmanız var mı?

SNN- Bu konuda ciddi projelerimiz var. Şu anda nette her şey gibi bir clan yani takım kurmak da serbest. Takımlar arkadaş topluluklarından, internet gruplarından, profesyonel oyunculara kadar çeşitlilik gösteriyor. Biz tüm takımların daha iyi iletişim kurabilmeleri ve daha rahat edebilmeleri için bün-yemizde büyük bir veritabanı oluşturuyoruz, yeni hizmetler tasarlıyoruz.

Uygulamaya geçireceğimiz sistem sayesinde takım liderleri ile doğrudan temasta olacağız. Liderler sunucularımızda ileride

devreye alacağımız takım maçı rezervasyonu, takım mesaj / tartışma sistemi / özel forum alanları gibi hizmetleri kullanma keyfinin yanı sıra üyelerinin davranışlarından da sorumlu olarak ülkemizde Online Gaming'in gelişmesine doğrudan katkıda bulunacaklar. Farklı oyunlara uygulanabilen sistemimiz ile artık bir oyuncu ilgili takım liderinin onayını almadan o takımın ekini kullanıcı adında kullanamayacağı gibi, sunucularımızda da üyesi olmadığı bir takım eki ile oynayamayacak / kayıt olamayacak.

Tüm oyuncular ve takım liderleri, yeni hizmetlerimiz konusunda detayları yakında www.sanane.com adresindeki web sitemizden alabilecekler.

Level- Son olarak şunu sormak istiyorum. SNN bir gün paralı olacak mı?

SNN- Sanane Inc.'in amacı ülkemizdeki oyunculara en iyi ve kaliteli hizmeti sunmaktır. Bu doğrultuda bugüne kadar verdiğimiz servisleri karşılıksız olarak sürdürmeye devam edeceğiz.

Facts about Sanane Inc.

- 30 Kasım 1998'de kuruldu. İlk oyun sunucusu o zamanlar popüler olan Quake 2 Death-Match'di.

- Mart 1999, StarCraft, Diablo ve benzeri oyunlar oynanabilen Battle.net sunucusu açıldı.

- 23 Eylül 1999'da kayıtlı kullanıcı sistemine geçildi.

- 29 Ekim 1999'da içerik ayağı olan GameBase'i devreye aldı.

(http://gamebase.sanane.com)

- Kasım 1999, Türkiye Counter-Strike ile tanıştı

- Aralık 1999'da Quake 3 ve Unreal Tournament serverları açıldı.

- 9 Ocak 2000 Kişisel Kullanıcı Sitesi my.sanane.com devreye girdi

- 21 Şubat 2000 Günde yaklaşık beşbin mesajın yollandığı My.sanane mesaj sistemi devreye girdi

- 13 Mayıs 2000 Finans kurumları ve portalardan önce Sanane.com wapladi (wapiyorsam.sanane.com)

- Temmuz 2000 kuruluşundan uzun süre sonra Sanane Inc. web sitesini açtı

www.sanane.com

Level.Com.tr

Half Life nasıl bilirsiniz ?

Bu sitemiz açılmadan önceki son yazım. İlkini birkaç ay önce yazmıştım. Haberi olmayan kaldı mı bilmiyorum ama sitemiz en sonunda açıldı. Şu anda neler var neler yok bundan sonra neler olacak hepsini bu yazıda bulabilirsiniz

Uzerimizden büyük bir yük kalktı en sonunda. Sitemizin bir türlü online olamayışı bizim büyük bir eksikliğimizdi. Artık yılan hikayesine dönmüştü durum. Hatta gökyüzünden kurbağa falan yağarsa bizim sitemizde online olur gibisinden geyikleri dergide bile çeviriyorduk. Bu süre içerisinde bize gelen on mailin en az iki tanesi ise bize sürekli bu eksikliğini hatırlatmaktaydı. Bize gerek sitemiz için gerekse dergimizi eleştirmek için mail gönderen tüm okuyucularımıza buradan dergilerini sahiplendikleri için teşekkür etmek istiyorum. Bu mailer içinde zaten düşündüklerimizi ve uyguladıklarımızı bize hatırlatan fikirler dışında sınırlarımızı aşan fakat gerçekten çok parlak düşünceler de vardı.

Sitemizde neler var ?

Şunu kesinlikle vurgulamak istiyorum ki siteme girdiğiniz anda hayal kırıklığına uğramayın. Bir internet sitesinin geniş bir arşive sahip olması için uzun bir zaman ihtiyacı vardır. Siteme yeni haber ya da piyasaya çıkan yeni oyunların incelemeleri girdiğçe arşivi de genişleyecektir.

Bizim level.com.tr de ki amacımız internetin sınırsız sayfa avantajından yararlanarak özellikle online oyunlar konusunda aradığınız her türlü bilgiyi size sağlamak ve dergimizin içinde daha fazla yer ayırmak istediğimiz diğer konuları da sitemize taşıyabilmektir.

Sitemizde oyun dünyasıyla ilgili her gün haber gireceğimize şimdiden söz veriyoruz. En son ne var ne yok her şeyi burada bulabileceksiniz. Oyunlar kısmın-

da tam incelemeye yapmaya geçtik. Fakat piyasaya çıkmış tüm oyunlarla ilgili ufak bilgiler bulabileceksiniz. Örneğin

Warrior of the Sands diye bir oyun piyasadaysa bu oyunun ne tür bir oyun olduğunu, istediği minimum konfigürasyonu ve oyunun içeriğini sitemizde okuyabilirsiniz. Strateji kısmında ise geçmiş tüm oyunların stratejilerini size bulmaya çalışacağız.

Gelelim online kısmına. Burada oyunların Türkiye de oynanabilir oyunlar olmasına dikkat ediyoruz. Şu anda Half Life haricinde, ki onu da tamamlayıp en kısa zamanda size ulaştıracağız, Türkiye de serverları mevcut olan tüm oyunları burada bulabilirsiniz. Hepsini internette oynamak için neler yapmanız gerektiğini tek tek buraya yazdık. Ayrıca multiplayer oynarken size gereken tüm stratejileri de gene bu bölümde bulabilirsiniz. Ultima Online gibi çok daha ayrıntılı olan bir oyunu ise zaman içerisinde tamamlamayı planlıyoruz. Fakat şu andaki haliyle dahi işinize yarayacak bir çok bilgi bulabilirsiniz. Download kısmında şimdilik donanım ile ilgili linkler bulunuyor. İleride oyunlarla ilgili link-

ler de koyacağız. Bunlar dışında dergimizde bu ay neler olduğunu, gelecek ay neler bulabileceğinizi gene sitemizden öğrenebilirsiniz. Ayrıca gerek köşe yazılarını gerekse incelemelerdeki linklerden o oyunu yazan editöre de kolayca ulaşabilir ve probleminizi direkt olarak kendisine sorabilirsiniz. Son olarak dergimize abone olmak isterseniz postahane yolu arşinlemek yerine kısa bir zamanda sitemizden işlemleri halledebilirsiniz.

Bundan sonra neler olabilir ?

Özellikle "forum forum" diye bağırdığınızı duyar gibiyim. Forum gerçekten çok zaman alan ve sınırlarımızı şimdilik aşan bir konu. İşimizi iyi yapmak istiyoruz ve bu yüzden plansız programsız davranmak istemiyoruz. Şimdilik forum ya da message board gibi konuları biraz daha köşede tutmak düşüncesindeyiz. Ama bu konuda bizde en az sizin kadar

hevesliyiz ve kesinlikle olmasını istiyoruz buna emin olun. Clan webpageleri için hostluk etmek ya da daha ileri düşüncelerde buna dahil. Yani bir süre daha anket dışında başka bir şey olmayacak. Birkaç kb'lık oyunları indirebileceğiniz linkler üzerinde düşündüğümüz bir başka konu (bu fikir için Çağatay Keçeci ve Azrail nickli okuyucumuza teşekkürler). Wallpaperlar için linkler koymak ta planlarımızın içinde.

Ama sitemizde amacıyla alakalı olmayan şeyleri koymamaya da kararlıyız. Yani kesinlikle cep telefon melodisi aramayın. Eğer sitemize yazmak isterseniz e-mail adresimi derginin arkasında bulabilirsiniz. Aranızda ciddi olarak katkıda bulunmak isteyen çok kişi olduğunu biliyorum.

Başlık olarak bundan sonra neler olabilir dedim ama internetin sınırsız ortamında yukarıda belirttiğim fikirler dışında daha bir çok şey yapılabileceğine eminim. Uçuk fikir mi istiyorsunuz ? Flashla yapılmış online bir oyun nasıl sizce? Ya da bir mud ?

LEVEL TÜRKİYE'NİN 1. NUMARALI OYUN DERGİSİ

25 Ocak 2004

Özellikler

- > Haberler
- > Oyunlar
- > Hileler
- > Strateji

Level

- > Bu Ay
- > Künye
- > Abonelik

Starcraft ve Brood War için v1.08 yolda

Herkes merakla StarCraft II'den ufak bir dedikodu, bir yaşam belirtisi beklerken ilk oyun için yeni yama yolda. SC II'den ise hiç iz yok, Devamı

Diğer Haberler...

- ▶ Diablo 2 ve Yeni Druid Karakteri
- ▶ Angelina Jolie Tomb Raider serileri için imza atıyor !
- ▶ The Sims için yeni Expansion Pack
- ▶ Sitemiz en sonunda açıldı.
- ▶ Yeni AGE random hantası.

Freedom: First Resistance

Glants: Citizen Kabutu

CHIP
online

Level Anket

Sizi en çok heyecanlandıran oyun hangisi?

- Ⓐ Black & White
- Ⓑ Duke Nukem Forever
- Ⓒ Emperor: Battle for Dune
- Ⓓ Halo
- Ⓔ Max Payne
- Ⓕ Return to Wolfenstein
- Ⓖ Team Fortress 2
- Ⓗ Warcraft 3

sonuç **oğla**

hile dosyası

Tüm oyun hileleri için tıklayın.

- ▶ Deus Ex
- ▶ Star Trek: Voyager: Elite Force
- ▶ Lords of Magic: Special Edition
- ▶ MDK 2
- ▶ Rune
- ▶ Might And Magic 7: For Blood And Honor
- ▶ Baldur's Gate

duvar kağıtları

HP'nin Küçük Mucitleri

Demek donanım firmaları da istedikleri millete yararlı işler yapabiliyor

Ayın Ürünleri



sf 118
XBOX

Bu ay bugüne kadar işlediğimiz konuların biraz dışına çıkacağız. Bu ay köşemizin amacı gerçekten güzel bir şey yapan bir firmayı, HP'yi bir parça tebrik etmek ve büyükçe bir parça da geriye kalanları azaltmak.

HP'nin yaptığı bu güzel şey küçük bir yarışmaya sponsorluk etmek. Bu yarışmanın ismi HP Küçük Mucitler Yarışması. Bu ay sonuçlanan yarışmada 8-12 yaş arası çocuklar küçük, sevimli ve hepsi birden uçuk kaçık icatlarıyla yarıştılar. Hiçbir kaygı duymadan gönüllerinden geldiği gibi düşündüler ve dünyada eksikliğini duydukları, belki sahip olmak istedikleri küçük şeyler geliştirdiler.



Tuğbek Ölek

tugbek@level.com.tr

Mesela aynı zamanda tuzluk olan bir çatal, motorlu bir silgi, içi görünen bir buzdolabı veya miknatıslı bir terlik. İcatların hepsinin ortak noktası ticari kaygı içermemeleri. Yani bu icatları uygulamaya kalkın olsa ilk elden iflas edebilir. Ama büyük çoğunluğu doğanın ve insanlığın faydasına olan şeyler. Mesela pek çoğu depremden korunmaya veya depremi önceden haber vermeye yönelik. Trafik kazalarından kaygılanan bir küçük mucit tekerleklerine konan dev yaylar sayesinde kaza anında yükselen ve bu sayede asla kaza yapmayan bir otomobil geliştirmiş. Başka bir afacan ormanda ki her ağacın üstüne bir fiske koyarak orman yangınlarının önüne geçmeyi dilemiş. Biri her meyveden verebilen bir ağaç hayal etmiş bir başkası şenlikli ve bol şekerli bir asansör tasarlayarak klostrofobi sahibi insanların derterine eğilmiş.

Benim en sevdiğim ise bir postalın altına cetvel yerleştirip ucuna da bir pervane takarak uçan bir ayakkabı icat eden. Üstelik cetvelin her iki yanına ordu arması yapıştırmayı unutmamış. Yürümeyi çok yorucu buluyor olsa gerek.

Bu yarışma bu çocuklardan kaçına ilham vermiş, kaçına bir icat yapmış olmanın keyfini tattırılmıştır bilmem ama yarın öbür gün içlerinden biri hayatımızı kolaylaştıracak gerçek bir icat ile karşımıza çıkarsa şaşımam.

Donanım firmalarımızın bu tip etkinliklere katılmak, halka faydalı işler yapmak konusunda bisküvi firmalarının ne kadar gerisinde olduğu ortada. Hele bira üreticilerinin spora, sanata ve kültüre katkıları yanında yaptıkları sıfır kalır. Nedense donanımcılar halktan aldığı bir parçasını olsun ona geri verme konusunda cimriler. Sizi bilmiyorum ama bu organizasyon sayesinde benim HP'ye duyduğum sempati oldukça arttı. Ve bir şey satın alacağım zaman sempati duyduğum firmalara öncelik tanırım.

sf 120

WINGMAN
Formula
Force

sf 120

LOGITECH
Wingman
Gameped

sf 121

GUILLEMOT
Force Feedback
Joystick

sf 121

GUILLEMOT
Jet Leader 3D

sf 122

IWILL
KV200/
KV200-R

sf 122

AOPEN
AX3S Pro

sf 123

LG
774FT

sf 123

CREATIVE
Digital IR 52X

Ace's Zone

sf 124

Haberler

sf 114

Donanım Pazarı

sf 125

Teknik Servis

sf 126

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 ödüksüz bırakmayacağız.

LEVEL
Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Bill bozukluğun var mı?

2000 yılı herkes için kötü geçti gibi. Elbet içinizde 2000 yılının kendisine uğur getirdiğini düşünenler vardır ama ne Bill



Gates ne de bilgisayar dünyasının diğer patronları bu görüşte değil. 1999'da hisseleri tavanından tavana vuran bilgisayar firmaları 2000'i büyük kayıplarla

kapadı. Bizim satın aldığımız o kadar joystick'e gamepad'e, Windows'lara Office'lere yatırdığımız onca paraya rağmen Bill Gates'in hisselerden doğan kişisel kaybı 55 Milyar dolar. Bizde halkça bir iki şerseri 10 Milyar dolarımızı hortumladı diye ağlaşıyoruz. Oturup hepimiz Bill amca için ağlasak yeridir. Ama bir tek o değil ki, Intel ve Cisco gibi silikon dünyasının en büyük devleri bile bu seneyi kayıpla kapadılar. Sanırım bu yıl içinde hisseleri artan, yıldızı parlayan tek firma NVIDIA oldu.

VIA, S3, Diamond, SONICblue

ve Bitmeyen Deli Bir Hikaye

Bu adamlar ya delirdiler ya da ben yeni ekonomi denen bu saçma düzene alışmadım. Önce S3 tuttu Diamond'ı satın aldı. Hepimiz bu sıkı firmanın kaderi için üzüldük Viper'lara falan veda ettik. Sonra grafik piyasasının en çok zarar eden iki firması bir araya gelince daha da çok zarar ettiklerini anladılar. Sonra baktılar olmuyor şirketi satışı çıkardılar. VIA için de Diamond'ı da bulandıran S3'ü satın aldı. Böyle grafiklere dair herşey VIA'nın oldu. S3 sadece Diamond'dan kalan MP3 player ve modem işini sürdüreceğini açıkladı. Yılların S3'ü modemi olunca artık bu anlamı kalmayan ismi değiştirelim yeni çağa uygun, şık, siber bir isim yapalım dedi ve bir gecede SONICblue oluverdi ve S3 ismi tarihe karıştı. Ama

SONIC|blue

sonunda her şeyin, ama her şeyin yanlışı olduğunu farktılar. SONICblue ve VIA ortaklaşa bir şirket kurarak grafik işine el ele devam etmeye karar verdi. Bilin bakalım şirketin adı ne, S3. Bu arkadaşlar artık alıp satma olayını bir yana bırakıp yeni bir şeyler geliştirip uretseler de bir işe yarasalar iyi olacak.

APPLE+NVIDIA vs. INTEL+ATI

Grafik piyasasının beyleri düşmana karşı ittifak arayışında

Ekran kartları konusunda ki kavgışma gittikçe kızışıyor. Diğer tüm rakiplerin elenmesi veya ciddi şekilde güç kaybetmesinin ardından ortada sadece NVIDIA ve ATI kaldı. Çok uzun süredir ekran kartlarında bir numara olan ATI son yıllarda payını inanılmaz derecede arttıran NVIDIA karşısında tahtını korumaya çalışıyor. 2000 yılında kimin daha fazla sattığı bu ayın ortalarında

mara olmak ve orada uzun süre kalmak için bunun yeterli olmadığını bilincinde. Bunun için Apple ile bir anlaşma yaptı. Buna göre biri hariç bundan sonra piyasaya çıkacak olan tüm Mac G4 sistemler GeForce2 MX çipine sahip olacak. Sadece en düşük sistem Apple ATI'nın Rage 128 Pro

çipini taşımaya devam edecek. Apple'ın dünyada en çok satılan bilgisayar markası olduğunu düşününce bu çok sıkı bir anlaşma.

Buna karşılık ATI boş durmadı ve Apple'ın en büyük rakibi sayılabilecek Intel ile masaya oturdu. Anlaşmaya göre her iki firma karşılıklı olarak bir-

birlerine ait teknolojileri kullanabilecekler. Bu sayede ATI, Intel çipsetine sahip anakartlar için ekran kartı üretebilecek. Bu ATI'nın OEM pazarında daha da güçleneceğini gösteriyor. Diğer yandan NVIDIA kendi anakart ve grafik çipsetleri ile Intel-ATI ikilişiyi mücadele edecek.



Tüm bu kıyamet şu küçük PCB parçası için kopuyor.

belli olacak.

Bu mücadelenin boyutları öylesine büyüdü ki her iki firmada sırtını dayayabileceği ittifaklarını arayışına girdi. Microsoft ile XBOX için anlaşma yapan NVIDIA en azından geleceğini garantiye almış durumda. Ama bir nu-

Intel Cebinizde Konser Veriyor

Silikon devinin yeni ürünü sıkı bir MP3 player

Biz Intel'i her türlü çipi üreten silikon firması olarak tanıyoruz. Ama aslına bakarsanız Intel çip üreticileri içinde çok yönlülüğe en çok önem veren. Bunun en güzel yanı da ev kullanımı için yaptığı küçük, minik, sevimli şeyler. Daha önceden çocuklar için sevimli bir PC mikroskobu ve kaliteli bir web kamerası bulunuyordu. Intel bu tip cihazlarını artırıp evleri kendi logosu ile doldurmaya kararlı gözüküyor.

Son ürettiği ürün ise özellikle gençlerin hoşuna gidecek. Pocket Concert isminde ki bu yeni MP3 player tüm rakiplerinden daha sağlam gözüküyor. Bunun en önemli sebebi Pocket Concert'in 128MB RAM'e sahip olması. Diğer tüm markalar 64MB RAM'e sahip. Çünkü daha fazla RAM hem fiyatı çok yükseltiyor, hem cihazın ebatlarını büyütüyor, hem de pil tüketimini çok fazla artırıyor. Ama Intel'in geliştirdiği StratFlash isminde ki yeni RAM tipi

bu dezavantajlarını hepsini ortadan kaldırıyor. Bu sayede yüksek kapasiteye rağmen az pil yiyen, ufak ve hesaplı bir MP3 player üretmek mümkün olmuş.

Pocket Concert'in diğer iyi bir yanı FM radyoya sahip olması. Creative Nomad dışındaki modeller genelde bu özelliğe sahip değildi. Alüminyum alaşımı olduğunca sağlam ve hafif bir kasaya sahip olan ürün oldukça sade ve şık görünümünün yanı sıra kolay bir kullanıcıya sahip. Gerçi aleti henüz görmedik ama hem Intel öyle söylüyor hem de resmine bakarak bunun doğru olduğunu görebiliyoruz. Cihazın ebatları da oldukça ufak. Nomad

II'den çok az büyük gibi gözüküyor. Eğer MP3 player almayı planlıyorsanız beklemekte fayda var. Çünkü Pocket Concert diğerlerinin pabuçunu dama atacak gibi.



Dolby'nin Yeni Maceraları

Sesin efendisi Dolby Laboratories yeni formatlarını açıkladı.

Dolby ismini hepimiz biliriz. Bu adamlar ses formatları ve uygulamaları konusunda dünyanın bir numaralı otoritesidir. 5.1 müzik sistemleri için yarattıkları Dolby Digital, film izlerken hop oturup hop kalkmamız ardındaki asıl sebeptir. Sesin efendileri kulaklarımız için yeni güzellikler düşünmüş. Bakalım bunlar ne?

Dolby'nin yeni standartlarından ilki Pro Logic II Stereo sesleri, 5.1 olarak geliştiren Pro Logic'in gelişmiş hali olan bu standart ile 5.1 hoparlör sistemine sahip olanlar stereo kayıtları dinlerken hoparlörlerinin sayısal çoğulduğundan daha iyi faydalanabilecek. İkinci standardımız olan DVD-A çok yüksek kaliteli müzik kayıtları için geliştirilmiş. Bu format sayesinde müzik albümleri iki kanal olan stereo yerine 6 kanal olan 5.1 sistemi ile DVD'lere kaydedilecekler. DVD-Audio olarak anılan bu kayıtların ses kalitesi günümüz müzik CD'lerinden

çok daha yüksek olacak. DVD-A'a müzik için geliştirilmiş bir Dolby Digital gözüyle bakabiliriz. Diğer bir sistem Dolby Headphone. Adından da anlaşılacağı gibi kulaklıklar için geliştirilen bu sistem ile bu formatı destekleyen bir uygulamayı kulaklık ile dinlerken 5.1 bir hoparlör dinliyormuş gibi hissedeceğiz.

Dolby Digital'in asıl sürprizi ise MP3'e rakip olan yeni bir ses standardı. AAC adı verilen bu sistem aynı kalitede ki bir MP3'e göre %30 oranında daha küçük dosyalara sahip. Ayrıca Dolby, Playstation 2'inde piyasaya çıkmasıyla oyunlarda Dolby Digital kullanımının artması için çalışıyor ve yeni formatlarını tanıttığı CES fuarında Dolby Digital Destekli oyunlara özel bir önem gösterdi.



Dolby Digital'in PC oyunlarında ne kadar tutulacağı belirsiz.

The Million Dolar CPU

Intel ve AMD didişmeye devam ediyor

Bu ay Intel cephesinden uzun süredir beklediğimiz bir haber geldi. 100MHz BUS'a sahip yeni Celeron'un duyurusuydu bu. 800MHz hızı sahip olan yeni Celeron henüz Türkiye'ye gelmedi. Ama eli kulağında. İşin ilginç yanı Celeron'un 100MHz'e çıkmasının ardından Pentium III'den pek bir farkı kalmadı. Bu iki işlemciyi yarıştıran performansın ne kadar fark ettiğini görebilmeyi umuyorum. Ama çok da umutlanmayın Intel pek teste ürün yollamayı sevmez.

Intel cephesinden bu ay gelen ikinci haber ise hiç beklenmediği. Geçen ay piyasaya çıkan P4 1400 ve P4 1500'ün ardından bu ay piyasaya P4 1300'ü sürdüler. Biz hem Intel hem de AMD'den sürekli daha hızlı işlemci görmeye alışmıştık. İlk defa piyasadakilerden daha yavaş bir işlemcinin duyurusu yapılıyor. Intel daha yavaş ve ucuz bir model ile P4 satışlarını arttırmayı düşünüyor olsa gerek. Ama P4 1300'e pek şans tanımıyorum. Çünkü PIII 1000'den bariz olarak daha yavaş

ve üstelik daha pahalı. P4'e para verecek olsam 1500MHz'lik model dışındakileri düşünmezdim her halde. Eğer param 1500'e yetmiyorsa P4 almazdım. Gayet basit.



Intel-AMD kışması bitmedi, bitmeyecek.

Bu arada AMD ay boyunca sadece bir duyuru yaptı. Ama tek bir duyuru ile bizi bütün ay güldürebileceğini gösterdi. Intel'in Celeron 800'ü duyurmasından tam bir hafta sonra Duron 850'yi duyurdular. Ama Duron 850 zaten Aralık ayından beri satılıyordu. Niye duyurusu için bir ay beklediler, niye Celeron duyurusundan tam bir hafta sonra. Ne zaman bütün stratejilerini rakiplerinin üzerine kurmayı bırakıp adam gibi yapmaları gereken işi yapacaklar merak ediyorum. Başarının sırrı burada yatar, bunu görmek bu kadar zor mu?

Zipp!!! Me!!!

Hepimiz Zip Drive'in ne denli başarılı ve faydalı bir cihaz olduğunu biliriz. Bizi Floppy denen 3.5 inçlik 1.4MB'lık tarih öncesi işkenceden kurtaran 100MB hafızaya sahip ve oldukça da hızlı olan Zip disketlerini okuyan bu sürücülerin geçen sene 250MB'lık versiyonu da çıkmıştı. Ama memleketimizde bir türlü yaygınlaşmadı Zip Drive'lar. Herkes de



bir Zip Drive olmasa ne faydası olabilir di ki? Tabii bunun bir alternatifi external bir Zip Drive almak. Ama external Zip Drive'lar hem çok büyüktü

hem de kabloları, adaptörü derken taşıması eziyet oluyordu. Yeni çıkan external Zip Drive USB ile hem daha hızlı bağlanıyor, hem boyu bir walkman kadar hem de adaptörsüz. Bence Zip Drive olayını ucundan yakalamak için iyi bir fırsat. kötü olan ise Amerika fiyatının 180\$ olması. Burada daha pahalı olacaktır gibi üzerine bir de KDV eklenecek.

AOpen

Artık CD Yakmayacak

CD yazmanın en can sıkıcı yanı CD'lerin yanmasıdır. Bunun sebebi Buffer-Underrun olarak adlandırılan olaydır. CD yazıcıya giden veride, buffer olarak adlandırılan tampon bellekteki yedek bilgiler bitene kadar süren,



uzun aralı kesilmeler olursa CD'de yanar. Sanyo daha geçen sene Burn-Proof olarak adlandırıldığı bir teknoloji ile büyük oranda bunun önüne geçmeyi başardı. Bu teknolojinin sırrı veri akışı tekrar sağlanana kadar yazma işlemi durdurabilmesiydi. AOpen mantık olarak aynı işi gören yeni bir teknoloji geliştirdi. JustLink adı verilen bu teknoloji de CD Yazma işlemi'nin durup veri tekrar gelmeye başladığında devam edebilmesini sağlıyor. Üstelik AOpen kendi teknolojilerinin Burn-Proof'a oranla daha iyi çalıştığını çünkü çok daha hızlı teklil verebildiğini söylüyor. Bu yeni teknoloji sadece AOpen'larda değil diğer markaların CD yazıcılarında da kullanılabilir.

XBOX

2000 yılının en büyük bombası hakkında merak ettikleriniz ve kompo teorileri.



Böyle bir yazının başında ne alaka diyeceksiniz ama

siz Tuğbek'in xxxxxxxx xxxxxx, X xx xxxxx, xxx xxxxxxxx! Xxxxxx xxxxxx? Desteklerinizi bekliyorum (Onura bu bölümü atmayacağıma dair söz vermiştim. Ama sansürlemeyeceğim demedim :) Neyse neydi konu? Ha, evet şu meşhur sihirli siyah kutu: XBOX. Konsollarla PC'lerle olduğu kadar aram olmasa da XBOX'a kanım ısınmış olacak ki açıldığında ilk günden beri haberlerini takip ediyorum. Edindiğim bilgileri de sizinle paylaşmak için uygun bir ay bekliyordum. XBOX'ın ilk resimlerinin çıkması bu yazıya vesile olmuş oldu. Buyurunuz bakalım Microsoft bu sefer nereleri sallayacak görelim...

İlk önce Microsoft'un açıklamalarında inatla altını çizdiği bir noktayı dile getirmek istiyorum. XBOX kesinlikle ve sadece masum bir oyun konsolu. PC altyapısını kullanıyor fakat bu kullanıcıya kesinlikle yansıtılmıyor ve de halıyla bir PC'den beklediğiniz şeyleri bulamayacaksınız. Yani bir mouse, klavye içermeyecek. Yazı yazamayacaksınız. Önünüze gelen her şeyi kuramayacaksınız. ICO kullanamayacaksınız ve tost yapamayacaksınız gibi şeyler. Bu soruların üstünde bu kadar durmalarının sebebi ise konsol kullanıcılarının PC'ye benzediğini düşünüp en büyük rakip PlayStation 2'ye kaymalarını engellemek. Peki kullanıcılar neden PC'ye

benzediğini düşünebilir dersiniz?

Bu sorunun cevabı ilk etapta oldukça basit gibi geliyor.

733MHz işlemci, nVidia grafik işlemcisi, 64MB RAM, 8GB harddisk, DVD-ROM, ethernet kartı, 256

kanal ses kartı. Bu konfigürasyonu, özellikle de hard-diski görünce bunun PC'den farklı olması için ancak iki tane kulağa ihtiyaç var gibi gözüküyor. Fakat iddia edilen, PC altyapısını kullanan sistemin oyun konsolundan öteye gitmeyeceği. XBOX'ın konfigürasyonu çıkış tarihi ertelendikçe değişiyor. Çünkü kapalı bir kutuya yeni bir parça takma veya parça değiştirme gibi bir opsiyonunuz yok. Bu yüzden de konsol çıktığı tarihin teknolojisinden geri olmamalı ki uzun ömürlü olabilsin

Neye benzer?

Kapalı kutu demişken, makinenin resimlerini sayfanın her tarafında görebilirsiniz. Bir iki gün önce yayınlanan resimler önce biraz sansasyon yarattı. Bir web sitesinin Microsoft'tan izinsiz resimleri yayınladığı gibi bir karışıklık ortaya çıksa da kısa sürede resimler her yeri doldurunca kriz aşıldı. Resimlerden görüldüğü kadar ile aletin üstünde çok fazla tuş veya giriş çıkış bulunmamasında. Ön tarafta power ve DVD tuşu ile 4 adet gamepad girişi yer alıyor. Arka tarafta ise sadece ethernet girişi, modifiye USB girişi ve fan gözüküyor. Gamepad'ler ise belki tost yapabilirler. Çünkü oldukça detaylı ve karışık görünüyorlar.

Şimdi sıra geldi neyin ne işe yaradığına. "Bir konsol makinesinde hard-disk ne işe yarar?" sorusu en çok sorulan soru. Microsoft, hard-diskin herkesin sandığı

gibi oyunları kurmak veya patch yüklemek için kullanılmayacağını söylüyor. Ne işe yaradığı konusunda ise üstü kapalı geçiyor ve bir sır olarak saklıyor. Tek söylenen oyunların hızlı çalışabilmesi için RAM'in yükünü azaltacağı ve yetişmediği yerlerde yardımına koşacağı. Bir de tabii ki save'lerinizi tutmaya, karakter bilgilerinizi depolamaya ve add-on paketleri kullanmada yarayacak. Sonuçta bir hard-disk günümüzün en hızlı erişim araçlarından biri ve bunu kullanmamak bu hızdan vazgeçmektir. Bir konsol klasiği olan memory-card hard-diske rağmen yine de tarihe karışmayacak. 8MB'lık memory-card'la gelecek olan XBOX, bu kartı daha çok arkadaşlarınızla save değiş tokuş yapmanız için kullanacak.

Hard-diskten başka bir soru ise 733MHz işlemcinin günümüz için çok yüksek olmamasına rağmen oyunların nasıl bu kadar performanslı olabileceği. Konsolun konfigürasyonu belli olduğu için yapılan oyunlarda buna göre üretilen ve farklı platform ve uyumsuzluk derdi ortadan kalkmış olacak. Aynı şekilde işletim sistemi gibi detleri bulunmadığından oyun dışında hiç bir şeyi kaynak harcanmayacak. Bunlar zaten bir konsolun öncelikli

avantajları.

Belki de en dikkati çeken şeylerden biri XBOX 'da nVidia imzasının olması. Son zamanlarda yaptığı ataklarla ve 3dfx'in bütün grafik çipi üretim lisanslarını almasından sonra XBOX 'da kullanacağı grafik çipi hala merak konusu. Önceden isim konulmuş olsa da bu isim zamanla değişti. Şu an sadece ortada bir çip olduğu ve kabiliyetleri var. Çiple ilgili sayısal değerleri uzun uzun verip sıkmak istemiyorum. Fakat kabaca bir tabirle bu sayıların PS2'nin yaklaşık iki katına denk geldiğini söyleyebilirim. Ki XBOX 'ın bazı kabiliyetlerine PS2 sahip değil.

XBOX 'ın aylar önce ortaya çıkan ilk demoları zaten bizi etkilemiş ve böyle sonuçlar doğabileceğini müjdelemişti. Şimdiden hazır XBOX oyunları var. Bir yandan bunların ekran görüntüleri ve demoları yayınlanırken bir yandan da sürekli yeni oyunlar çıkıyor. Bazı oyunların multiplatform, yani PC, PS2 gibi platformlarda çalışan versiyonlarının da çıkacağı söyleniyor. Fakat bazı oyunlar sadece XBOX 'a özel üretilen veya bir filmin DVD'sini alır gibi bir oyunun özel XBOX sürümünü alıp bazı ek özelliklere sahip olabileceksiniz.





Ne yer, ne içer?

PC'lerde standart neredeyse 128MB'ye gelmişken 64MB RAM video RAM ile paylaşılmalı olarak kullanılıyor. Yani VRAM'in ihtiyacı olduğu yerde RAM'in bir kısmı videoya ayrılıyor. Ses konusunda da XBOX'ın bir sorunu olmayacak. 256 kanal ses kapasitesi oyunlar için fazlasıyla yeterli olacaktır. Yükleme arabirimi DVD-ROM oyunları DVD üzerinden oynayabilmekten başka DVD seyretmeye de yarayacak fakat bunun için ek bir birim almanız gerekecek. Buyrun burada başlıyor Microsoft'un tekeli. Bir makine yapıp her şeyini ek olarak üretmek ve kullanmaya zorlamak firmanın alıştığımız bir huy.

Arkada bir ethernet girişinden bahsetmiştim. Bu giriş sandığınız iki konsolu bağlamak için kullanılmayacak. Buna zaten gerek yok çünkü makina 4 oyuncu için 4 gamepad'ı aynı anda kullanabileceğiniz bir altyapıya sahip. Ethernet girişinin amacı internet'e girmenizi ve net üzerinden multipler oyun oynamanızı sağlamak. Burada kullanıcının aklı biraz karışıyor ve ortaya birçok soru çıkıyor. İki neden ethernet girişi? Bunun sebebi artık dünyada modem bağlantısıyla oyun oynamaya ve belki de eziyet çekmeye çalışan insan sayısının azalması ve insanların daha hızlı teknolojileri kullanmaya başlaması. Ülkemizde Kablo-Net adı altında kullanılan sis-

tem ve buna benzer bir iki bağlantı sistemi daha yüksek hızları destekliyor ve oyun oynamak için uygun bir hat sağlıyor. Bu sistemler de (PC'nize veya XBOX'a farketmez) ethernet girişini kullanıyor. XBOX başından beri söylendiği gibi bir PC değil ve bu yüzden netten surf yapmaya uygun altyapıya sahip olmayacak. Sadece ilgili oyunun sitesine girip otomatik olarak oyun odalarına atılacaksınız. Microsoft sırf XBOX için özel bir web dünyası yaratmayı planlıyor. Bu da tabii ki bir pazar stratejisi.

Biri kutu mu dedi?

Pazardan bahsetmişken XBOX'ın fiyatı hakkında da bir şeyler söylemeliyim. Fiyat rakipleriyle de orantılı olarak düzenlenecek. Yani 200\$ - 300\$ arası olacağı düşünülüyor. Fakat fiyatın ucuz tutulması pek de bir işe yaramayacak çünkü Microsoft XBOX'ın tarağı bile yapılırsa lisans hakkını isteyecek. Sonuçta üreticiler XBOX için yaptıkları hep oyun veya ürün için lisans hakkını ödeyip bizden çıkaracaklar. Zaten Microsoft'da XBOX'la kullanılacak bir çok şeyi hatta her şeyi kendi üretmeyi ve satmayı planlıyor. Bu durumda bir daha düşünelim bakalım kim kazanıyor?

XBOX'a bir an için bir oyun makinesi değil de bir firmanın yeni kaynağı olarak bakarsanız o büyük X harfinin arkasına saklanmış iyi kötü birçok gizli şeyi görebiliyorsunuz. Siz en iyisi böyle şeyleri düşünmeden oynayacağınız oyunları düşünün.

Onur Bayram

Bundan sonraki bölümü ben devir alacağım müsaadenizle. Onur XBOX'ın tanıtımını gayet güzel yaptı. Ben Microsoft'un XBOX ile ne hedeflediğine ve sonucunun ne olacağına değineceğim.

Oncelikle bir şey kesin ki XBOX evimizde ki PC'lere rakip olmayacak. Çünkü Microsoft ev bilgisayarları için onlarca başka ürüne sahip ve asla Ev PC'lerini öldürmeyi göze alamaz. Tam tersine XBOX, yıllardır yaşanan Konsol



vs PC kavgasında PC'lerin yanında yer alacak. Yani Microsoft savaşı kazanmak için düşman içine adam sokuyor gibi bir şey. XBOX için çalışan firmalara bir bakın. Hepsi de kendi konusunda PC'lerde bir numara. XBOX bu firmalar için pazarlarının çok daha büyümesi demek. Sonuç olarak bu firmalarda büyüyecek. Bugüne dek konsol sektörü PC'ler için bir yaraydı. Çünkü PC satışlarını düşürdü. Ama XBOX başarılı olup Sony, Nintendo ve Sega'yı ezip geçerse konsollara kapıtırlan bu satışlar dolaylı yoldan PC endüstrisine dönmüş olacak. Üstelik PC satışlarını da arttıracak. Çünkü PC'den uzak duran konsol kullanıcılarını PC'ye çekecek ve diğer yandan PC fiyatlarının düşmesine yol açacak.

Yine mi BILLI?

Yani Microsoft inanılmaz derecede zekice bir hamle yapıyor. XBOX'ın kendi satışlarından para kazanmayacak aslında. Her cihazdan kazanılan 20-30\$ ancak reklamlara giden parayı çıkartabilecek. Microsoft iki şeyden para kazanacak. Birincisi PC sektörünün konsollara kapıtıldığı payı bir parça olsun almasından. Çünkü 2000'de PC satışlarının düşmesi Bill Gates'e 55 Milyar dolara mal oldu (Detaylar için

haberler kısmına bakın). İkinci kar noktası ise elbette sattığı oyunlar olacak. Niçin önüne gelen oyun geliştiricisini satın alıyor sanıyorsunuz.

Sonuçta bunun PC kullanıcılarına getireceği sonuçlar şunlar olacak.

1- Büyük ihtimalle XBOX'da çalışan firmalar NVIDIA, Intel, Creative, Micron ve diğerleri çok daha fazla büyüyecek ve kendi konularında tekel haline gelecek.

Ama bu fi-

yatlarını düşmesine yol açacak.

2- Diğer konsol üreticileri oldukça zor duruma düşecekler ve parlak bir fikir akıllarına gelmezse silinecekler. Çünkü XBOX çok kolay upgrade edilebilir bir sistem olduğundan çıkışından 2 sene sonra XBOX 2 çıkacak. Sony ise PlayStation 3 için en az 4 sene daha beklemek zorunda.

3- Bilgisayar oyunları ile konsol oyunları birbirine çok fazla benzeyecek ve oyunların %90'ı her iki sistemde de çıkacak. Bu da PC oyunlarının sayıca çoğalmasını ve türünün çeşitlenmesini sağlayacak.

Bunlar sadece benim ön görüşlerim. Yani hiçbir makamca onaylanmış değil. Şu ana dek XBOX hakkında pek fazla kimse bu denli öngörü yapmış da değil. Bu yüzden kaç kişi benimle aynı fikirde bilemiyorum. Herkes bir şeyler mırıldanıp duruyor. Ama bir iki ay içinde yer gök XBOX üzerine komplo teorileri ile dolar. Benim teorim bu. Ne denli gerçek olduğunu bekleyip göreceğiz.

Tuğbek Ölek



Logitech Wingman Formula Force GP

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 99\$

Bu aralar Logitech'in yeni ürünlerini üst üste incelemekten mest oldum. Microsoft'la birlikte oyun kontrol cihazları konusunda başı çektikleri su götürmez. Ne yazık ki Wingman Gamepad dışındaki incelediğimiz iki cihazında da önemli birer eksik buldum.

Wingman Formula Force GP'nin direksiyonu Formula 1 arabalarının direksiyonu örnek alınarak yapılmış. Yani oldukça dar bir çapı var. Böylece yarışlarda hakimiyetiniz artıyor. Force Feedback özelliği olmasına rağmen oldukça iyi bir geri toplaması var. Bir anda elinizde boşalmıyor ve gerçek bir araba direksiyonu hissini veriyor.

Force Feedback yeteneği oldukça başarılı. Zaten Logitech FF konusunda diğerlerinden daima önde olmuştur. Gerçi bütün ci-



hazlar I-Force 2 kullanır oldu ama cihazın tasar-

min-da ki detaylar FF efektlerine de etkiyebiliyor. Cihaz üzerinde ikisi kulakçık şeklinde ve direksiyonun arkasında, dördü de direksiyonun merkezine doğru olmak üzere toplam altı tuş var. Bir direksiyon için fazlasıyla yeterli. Tuşların hepsinin yerleri ve kullanımları tam olması gerektiği gibi.

Ama Wingman Formula Force GP'nin diğer tüm detaylarında ki iyi tasarıma karşın, masaya monte etmede kullandığınız klipsler çok kötü hazırlanmış. Joystick'in

ön tarafına çok fazla yakın olan, oldukça büyük iki plastik vidadan oluşan sistem tam bir eziyet. Özellikle, çok ön tarafta oldukları için masanızın kenarı pek çok bilgisayar masası gibi eğimli veya kavisiyese Wingman Formula Force GP'yi kesinlikle masaya monte edemiyorsanız. Masanızın kenarı düz olsa bile her seferinde iki ayrı vidayı sıkmakla uğraşmak anlamsız bir vakit kaybı. Sidewinder'in tek bir hamle ile takılıp çıkarılmayı sağlayan klips sistemi yanında çok ama çok kullanışsız. Üstelik direksiyon FF özelliği yüzünden doğal olarak titreşip duruyor ve bu da vidaların gevşemesine yol açıyor. Bir süre sonra direksiyon elinizde kalınca doğal olarak sinir katsayınız yükseliyor.

Level'in Yorumu

Şu aralar her ürün için söyler

LEVEL
Performans

olduk ama Wingman Formula Force GP'nin fiyatı çok uygun. Ekonomik kriz sağ olsun tüm donanım fiyatları yerlerde geziniyor. Ama bu ürünün bir önceki modelini 350\$'a yok sattığını düşününce fiyat avantajının ne denli yüksek olduğu açık. Eğer klipslerinde boylesine ciddi bir hata olmasaydı mükemmele yakın bir direksiyon olacaktı.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
USB ve Gameport bağlantısı	
I-Force 2 Force Feedback motoru	
6 Tuş	
Analog Pedallar	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	9
Performans:	10
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	9
Ergonomi:	7
GENEL	8,10

Logitech WingMan Gamepad

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 25\$

Bu ayın ikinci Logitech'i WingMan Gamepad. Siyah şık tasarımıyla ilk bakışta kendini sevdirmeyi bilen bir cihaz bu. Özellikle şeffaf mavimsi tuşlar çok şık. Logitech oyun grafiklerindeki trendi kendi kontrol cihazlarının tasarımında yakalamak ister gibi. Pek çok kez estetik kaygısıyla oyun kontrol cihazlarında felaketler yaratıldığını gördük ama Logitech ergonomiden taviz vermediği için bu hataya düşmemiş.

WingMan Gamepad'in genel formu çok sık olmasa da uzun süredir uygulanan klasik ters V şeklinde. Her iki yanda bulunan gamepad'i kavramanızı sağlayan kolların açısı ve büyüklüğü oldukça iyi. Bunun sağladığı avantaj hem büyük hem de küçük eller için ergonomik olması. Üstelik kolların pozisyonu ile tuşların bulunduğu noktalar çok iyi ayar-

lanmış. Bütün tuşlara kolayca erişebilirsiniz.

Cihazın üzerinde yön pedine ek olarak 11 tane tuş var. Bunlardan altı tanesi klasik altılı seti oluşturuyor, iki tanesi tetik formunda ve ön yüzeyde, bir tanesi en ortada ve macro atamada kullanılıyor diğer ikisi ise en sağ altta bulunuyor. Bu son ikisi "select" ve "start" olarak adlandırılmış. Sonuçta WingMan Gamepad PC için ürettiği için düğmelerin Select ve Start olarak adlandırılması bir parça saçma.

Cihaz tüm diğer Logitech oyun kontrol cihazlarında olduğu gibi WingMan yazılımı ile ge-

liyor. Bu yazılım ile gamepad'in üzerinde ki tüm tuşlara istediğiniz tuş veya tuş kombinasyonunu atayabiliyorsunuz. Eğer oynamayı planladığınız oyunun profili WinGMan yazılımına kayıtlıysa bu işi yapmak çok daha kolay oluyor. Yazılım Registry'yi tarayarak sisteme yüklü oyunları buluyor ve arayüzde sadece yüklü olan oyunlar görülüyor. Hatta oyunu WingMan yazılımı üzerinden çalıştırabiliyorsunuz.

Bu yazılımın en büyük avantajlarından biride tuşlardan her hangi birini Shift olarak atayabilmesi. Shift olarak atanan tusa basılı iken diğer tüm tuşlar yeni bir fonksiyon kazanıyor. Böylece tuş sayısını istediğiniz kadar arttırabiliyorsunuz. Ayrıca Macro tu-

LEVEL
Performans

şu sayesinde tuş kombinasyonlarını oluşturup daha sonra bunları kullanabiliyorsunuz.

Level'in Yorumu

WingMan Gamepad görünüm, ergonomi ve yazılım desteği olarak hatasız gözüküyor. Bence fiyatı da fena değil. Bence piyasada daha iyisini boşuna aramayın. Ama gamepad veya joystick alırken elinize bir alıp denemek de fayda var.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
USB ve Gameport bağlantısı	
11 tuş, 8 yönlü yön pad'i	
Shift ve Macro atayabilme özelliği	
Profil desteği	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	8
Performans	10
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	9
GENEL	8,10

Guillemot Force Feedback Joystick

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 92\$

Bu ay Guillemot'dan iki incelememiz var. Bunlardan ilki Guillemot Force Feedback Joystick. (Bakın yine yaratıcı bir isimle karşı karşıyayız.) Guillemot'un yarış direksiyonlarından sonra incelediğimiz bu iki ürünü bizi biraz hayal kırıklığına uğrattı. Bu cihazda ilk dikkat çeken şey alt tablanın inanılmaz derecede büyük olması. Her hangi bir masada bu joystick'i koyacak yer bulmak pek de kolay olmasa gerek. Ek tuşların ve throttle'in bulunduğu yer tam olarak kontrol kolunun alt kısmına denk geliyor ve normalde orada kolunuz varken tuşlara basmak için sürekli kolunuzu kaldırmak zorunda kalıyorsunuz. Bu hem oyun zevkinize limon sıkıyor hem de bir süre sonra kolunuzu sürekli oynatmaktan kolunuzda derman kalmıyor.

Kontrol kolunun hem sağ hem sol el kullananlar için yapılmış olması Guillemot FF Joys-

tick'in tek artı özelliği. Çünkü piyasada solaklar için bir FF joystick yok. Kolun ön tarafında tetik şeklinde iki tuş var. Bu sayede ikinci tuşu çok daha rahat kullanabiliyorsunuz. Kolun size bakan tarafında da iki ufak tuş, hat swicht ve rudder işlevi gören bir tekerlek var. Rudder'in kullanımı çok rahatsız çünkü tekerleği sağa sola döndürmek özellikle oyun sırasında oldukça zahmet verici ve baş parmağınızın nasır tutması hiç hoş olmuyor.

Alt tablanın üzerinde 8 tuş ve throttle var. Throttle'in üzerinde nereye ayarladığınızı belirten belli belirsiz bir iz var. Oyunun en ateşli yerinde nerede durduğuna bakmadan edemiyorsunuz. Tuşların çok olması iyi fakat daha önce de söylediğim gibi yerleri çok yanlış.

Kumanda kolu ergonomi açısından rahat değil. Çok kalın ve iri bir yapısı var. Bu yüzden ele rahat oturmuyor. Yeni kullanan

birinin alışması pek kolay değil bu yüzden. Kontrol kolu her FF joystick'de olduğu gibi çok yumuşak. Bu yüzden simülasyon oyunlarında kontrolde sorun çıkabiliyor. Fakat iyi bir Force Feedback motoruna sahip olduğunu söylemeden geçmeyeceğim. Şu sıralar piyasaya çıkan tüm FF cihazlar olduğu gibi Force'un 2.0 versiyonunu kullanıyor.

LEVEL'in Yorumu

Throttle ve Rudder'in bulunduğu arka tarafın kumanda kolunu tutan kolunuzun altında kalması affedilir gibi değil. Cihazın tek artısı solaklar içinde kullanılabilir olması. Eğer ForceFeedback özelliğine sahip bir joystick isti-

yorsanız ve solaksanız elinizdeki tek alternatif bu. Ne kadar ergonomiden uzak da olsa sağ elini kullananlar için yapılmış bir joystickten daha daha konforludur. Ama solak değilseniz geçen ay incelediğimiz Logitech Force 3D'yi almak sizin için en hayırlısı olacaktır.



ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
USB ve Gameport bağlantısı	
1 Force 2 Force Feedback motoru	
12 Tuş	
Hat Switch	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	8
Performans:	5
Üretim Kalitesi:	6
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi:	3
GENEL	4,7/10

Guillemot Jet Leader 3D

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 39\$

Bu ayın ikinci Guillemot'u Jet Leader 3D joystick. Ürün Force Feedback destekli joystick'le hemen hemen aynı kontrol kolunu kullanıyor fakat taban daha farklı. Tabanda kontrol kolunun hemen arkasına denk gelen yerde 4 adet ufak tuş, throttle ve axis ayarlarını yapabileceğiniz tekerlek bulunuyor. Throttle ne yazık ki yine olmamış. Teker çok küçük ve kullanışsız. Yine de FF Joystick'ten daha iyi olduğunu kabul etmek lazım.

Kontrol kolu Force Feedback Joystick'le yapı olarak aynı. Hem sağ hem sol eli kullananlar kullanılabilir. Ama ebatları fazla büyük ve ele rahat oturmuyor. Kumanda kolunun ön tarafında iki tane tetik tuşu bulunuyor. Bu yine iyi bir özellik. En çok kullanılan ilk iki buttonu buraya atamak oldukça mantıklı. Kontrol kolunun size bakan tarafında ise iki tane ufak tuş ve hat switch bulunuyor. Bu modele nedense rudder

koymamışlar. Rudder olması gereken yer küçük bir plastik dolguyla kapatılmış. İşte Guillemot Jet Leader 3D bu yüzden ürün rakiplerine karşı bir axis eksik yarışıyor. Bu aralar ruddersız joystick almak da mantıklı olmayacağından ne derece yarışıyor denebilir bilemeyiz. Gerçi rudder'ı koyacakları yer de çok mantıklı olmadığından... Neyse en iyisi siz verin kararınızı. Hat switch rahat, kullanışlı ve kolay yerde duruyor. Tabanın altında da joystick'in kaymaması için önlemler alınmış.

Ürün bilgisayarınıza hem Gameport hem de USB arabiriminden bağlanabiliyor. Fakat bu serinin FF Joystick'den farklı ve daha

basit bir sistem kullanılmış. Gameport kablosunun ucuna USB çevirici eklenmiş. Böylece istendiğinde iki türlü de kullanılabilir. Ürünü takar takmaz bilgisayar sorunsuz tanıyor ve CD'sinden sorunsuz kuruyor. CD'de ek bir yazılım yok. Sadece Joystick'in ayarlarını ve kalibrasyonunu yapabileceğiniz ilginç bir software çıkıyor. Bu software ile Joystick'inizi değişik oyunlara veya oyun türlerine göre ayarlayabilir ve ona göre kaydedip sonradan bu ayarları yükleyebilirsiniz. Bu ayarlar genel olarak hassasiyet ile ilgili ayarlar. Kol yeterince sert ve sabit duruyor. Bu oyunlarda bir avantaj sayılabilir.



LEVEL'in Yorumu
Guillemot Jet Leader 3D ne yazık ki vasat bir joystickten öteye gidememiş. Çok az artı yanlarının dışında önemli bir negatif özelliğe sahip olması gerçekten üzücü. Piyasada bundan çok daha iyi olan klasik Microsoft'un Sidewinder gibi ucuz joystick'lerini bulabilirsiniz. Bunu ise oyunlardan artı kalan zamanlarda belki mikser yerine kullanabilirsiniz.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
USB ve Gameport bağlantısı	
8 Tuş	
Profil desteği	
Throttle	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	6
Performans:	5
Üretim Kalitesi:	6
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi:	4
GENEL	5,7/10

will KV200

Bilgi için İthalat: Pasifik Bilgisayar Telefon: (212) 212 88 56 Fiyatı: 129\$

will'in daha önce Pentium sistemler için WO2 ve WO2-R anakartlarını incelediğimiz KV200 ise Athlon sistemler için ve KT133 çipsete sahip. Aynı WO2'de olduğu gibi KV200'ün de ATA100 IDE RAID denetleyicisine sahip KV-200R modeli de mevcut.

5 PCI yuvası ve 3 RAM slotuna sahip olan KV200 daha önce WO2'de de gördüğümüz kaliteli üretime ve dikkatle işlenmiş detaylara sahip. Oldukça iyi hazırlanmış bir kullanım klavuzu, rahatça tutulabilenler diye kuyrukları uzatılmış jumper'lar, etiketlenmiş IDE kabloları, hepsi pek sık rastlamadığımız küçük ama hoş düşünceler.

Ama WO2'nin aksine KV200'ün mimarisinde iki önemli hata var. Bunlardan birincisi güç kaynağı bağlantısının yeri. Anakartın ortalarına kadar aşağı çekilerek bu bağlantının çevresinde

her hangi bir şey olmaması sağlanmış. Bu iyi bir düşünce ve mi-di-tower kasaya sahip olanlar için olumlu. Ama high-tower kasaya sahip olanlar için durum böyle değil. Çünkü güç kaynağının bağlandığı 20'li kablo bazı kasalarda ancak yetişecektir ve Athlon'larda daha büyük olan fanına mutlaka geçecektir. Bu kablunun takılıp çıkarılmasını zorlaştıra-cağı gibi fanın zorlanarak yerinden oynamasına da yol açabilir. Mutlaka dikkat edilmesi gereken bir nokta.

Mimaride ki ikinci büyük hata ise COM2 portunun anakartın üzerinde olmaması. Bu portu ekstra bir kablo ile PCI yuvalarından birinin yerine takıyorsunuz. Bunu i815 çipsetli anakartlarda doğal karşılamıştık. Çünkü COM2 portunun yerine on-board VGA çıkışı gelmişti. Ama KV200'de COM2 portunun olması gereken yer boş. Yani bu portu dışarı alıp kasası üzerinde

ek COM portu için yer olmayanlara bağladıkları ikinci COM cihazda bir PCI slotu kaybettirmenin hiçbir reel sebebi yok. Belki de on-board Savage3D işlemcisine sahip olacak KM133 çipsetine sahip bir model ile aynı mimariyi paylaşmaları. Ama her şekilde bir hata.

KV200'de WO2'de olduğu gibi C-Media'nın CMI-8738 ses çipi onboard olarak bulunuyor. Ama Direct Sound desteği dışında her hangi bir özelliği yok. Belki sıradan bir kullanıcıyı tatmin edebilir ama oyuncular için ancak ses kartı alana dek bir iki ay oyalay.

Level'in Yorumu

KV200 eksi yanlarına rağmen piyasada sayısı çok fazla olmayan Athlon/Duron anakartları içinde iyi bir yere sahip. Bence



Abit

KT7 ve Asus A7V ile birlikte ilk alınacaklar listesine üçüncü olarak katılıyor. Ayrıca fiyatı da gayet iyi. Malum KT133 anakartlar oldukça tuzlu, bu yüzden fiyat ciddi bir avantaj.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	KT133 Chipset
	3 RAM slotu, 5 PCI yuvası
	1 AMR Slotu
	On-board C-Media Ses Kartı
	Athlon ve Duron işlemci desteği
LEVEL KARNESİ	Teknoloji:
	8
	Performans:
	9
	Üretim Kalitesi:
	8
	Fiyat/Performans:
	8
	Yazılım Desteği:
	8
	GENEL
	8/10

AOpen AX3S Pro

Bilgi için İthalat: İhlas Acer Telefon: (212) 233 30 30 Fiyatı: 139\$

Artık her ay AOpen'dan yeni bir ürün incelemeye alıştık. Adı buralarda daha çok da eski olmamasına rağmen ürün yelpazesi en geniş firma olmayı başardı sanırım. Bu ay Aopen'in asil odaklandığı noktalardan biri olan anakartlarından birini inceleyeceğiz.

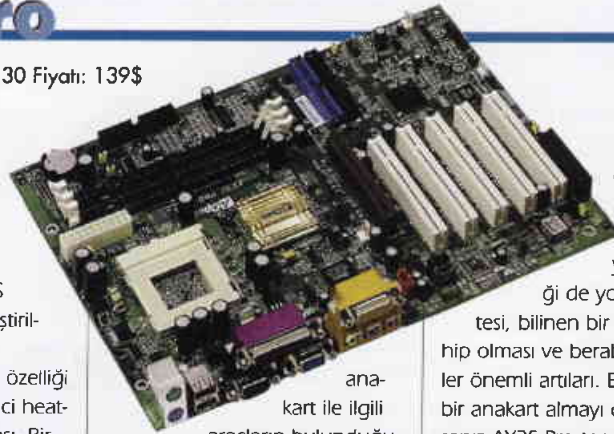
AX3S Pro i815E çipsetli bir anakart. Yani soket 370 formunda ki Pentium III ve Celeron'ları destekliyor. Her i815E'de olduğu gibi onboard AC'97 ses entegrasyonu ve VGA çıkışına sahip. Ama diğer tüm i815E anakartlardan farksız olarak bunlar bizi tatmin etmekten uzak bileşenler.

Genel mimari olarak AX3S Pro fena değil. Tek eksiği güç kaynağı bağlantısının RAM'lere çok yakın olması. Bu nokta aynı zamanda işlemci fanının klipslerinden birine denk geliyor. AX3S Pro ile ilk defa anakarta dik olarak yerleştirilmiş IDE yuvalarına

rastladım. Bence gayet iyi bir düşünce. Hard-disk takıp çıkarırken anakarta IDE kablosu takmak genelde sorun olur. AX3S Pro'da bu oldukça basitleştirilmiş.

AX3S Pro'nun en ilginç özelliği çipset üzerindeki ısı giderici heat-sink'in altın kaplama olması. Bir anakart üzerinde ışıl ışıl altından bir heat-sink görmek gerçekten garip. Bunun başta sadece süs olduğunu düşünmüştüm ama AOpen altın kaplamanın heat-sink'in performansını artırdığını savunuyor. Temel fizik bilgim çok iyi değildir. Ama zaten i815 çipleri çok ısınmadığından bence güzel görüntü dışında çok bir özelliği yok.

Gayet sağlam kutulanan AX3S Pro'nun yanında özellikle az bilgili kullanıcıların kolayca anlayabileceği dilde hazırlanmış kapsamlı bir İngilizce kullanım kılavuzu,



gereken her şeye sahip.

Belki fazlası yok ama eksiği de yok. Üretim kalitesi, bilinen bir markaya sahip olması ve beraberinde gelenler önemli artıları. Eğer ortalama bir anakart almayı düşünüyorsanız AX3S Pro tam anlamıyla ideal.

ana-kart ile ilgili araçların bulunduğu bir CD, Norton Anti-Virus 2000 programının tam sürümü, iki ekstra USB port için gerekli ek port geliyor. Piyasada ki hemen her anakart 4 USB portu desteklediğin iddia ediyor. Ama ikinci çift portu kullanmak için ihtiyacınız olan bu ek port beraberinde gelmezse bu özellik ne kadar işe yarar ki. AX3S Pro'nun beraberinde gelenler fazlasıyla tatmin edici.

Level'in Yorumu

AOpen AX3S Pro oldukça iyi bir anakart. Bir i815'de olması

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	i815E çipset
	3 RAM slotu, 5 PCI yuvası, 1 CNR Slotu, 4 USB portu
	On-board VGA ve Ses Kartı
LEVEL KARNESİ	Teknoloji:
	8
	Performans:
	8
	Üretim Kalitesi:
	8
	Fiyat/Performans:
	7
	Yazılım Desteği:
	9
	GENEL
	8/10

LG 774FT

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 297\$

Bu ay tek bir monitör incelememiz var. LG'nin dış tasarım olarak geliştirilmiş 774FT modeli. Bu monitör Kasım ayında incelediğim 775FT modeli ile aynı tüpe ve teknik özelliklere sahip. Bu yüzden öncelikle bu teknik özellikleri bir hatırlayalım.

774FT günümüz 17" monitörlerinde alıştığımız üzere 0.24mm nokta çözünürlüğe ve 16" görülebilir alana sahip. Yani standartlara uyuyor. Çözünürlük olarak 1600x1200'ü desteklemiyor ve 1280x1024'de ancak 60Hz tazeleme oranı verebiliyor. Kullanılan yansıma önleyici anti-glare tabakası, görüntü kalitesi, nokta birleşim gibi özelliklerde gayet iyi. Kısacası 775FT ve dolayısıyla 774FT tazeleme oranı dışında oldukça iyi bir 17" monitör.

774FT'ün farkı söylediğim gibi dış görünüşte. Ama bu fark hiç de yabana atılır gibi değil. Öncelikle 774FT bugüne kadar alıştığımız

diğer monitörlerin aksine oldukça renkli. Arka yüzeyi oldukça sıcak bir gri ve ön yüzeyi ise metalik mavi. Her iki renk de oldukça güzel ve evde kullanılacak bir monitörün güzel renklere sahip olması hoş olur.

774FT'nin asıl ilginç yanı ise klavyenizi monitörün altına koyabilmeniz. Monitörün ayağı bunu sağlayabilmek için özel olarak tasarlanmış. Monitörün hemen altında her klavyenin girebileceği bir boşluk var. Bu inanılmaz derecede faydalı ve yaratıcı bir çözüm. İnsana bugüne dek niye bunu akıl edemedi dedirtiyor. Peki faydası ne. İstedığınız za-



man klavyeyi ortadan kaldırıp masanın üzerinde fazladan yer açmak elbette. Eminim ki hepiniz bilgisayar masasının üzerinde yemek yemeyi adet haline getirmişsinizdir. En azından öğle yemeklerini. Bunun yanında sadece direksiyon, joystick veya gamepad kullandığınız oyunlarda klavyeyi yok etmek çok kullanışlı.

Son değişiklik ise menüde. 774FT'de aynı üst model 795FT'de olduğu gibi dokunmatik panel kullanılmış. Düğmelere basmanıza gerek yok. Hafifçe dokunmanız yeterli ve her düğmeye dokunmanızda monitörünüz nazikçe bilyiyor.

Level'in Yorumu

Eğer sizin için önemli olan sadece monitörünüzün performansıysa ve klasik bir monitörü tercih ediyorsanız 774FT'den şiddetle uzak durun. Ama ortalama bir performans ile sık bir görünüm ve ilginç pratik özellikler sizi çekiyorsa 774FT tek tercihiniz. Bence çok başarılı bir ürün.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
0.24mm nokta çözünürlük	
16" görülebilir alan	
Klavye kayma yeri	
Anti-Glare tabakası	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	8
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi	9
GENEL	8,10

Creative Digital IR 52X

Bilgi için İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 320 10 50, (212) 216 45 68 Fiyatı: 49\$

Creative'in şu an için donanım üreticileri içinde istisnai bir yere sahip olduğu çok açık. Ama CD-ROM sürücüler söz konusu olunca Creative en sevilmeyen isim olarak çıkar birden karşımıza. Bunun sebebi 24X hızından

yazık ki bu uzaktan kumanda, her ne kadar insanların Infra'ları satın almasının asıl sebebi olsa da, bütünüyle faydasızdı. Bu serinin kullanıcılarını deliye çevirmesinin asıl sebebi ise çok kolay bozulmaları ve bozulduklarında durup dururken açılıp kapanma gibi garip şeyler yapmalarıydı. Creative'de CD-ROM'larda ki başarısızlığını çok uzun süre önce kabul etti ve bunu düzeltmek için başarısız bir iki girişimde bulundu.

Digital IR 52X ile Creative bu sorunları aştığını düşünüyor. Yani Infra kelimesinin yerini Digital IR alırken kolay bozulan CD-ROM sürücülerin yerini sağlam ve yüksek performanslı CD-ROM'lar almış. Ama Sezar'ın hakkını Sezar'a vermeli. Creative'in performans konusunda asla bir sorunu olmadı. Daima en hızlı CD-ROM'ları ürettiler.

Yeni CD-ROM sürücülerin ne

denli sağlam olduğu bir yana uzaktan kumandanın kendisinde ve işleyişinde de radikal değişimler var. Öncelikle uzaktan kumanda bütünüyle başarısız mouse'a hükmetme iddiasını bırakıp fonksiyon tuşları ile o an çalışmakta olan programlara adam gibi hükmetmeye başlamış. Özellikle de dijital medya, yani video filmler ve MP3'ler konusunda uzmanlaşmış. Çok sık ara yüzü ve her şeyi bir iki tuşa yapabilen çalışma şekliyle bence Creative bu işi gerçekten başarmış. Artık bu uzaktan kumandalar ikinci gün içinde çekmecenin birinde unutulmaya terk edilmeyecek.

Level'in Yorumu

İşe yarayan uzaktan kumandası ve yüksek performansı ile Digital IR 52X rakiplerinin oldukça ilerisinde gözüküyor. Ama Creative'in CD-ROM'lar konusunda ki kötü ünü öyle iki günde silinebilecek gibi değil. Bu sefer gerçek-

ten sağlam CD-ROM'lar yaptıkları konusunda çok ısrarcılar. Ama buna kefil olacak değilim. Çünkü 4-5 ay kullanmadan haklı olup olmadıklarını bilemem. Risk sizin. Eğer Creative gerçekten haklıysa bu CD-ROM sizi diğer tüm rakiplerinden daha fazla mutlu edecek. Ama Creative yanılıyorsa çok süre geçmeden yeni bir CD-ROM arayışına düşebilirsiniz.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	
52X maksimum yazma hızı	
Geliştirilmiş CD Ripping Performansı (20X)	
Uzaktan Kumanda	
Play, vitesli-geri sarma tuşları	
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji:	8
Performans:	9
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	9
Ergonomi	10
GENEL	9,10



itibaren başlayan Infra serisi ve bu serinin mensuplarının deliye çevirdiği binlerce kullanıcıdır. Bu seriye Infra denmesinin sebebi berabere gelen küçük uzaktan kumanda sayesinde mouse'a ve müzik dinlerken CD-ROM sürücüyü hakim olabilmemizdi. Ne

Eski Oyunlar ve DOS'a Dönüş!

Eski oyunlara dönüp nostalji yapmak isteyenler için detaylı bir "Tarih Olmuş Teknoloji" rehberi.

Bilgisayar oyunları tarihi yüzlerce klasik oyunla dolu. Kimimiz onlarla büyüdük ve ara sıra geri dönüp oynamak bize keyif veriyor. Kiminiz ise adını duyduğu bu klasikleri hiç oynamamış olmanın acısını çekiyor. İnternet'ten aradığınız her eski oyunu yasal olmasa da kolayca bulabildiğimiz bugünlerde eski oyunları oynamak moda



Dune 2 zahmetsizce çalışan oyunlardan

oldu. Ama çalıştırabilirseniz. Çünkü DOS için programlanmış bu oyunların hepsi PC'de çalışmıyor.

Eski bir oyun bulduğunuzda ilk denemeniz gereken Windows'da iken çalışıp çalışmadığına bakmak. Programda olduğu gibi .exe uzantılı asıl dosyaya çift tıklamak yeterli. Kimi oyunlar sorunsuz olarak hemen çalışır. Mesela benim sistemimde Dune 2 hiç sorun çıkarmadan mükemmel olarak çalıştı. En iyisi elbette oyunun Windows'da çalışması. Böylece hem DOS ile uğraşmazsınız hem ses kartı ve joystick gibi DOS sürücüsü olmayan veya DOS uyumlu olmayan cihazları kullanabilirsiniz. Evet DOS uyumlu olmayan kontrol cihazlarının bir çoğu Windows içinde ki DOS penceresinde çalışıyor, USB olanlar bile. Ama pek çok oyun bu denli talihli değildir. Genelde çalışmaya başlarlar veya bunu deneler ama bir şekilde sisteminizi kilitleyip kalırlar.

Nihayet genç kuşak Guybrush'ın eski haliyle tanışabilecek.



Tarih çalışmak zordur

İkinci bir ihtimal Windows'un, çalıştırmayı reddedip DOS modunda açılmak istemesi. Bu durumu kabullenip bilgisayarınızın DOS modunda yeniden açılması ve direkt olarak oyunun yüklemesini bekleyin. Pek çok kez bu işe yaramayacaktır.

Sonuçta Windows bu oyun çalıştırmayı başaramazsa iş size kalıyor. Ellimizi DOS'a bulaştırıp ne yapıp ne edip bu oyunları çalıştıracamız. Bunun için Windows'u bir kenara bırakmamız gerekecek. Ama Windows açılışında F8'e basarak girdiğimiz DOS bizim işimize yarayacak. Biz kendi DOS'umuzu kendimiz kuracağız. Bunun için bir açılış disketine ihtiyacımız olacak. İşleri kolaylaştırmak için ben bir açılış disketi hazırlayıp hepimize birer tane dağıtacağım. Böylece pek çok şeyi anlatma derdinden kurtulacağım. Şimdi siz bana bir mail ile adreslerinizi atın bende disketleri postalamaya başlayayım. Durum! Yirmi bir tane disketi kopyalamak muhtemelen ömrümün yarısını alır. Bu kötü bir plan. En iyisi ben gerekli dosyaları bizim web sitesine yerleştireyim siz oradan çekip bir diskete kaydedersiniz. Bu yüzden şimdiden temiz bir disket satın alın. İyi bir marka olsun. Bad sektörler canınızı sıkmasın. Bu arada Web Sitemizde açıldı nihayet.

Ama hemen Web sitesine dalmayın. Çünkü disket henüz bitmedi. DOS 6.22 kullanımı kılavuzunda daha okumam gereken iki yüz sayfa var. Her hangi bir hata olsun istemiyorum.

Bu arada beklerken biz oyunların niçin çalışmadıklarına bakalım. Öncelikli nedenlerden biri oyunun setup'ının doğru yapılmamış olmasıdır. Eski oyunların hemen hepsinde bir setup bulunurdu. Biz bu küçük programla oyuna mouse ve ses kartımız olup olmadığını,

hangi görüntü modunda oynamak istediğimizi söylerdik. Çünkü eski programlar hiçbir şeyi kendi kendine bulamazdı. Eğer burada girdiğimiz bilgiler yanlış olursa oyunda kesinlikle çalışmazdı.

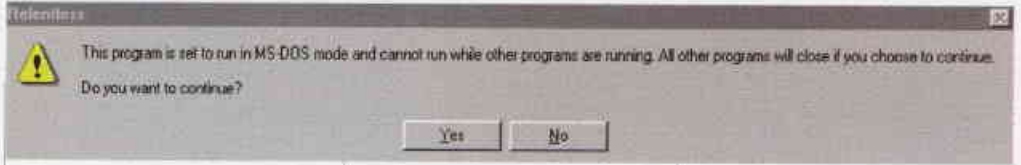
Mesela ses kartınızın DOS sürücüsü yüklü değil ve siz ses kartınız var dediniz. Oyun çalışmaz. Bu yüzden öncelikle tüm bu sürücülerini yüklemeliyiz. Ama kırk yılın başında oynayacağınız bir iki DOS oyunu için Windows'un kullandığı Autoexec.bat dosyasına bir şeyler eklemek mantıksız olacaktır. Bu sürücülerinizi sizin için hazırladığım diskette ki Autoexec.bat dosyası üzerine kuracağız. Böylece her Windows açılışında gereksiz DOS sürücülerini yüklenmeyecek.

İlk yapmamız gereken C:\dizindeki Autoexec.bat ve Config.sys dosyalarının birer yedeğini almak. Daha sonra ses kartınızın DOS sürücülerini yükleyin. Bunu genelde ses kartı ile gelen CD'de ki kurulum programı yapar. Belki sürücüler zaten yükli olabilir. Şimdi yapmanız gereken sürücüyü kurmadan önce ki Autoexec.bat ve Config.sys dosyaları ile sürücü kurulum sırasını değiştiren Autoexec.bat ve Config.sys dosyalarını karşılaştırmak. Farklı olan satırları notepad'e kopyalayın. Creative Level Serisi için bu fark genelde Autoexec.bat dosyasına eklenen şu üç satırdır.

```
"SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
SET CTSYN=C:\WINDOWS
C:\PROGRAMS\CREATIVE\SB\
VEDOSDRASBEINIT.COM"
```

Bu üç satırı size vereceğim diskette bulunan Autoexec.bat dosyasının başına ekleyin. Daha sonra yedeğini aldığımız Autoexec.bat ve Config.sys dosyalarını yerlerine geri koyun. Böylece ses kartınızın sürücülerini sadece eski oyunlar için kullanacağımız DOS'a yüklemiş Windows'da değişiklik yapmamış olacağız. Elbette ses kartından ses kartına eklenen satırlar farklılık gösterebilir. Bu yüzden dikkatli olun.

Eski bir oyun çalıştırmak istediğinizde Windows size bu mesajı verecektir



Bu oyunları çalıştırmak da...

Bu arada pek çok oyunun setup programı size ses kartınızın I/O, IRQ ve DMA ayarlarını sorar. Autoexec.bat dosyasına eklediğimiz satır içinde bu bilgileri bulabilirsiniz. Mesela benim yukarıda verdiğim örnekte I/O 220, IRQ 5, DMA 1. Birde sakın sürücülerini yüklemeye üşenip benim verdiğim örnek satırı yazmayı denemeyin çünkü işe yaramaz. Mutlaka kuralmalısınız.

Mouse için gerekli olan sürücüyü diskete ekleyeceğim. Ayrıca diskette CD-ROM sürücüsü de olacak. Böylece eski oyunların kurulum hallerini bir CD'ye yazarak hard-disk alanında tasarruf edersiniz. Eski oyunları tümüyle CD'den çalıştırmak da hiç sakınca yok. Sadece Save dosyaları sorun çıkarabilir.

Ama CD-ROM ve Mouse'larda da her sürücü ile her cihaz çalışmaması söz konusu. Benim verdiğim sürücüler en genelleri olacak. Böylece hemen herkesin ki ile uyumlu olacak. Ama bu sürücülerde sorun çıkarsa ses kartı sürücüsünü kurmada uyguladığımız yöntemi mouse ve CD-ROM içinde uygulamanız gerekecek.

Böylece eski oyunlarda ki sürücü sorunlarını çözüp asıl soruna RAM'e gelmiş oluyoruz. İnanmayacaksınız ama sisteminizde isterse 256MB RAM olsun eski oyunlara yetmeyecek. Bu sorunu çözmek için sistem dosyalarına ince ayar çekmemiz gerekecek. Bu biraz daha karmaşık bir konu ve maalesef meşhur disket ile birlikte gelecek aya kalıyor. Gelecek ay Level'da RAM sorunlarının çözümü yayınlandığı an web sitesinden de dosyaları çekebileceksiniz. Son olarak sizden ricam eski oyunlarını bulabileceğiniz web sitelerini sormamız. Bu tip sorulara her zaman ki gibi cevap vermeyeceğim.

DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım Pazarında fiyatlarda ki bir iki küçük değişiklik dışında tek değişikliğimiz Ekonomik sistemin anakartın da oldu. Kriz yüzünden olsa gerek şu ara piyasaya pek ürün gelmez oldu. Sanırım kimse yatırım yapma yanısı değil. Ama fiyatlar düşüyor. Aslında bunu söylemesi zor ama bana son yılların en düşük seviyesindeymiş gibi geliyor. Ekonomik sistemimiz dahi şu an piyasada ki tüm oyunları hakkıyla oynayacak düzeyde olmasına rağmen 900\$'ın altında.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	AMD Duron 700MHz Boğaziçi/Genpacom: 69S	AMD Athlon 900MHz Boğaziçi/Genpacom: 179S	AMD Thunderbird 1GHz Boğaziçi/Genpacom: 318S
Anakart	Iwill KV200 Pasifik Fiyatı: 129S	ABIT KT7-RAID Delegate/Genpacom Fiyatı: 140S	ABIT KT7-RAID Delegate/Genpacom Fiyatı: 140S
Bellek	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 62S	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 124S	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 124S
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 108S	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 172S	45GB IBM Deskstar IBM Fiyatı: 240S
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 125S	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 125S	Creative GeForce2 Ultra TET Fiyatı: 495S
Monitör	17" Philips 107E Empa/Multimedya Fiyatı: 205S	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 265S	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 715S
CD ve DVD-ROM	Sony 50X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40S	Hitachi GD-7500 Ölçün Fiyatı: 105S	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 130S
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 29S	Creative SB Live! DE 5.1 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 85S	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185S
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 41S	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63S	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101S
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 69S	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 64S	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 80S
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 30S	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80S
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative DTT2200 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 135S	Creative DTT3500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 345S
Floppy	Fiyatı: 10S	Fiyatı: 10S	Fiyatı: 10S
Toplam fiyat	887\$	1497\$	2987\$

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65S	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 80S	Hauppauge TV Genpacom, Bilgitaş Fiyatı: 110S
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 130S	HP 970cxi HP Fiyatı: 320S	HP 970cxi HP Fiyatı: 320S
Tarayıcı	Acer ScanPrisa 640U İhlas, Acer Fiyatı: 79S	Acer ScanPrisa 640U İhlas Acer Fiyatı: 79S	HP ScanJet 4200CU HP Fiyatı: 150S
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı: 200S	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 290S	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 290S
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69S	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83S	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139S

Firma Telefonları

Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Pasifik	(0212) 212 88 56
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	TET	(0212) 256 35 32
Empa	(0212) 599 30 50	Ufotek	(0212) 336 61 23
HP	(0212) 224 59 25		
İhlas Acer	(0216) 317 96 50		
Karma	(0212) 239 32 00		
Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74		

Teknik Servis

Evet, evet. Bu ay da burasını aldım arkadaşlar. Desteklerinizle büyümeye devam edeceğim. Zaten soyadımı komik bulan birine pabuç bırakacağımı zannetmiyordunuz umarım. Hem kendisinin saçları sanki çok güzel (Valla girmeyecektim. Ama saçıma niye laf ediyorsun kardeşim. Ne sanki senin deve dikenleri çok güzel.). Bu ay sorulara biraz birlikte cevap verdik. Tuğbek'in yetişemediği yerlerde ben yardımcı oldum (Bak bak bak bak, yetişemediği yer ha?!). Ama ben mertliği bozmadım, parantez koymadım. Açık açık yazdım. Siz desteklerinizi eksik etmeyin. Bir iki ay içinde ayaklanacağız. Komutumu bekleyin. Ay Tuğbek geldi... \$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$.....

Ben sadık bir Level okuyucusuyum fakat bu ilk e-mail'im. Öncelikle tüm Level ailesinin bayramını kutlarım. Lafı fazla gevelemeden hemen soruma geçmek istiyorum.

Bir kaç ay önce bilgisayarımı açmak için düğmeye bastığımda dıt dıt diye sesler gelmişti ve bilgisayarım açılmamıştı. Bilgisayarımı açmaya çalıştığımda ekran kartı ya da RAM yerinden oynamıştı dedi. Onu hallettikten sonra bilgisayar şimdi oyun oynarken aniden resetleniyor. Açılmaya çalıştığımda yine o ses geliyor ve açılmıyor. Ekran kartı ve RAM'i çıkartıp taktıktan birkaç deneme sonra açılıyor. Fakat bilgisayarı hiç yerinden oynatmamama rağmen yine aynı şey oluyor. Yine ekran kartını ve RAM'i bastırıyorum ama oyun oynarken yine aynı şey oluyor. (Bilgisayarım Celeron 533, 64MB RAM Winfast GeFor-

pinden bunu anlayabilir) yerine tam oturmuyor olabilir. Bunun sebebi olarak anakartın ilgili yerlerini de kontrol etsen iyi olur. Ayrıca ikisinden birinde statik elektrik birikmesi olabilir veya sistemde bir kısa devre söz konusudur. Bu gibi konularda yardımcı olmasın için daha bilgili bir bilgisayar bulman için en hayırlısı olacaktır.

Selam Tuğbek

Kusuruma bakma bu aralar seni fazla meşgul ettim.

- Virtual Drive'la yaratılan dosyaları (vcd uzantılı galiba) bilgisayara format attıktan sonra da Virtual Drive'da ikonun olmamasına rağmen kullanabilir miyiz?

- Elan Vital kasalar satan yerler buldum burada. T-10 almayı düşünüyorum ama galiba bunun 235W ve 300W olan modelleri



Selam,

Tuğbek biraz meşgul ben yardımcı olayım isterseniz. Ne demek efendim rahatsızlık ne demek onu her saat cep telefonundan bile arayıp soru sorabilirsiniz (Verseydin numarayı- TÖ).

- Bu dosyalar formatla birlikte silindiyse kullanamazsın. Ama bir yerlere yedeklediysen Virtual Drive'ı baştan kurduktan sonra ADD fonksiyonu ile eklersin.

- Elbette 300W al. Zaten kendi cevabını da vermişsin. LX anakartlar TX formunda olduğu sürece (ki çoğu öyle...) girer.

- Valla Savage3D'ye verilen paraya yazık. Minimum TNT2 M64 al ama bence 120\$'a çıkıp GeForce2 MX alman daha doğru. Maddi açıdan şimdi çıkamıyorsan da beklemek en doğru iş olacaktır.

Sendeki kendine iyi bak...

Selam Tuğbek

Bana önerdiğin Asus CUSL2 anakart, Celeron 400 destekliyor mu? Ayrıca eğer destekliyorsa Pentium III kaç mhz'e kadar destekliyor?

Kal sağlıcakla. Hadi eyvallah.

Selam,

Tuğbek'in sana önerdiği kart şu an piyasadaki bütün soket tipi Intel işlemcileri destekliyor. Level sizin için en iyisini düşünür. (Kısa soru, kısa cevap... I love this Game)

Benim size bir kaç sorum olacak,

- Milyonda bir insanın başına gelebilecek bir olay başıma geldi. CD-ROM kendi kendine açılıp kapanmaya başladı. Yani içinde bir CD var iken herhangi bir sorun yok ama CD olmayınca sanki bana CD yerleştir dermiş gibi kapak açılıyor. Eğer düğmeye basıp CD-ROM'u kapatmazsam 5.5 dakika sonra kendi kendine geri kapanıyor. 30 saniye sonra geri açılıyor. Bu sorun durup dururken başladı yani bilgisayara format falan attım ama yine olmadı.

- Network kurmak için CAT5 kabloları kullanabileceğimizi biliyorum. Peki bundan daha hızlı bir yol yok mu? Mesela USB kablo ile iki bilgisayarın bağlanabileceğini duymuştum. Böyle bir yöntemle en fazla

2 bilgisayar bağlanabiliyor. Başka bir yol yok mu? (Fiber optik demeyin sakın.)

- Bu arada bu biraz alakasız ama Counter-Strike'da 4 kişi ile oynanabilecek assault harik kaç harita var.(Bu arada herkese AK-47'yi tavsiye ederim)

Bilgisayarımın özellikleri; Celeron 466MHz, 32MB Diamond Viper Ultra, 128MB RAM, Creative Live Value, 4.1 jazz speaker, 13GB harddisk, Abit Be6, Creative 52 Infra



ce DDR Plus, Win98) Ben Balikesir'deyim. Ekran kartını İstanbul'dan almıştım. Yoksa sorun ekran kartından mı? Ne yapabilirim? Lütfen bana yardımcı olun. Tekrar iyi bayramlar.

Fatih Evyapan

Selam,

Bilgisayarın konuşabilme gibi bir kabiliyeti olmaması kötü tabi. Bir sorunu olduğunda sadece dıt dıt'lar çıkabilmesi ve renkli ekranlar gösterebilmesi her zaman yardımcı olamayabiliyor. Senin ekran kartın ya da RAM'in (iyi bir bilgisayar dıt'lamların ti-

varmış. Bunun 300W'lık olanını almam daha akıllıca di mi? (di) Bide bunun içine LX anakart girer inşallah çünkü galiba Asus anakart işi biraz gecikecek. (Ah şu cahiller!)

- Ekran kartından önce alacak çok şeyim olduğu için şimdilik idare edecek birşey arıyorum. Şöyle ucuzundan (max 40\$) (Ekran kartım S3 Trio). Mesela arkadaşta Savage 3D var ve Soldier of Fortune'u baya iyi çıkarıyor. Sence ondan bir tane alsam mı? Yoksa anakartın da bu işte bir parmağı var mı? (Benimki LX, onunki Gigabyte 2000 Dual Bios)

Benden şimdilik bu kadar. Hadi kendine iyi bak. LEVEL'e selam. Stay strong...



OS içinde Chipset Features Setup bölümünden bunu kapatabilirsin. Daha sonra yazıcıyı tekrar kurmak işe yarayabilir. Ayrıca www.hp.com adresinden sorun giderme bölümünden de yardım almayı deneyebilirsin. Hiç olmazsa LPT portun bozulmuş demektir. Anketler için sağol. Bol şans...

Merhaba,
Dergi baya iyi gidiyor. Bozmadan devam edin. Mail atma

nedenim ise kafamda

bazı soru işaretleri olması. Bu yüzden sana mail atmayı uygun buldum. Neyse sorulara geçeyim;

- Süper sistem kısmında modem olarak Diamond Supra Memory'yi tavsiye etmişsin. Peki piyasada ondan daha kaliteli bir modem yok mu? Sence onu mu alayım yoksa yeni çıkacak olan V92 modemleri mi bekleyeyim? Hadi aldık diyelim bana oyunlarda diğer modemlere göre biraz daha iyi bir ping sağlar mı? Co-unter da falan yetenekli olduğumu bildiğim halde oyundan anlamayan bazı Kablonet'i olanlar beni öldürünce sinir oluyorum.

- Son soru olarak, bilgisayarımda 256MB RAM var. Sence daha da yükseltmenin bi anlamı var mı? Gelecekte RAM'in de kalitesi çıkar mı? Bir de RAM net hızına etki ediyormuş diye bir şey duydum, doğru mu? Eğer doğruysa 512 felan yaparım hazır ucuzlamışken. Baya bir katkısı olur herhalde.

Neyse baya uzun oldu ama napayım işte.Yayınlansan bile bana cevap yazarsan çok sevinirim.

Şimdiden teşekkürler.

İlker "red_paladin" Gül

Selam,

- V92 hakkında çok fazla bilgi ve özellikle Türkiye'de nasıl çalışacağı hakkında bir önizlenim ne yazık ki yok. Beklemek gereksiz olur. Modemin pahalısı hirsizden değil de özelliklerinden o fiyatta satılıyor olabilir. Diamond Supra Memory'de Memory özelliği sebebiyle öyle. Dial-Up mo-

demler arasında can alıcı hız farkı ne yazık ki yok.

- İnternet ve network uygulamaları RAM'i sık kullanır. Fakat RAM'in fazla olması bu hızın maximum'a yaklaşacağı anlamına gelmez. RAM'in hızı bu konuda biraz daha etkindir. 256MB RAM şu sıralar için oldukça ideal bir rakam. Ama almak istiyorsan 512'de hiç göz çıkarmaz. Elbet bir gün kullanırsın (Eğer Half-Life single player olarak takılmadan oynanyorsa fazladan RAM ne ping düşürürü ne frag artırır-TÖ).

Selam Tuğbek,

Sana yolladığım sorulara cevap yolladığın için teşekkür ederim. Fakat seni sorularla rahatsız etmeye devam edeceğim.

- SoundBlaster Live 5.1 aldım. Elimde normal 2 speaker var. Çalıştıradım ama zaten değiştireceğim. 5.1 en uygun speaker nedir? Bana söylenen Jazz 9902 (69\$) ve Creative DTT2200 (135\$). Arasındaki fiyat farkı sence Creative'i seçmeme değer mi? Tabi senin önerdiğin başka 5.1 sistemi var mı?

Cevabın için şimdiden teşekkürler.

Selam,

Rahatsızlık ne demek rica ederiz. Seçimin kesinlikle Creative DTT 2200 olmalı. Ses kartın ve bu sistemi birbirleri için yaratılmışlar. Zaten iki birlikte DTT 2500 ediyor. Daha fazla söze gerek yok. Güle güle kullan. Kulandıkça bizi hatırla.

Dayandım, sabrettim ve çok da fazla parantez açmadım. Saf Onur'da giriş yazısını da kaptığı için darbeye, devrime yelteniyor. Biri bu adama burada patronun kim olduğunu hatırlatsın. Ben hatırlatınca küsüyor sonra :). Bu arada sizlerden küçük bir isteğim olacak. Bu ay bana gelen mektupların hepsini adrese yollama başarısını yakaladım nihayet. Ama size yolladığım mail'lere cevap vermek isterseniz yeni mesaj atmayın benimkini yanıtlayın. Çünkü onca mail içinden sizinkini hatırlamadığım için önceki maillere gidip bir saat aramam gerekiyor. Hadi durmayın. Daha çok mektup, daha çok mektup... Hepsini yanıtıcam!

Selam,

- İlk sorunun için milyonda bir şekilde bir yorum yapamaya çalıştım. O kadar da şanslı değilsin. Biz daha neler gördük. Senin istemin dışında açılıp kapanıyorsa bilgisayarında Trojan yüklü olabilir ama formattan sonra da devam etmesi bu ihtimali güçleştiriyor. Bu durumda geriye CD-ROM'unun bozuk olduğundan başka seçenek kalmıyor. Ki Creative Infra serisiyse, bakalım eve öyleymiş, bu çok normal. Creative'ler bir yaştan sonra bunar anlamsızca kendi kendilerine açılıp kapanmaya başlar. Değiştirmekten başka şansın yok.

- CAT5 tipi kablolama ile bağlantı mevcut en hızlı yöntem. Özel bir USB kablosu ile de iki bilgisayar bağlanabiliyor, hatta USB HUB ile daha fazlası da mümkün ama bu yaygın bir yöntem değil. İnatla başka yöntem soruyorsan iki modem arası bağlantıya kadar gidebilir ve bunu burda 4 sayfada açıklarım ki CAT5 gerçekten çok daha mantıklı geliyor. Bize güven.

- Office ve Dust kullanılabilir. Tuğbek herkese M4 tavsiye ederken ben AWP'nden vazgeçmem derim (Bu yüzden üzerinde bu kadar çok delik var-TÖ).

Türkçe olmasa da en azından bilindik ve tanıdık karakterler kullanmışsın. Kullanmayan arkadaşları esefle kınıyorum.

Merhabalar Tuğbek,

Level dergisini uzun zamandır alıyorum ve beğeniyeli okuyorum.

Teknik servis kısmını da çok faydalı buluyorum. Sana bir sorum olacak.

Benim Tomato anakartlı Celeron 500 bir sistemim var. Sorunum yazıcı ile ilgili. Benim HP 670C model bir yazıcım var. 2 senedir kullanıyordum, sorunsuz çalışıyordu. Fakat Celeron'lu sisteme geçtikten sonra hiç çalışmadı. Şöyle ki yazıcının ışığı yanıyor, fakat Windows 98 altında yazıcının kullandığı bağlantı noktası olan LPT 1 hiç gözüküyor. COM1 ve COM3 bağlantı noktaları var. Yazıcıyı COM1 ve COM3'e kurduğumda "iletişim hatası. Bağlantı yok." diyor. Buluyor ve çalışmıyor. Sen ne tavsiye edersin. Yazıcının COM1 veya COM3'e takılması için bir kablo var mıdır?

Yardımcı olursan sevinirim. Biz anketi doldurduk sende bize yardımcı olursan memnun olurum. İyi çalışmalar.

İrfan "Youngranger" Keklik

Selam,

Sorunun muhtemelen yeni Windows kurulurkenki bir hatadan kaynaklanmış olsa gerek. Çünkü LPT otomatik olarak kurulmalı. Zaten Printer'ın COM'a kurulabildiği de pek duyulmuş bir şey değil. Dolayısı ile böyle bir kablo da ortallıklarda yok. Yazıcı ile gelen sürücüler LPT için gerekli işlemleri yapıyor olmalı. COM ve LPT bağlantı noktaları için yapılabilecek en sağlam işlem BIOS'tan bunları kaldırıp Windows'un tekrar otomatik olarak bulmasını sağlamaktır. LPT için de bunu yapabilirsin. Bi-

Geçenayençokdininelenonalbüm(Kaynak:www.billboard.com)

- 1.TheBeatles
- 2.Shaggy:Hotshot
- 3.VariousArtists:Now
- 4.Creed:HumanClay
- 5.LimpBizkit:ChocolateStarfishAndTheHotDogFlavoredWater
- 6.Sade:LoversRock
- 7.OutKast:Stankonia
- 8.SnoopDogg:TheEastMeal
- 9.LennyKravitz:GreatestHits
- 10.Dido:NoAngel

Vetabiikiencokokunanonkitap
(www.pandora.com.tr)

- 1.AminMooluj:YüzüncüAd: Baldassare'ninYolculuğu
- 2.LeopoldoLugones:TuzdanHeykel:BabilKitaplığı
- 3.EmraKongar:KızlarımMektuplar
- 4.OyaBaydar:SıcakKüllerKaldı
- 5.RehaÇamuroğlu:SonYeniçeri
- 6.PatriciaHighsmith:SuAltında
- 7.ThomasHarris:Hannibal
- 8.MarkHanon:ShakespeareBirYaşam
- 9.ValerioMassimoManfredi: BüyüklükenderIII.DünyanınHakimi
- 10.JulianBarnes:Flaubert'ınPapağanı

TripHop'ünöndegeleğenruplarındanPortishead,yenişirketleriIslandRecords'danyapılanaçıklamayagöredüncüstudyoalbümlerininhazırlıklarınabaşladılar.ÜlkemizdeözellikleLiveWithNySymphonicOrchestraisimlancılıkayılariledandınsözettiirenbunalmareticilerinin-yeniialbümlerininnasilolacağıkonusundaiseherhangibiraçıklamamevcutdeğil.Bekliyoruz...



43.GrammyMusicAwards2001'teLosAngelesStaplesCenter'dedüzenlenecek.ToplamooofarklıkategorideyenilerinseçileceğiGrammy'deçokkonuşulanisimiyenEminemolacakgibi.ÇeşitlikesimlerdenaldığıtepkilererağmendörtaldadaGrammy'e(AlbumoftheYear,BestRapSoloPerformance,BestRapPerformance,BestRapAlbum)adayolanEminem'inbüyükdestekçilerindenbirise,albümününgerçektençokiyibirçerçesahipolduğunusöyleyenSherylCrow.



DepecheMode,prodüktörlüğünüMarkBell'inüstlendiğiExciterisimliyenialbümleriileMayısayındahayranlarımınkarşısınaçılmayahazırlanıyor.Bo'lerdevego'larınbaşındakiçikardıklarıtoplamaalbümüoldukçaizligrupdahasınraya-vaşlamışveAmerika'da560.000'denfazlasatanUlt-ra(1997)albümlerindensonraherhangiyenibirçalışmadabulunmamışlardı.Grupalbümsonrasında-dünyaturunacağımayıplanlıyor.



BlairCadisiveTerminatör'ünüçüncübölümlerimigeliyor?SonunucevabıBlairCadisiçinevetancakTerminatörünumarım.BlairCadisi3'ünçekimkesingiribhattayönetmenleridahibelli.AncakArnoldSchwarzenegger'inöncekiiflimlerindekibaşansınımdüğükolmasınfilmeayrılanbüçeyiolumsuzetkilemesiveprodüktörlerinfilimizamanında tamamlamasözverememeleriiseTerminatör'üngeridönmesinien-gelleyenfaktörler.



Meet the Parents Zor Baba

2000 yılına harika bir komediyle veda ettik. Başrollerini 'Ah Mary Vah Mary'den hatırlayacağımız Ben Stiller ile usta oyuncu Robert De Niro'nun (De Niro abimiz) paylaştığı 'Zor Baba' yılın son Cuma'sında sinemalarımızda gösterime girdi. Yönetmenliğini Jay Roach'un (Austin Powers II) üstlendiği film tam bir kahkaha tufanı.

Düşünün bir kere, evlenmek istediğiniz kızın babasıyla tanışmak durumundasınız ve o da ne? Karşımıza kızın babası olarak Robert De Niro, yani önüne 'arızalı' sıfatını getirdiğimiz rollerin babası (bkz. Taksî Şöförü ve Korku Burnu) çıkıyor! İşte Greg Focker'in (Stiller) başına gelenler de böyle başlıyor. Greg tam Pam'e (aşık olduğu kadın) evlenme teklif edecekken, ortaya Pam'in kızkardeşinin düğünü çıkar ve kendilerini apar topar 'baba evi'nde bulurlar. Bu, Greg için de iyi bir fırsattır aslında; ne de olsa Pam'in ailesiyle tanışacaktır. Ama olaylar umduğu gibi gitmez; havaalanında bavulunun kaybolmasıyla başlayan terslikler filmin sonuna kadar ya-

kasını bırakmaz. Baba Jack Byrnes (De Niro) eski bir CIA ajanıdır ve kızını bir yabancıya kolay kolay vermemeye niyeti yoktur; devamlı

Greg'in bir açığını yakalamaya çalışır. Zaten en başından Greg'in ilginç soyadı (!), musevi oluşu, kedileri sevmemesi ve mesleğinin hemşirelik olması Jack'i rahatsız etmiştir bile. Greg ne yapsa Jack'e yaranamaz ve olaylar zincirleme bir şekilde devam eder...

Robert De Niro'yu daha önce de "Analyze This" filminde Billy Crystal ile izlemiştik. Oldukça iyi bir komedydi. Aynı formül bu kez de 'Zor Baba' ile karşımızda. De Niro'yu genellikle 'cool' rollerde izledik ama kendisinin hep bir komedyen olmak istediğini biliyor muydunuz? Filmin başarısında birtakım ilginç olayların da payı

First names love.
Then come...
the interrogation.



Meet the Parents
In Theatres October 6

da büyük. Örneğin Ben Stiller, De Niro gibi deneyimli bir oyuncu karşısında rol aldığı için biraz gerginmiş. Tabii bu çekingenlik durumu en çok filmdeki rolüne yaramış; De Niro'yu gerçek bir kayınpeder aday gibi görmesini sağlamış. Bir de filmin çekildiği sıralarda, Stiller eşinin ailesiyle tanışmış ve kayınpederi de Robert De Niro'nun filmde canlandırdığı karakter gibi bir güvenlik uzmanıymış! İnanılmaz bir rastlantı, değil mi? Gülmeye ihtiyacınız varsa, bu filmi kesinlikle kaçırmayın derim...

Güven Çatak

Brother, Where Art Thou? Nerdesin Be Birader?

Vizyondaki bir diğer komedi filmi de Coen kardeşlerin 'Nerdesin Be Birader?'i. Filmin konsepti, Homeros'un Odysseyi üzerine kurulu ama geri kalan her şey de Coen kardeşlerin yaratıcılığını bulmak mümkün. Hatırlayacağınız gibi ' Fargo ' ile ' En İyi Senaryo ' dalında Oscar alan Coen'ler, en son ' Big Lebowski 'ye imza atırlar.

Filmimiz Amerika'nın radyo dinlendiği zamanda geçiyor. Ağzı sıkı laf yapan Everett Ulysses McGill (George Clooney), yarım akıllı Delmar (Tim Blake Nelson) ve dengesiz Pete (John Turturro) ağır iş cezasına çarptırılmış üç mahkumdur. McGill, prangalarla bağlı olduğu iki arkadaşına gömülü bir hazine bahsederek, onları kaçmaya ikna eder. Yalnız ellerini çabuk tutmalıdırlar; çünkü hazinenin bulunduğu yer sular altında kalacaktır. Üç ahbap çavuşu komik sürprizlerle dolu ilginç bir yolculuk beklemektedir; başları bir türlü beladan kurtulmaz. Bu

üç kaçağı tekrar hapse yollamak isteyen esrarengiz kanun adamı Cooley, bizimkilerin peşini bir türlü bırakmaz. Yol boyunca ünlü



gangster 'bebek yüzlü' George Nelson'dan tutun da tekrar seçilmek için uğraşan Vali Pappy O'Daniel'a kadar birçok renkli karakterle karşılaşılır. Ku Klux Klan bile onları yollarından geri çeviremez. Başları sıkışınca çareyi şarkı söylemekte bile bulurlar...

Anlayacağınız 'Nerdesin Be Birader?' tam bir cümbüş. Coen kardeşler bir kere daha kendileri-

ni aşmışlar. Filmin her sahnesi, özgün renkleriyle adeta bir fotoğraf karesini andırıyor. Müziğin filmdeki rolü oldukça büyük; dönemin şarkılarından yapılan bir derleme ortaya eğlenceli bir soundtrack çıkmış. Hele üçünün beraber söylediği bir şarkı var ki uzun süre aklınızdan çıkmayacak cinsten. Genellikle 'cool' rollerin adamı olan George Clooney'i daha önce böyle görmediğinizi garanti verebilirim. Oynadığı bu devamlı saçını birtanlıkla tarayan ve uyurken saç filesi kullanan tip gerçekten çok matrak. Ayhan Işık benzerliği de ayrı bir olay (büyiğinden olsa gerek). John Turturro da rolünde çok başarılı; zaten kendisini Coen'lerin favorisi adamı olarak biliyoruz (bkz. Barton Fink). Filmi şiddetle tavsiye ediyorum, tabii eğer Hollywood standartlarının ötesinde, farklı bir film görmek istiyorsanız...

Güven Çatak

Bridget Jones'un Günlüğü II

Helen Fielding/Roman/ Gendaş Kültür/405 sh.

Bir kız düşünün ki, aslında pek çok kadının sahip olmak isteyeceği kiloya, boya ve güzelliğe sahip olduğu halde, kilosunu gramıyla ölçen ve günü gününe not eden, ömrü boyunca beraber mutlu olabileceği bir erkek bulamayacağını sanarak bunalımlara giren, patronuyla müdürleri ile iş gereği tanıştığı insanlarla inatlaşmaktan zevk alan bir hatun olsun. Tamam, hepiniz anlattıklarımın kendinizi çıkardınız (kız arkadaşlar için söylüyorum) ama inanın hiç biriniz Bridget Jones'un yazarların da dediği toplandırlarında adından sık sık bahsettikleri Bridget'in hikayesi hem kızların hem erkeklerin ilgisini çekecek. Çünkü sonuçta biz de onların çirkin yüzünü görmüş oluyoruz. Okunmaya değer. Sözümlü dinleyin ve bu

Sıradan bir insanın yaşam tarzını, korkularını, sevinçlerini, endişelerini Bridget Jones kimliğinde vücutlaştıran yazar Helen Fielding, ilk kitabın gördüğü ilgi üzerine ikincisini yazmış gibi görünüyor. Elbette, her ikinci kitapta göze çarpan ufak tefek sorunla, Bridget Jones'un Günlüğü II'de de göze çarpıyor. Yazar sanki bazı olayları nasıl sonlandıracağını

bilememiş veya bir yere yetişmesi gerekiyormuş gibi hızla geçirmiş gibi duruyor ama genel olarak bakıldığında, çok zeki, çok yaramaz ve kendi çapında müstehcen, çapkın bir kahraman olan Bridget okuyucunun kalbini kazanmayı başarıyor. Arka kapaktan anlaşıldığı kadarıyla, ülkemiz basın dünyasındaki bazı yazarların da dediği toplantılarında adından sık sık bahsettikleri Bridget'in hikayesi hem kızların hem erkeklerin ilgisini çekecek. Çünkü sonuçta biz de onların çirkin yüzünü görmüş oluyoruz. Okunmaya değer. Sözümlü dinleyin ve bu



romana bir göz atın. Böylece kadınların nasıl kilo aldıklarını da çözmüş olursunuz belki.

Elbette kitabın aslında bir günlük tadında olduğunu da unutmayın derim. Yani, bir kadının saat saat yaşadıklarını bir yerlere yazma saplantısı olması biz erkeklerle garip gelebilir ama şişman olduğunu zanneden ve yalnız sorunu çeken kadınların garip hareketler yapması sadece bir roman kahramanına özgü değildir. Etrafınıza biraz dikkatli bakacak olursanız, kendilerini çok iyi gizlemiş Bridget'leri göreceksiniz. Kolay gelsin.

Sevdalıydın

Gönül Özgül/Altın Kitaplar/Roman/156 sh.

Genç kuşağın en sevdiği yazarlardan birinin son kitabını tanıtacağız bu ay. Gönül Özgül, kıpır kıpır, açık sözlü, güler yüzlü ve çok ince düşünceli bir hanımefendi. "Sevdalıydın" ın arka kapağını aktararak başlamak lazım belki tanıtıma.

"Sovyetler birliği yıkılmış, bir kuşağın inandığı değerler sistemi çökmüştür. Kırmızı karanfiller de ayak altındadır artık.

Şimdi sözü edilen kale Küba'dır. Romanın kahramanı bir turizmci kadın oraya doğru başladığı yolculukta, uçağın pilotunu yıllar öncesinden kalan gençlik sevgilisine benzetir. Bir uçuş süresince de olsa geçmiş yenden yaşanır. Ama hiç bir şey eski gibi değildir..."

Eski bir aşkın sorgulandığı hikayede geçmişe dönüşü, acıları, hüznüleri, sevinçleri, mutlulukları, mutsuzlukları bulacaksınız. Aslında hepimizin yaşadığı bir hayat kesitini arkaplanında ilginç bir yolculuğun bulunduğu hoş

bir hikaye ile anlatıyor Gönül Özgül.

Almanya'da yaşayan, imza günleri ve fuarlar için sık sık Türkiye'ye dönüp okuyucuları ile buluşan yazarın kitaplarını kalp işareti ile imzalıyor olması onun ismi gibi bir gönül insanı olduğunu kanıtıyor belki de.

Kitaplarındaki akıcı ve anlaşılır anlatım sayesinde her yaşta okuyucunun seveceği okuduğu Gönül Özgül'ün diğer kitapları ise "Lise Defterleri", "Dere-içi Sokağı", "Lise Defterlerinden Sonra" ve "Lise



Defterlerine Veda" yine okuyucular tarafından beğeniyle okunan kitaplar olarak biliniyor.

"Ne kadar da aptalca sevmişsin meğer. Onu kıracak tek sözcük çıkmıyormuş ağzından. Hep alttan alarak neyi kazanacağını sanıyordun aptal karı... Sen, şu hala sosyalist kalmaya çalışan şairden daha deliymişsin.. karanlıkta uçarken, tavandaki küçük ışıkta şiir yazan. Baktığını hissetti. Göz göze gelince çekti kafasını. Varsın yazsın."

Gerisini okumak size kalıyor...

Cem Şancı

FRP

Efsanelerde yeryüzünden önce hep tanrılar vardır. Peki ya onlardan önce?

Merhaba dostlar! Dragonlance tarihindeki önemli olayları eşelemeye devam ediyoruz. Geçen ay, kıtada yaşamış en büyük felaketlerden biri olan Cataclysm'den ve Lord Soth'un öyküsünden bahsetmiştik. Bu kez de sayacı 9000 yıl kadar geriye alacağız ve Krynn'in yaratılış efsanesini, kıtanın en eski (ve en gizemli) tarihçisi Palanthus'lu Astinus'un ağzından dinleyeceğiz. Ancak öyküyü dinlerken kafanızın karışmaması için Krynn'in tanrılarından kısaca bahsetmekte yarar var :

Krynn'in tanrılar panteonu yedi iyi (Paladine, Mishakal, Majere, Kiri-Jolith, Habbakuk, Branc-hala, Solinari), yedi kötü (Takhisis, Sargonnas, Morgion, Zebo-im, Chemosh, Hiddukel, Nuitari), yedi nötral (Gilean, Reorx, SIRRION, Chislev, Zilyyn, Shinare, Lunitari) tanrı ve hepsinin üzerinde bir Büyük Tanrı'dan oluşur. Bu üç grup kimi zaman birbirleri ile savaşıırken, kimi zaman da ortak karar ve davranışlarda bulunurlar. Eğer nereden geldiklerini ve kıtayı nasıl şekillendirdiklerini merak ediyorsanız öykümüz başlıyor:

Bir parça karanlığa,...

En başta, şekilsiz ve amaçsız kaos vardı. Zamanla kaosun içine düşünce girdi. Düşünceyle birlikte Büyük Tanrı oluştu. Büyük Tanrı önce bu büyük anlamsızlığın içinde kelime ve fikirleri şekillendirdi. Ardından sonsuzluğun ötesine yaratılış planından bahseden sözler söyledi. Bu çağrıya iki varlık yanıt verdi, biri aydınlık, diğeri karanlık. Bir bütünü'nün parçaları olan, birbirlerine sınıksız bağlı bu iki varlık güçlenecekler, yeni yaratılışın anne ve babası olacaklardı. Onlar Takhisis ve Paladine'di.

Ama Büyük Tanrı onlara baktı ve sonsuz kavgalarını gördü : Birbirleri olmadan yaşamalarının olanaksızlığına rağmen her biri diğerini yok etmek için uğraşıyordu. Büyük Tanrı'nın onların arasındaki boşluğu doldurması



ve dengeyi sağlaması için birine ihtiyacı vardı. Büyük Tanrı bütünlüğü, zamanı ve boşluğu taradı ve zamanın derinliklerinde en uygun kişiyi buldu. Bulduğu kişi henüz bir tanrı değildi ama tanrısal öze sahipti.

Boylece Büyük Tanrı, zamanın ve kaosun dışından katip Gillian'ı çağırdı ve ona yaratılışın planlarını verdi. Yaratılışa ait tüm bilgiler, bir anda onu tanrıya dö-

nüştürdü. Yaratılış için gerekli her şeyin tamamlandığını gören Büyük Tanrı, tekrar sonsuzluğa geri döndü. Geri kalan üç tanrı, yaratılış planının eksiksiz ve mükemmel olduğunu biliyor, ancak uygulamak için yardıma ihtiyaç duyuyorlardı. Üçü birlikte Büyük Tanrı gibi sonsuzluğa seslendiler ve bu kez pek çokları yanıt verdi : Krynn'e umut ve düşleri getiren Majere, doğa tanrıçası Chislev,



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

alev tanrısı SIRRION, demirci ustası Reorx, son olarak da merhamet ve yaşamın simgesi Mishakal. Kara kraliçe Takhisis, son geleni kiskançlıkla süzdü. Paladine, yalnızca kendisini.

...bir tutam yıldız tozu.

Yeni gelenlerin en büyüğü Reorx dedi ki "Ben kaosa yeniden şekil vereceğim, siz de yardım edeceksiniz. Şimdi hepimiz kendinden bir şeyler versin ki kendime bir alet yapabileyim!" Böylece Reorx, tanrı özlerinden güçlü bir çekiç yaptı. SIRRION'un aleviyle kızdırdığı kaosu döverek biçimlendirmeye başladı. O çalışırken, kıvılcımlar sıçrayıp etrafı aydınlattılar. İşte yıldızlar böyle oluştu. Reorx, her tanrı için bir ev yaptı ve takımyıldızları, gezegenleri, ayları oluşturdu. Sonra diğer tanrılar da yaratılışa katıldılar. Paladine ve Takhisis, Reorx'a karayı, denizleri, karanlığı, aydınlığı, cenneti ve dünyayı şekillendirmesinde yardım ettiler. Chislev, bitkileri ve ormanları hediye etti. SIRRION çeşitliliği ve değişimi getirdi. Mishakal bitkilere güzellik ve çoğalabilme yeteneği sundu. Majere de tüm bunlara bir düzen ve amaç verdi.

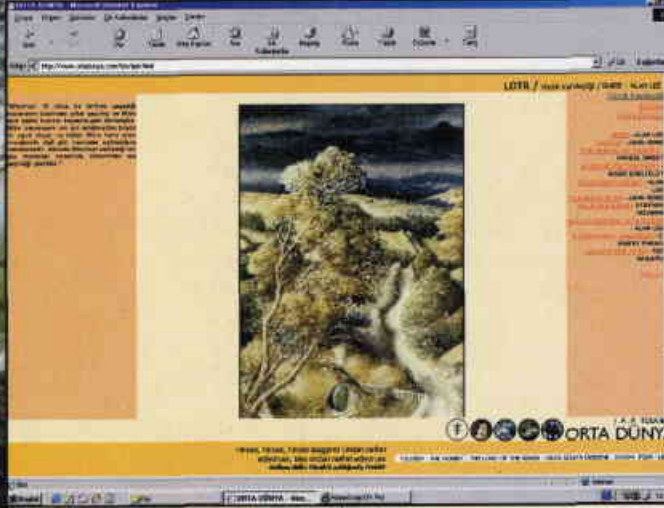
Paladine "Yaptığımız bu dünyanın tadını çıkaracak yaratıklara ihtiyacımız var!" dedi. Bunun üzerine Chislev, toprakla bir olmaları için dünyanın çamurundan bir parça alarak Paladine ve Takhisis'e benzer hayvanları yarattı. Böylece her çeşitten sürüngenler, kertenkeleler, kaplumbağalar yeryüzüne egemen oldular. Fakat çok geçmeden tanrılar hangi yaratığın diğerleri üzerinde egemen olması gerektiği konusunda düşüncelere daldılar. Takhisi "Tamamen bizim şeklimizde güçlü yaratıklar yapalım ki,



yaratıcılarını tanışınlar ve bize itaat etsinler" dedi. Paladine onayladı "Evet, tamamen bizim şeklimizde olsunlar ki bizi sevmeyi ve merhametin ne olduğunu bilsinler" İki tanrı birleştiler ve onların özerlerinden beş ruh oluştu. Reorx, beş çocuk için beş kabuk yaptı, her biri toprağın temel elementlerinden oluşuyordu : Demir, bakır, nikel, kurşun ve kalay. Bu kabuklar içinde onlara şekil verildi ve Mishakal yine çoğaltılabileceğini hediye etti. Beş çocuk, beş ayrı ejderha oldular. Ama bakır ejderha dışında hepsi asi evlatlardı.

Bir avuç toprağa,...

Tannlar, çocuklarına kendi yollarını öğretmeye başladılar. Önce kertenkele adamları yarattılar, ejderhalar kendilerine itaat ve ibadeti daha iyi anlasınlar diye. Ama dünya yalnızca beşine ait olmasına karşın çocuklar itaati öğrenmediler. Bunun üzerine tannlar toprağı dondurdular, bitkileri kül ettiler ve pek çok yaratık öldü, beş ejderha kaybetmenin ne olduğunu öğrensinler diye. Ama yaratıklarının akibetine üzülen Chislev ve Siron, yaşamın devam etmesi için onlara ateşi ve postu öğrettiler. Böylece Kryn'n'da ırklar yok olmaktan kurtuldular.



Bu sırada Takhisis beş çocuğun gücüne hayran kaldı ve hepsine kendi sahip olmak istedi. Bu istek kalbine karanlık bir çibân olarak büyüdü, büyüdü. Çibân artık kalbine sığmayınca onu dışarı püskürttü ve çibândan hastalıkların tanrısı Morgion oluştu. "Besini ele geçirmemde bana yardım et" diye tısladı Takhisis. Morgion'la birlikte ejderhalara yalanlar söylediler : "Babanız sizin gücünüzden çekiniyor, sizleri tutsak etmek istiyor" "Aldatıldık!" diye bağırıp ejderhalar, Morgion'un karanlık eli uzanıp ruhlarını çürüttü, babalarını terkedip, annelerine sadakatlarını sundular. Babasına hala inanan bakır ejderin erisi sonunda nikel ejder tarafından kandırılmasıyla beşi de karanlık tarafa geçtiler. Morgion'un eli, demiri paslandırıp kırmızıya, bakırın mavime, nikelin yeşile, kurşunu siyaha ve kalayı beyaza çevirdi. Böylece kromatik ejderler oluştu.

Öte yandan Paladine'in üzüntüden inzivaya çekilmesi üzerine Reorx ve Mishakal, onu teselli etmeye karar verdiler. Birlikte beş yeni heykel yaptılar : Altından, gümüşten, bronzdan, pirinçten ve -son ana dek babasını koruyan aldatılmış ejderin anısına bakırdan. Paladine, bu armağanları görünce kalbi yeniden sevgiyle doldu ve Mishakal'a aşık oldu. Ardından Reorx, çekicini akkor haline getirip heykellerin üzerine indirerek onlara yaşam verdi. İyi ejderler böyle doğdu.

...bir kaç ejder oğlu.

"İhanet" diye bağırıp kara krallığı ve ağzından saçılan tükürükler, bütünlüğü eriterek bir geçit açtı. Çift başlı yılan, açılan geçit-

ten yanıt verdi : "Sizin büyük aşkınızı yok ettiler kraliçem, kardeşimi çağırın, onun bağlılığı sonsuz olacaktır". Takhisis sözcükleri söyledi ve keçi başlı İhanet tanrısı Chemosh, kraliçesi için bir ordu kurmak üzere Kryn'n'a geldi.

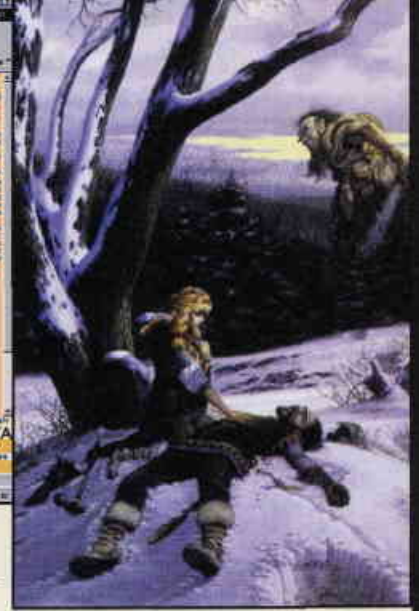
Takhisis bu kez "İntikam" diye bağırıp, Yer yarıldı ve içinden Takhisis'in yeni kocası, kara tanrı Sargonnas çıktı.

"Artık savaş başlasın!" dedi Takhisis. Kendisi, kötü tannları ve ejderhaları, Paladine'in iyi tannları ve ejderhalarıyla savaştılar. Savaş, özenle yaratılmış Kryn'n'i mahvetti. Denizler kaynadı, ormanlar yandı, topraklar parçalandı. Yeryüzündeki yaratıklar, Paladine'in kederi ve Takhisis'in kıskançlığına kurban gittiler. Kıyıda köşede saklanmayı başarabilen bir ikisi dışında tümü yok oldu. Yaptıklarını gören tannlar pişman olup köşelerine çekildiler. Yıktıklarını nasıl düzeltebileceklerini düşünmekle geçen bu sürede yeni sevgiler yeşerdi. Paladine ve Mishakal'ın ikiz çocukları dünyaya geldi : Kiri-Jolith, adaletin kılıcı ve Habbakuk, yaşam döngüsünün sembolü !

Takhisis ile Sargonnas'ın ise bir kızları oldu : Firtinaların ve karanlık suların tanrıçası Zeboim!

Gilean da bir eş istedi ve Chislev'in de yardımıyla kendi gölgesinden bir kardeş yarattı: Yaşam ağacı Zivilyn. Chislev, Zivilyn'i kendisine koca olarak seçti.

Yalnızca Siron'un eşi kalmamıştı. O da kendine mermerden ve süslü taşlardan bir eş yarattı ve böylece Shinare doğdu. Ancak Siron'un heyecanlı ve yaratıcı tarafına karşın Shinare hep soğukkanlı ve mantıklı oldu.



Zivilyn, Gilean'la birlikte karanlık ve aydınlık taraflar arasında bir anlaşma hazırladı. Bu anlaşma gereğince, tannlar Kryn'n'i yeniden inşa etmeye başladılar. Her biri, önceden yaptıkları gibi kendisinden bir parça sundu. Böylece Kryn'n'a yeniden doğuş zamanı geldi.

İşte böyle, görüyorsunuz daha ırklar bile ortaya çıkamadan yerimiz doldu. Belki onu da bir başka sefere anlatırız. Kepenkleri indirmedi söylemek istediğimiz bir kaç şey daha var: Birincisi, Murat "Durin" Sönmez'in hazırladığı www.ortadunya.com sitesi. Şu anki duruma göre Tolkien üzerine yapılmış en başarılı site. Gelen mailerin çoğunda "Yav nereden buluyorsunuz bu resimleri?" diyorsunuz ya, işte pek çok kaliteli resmi bulabileceğiniz bir adres size (yalnız resimleri kişisel kullanım için almayacaksınız lütfen Murat'ın ricasını kırmayıp siteyi kaynak gösterin!). İkincisi ise geçen ay posta kutusunda da okuduğunuz tahmin ettiğim Fatih'in mektubu. Fatih, sen zaten aradaki kağıdın, devrelerin arkasına geçip bizleri görebilen okuyuculardansın, o yüzden sana söyleyeceğimiz her şey sanki fazlalık değilmiş, sanki çoktan yazacağımızı anlamış, gülümsemeye başlamış gibi geliyor. Yalnızca, buralarda da dostların olduğunu hatırla diyebiliyoruz ! Kendine çok çok iyi bak ve ne olursa olsun (dürüstlüğüne) gülümseyebile yüceliğinden sakın vazgeçme!

Herkes sevgilerle !

Batu & Gökhan

hiç yokmuşum gibi davranın ne olur.

Aranızda taksi şoförleriyle takışmamış kimse var mıdır acaba? Ben bu konuda çok şanssızım. Yanlış anlamayın taksi şoförlerine bir kastım yok. Çoğu ekmek parası için çalışan efendi adamlar. Fakat bir bölümü var ki.....onlar hep bana rast geliyor.

Ben bu ulaşım araçları konusunda çok şanssızım. Ya bindiğim aracın şoförü deli gibi sürer, ya da bomboş otobüse bir moron biner ve gelip benim yanıma oturur. İnsanları moron diye sınıflandırmak pek hoş bir davranış değil bunun farkındayım ama ne yapayım şimdi. Birincisi benim en beğendiğim köşe yazarı Serdar Turgut'tur ki kendisinin özellikle siyahlar, Pakis-

İstanbul'u bilenler Beşiktaş'taki Askeri müzeyi bilirler. Bir akşam askerden izine gelmiş bir arkadaşımla oradan bir taksiye bindik, eve gideceğiz. Daha taksiye bindiğimiz anda taksici bize döndü ve şöyle dedi "nereye gideceğiz " (eee bu küfürü nasıl açıklarım bilmiyorum ama genelde cümle sonuna eklenen iki kelimedir). Biz arkadaşımınla kala kaldık tabii. Adam 15 dakikalık yol

yaşamayınca onu arabadan nası attığını da ballandıra ballandıra anlatmaz mı? Bilmiyorum ama bu tiplerden nefret ediyorum...

Bir gün gene taksiyle Siraselviler'e gidiyorum. Hani arkadaşım- la Taksim'de biraz takılacağız işte. Arabaya binince şoföre " Taksim" dedim, anlamadı. Üçüncü defa söylediğimde algıladı. Bu yol boyunca böyle devam etti. Biz ne desek adam anlamıyor. Sonra-



Taksi şoförleri en korkunç kabuslarına girip başrol oynamaya devam edecek gibi görünüyor

tanlılar ve Hindistanlılara karşı olan ön yargısı herkesçe bilinen bir gerçektir. benim yok o ayrı. İkincisi adamın kafasında üzeri ponponlu kırmızı bir bere, gözlerinde yaklaşık 13 numara kavanoz dipli bir gözlükle gelip oturacağı yeri göremediği için üstüne oturmasından ancak bu tanımı yakıştırabilirdim ona. Ayrıca otobüsün içinde topu topu 5 kişi olduğunu (ben dahil), bunların üçünün öndeki grupta oturduğunu, birinin tekli koltuklarda oturduğunu ve benimde sağ en arkadaki son koltukta oturduğum hesaplanırsa, otobüste bu kadar boş yer varken gelip yanıma, hatta üstüme oturmaya çalışmasına ne diyeyim ben şimdi? Hayır ben kesinlikle kadınlardan hoşlanırım ve tip olarak hiçte öyle tiplerden değilimdir. Ama anlamıyorum yani anlayamıyorum...

boyunca her kelimesinin sonuna bu takıyı ekledi. Yolda giderken bir ara güneşliği indirip belgeleri kontrol etmek için kafayı öne eğdi, araba 80'le gidiyormuş kime ne... Neyse sonunda eve sağ salim geldik.

Tonton amca

Gene bir akşam kız arkadaşımı evine bıraktıktan sonra taksiyle eve dönüyorum. 60 yaşlarındaki şoförün muhabbet edeceği tuttu. Bende yol geçiş diye katıldım, havadan sudan konuşuyoruz. Bu 60 yaşındaki tonton görünüşlü amca bir anda bana yolda bulunduğu 18 yaşındaki bir genç kıza nasıl yardım ettiğini anlattı. Tam amcanın gözümdeki değeri iyice yükselmeye başlamıştı ki, amca kızdan yardımının karşılığını nasıl istediğini (tahmin edersiniz herhalde) ve kız

dan öğrendik ki amcam Pakistanlıymış ve burada kaçak olarak çalışıyormuş. Bir Pakistanlı burada bunu ehliyesiz olarak nasıl yapar anlamadık ama şaşkınlığımızı ifade edemedim. İşe gitmek için bir sabah taksiye bindim. Şoför biner binmez ister inanır ister inanmayın ama şöyle bir anons yaptı bana " Sevgili pek sayın yolcu-



Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

Ultima Online
Counter Strike
Mechwarrior 4

fördü ama hayatım boyunca böyle birine rastlayacağımı hiç sanmıyorum.

Ben şanssızım bu konuda, çok şanssız

Gene bir gün taksiyle arkadaşımın evine gidiyorum. Şoför oldukça toplu bir esmer vatandaşımızdı. Arabaya biner binmez bana sesinin ne kadar güzel olduğundan, Seda Sayan'ı tanıdığından, hatta onu arabasına bindiğinde sesiyle etkilediğinden falan bahsetmeye başladı. Bu arada amcada cene bol ama arka sokaklara girdiğimiz ve yolun uzadığının da farkındayım. En sonunda bas sesli amcam kendini tutamadı ve ben bunun geleceğini tahmin ettiğimden her ne kadar ona hep inandığımı söylesem de herhalde tatmin olmamış olacak ki, sesinin tüm gücünü kullanarak bana Türk sanat musikisinden şarkılar söylemeye başladı. Dondum kaldım. Hayır birde etraf kalabalık boru gibi sesi duyan herkes bize şaşkınlıkla bakıp gülüyor. Adam tüm yol boyunca bana bağıra bağıra tam 5 parça okudu ki halimi hiç sormayın.

Olmazsa olmaz biliyorum

Oh içindeki tüm kurtları döktüm şimdi, öncelikle Mechwarrior 4'ü herkese tavsiye ediyorum. Kaçırma benzeri ve daha iyi bir oyun bulmanız bence zor. İkinci olarak bana gelen maillerden ve izlediğim forumlardan Ultima Online ile ilgili bilgiye ihtiyacınız olduğu söyluyorsunuz. İnternet sitemizde bununla ilgili elimden gelen her şeyi yapacağım söz veriyorum. Önümüzdeki aydan itibaren daha farklı sayfalarda buluşacağız Görüşmek üzere

Yılın En İğrençleri!

Yılın en iyilerini seçerken çıkan arbedenin ardından en iğrençleri kimseyi uyandırmadan kendi adıma seçmeye karar verdim.

Yok yok böylesi daha iyi oldu. Bütün ekip toplanmış yılın en iyileri üzerine kafa patlatırken bir ara "Ya şu kotülere verilen ödüllerin sayısını arttıralım, başlı başına bir konu olsun." diyecek oldum. Ama tam ağzımı açmış ilk hecenin ortasına kadar gelmiştim ki gorduğum manzara beni susturmaya yetti. Sinan, Batu ile Gökhan'ı yakalamış kafalarını bir

Zira 1-2 dakika kadar önce elinde 17" bir monitörle Sinan'a doğru başka bir saldırı denemişti ama tam emeline ulaşmak üzererken Serpil'e takılıp yuvarlanmıştı. Eğer o sırada Serpil, Cem'in tepesine çıkmış diğer gözünü de elinde ki törpü ile oymaya çalışıyor olmasaydı Gökhan ile Batu'nun canı daha az yanabilirdi. Allahtan tüm bunlar Güven'in Emin'i candan



birine delicesine vuruyor bir yandan da "Sizi Siyam ikizi yapıcım üzölmeyin! Nihaaa!!!" şeklinde haykırıyordu. Adam zavallıların kafalarını patlatmaya kararlıydı. Neyse ki Burak son anda 19" monitörü kafasına geçirdi. Yoksa garibanların canı daha fazla yanabilirdi. Aslında Burak'ın iş büyümeden daha önce yetişme şansıda vardı.

asağı atmaya çalışırken Emin ile birlikte asağı inmesinden sonra oldu. Ayak altında onlarda olsa sevgili Gökhan ve Batu siyam vatan-daşlığına bir adım daha yaklaşmış olabilirdi.

Onlar kavga ede dursun ben yılın oyunlarını yazdığımız Word belgesini kendi emellerime uygun olarak birinciler, ikinciler ve hatta

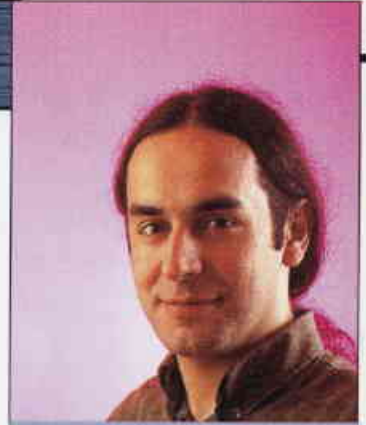
üçüncüler ile dolduruyordum. Aslında sağ kolumu kırmış olmasalardı bu iş daha hızlı halledebilirdim. Ama olsun bir kez daha kaba kuvvet kaybederken zeka, kurnazlık ve sinsilik kazanmıştı. Hadi acele edelim... Yılın Strateji oyunu? Elbette ki Metal Gear Solid. Yılın Yarış oyunu ve kazanan Metal Gear Solid... En iyi multiplayer'a kimi seçsem acaba? Metal Gear Solid nasıl olur? Ha ha ha ha! Bu arada Maddog nerde yav? Nereye girdi bu adam? Aha tam orda odanın karşı ucunda durmuş bana bakıyor. Yoksa dalmış boşluğa boş boş mu bakıyor? Neyse bana saldırsa bile o gelene dek ben bir iki ödöl daha yazarım. Yılın... O manyağın elinde ne var öyle? Tüp mü o? Tüp gaz mı? Yoo... MAD hayır!... Alev!... Ale-eel!... Kaçınnnnn!!!!!!

Kan gövdeyi götürürken...

Eh bir parça olayı abartıp yazının ESRB değerini Mature'a çekmiş olabilirim. Ama sonuçta yılın en kötülerini de kendi aramızda seçmeye kalksak her halde odamızın hali yukarda anlatılardan farklı olmayacaktı. En güzeli böyle oldu varsa başka meraklısı yazar köşesine.

Ve işte ilk ödülümüz... Yılın en kötü müzik ödülü... Tek aday ve tek galip... Squaresoft'un bir Midi klasiği Final Fantasy 8. Sinan'ın askere gitmeden önce inatla bitirdiği son oyun olmuştu FF8. Üstelik hain adam oyunu oynarken inatla sesi kısmayı reddetmişti. Hala bazı geceler kan ter içinde kulağımda o iğrenç midilerin sesi ile uyanırım. Squaresoft ekibini bir anaokulunun bando takımı ile aynı odaya tıkip 2 hafta boyunca hapis tutmayı öneriyorum.

İkinci ödülümüz en kötü grafik ve kazanan Verant Software ve Everquest. Ömrümdede böyle iç karartıcı, böyle prematüre grafik görmedim. Oyunun kutusunu bugüne kadar resmedilmiş en güzel Elf Lady'si süslüyor. Gaza gelip oyunu alıyorsunuz. Ama içinden çıka çıka çirkin Troll Kokonoları çıkıyor. Verant'da ki grafik



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Giants: Citizen Kabuto

Battle Isle 4

Fallout Tactics Demo

tasarımcıları sizi Duygu Dikmenöğlü ile evlendirelim diye kafalayıp hepsine birden Aysen Gruda ile nikah kıymakta fayda var.

Geldik yılın en kötü hikayesine Kazanan... Heroes Chronicles ile 3DO. Oyunun ismi Chronicles olunca amcalar biraz daha fazla hikayeye asılalım diye düşünmüşler. Sonunda tüm yapabildikleri her 3-5 turn'de bir çıkan gereksiz ve sıkıcı metinler olmuş. Oyun ile en ufak bir ilgileri yok. Biz orda didik didik dolanıp duruyoruz adam bize hayatımızın aşkını bulup kaybettiğimizden falan bahsediyor. Bu adamlara Barbara Cartland'ın tüm eserlerini ezberleme cezası verelimde kötü hikayenin ne kadar can sıkıcı olduğunu öğretilsinler.

Şimdide yılın en kötü oynanabilirliği... Empire Software'in bol Me-eel'li oyunu Sheep. Bence yılın en sevimli oyunu Sheep'di aslında ve oynanabilirlik oyunun doğası düşünülünce çok da başarılıydı. Ama bunlar oynarken beni deli etmemesi için bir sebep değil tabii ki. "Yavrum evladım dağılmayın, bak o tarafa gitme biçerdöver var. Dur gitme... Gitmeee!!!!" Empire Software'de ki herkesi iştten çıkarıp Siirt'in bir köyüne çoban olarak atamalı.

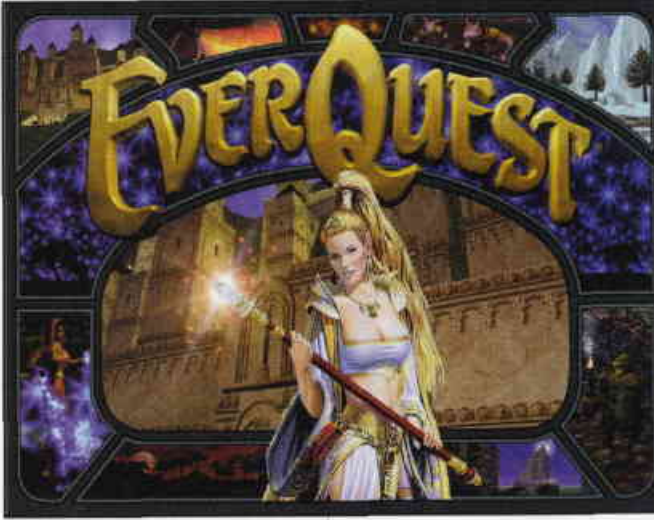
Zeka mı? O ne?

Yılın en kötü yapay zekası ise Delta Force 3 ile Novalogic'e gidiyor. Bu oyunda NPC'ler salak, bön ve hatta embesil. Öyle ortalıkta dikiliyorlar, korkuluk gibi. Ama oyunun ödöl almasının tek sebebi bu değil. Sonuçta yapay zekaya Half-Life'dan bu yana kafa patlatan yok zaten. Delta Force 3 öylesine kit zekalı bir oyun ki attığınız kurşunun nereye gittiğini hesaplamaya bile uğraşmıyor. Yaklaşık olarak tutturduunuz mu yıkıyorsunuz rakibinizi. Yazık ki ne yazık Intel'le



AMD daha zeki bilgisayarlar için bir birleriyle saç baş mücadele etsinler, sen öyle bir oyun yap ki içinde hesap makinesindeki kadar zeka kırıntısı olmasın. Bu oyunu yapanları IQ testine sokalım. Zaten sonuç duyulduğunda halk galeyana gelip cezalarını verecektir.

Yılın en kötü atmosferi ise Ion Storm'un Daikatana'sı. Başka hangi oyun olabilir ki? Bütün o iç karartıcı bataklık ve kaleler, sinekler börtü böcekler tek kelimeyle rezalet. Daikatana'yı ne kadar yerden yere vursak yeridir. Deus EX için çalışan ekip hariç Ion Storm'dakileri ve en başta John Romero'yu meslekten el çektirme-



li. Düzeltme şansları yok bence. Gitsinler bir muhasebe veya trikotaj kursuna yazılınlar.

Şimdi sırada özel ödüllerimiz var. İlk ödülümüz İyice Suyunu Çıkar Şişeler Satarız ödülü. Ve kazanan yine Heroes Chronicles ile 3DO. Bu ahlaksız adamlar bir yol tutturdular ya artık ne yapacaklarını şaşırıldılar. Sen aynı oyuna bir senede 5-6 tane expansion çıkar. Hepsi de 9 bölüm olsun, iki günde bitsin. Üstelik hiç birinin bir diğerinden farkı yok. Büyük ayıp. Bu adamlar Barbara Cartland'ın eserlerini ezberlemeyi bitirince birde tersten ezberletelim. Aynı sıkıcı işi bi daha bi daha yapmak neymiş görsünler.

İkinci özel ödülümüz Kapitalizmin Özünü Çözdük Ödülü. Tek adayımız ve kazananımız Blizzard'ın para basan oyunu Diablo 2. İnsanlar oyunun manyağı olsun diye öyle bir kazanma sistemi yap ki garibanların daha fazla experience, daha fazla eşya, daha fazla skill diye gözü dönsün. Hat-

ta bununla da yetinme Internet üzerinden Sanal Kahramanlar Piyasası yap. Zavallı insancıklar asla ellerinde tutamayacakları, cilalayip biteyemeyecekleri baltalara, kılıçlara yüzlerce dolar sayısın. Ceza olarak Blizzard ekibini bir sinema salonuna tıkip 99 kez Fight Club izlettirmek lazım.

Çok Acele!

Üç Gün Dedin 5 Gün Dedin Aylar Oldu Gelmedin Ödülü ise Remedy Entertainment'in belki de oynayamadan terk-i dünya edeceğimiz aksiyon klasiği Max Payne'e veriyoruz. 1999'da çıkacağı söylenen oyun, 2001'in Şubatına kadar geldik hala ortada yok. Çi-

kiş tarihini öğrenebilmek için yapmadığımız ajanlık numarası kalmadı, 4 ay önce çok kısa süre sonra demişti adam. Çok kısa dediğin 6 ay mı be kardeş diye sınırlenirim bende. Ceza olarak İstanbul'un en ücra köşesinde, en soğuk bir kış günü, en şirin yazlık gysilerinizle, en düzensiz otobüs seferinin sizi hatırlaması için gecenin en köründen dikelim durağa da görün bekletilmenin zevkini.

Yıkılmadım Ayaktayım Bir Parça da Kokmaktayım ödülünü ise son kullanma tarihi geçeli yıllar olan online klasiği Ultima Online alıyor. Bunca yıldır insanların deliler gibi oynadığı, Origin ve EA'a her ay 9'ar dolar bayıldığı bir oyuna insan aradan geçen bunca sene içinde yeni bir grafik motoru yapamaz mı? Üstelik her sene yeni bir expansion'ı çıkıp durdu. Ada falan eklerler boyuna. Çok bir şey istemiyoruz, şu oyunda Fallout tadında bir görsel kalite bile yeter. Üç boyutlu Ultima Online: Origin gelene kadar çekmek zorunda

miyiz on yıllık grafikleri? Size güzel bir ceza buldum. İki hafta için bütün dünyaya 320x240'lık bitmap olarak bakın da güzelliğin, görsel teknolojinin önemini kavrayın.

Ölürsem Kabrime Gelme İste-meeeeemmm ödülü ise Virgin ve 0-12 yaş manyaklığı Pokemon'a gidiyor. Zaten dünyada herkes bu pastanın neresini kapaçağını şaşırılmış. Aferin Virgin sende olayın bilgisayar oyununu kapmışsın, hayret Nintendo kendi yarattığı canavarın etini sütünü başkalarına yedirmiş ha. Hayret ki ne hayret. Uzak durun benden yakınima gelmeyin... Bu arada Magic The Gathering'in yılmaz kahramanları Gökhan & Batu'da incelemişler ya şu oyunu. Sizi de takdir ettim. Bu sefer ceza size. En sağlam deck'lerinizin arasına gizlice Pokemon kartı soksunlar. Bir daha turnuvaya girecek yüzünüz kalmayın. Rezil Rüsva olun aleme.

Yıldın Yıldırın Beni Oynamaktan Soğuttun ödülü ise efsanevi oyun geliştiricisi 3DO ve muhteşem oyun serisi Army Men'e gidiyor. İlk çıktığında a çok ilginç demiştik. İkincisinde sıkılmıştık, üçüncüyü görmezden geldik ama 5, 7, 8 derken 3DO bu sene içinde onbeşinci Army Men oyununu çıkardı. Ama bir işinde bu kadar cılcık çıkartılmaz ama. Kim alıyor bu oyunları, kim oynuyor? Ne uzaylısı kaldı, ne sargelari ne hava birimleri. 3DO ofisinde bir hayli işimiz olacak anlaşları, Bu sıvı zekallara ömür boyu günde 4 saat brezilya dizisi yazıyorum. Tekrarlayan şeylerin sıkıcılığını fark etmelerinden umudum yok ama belki



dizi olayına kapıtırır oyun yapacak vakit bulamazlar.

Ve en büyük ödülümüz Yılın Kötüsü Ödülü!!! Kazanan Blue Byte ve Battle Isle 4. Gerçi bu oyun 2001'in başında çıktı ama olsun. Öyle hıncım var ki en az 3-4 sene yılın en kötü oyunu seçebilirim. Turn Based bir oyunda bilgisayar sizden daha yavaş düşünüp karar vermeye başlarsa ve her turn için 8 dakika süre sınırı konmuşsa ne olur. Her bölümde ömrünüzün en az 10 saatini bilgisayarın turn'unun bitmesini beklemeye kalkan aklı yarımalar ise toplamda ömürlerinden rahat 3-4 haftayı çöpe atmış olurlar. Bu yaşa geldim böyle saçma şey ne gördüm ne duydum. Battle Isle 4 oynayana kadar dağlara çıkar, kendimi ilme, irfana, felsefeye veririm. Belki kendimi bulur Nirvana'ya ulaşırım belki bir dergahda suffilik olur sonum. Ama daha hayırlı olacağı kesindir. Blue Byte'a ceza vermiyorum, Kaybolan Yıllarımı Şimdi Bana Geri Verseler yeter.

Tuğbek Ölek, oyun üreticilerinin top yekün Dr. FunRock'a hizmet ettiğini düşünür için için...



Taraf tutuyorum

Şimdi önce birilerine kızacağım, sonra onlara benzediğimi farkedeceğim sonra da her zamanki gibi "peki o zaman" diyeceğim

Bu aralar Sanane'nin forumlarında gırtlı buluş Ginger'dan Türkçe'nin düzgün kullanılmasına kadar gerekli ya da gereksiz uzayıp giden yüzlerce tartışma var ama bunlardan bir tanesine değinmesem hepten duyarsız hissedeceğim.

Çoğunuzun bildiğini sanıyorum ama meseleyi kısaca açıklamak gerekirse; erkek oyuncuların hakim olduğu Counter Strike or-

ise böyle bir şeyin imkansız olduğundan, kendilerinin de bu konuda gayet duyarlı olduğundan filan dem vuruyorlardı. Mesele kimin doğru söylediği ya da haklı olduğu noktasından çıkıp Counter'ın kadınlarına odaklandı ve bir kadın oyuncu tartışması başladı. Kendi adıma, herkesin fikrini söylediği bu "topic"e hiç katılmadım hatta uzaktan izlemek konusunda bile isteksizdim çünkü gerçekten de bu kadar doğal bir şeyin bu kadar fırtına koparmasına anlam veremiyorum. Head-shot yiyen adamın karşısındakinin bir kadın olduğunu anladıktan sonraki şaşkınlığı ya da bu ölümden aldığı garip haz bana çok yabancı görünüyor. Ne diyeceğimi bilemiyorum. Kızları böyle ortamlarda görünce normal dışı tepkiler vermeye başlayan arkadaşlara söyleyebileceğim tek şey, bizim de bir zamanlar çocuk olduğumuz ve aynen onlar gibi oyuncakları çok sevdiğimiziz... Ne sanıyorsunuz kı? Biz eğlenceli şeyler yapamayan bir tür müüz? Böyle bir şey mümkün müdür? Kim için, nasıl?.. Bir de "Kızları Coun-

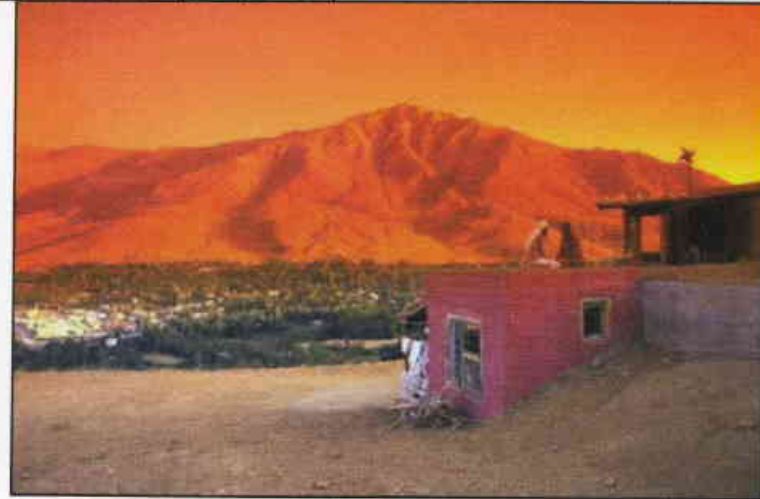
ter Strike'ın Vizontele'sini (ki sadece Türkiye'de çekilebilecek bir film) bir sürü dünya filmine göre çok daha şefkatli gözlerle izledim. Soru şu: Neden?

Garip Memleket

Biz garip bir memleketin garip çocuklarıyız. Bazı şeyler karşısında birbirimizi anlamak bir yana, kendi tepkilerimizi bile anlamıyoruz. En azından kendim için bunu söyleyebilirim. Geçen akşam izlediğim Vizontele'den sonra bir daha garipsedim kendimi. Yılmaz Erdoğan ve bildiğimiz Bir Demet Tiyatro ekibinin filmi olan Vizontele'nin galasında, film bittikten sonra standart olarak alkışlamaya başladım, sonra aradan birkaç dakika geçtiğini ama hala alkışladığımı farkettiğimde şaşırıldım. Tamam, filmi izlerken sıkılmadım ama saatlerce alkışlanacak bir coşku da duymamıştım açıkçası. Ama sonuçta bu bir Türk filmiydi ve kendimizi hakir görmekten midir yoksa bir çeşit narsizm mi bilmiyorum, film normaldeki beklentilerimin daha altında da olsa hayal kırıklığı yaratmıyor. Hatta işte dakikalarca alkışlıyorum... Bu

durum biraz, sadece vasat bir erkek oyuncu kadar oynayabilen bir bayanın, "süper oyuncu" haline gelmesine benziyor. Az önce böyle davrananlar hakkında atıp tutarken şimdi aynı durumu, farklı bir konuda da olsa aynen ve de bizzat tekrarlamak hakkında olsa olsa "talkım-salkım" konulu bir atasözü söylenebilir fakat ne yapayım ki öyle. Açık konuşmak gerekirse, Fincher tarafından çekilen bir Vi-

zontele izleyeydim muhtemelen filmin ortasında çıkıp giderdim. Tabii film çekme işindeki tarz, coğrafya, bütçe, kadro bileşenlerini ayıklamak gerekiyor böyle bir karşılaştırma yapmak için ama çok kaba haliyle Yılmaz Erdo-



gün'ün Vizontele'sini (ki sadece Türkiye'de çekilebilecek bir film) bir sürü dünya filmine göre çok daha şefkatli gözlerle izledim. Soru şu: Neden?



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Counter Strike
Giants: Citizen Kabuto
Flipper and Lopaka

zontele izleyeydim muhtemelen filmin ortasında çıkıp giderdim. Tabii film çekme işindeki tarz, coğrafya, bütçe, kadro bileşenlerini ayıklamak gerekiyor böyle bir karşılaştırma yapmak için ama çok kaba haliyle Yılmaz Erdo-

ğın'ın Vizontele'sini (ki sadece Türkiye'de çekilebilecek bir film) bir sürü dünya filmine göre çok daha şefkatli gözlerle izledim. Soru şu: Neden?

Şimdi yine konu bütünlüğünü bölmeden bir adet Türk yapımı oyun projesinden bahsetmek istiyorum. Geçenlerde, Level okuyucularından bir arkadaşımız, ICO'da bir 3D aksiyon oyun hazırlığı içinde olduğundan bahsetti. De-Ja-Vu ismindeki oyunu için internette bir tanıtım sayfası da hazırlayan dejavu'nun niyeti oyunu bu yılın haziranına yetiştirmek. Hergün onlarca yeni oyun haberi alıyoruz, bunların çoğunu ilk bakışta eleyip geçiyoruz, ya çok sıkı screenshotlar ya da arkasındaki isim güçlü olmadıkça yapım aşamasındaki bir oyunun aklıda kalması mümkün bile değil. Ama işin içinde bizden biri olunca algılarımız açılıyor, bütün iyimserliğimizle "hadi bakalım" diyoruz. Kısaca bahsetmek gerekirse; De-Ja-Vu tek bir türe ait değil. Yaratıcısı oyunu tanımlarken türler arası deyiminin de ötesine geçip "bu bir 3D aksiyon/rpg/adventure/kung-fu/stealth" diyor. Normal şartlar altında ortada henüz bir şey yokken gerçekten yapılabilecek bir oyuna prim vermek hiç olacak bir şey değil ama Dejavu gerçekten söylediğini yaparsa, bütün pozitif enerjisini vermeye hazır bir grup insan tarafından destekleneceği kesin. Bunun adına galiba dayanışma diyorlar... Siz de gidip oyunun detaylarına bir bakın bence, açılan sayfanın adresi efeneptun.kolayweb.com

Serpil, talkımı başkasına verip kendisi salkımı yuttuğundan vicdan azabı çeksin mi çekmesin mi karar vermeye çalışıyor.

Alice Cadısı Blair Diyarında

Bazı filmlerin kötü oyunları yapıldığı gibi bazı edebi hikayelerin de iyi oyunları yapılır. Bu tarz uyarlama oyunların başarısı orijinal konseptin sağlam olup olmayışına bağlı.

Evet, başlıktan da anlayabileceğiniz gibi bu ayı Blair Witch Project serisi ve Alice ile geçirdim; bu duruma Alice ile yattım, Blair Cadısı ile kalktım da denilebilir. Blair Cadısı filmini sinemada izlememiştım. Deneysel çalışmaları, kendim de uğraştığım için her zaman des-

bana göre sadece birincisi hatırlanacak nitelikte bir oyun. Diğer ikisinin hangi akla hizmet ederek yapıldığını anlamak gerçekten zor, oynanabilirlik ve kurgu adına bir şeyler vermekten oldukça uzaktlar. Tüm bunlar yetmiyor muş gibi bir de filmin devamını çektiler; tabii bu sefer profesyo-

hortlasa ve üç Türk sinema öğrencisi de bu olaya kurban gitse, çok daha ilginç olurdu. Umarım filme giderek, aynı tuzağa bir daha yakalanmazsınız.

Neyse ki Sinan, American McGee's Alice'ı verdi de Blair Cadısı'nın lanetinden kurtuldum. Alice gerçekten grafik ve kurgu anlamında son günlerde oynadığım en iyi oyun. Herhalde herkes Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında hikayesini okumuş veya televizyona uyarlanmış çizgi filmini seyretmiştir. Hikayeden akımda en çok Alice'in yiyince küçülüp büyüdüğü 'sihirli mantarlar' ve devamlı saatine bakıp Alice'e geç kaldıklarını söyleyen beyaz tavşan kalmış. Gerçi uzun bir tren yolculuğundan sonra Amsterdam'da sihirli mantarları buldum ama konuşan beyaz tavşanla henüz karşılaştığımı söyleyemem; aslında biraz daha mantar yesem, bırakın konuşan beyaz tavşanı, kupa kızını bile



teklerim. Ama filme onca insanın bir anda hücum ettiğini görünce, bu işin altında bir pazarlama numarasının yattığını anladım; olay bana deneysel bir sanat çalışması olmaktan çok, bir tüketim maddesinin reklamını çağrıştırdı. Nitekim, film vizyona girdikten bir hafta sonra içgüdülerim haklı çıktı; çünkü herkes filminden tiksiniyerek bahsediyordu. Zaten konsepti bir hurafe üstüne kurulu bir çalışma ne kadar başarılı olabilir ki? Aslında bu tarz filmler günümüz pazarlama teknikleriyle işe açısından bir hayli başarılı olabiliyorlar ama sinema sanatına katkılarının olup olmadığı apayrı bir tartışma konusu. Bence Blair Witch bir ilk olma ve bağımsız sinemaya destek olma anlamında başarılı bir film ama maalesef içerik olarak benim kriterlerime göre sınıfta kalıyor...

Sıfıra sıfır...

Filmin içindeki üç hikayeden, üç tane sözde adventure oyunu yapıldı. Nocturne'ün grafik motorunu kullanan bu oyunlardan



nel eller devreye girmiş (!). Anlaşılan yapımcılar Blair Cadısı'nın suyunun suyunu çıkarmaya kararlı. Bilemiyorum ama bize ait olmayan bir olgunun veya efsanenin zamanımızı bu kadar meşgul etmesine hiç gerek yok. Örneğin şu ünlü yatırımlarımızdan biri

görürdüm herhalde!

Twisted Minds

Orijinal hikayeyi American McGee denilen adam öyle bir cehenneme çevirmiş ki inanamazsınız. Hikayedeki o uçuk karakterlerin tamamı oyunda da



Güven Çatal

Bu aralar ne oynuyor?

American McGee's Alice

Real Myst

Blair Witch Project

yer alıyor; tabii biraz deforme olmuş ve niyeti bozmuş bir şekilde. Amacınız kötü Kupa Kızı'nın işini bitirerek, Alice'in bilinçaltısını kaosun hakimiyetinden kurtarmak. Elinizin altında birbirinden ilginç silahlar mevcut. Kasap bıçağı ve şeytan zarları benim favorilerim. Bıçağı ustaca kullanabilirseniz, önünüze kim gelirse gelsin sakatlarını eline verirsiniz. Şeytan zarlarıyla ise rastlantısal bir boyut kapısı açarak ortalığı temizlemesi için zebani kılıklı yaratıklar çağırabiliyorsunuz. Bu zarların tek kötülüğü, eğer ortada kimse yoksa, zebani doğrudan sizin işinizi bitiriyor. Oyun için tasarlanan sürrealist mekanlar da dudak uçuklatıcı cinsten. Zaman zaman oyunu bırakıp sadece mekanları incelediğim bile oldu. Gerçi ortamda kan gövdeyi götürdüğünden öyle salınarak gezecek kadar vaktiniz olmuyor. Sesi de oldukça başarılı; Alice'in çığlıkları hala kulağimde yankılanıyor. Oskar ödülleri de 'en iyi oyun seslendirilmesi' diye bir kategori olsa, Alice kesin bu ödülü götürürdü.

Tabii Alice'in her yönüyle bu kadar iyi bir oyun olmasını sağlayan oyunun dayandığı orijinal konseptten başka bir şey değil. Kötü bir senaryodan iyi bir film yapmak zordur ama iyi bir senaryodan kötü bir film yapmak çok daha zordur. Görüşmek üzere...

Tabii Alice'in her yönüyle bu kadar iyi bir oyun olmasını sağlayan oyunun dayandığı orijinal konseptten başka bir şey değil. Kötü bir senaryodan iyi bir film yapmak zordur ama iyi bir senaryodan kötü bir film yapmak çok daha zordur. Görüşmek üzere...

bir senaryodan kötü bir film yapmak çok daha zordur. Görüşmek üzere...

Güven, yine bir yerlere gitmek istiyor ama öncelikle kararı görüp demir atması gerek...

BİR BÜYÜK BELKİ...

Sokakta bir an durup etrafıma şöyle bir bakıyorum. Her yerde insanlar var, acele adımlarla bir yerlere yetişmeye çalışan insanlar. Orada öylece durup karanlığın şehrin üzerine çöküşünü izliyorum. Tıpkı şafağın sökülüşünü izlediğim gibi...

Yıllar önce bir gün, babam ve ben deniz kenarına oturmuş, sahil, martıların, dalgaların izliyoruz. Hava soğuk, kışın en karanlık günleri ve soluk kumların üzerine tazedden başka kimse yok. O yılların yökünü taşıyan sakakları ağarmış bir adam şimdi, ama gözlerindeki ateşten henüz hiçbir şey ekilmiş değil. Purosundan bir nefes daha çekiyor, sonra bana bakmadan "Nasıl oluyor bu meret, zehir gibi ciğerlerine yazık değil mi?" diyor. Çünkü o puroyu sabah benim çekemedim. Karşırken buldu. Sesini çıkarmıyorum, ne diyebilirim ki? Ben henüz 17 yaşındayım ve tabii ki o da sigara içmemenden nefret ediyor. Haklı, ama bu benim gibi yaptığı her şeyi keçi inadıyla savunan genç bir şaşalı yıldırımıyor.

Bir an sessizlik oluyor, sonra gözlerini ufuk çizgisinden ayırmadan "Disiplin..." diye homurdanıyor. Zevzek bir Dünyalı şakaşı duymuş bir Vulcan filozofu edasıyla tek kaşımı kaldırıyor, "Baba, disiplin nedir?" diyor. Bakışlarını yavaşça bana çeviriyor, puroyu dişlerinin arasında ezip gözlerini kısarak beni süzüyor. Tanrım, bu adama neden bu kadar ezici bir karizma verdin ki?

"Disiplin nedir, öyle mi?" diyor sakın bir sesle, ben de bir fırtınaya mı doğru kürek çektiğimi merak ederek kafamı yavaşça sallıyorum. "Bak oğlum" diyor, "Disiplin bir işi doğru yapabilmek için uyman gereken kurallardır. Örnek istersen, parmağını elektrik prizine sokmamak, elektrikle ilgili disiplinin bir parçasıdır."

Yıllar sonra sokakta bir başıma yürüyorum, o ise çoktan "bir büyük belkiyi aramaya" gitti. Ve tıpkı dediği gibi, onu ancak o gittikten sonra anlamaya başladım. Her yerde insanların nasıl "disiplinsiz" davrandıklarını ve bedelini ödediklerini görüyorum. Kırmızı ışıktaki duruyorlar ve ölüyorlar, silahla birbirlerine şaka yapıyorlar ve ölüyorlar. Yüzyılların birikimi olan tecrübelerin oluşturduğu



kuralları değniyorlar, bunu ya "sürüden farklı olmak" için ya da sırf cehaletlerinden yapıyorlar. Ama sonuç değişmiyor, ölüyor ya da sakat kalıyorlar. Benise otuz yıldan sonra artık sırf "isyan etmek" için kuralları değnemenin iyi bir fikir olduğunu düşünmüyorum. Artık her şeyi çok daha farklı görüyorum, isyan edilecek ve edilemeyecek şeyleri daha iyi ayırabiliyorum.

Yıllar sonra sokakta bir başıma yürüyorum, ve tek anladığım "disiplin" kelimesinin gerçek anlamı değil. Hayatın anlamını da buldum. Aslında hiç de zor değilmiş, hatta çoğu zaman insanların belki de farkında olmadan baktıkları bir yerdeymiş. Tıpkı ihtiyacım olduğunda bulamadığım her esya gibi.

Ah evet, hayatın anlamı... İnsanların gençken aradığı, sonra da yaşlanmaya başlayınca "Yokmuş zahul" deyip bir kenara bırakılan o muhteşem cevapl

Ama aslında bu sorunun cevabı o kadar basit ki, bir an durup dünyanın dönüşünü seyretmek, bulutsuz bir gecede gözlerini kaldırıp evreni seyretmek o cevabı bulmak için yeterli.

Hatta en temel biyoloji kitabı bile size bu sorunun cevabının bir parçasını verebilir. Gerçekte hayat anlamlarıyla hiç ilgilen-

mez, bununla vakit harcamaz. Hayat sadece devam etmekle ilgilenir. Yıldızlar korkunç bir güçle içten içe yanıyor, ağaçlar uygun zamanda çiçek açar. Hayat sadece var olmaya devam eder, burada ya da uzak bir gezegenin üzerinde, hiç fark etmez. Bu yüzden hayat anlamlarla ilgilenmez, buna ayıracak vakti yoktur. Ve içinde bir anlam arayanlar için de bombostur. Tıpkı bembeyaz bir defter sayfası gibi.

İnsanoğlu için yapılacak tek şey vardır. Bu bembeyaz defter sayfasını ne şekilde dolduracağına karar vermek. Yani kendi hayatının anlamına kendin karar vermelişin. Tüm ömrünü para kazanmak ve bu parayla canının çektiği şeyleri satın almakta mı geçireceksin? Tamam, senin hayatının anlamı bu demektir. Ya da belki bir alim olup yaradılışın sırlarını çözmek istiyorsun? Belki ölmeye önce bir



Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Starship Troopers

Sea Dogs

HOMM 3

defa olsun bir yıldız gemisinin güvertesinde durup, o sonsuz gibi görünen karanlık boşluğu dolduran yıldızları, rengarenk nebülaları ve daha nice isimsiz harikayı seyretmek istiyorsun. Olabilir, iste hayatının anlamını seçtin, yolun açık olsun.

Görüyorsunuz ya, zor olan hayatın anlamını bulmak değildir, çünkü olmayan bir şeyi zaten bulamazsınız. Zor olan kendi hayatınıza bir anlam bulabilmek ve hayatınızı bu anlamla doldurabilmektir. Öyle ki zamani gelip "bir büyük belkiyi aramaya" giderken geride sadece pişmanlık ve boşluk kalsın...

Berker ne zaman böyle konuşmaya başlasa, kendini bir büyükbaba gibi hissediyor. Ama maalesef oyuncaklar alabileceği minik toruncukları yok...





POSTA KUTUSUSU

Sonunda, aylarca süren istek ve arzularınıza dayanamayıp hepimizin favori köşesini geri getirdim. Aylardan sonra, ilk defa olarak karşınızda: AYIN OKUYUCU İNCİSİ...

Sevgili Level:

Öncelikle yeni yılınızı (4. Yılızın bitişini yani) kutlar ve nice nice senelere Level'le girmeyi umarak e-mailime başlıyorum. Bu arada bu 3 oluyor hala tık yok yani. Anlarsınız umarım.

1-Derginin yaklaşık 1 senedir falan iç dizaynı aynı bunu değiştirmenizi şiddetle öneriyorum.

2-Dergiyi 300 sayfa yapıp fiyatını da 2'ye katlayın nasıl fikir ama...

3-Geçen ayki (Aralık Ayı) sayınızda Cem abinin köşe yazısındaki hatunları hangi sayfadan temin etmiş? Mümkünse bi yazıverin...

4-Eski sayı sipariş formu CHIP dergisinden çıkıyor ama LEVEL de yok ne yapacağız. Eksik sayılara nereden ulaşacağız?

5-Fifa 2001 turnuvası yaparsınız. Bence Türkiye de en çok rağbet gören turnuva olur.

6-Son iki poster verdiğiniz sayıda bari ikişer tane poster geldi. Acaba çok mu ballıyım yoksa artık posterleri ikişer ikişer mi veriyorsunuz?

7-Kasım 2000 en arka kapağında ki Gelecek Sayı bölümünde 4x4 Evo var dediniz. 2 ay oldu oyundan ses seda yok. Ayrıca Gelecek Sayı bölümünde zaten çok sallıyorsunuz. Biraz daha gelecek sayı kısmına özen. Yani bizleri hiç yoktan umutlandırmayın.

Senden bu kadar daha yazacaklarım var ama şimdilik bu kadarını yazalım. Hadi Bye...

Taner CANDEMİR-MERSİN

Not: Fatih ATÇI arkadaşımıza sabır diliyorum.

Demek bu 3 oluyor, hala tık yok ha? Hmm, vah vah, tuh tuh tuh...

1- Bir derginin iç dizaynını değiştirmek ne kadar zordur biliyor musun sen? Geceler ve geceler bayu ekstradan çalışmak, sizin dergiyi okurken dikkat bile etmediğiniz minicik detaylara bile kafa patlatmak, grafiklerle birbirimizi yemek, herşeyin bittiğini sandığımızda elimizdeki beğenmeyip sil baştan yapmak gerekiyor. Şu anda derginin dizaynı zaten çok güzel, bunca zahmete yeniden girmemizi, ve uykusuzluktan öldürmemizi istiyorsun, öyle mi? Peki, tamam öyleyse. Çocuklar, en yakın zamanda değiştiriyoruz dizaynı...

2- Az önce yazdıklarımı bir daha oku istersen... Okurken elimdeki meşe odununu da dikkate al!

3- Cem'in hatun işlerine artık akıl sır erdiremiyoruz. Adam biryerlerden birşeyler temin ediyor ama...

4- Abone servisimizden istediğin eski sayıları istetebilirsin. (212) 2971724'ü ara bakalım.

5- Şu sıra Counter Strike turnuvasına hazırlanıyoruz. Bakalım nasıl olacak; yüzümüzün aklıyla çıkacak mıyız, finalde kazananları ne şekilde ezeceğiz, eğer ezilen taraf biz olursak ülkeyi hangi yollardan terk edeceğiz. Bu ve bunun gibi soruların çözümlerini bulalım hele, diğer turnuvalara da sıra gelecek.

6- Bu matbaadan kaynaklanan saçmalıklardan birisi. Dergi, CD,

poster aynı poşet içinde birliktelik içine girmek arzusundayken, bunları bir poşette kocatmakla yükümlü olan şahıslar tarafından yapılan karıştırma operasyonları sonucunda, bir kişinin dergisinden poster çıkmamakta, bir diğer kişinin dergisinden ise iki poster çıkabilmekte. Bu yüzden, poşetleme sorumlularını şiddetle kınıyoruz... Haydi hep beraber... Hınnnggg...

7- Hayır, gelecek ay kısmını sallamıyoruz. Sadece, yurtdışı oyun piyasasına bağımlı ve oyun adına bir şey üretemeyen bir ülkede yaşadığımız için, oyun yapımcılarının verdiği oyun çıkış tarihlerine göre "acaba babalar bu ay hangi oyunları ülkemize getirecek" bazlı bir tahmin yürütüp, önümüzdeki ay ülkemize gelmesi muhtemel oyunları gelecek ay sayfasına yazıyoruz. Tabii bu oyunların %90'ı ya zamanında ülkemize gelmiyor, ya da bozuk olarak geliyor biz de incelemiyoruz. Ha, yeri gelmişken şunu da belirtmek isterim, Level'da incelenen oyunların hiç biri beta değildir. Eğer bir oyun ülkemize gelmesinin üzerinden aylar geçmesine rağmen hala incelenmediyse bu, ya o oyunu incelemeye değer bulmadığımızdan, ya da beta olmasından kaynaklanır. Yani bizim salladığımız bir şey yok. Sallanan bir şey varsa o da ülkemizdeki oyun piyasası ve bir bilgi, emek ve kültür birikimi olan oyunlara hakettikleri değeri vermekten uzak olan, koleksiyonculuk ruhu diye birşeyi duymamış, henüz pişmemiş olan Türk oyuncularımız, sözüm meclisten dışarı. Bu da kesin ve net olarak böyle biline...

Merhaba,

Sevgili Level çalışanları, Ben dergimizi ilk sayıdan bu yana takip eden bir aboneyim. Aralık/2000 sayısında demosunu verdiğiniz Cultures'ı çok sevdim. Fakat tüm aramalarıma karşın tam sürümünü bulamıyorum. Oyunun sitesinden Ekim ayında çıktığını öğrendim. Ülkemize gelmedi mi, geldiyse nereden bulabilirim? Yardıminız için teşekkür ederim.

Yaptığımız işlerin güzelliği nedeniyle sizleri kutluyor, başarılarınızın devamını diliyorum.

Saygı ve sevgilerimle,

Bora Yeşilbağlı

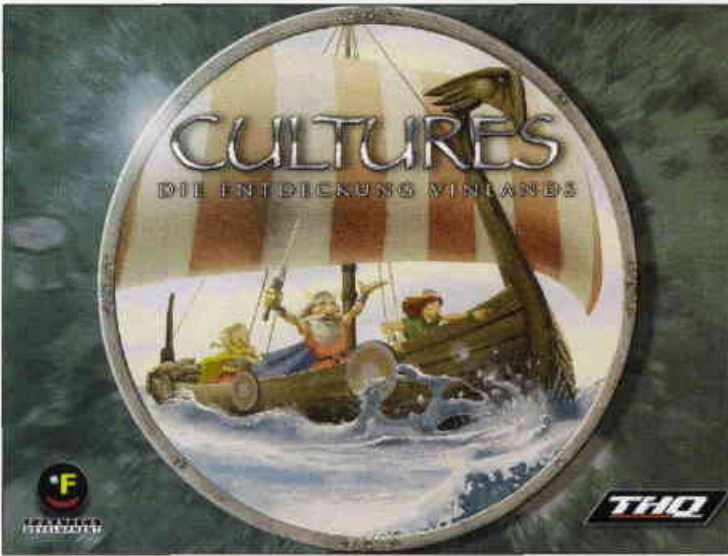
Doğrudur Bora, Cultures Ekim ayında piyasaya çıktı. Ama Almanca olarak çıktı. Gelecek ay içinde (Mart'tan bahsediyorum) İngilizce versiyonu çıkacak, ama Amerika'da. Bu da demek oluyor ki, Cultures'ı ele alıp evire çevire oynayınca kadar daha iki, bilemedin üç ayımız daha var.

Selamlar Level,

Derginizi yaklaşık iki yıldır takip ediyorum ve gerçekten çok kaliteli bir dergi olduğunuzu söylemem gerek. Ayrıca verdiğiniz tam sürüm oyunlar da çok iyi. Şimdi sorularına geçiyorum,

1-) Aralık sayınızda gelecek ay Red Alert 2'nin tam çözümünü vereceğinizi söylemiştiniz ama Ocak sayısında Red Alert 2'nin tam çözümü yok. Niye?

2-) Derginizin Nisan 2000 sayısını kaçırdım. Bu sayıyı nasıl alabilirim veya sadece Tomb Raider 4'un tam çözümünü e-mail adresime gönder-



CULTURES: Sims ile Settlers'ın evliliğinden doğan güzel bir çocuğumuzdur Cultures...



REDALERT: Sizler için hazırladığımız Red Alert 2 dosyasını bekleyin. Oyun hakkında bilmediğiniz şey kalmayacak.

rebilir misiniz?

Şimdiden çok teşekkürler

Ekrem Yitmen

1) Söylemişik söylemesine de Ekrem'im, kısaca açıklanmış single player bölümleri, geçirilmiş multipler taktikleri veya sadece birrimlerin listesinin verildiği bir Red Alert 2'yi Strateji Ustası'nda vermektense, tam teşekkürli bir Red Alert 2 Strateji Ustası'nı Mart ayı için hazırladığımız sürprizde, çok daha detaylı olarak yayınlamaya karar verdik. Biraz daha beklersen sabrın mükafatlandırılacak...

2) O sayıyı alabilmen için (212) 2971724 numaralı telefonda abone servisimize ulaşabilirsin. Veya, www.level.com.tr adresinin Strateji bölümüne bir göz atıp, oradan tam çözüme ulaşmak daha bir hoşuna gidebilir diye düşünüyorum

SELAM LEVEL AİLESİ,

Kasım'ın içinde bir pazar günüydü. Ben yine kopya oyun alacağım için üzgün bir biçimde Kadıköy'de Yazıcıoğulları İşhanı'na gireceksen bir kalabalığın toplandığını gördüm. Merakla (merak her Türk insanında vardır) kalabalığa karıştım. Ve çok şaşırdığım bir olay gördüm. İşhanı'nın önündeki bütün kopya (pardon çalıntı) oyunların polis tarafından toplandığını gördüm ve bütün üzüntümü unutarak Allah'a BSA için dua ettim. Başımızdan eksik olmasınlar.

Garip ama gerçek. Polis kopya oyun satanların bir kısmının (az da olsa) cücüğünü dürdü. Ama biz yine kopya oyun alıyoruz ne yapalım. Sinan abi hoşgeldin seni tek-

rar görmek (pardon yazdığını görmek) ne güzel. Askerlik nasıl geçti?

Sorular:

1- Deus Ex 2, Star Craft 2, Half Life 2, Command&Conquer: Renegade (manyak bir oyuna benziyor), GTA3 (çıkacaksa tabii) ne zaman desem bana en uygun cevaplar ne olur?

2- Piyasadaki en iyi FRP ve RTS (RA2 HARIÇ ONUN YÜZÜNDEN BABAMLA KAPIŞIYORUM ZATEN [OYNAMA DIYO DA] [TABİ OYNAMA DİJCEM KRİZLER GEÇİRİYORSUN ASOSYAL YARATIK OLUP ÇIKTIN-BABA!!!!])

3-Red Alert 2 hilesi (ruslarda 11. bölümde kaldım da)

4-Counter Strike'ı Türkiye'de Half Life'in orijinali olmadan oynayabilir miyiz?

Level'i ve sizi başımın üstüne koydum her zaman orada yeriniz var. Bunu unutmayın. Benim orada çalışmam için neler yapmam gerekiyor bana açıklarsınız? Size hayranım da. Cem abi son kitabını aldım bütün sınıf kahkahadan kırılıyor Ben kaç yaşında mıyım? Ben 13 yaşında kendi halinde, FRP ve FPS hayranı biriyim. Maddog abinin kimliğini açıklamak için yaptığı numaralar boşa gitmedi saol Maddog. Yalnız bir daha ki mektubumda açıklayacam Maddog abi. Kendinize iyi bakın, sızsız bu hayat çekilmiyor.

Yiğit Arda Türkoğlu

(Arogorn)

y_arda3@hotmail.com

Ne diyeyim, bu tür baskın olaylarının her geçen gün artarak devam etmesini diliyoruz. Ama ze-

hirli meyve veren ağacı, dibine düşen meyveleri toplayarak kurutamazsın (nasıl yani?!). Bu munda ağacı kurutmak için ilk önce Türk oyuncularının hep birlikte bir üst seviyeye ulaşip, artık iyice kabak tadı veren kopya (yani çalıntı) oyunlara sırtını dönmeleri gerekiyor.

1- Şimdi harf sırasına göre gidelim. Deus Ex 2 ile ilgili en ufak bir haber yok. Starcraft 2 ile ilgili de bir haber yok, ama Brood Wars'un son demosundan da anlaşıldığı üzere devamı çıkacak. Tabii önce Warcraft 3'ün çıkması gerekiyor. Blizzard'ın standard taktiğidir, bir oyunun piyasaya çıkmasına bir ay kala, iki yıl sonra bitecek olan yeni oyununun haberlerini basına sızdırmaya bayılırlar (bu da demek oluyor ki Starcraft 2 = En yakın 2002). Half Life 2 ile ilgili resmi bir bilgi yok, ama çok gizli bir proje olarak yapım aşamasında olduğu kulağımıza gelmedi değil. Valve'daki dostlarımızın çoğu harıl harıl Team Fortress 2'yi bitirmekle uğraşıyorlar. TF2 biter bitmez Half Life 2'ye girişecekler. C&C: Renegade ise sorduğun oyunlar arasında bize en yakın olanı. En son aldığımız bilgilere göre yine ertelenen di çıkış tarihi. Yaz aylarının sonuna doğru gelmesini ümit ve temenni ediyoruz...

2- Şu an için Icewind Dale (bençe) ve de Sudden Strike (yine bençe)

3- Mart ayında kediler bi hoş olurlar bilir misin!?

4- Evet, geçen ayki kapak konumuzda nasıl olacağını aşırı detaylı bir şekilde anlatmıştık.

Selamlar Level,

İlk önce her işin başı selamdır (ehheh) ve bende çok büyük (büyük?) selamlarla başlamak istiyorum sevgili değerli muhterem Level Dergisi'ne yazdığım bu mektubuma. Ben bilmem kaç senedir beri muhterem derginizi almakta ve kaybetmekteyim (ne kadar acı). Ne yazık ki koleksiyon ruhum gelişmemiş olduğundan (estağfurullah) vesaire vesaire

Evet bu benim ilk mektubum (resmi ? özel ? dilekçel) o yüzden nasıl başlaçağımı bilemedim (hayır! markas olmaz!!) ehue tamam tamam çok güzel bir dergisiniz walla ne kadar kabiliyetlisiniz klavyelerinizden bal akıyor aman Yarabbi!!

Walla sorularım var ne yazık ki Berker abicim (Kopya çekmek yok!!). Şimdi sorular:

1- Nasılsınız?

2- Eheh oks ilk önce ben bir Counter - Strike profesyoneliyim ve ne yazık ki bir oyunla bu kadar uğraşmak bütün sistemlere zararlıdır (İşletim Sistemi, Sınır Sistemi!!!) We problemlerimiz var tabii. İlk önce bir kere CS deniyin n'olur walla büyük oyun. Oks?

3- Sonra, bir tavsiye benim kompüterde iki HL war aceba dedim ki bir zarar verir mi Windows a ve Registry e ? (Olm daha dakka bir ; gol bir, ilk mektubum diyosun tamam da böyle sual de olur mu eheh)

4- Sonra benim bir kart var :CardEx Geforce 2 MX. OpenGL desteği CS de çalışmıyo nedendir?

5- Sonra ya şu NASA midir nedir, abi bi fon açık da şu uzay gemisini halledek bir an önce, çünkü bu Ortadoğu ısınmaya başladı.



RENEGADE: Çok güzel olacak bu oyun çokook. Beklemekten kramplar giriyor, ama elden ne gelir...

Ok? (Mutlaka soru olması lazım)
6- Ha bir de hazır konu açılmışken Saddam'ın bizim kuşağın oyuncaklarını çalarak (PS 2) (herif 3000 tane mi çalmış ehueh) ve parçalayarak işlemcisini kendi nükleer zimbirtısına alt yapı etmesi sence doğru mu? (eğlence için üretilmiş makineler insanların ölümüne sebep olacak. Ah Dünya ah)

7- Fotoromanlarınız yok artık. Nendendir ki? Ne zararı var? Sayfaysa sorun şu... yani ne bileyim bir yerlerden kırpabilirsiniz. Bence akılcı bir senaryo da fena olmaz. Meşgulüz diyorsanız şahsen ben uğraşabilirim. Bana mail atın yeter. OK?

8- CS ile ilgili bir soru daha (walla son) C.S.'de (daha doğrusu bazı oyunlarda da) bir anda masasıüstüne dönüyor. Grafik kartıyla ilgili olduğunu söylediler, tüm düzeltmeleri yaptım ama çit yok! (bende böyle falci sorularından nefret ederim ama napıyım işiniz bilgisayar falcılığı eh eh yok yok şaka eh eh)

9- Sizi ve tüm okurları bir gün VestelNet'e bekleriz (cs1.vestelnet.com ,cs6.vestelnet.com Counter S 7.1 , 1.1.0.4 HL)

Hepinize bütün çalışma hayatınızda başarılar dilerim.Umarım sizi sıkımadışımdır (eh eh ilkler özeldir!! Allah dierleri nası olacak ozman ?? !!! Çık DIŞARI!!! :P) Eet bir güsel mektubun da sonuna geldik.Buradan ayrıca tüm =TnT= lere ve [PrO] klanına selamlar(makas yok!!).Hoparlörüm şu an Down Under'ı mırıldanıyor. Gerçekten tavsiye ederim Men At Work'ü herkese ama siz yaşlı adamsınız siz duyduğunuzdur ewellallah. Hepiniz sağlıklı kalın. Ewyallah.

Arkansis The [PrO]=TnT=RaiDeX

Senin mailini açıp da, mektubunu okuma gaffetine düştüğüm andan beri benim de sinir ve işletim ve de hatta sindirim sistemimin son saftalarında bazı problemler yaşıyorum. Bu nasıl bir Türkçe'dir, kim öğretti size, edebi dersler görmediniz mi hiç, vs. vs. vs. gibi nutuklar çekerdim sana ama, zamane gençliği işte. Ne edersin? Bari sorularını cevaplım de insanlar bilmediklerini öğrensin, faydalansın, düzelsin...

1-...diyordum ki fikrimi değiştirdim. Bunu okuyan insanların ruh sağlığı ve genetik kodlarının korunması açısından mailinin cevaplarının mümkün olduğunca ivedi bir şekilde cevaplanması gerektiğine karar verdim. Sağol, iyiyim Arkansis The [PrO]=TnT=RaiDeX. Sen nasılsın?

2- Nasıl yani? Sen şimdi, bize, hmphfff, Counter Strike'i tavsiye mi ediyorsun? HMPHFFFF! Bize Counter?! Tavsiye etmek?!? RU-AAHAAHAHAAAA!!!! (Hatta bende özenle oturup sana cevap yazıyorum. İnan bunu yazmak için koltuğumdan kalkıp Sinan'ın masasına geldim. Kendi ellerimle duyguyu sonuna kadar yaşamak istedim. Parmaklarımla bu duyguyu klavyede hissetmek istedim hu-eheuheuheuheu tavsiye etmek haa eheuheuheuheu sağol Allah da seni güldürsün - Burak)

3- Hangi bir öğlum, dakka bir gol üç oldu seninkisi... Her neyse, iki farklı Half Life'i sorunsuz bir şekilde kurmayı başardıysan, üstüne bir de çalışıyorlarsa o zaman hiç elleşme, problem yok demektir (teoride böyle bir şey pek mümkün değil ama...)

4- Tuğбек'e soracaktım ama kendisi şu an evinde yorgan döşek

yattığından pek sesimi duyuramadım ve iş başa düştü. Benim sana tavsiyem, GL_SETUP'ın en son versiyonudur. www.download.com adresinden indireceğin bu program, bilinen bütün ekran kartlarının en doğru Open GL sürücülerini İnternet'ten bulup makineye kurmakla ünlüdür. Tavsiye ederim.

5- Sana bir şey diyeyim mi? En güzeli seni Cem ile birlikte paketlenip Mars'a gönderilecek ilk insanlı mekiğin, yörüngeden çıkmasını sağlayan itici roketlerinden birinin üzerine ilıştıriverelim. Nasıl, güzel bir fikir değil mi? Bu arada, bu itici roketler mekiğin yörüngeden çıktıktan sonra mekiğten ayrılır ve atmosfere girerek yanarlar. Minik bir detay ama, aklında bulunsun dedim.

6- Valla bu habere benim pek inanasım gelmedi. Eğer doğruluk payı var ise de, ben Saddam'ın yerinde olsam nükleer zimbirtılarla zevzeklik yapacağıma, o 300 PS2'nin 299'unu ülkenin en iyi bilgisayar ve elektronik mühendislerine dağıtır, köküne kadar inceleyip daha iyisini yapmalarını söylerdim. Daha sonra da yaptığım makinayı Amerika'ya satar, ekonomik intikam alırdım. Geriye kalan 1 PS2'yi de eve götürür hem kafayı bozmadan bütün insanlık suçu işleme potansiyelimi Tekken Tag Tournament'ta harcar, efendi bir şekilde yaşamımın geri kalanını affedilmek için dua ederek geçirirdim.

7- Fotoroman Cem'in işi. Sürekli yaptığı zaman sıkılıyor, üstelik her fotoromandan sonra kuytular da kıştırıp dövdüğümüz için bize küsüyor. Arada sırada fotoroman yapıp kaçmasına izin veriyoruz ki

rahat etsin, üzülmesin.

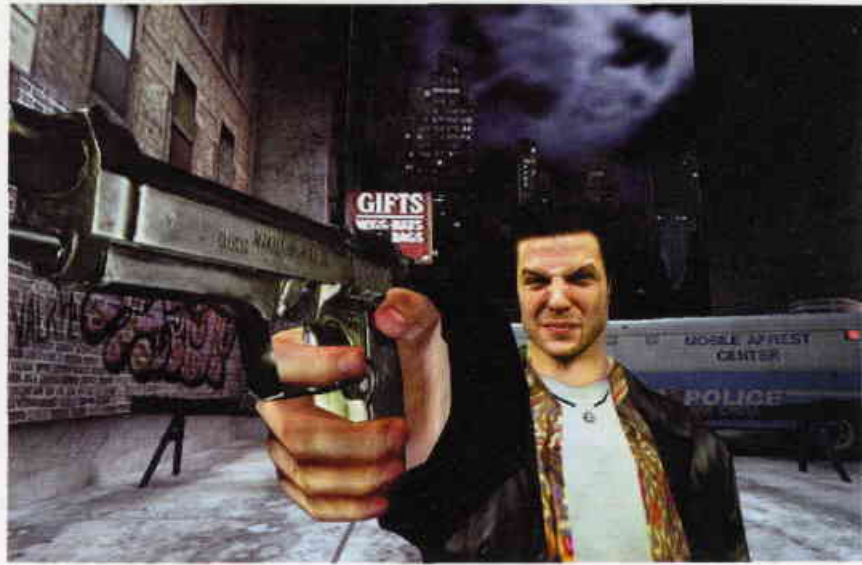
8- Himm, ekran kartı olabilir tabii. Ama benim de başıma böyle bir problem gelmişti son zamanlarda, yeni bilgisayarım gerekli gereksiz her an kilitlenip çöküyordu. Uzun süre debelendikten sonra problemin anakart veya Ram'ler olduğuna karar verdim. Ram'leri değiştirdikten sonra sorun çözüldü. Ama hemen hemen hiçbir bilgisayar problemsiz değildir, ve bu tür problemler çıkarması doğaldır.

9- Sağol, bir gün uğrarsak Vestel.Net'e geldiğimizi mutlaka farkedersin :)

Selamlar,

LEVEL'i uzun zamandır takip ediyorum. Ciddi ve sıcak (nasıl oluyor demeyin, oyunları oyuncu gibi oynayıp, Atilla Dorsay edasıyla incelemek her babayığdın harcı değil) bir dergi, izlediğim kadarıyla birçok yabancı dergiden de daha dolu. Yabancı dergiler daha çok promosyon ve reklam işi ile ilgileniyorlar, ülkemizde ise oyun dergileri çok daha düzeyli bir şekilde oyuncunun nabzını tutuyor. LEVEL ise bu alanda öncü dergilerden biri bence, aynen devam.

Bazı konularda da fikir danışmak için sizi rahatsız edicem. Öncelikle şu aralarda 3Dfx ve Voodoo ile ilgili pek bir haber bulamıyoruz. Malum nVIDIA 3DIX'den geri kalanları sındirdi, aslında ben bu durundan rahatsız değilim ama hala ülkemizin raflarında bir türlü yer almayan Voodoo4 ve Voodoo5 ekran kartları bir gün gelecek mi? Yani eğer geleceklerse GeForce 2 MX 32MB dan ne kadar iyi olacaklardır? Okuduğum hiçbir şeyden tatmin olmadım, yabancı kay-



Max Payne.... O kadar gecikti ki, çıkışı kıyamet alameti sayılacak neredeyse

nakli donanım sitelerini de bilmediğim için karşılaştırmalı bir test de okumak nasip olmadı. Elime alamadığım için kendim de test edemedim. Yani bilgiye açım, ne olacak ne bitecek merak içersindeyim.

Bir de bir donanım sorunumu dile getirmek istiyorum. Kullandığı CD Sürücüsü 40X LG. İlk aldığım zamanlarda performansına şapka kardığım bu alet şu anda bir çalışmama problemi yaşıyor. Uzun süre çalıştıktan sonra duruyor ve veri alış-verişini kesiyor. Sonra yeniden başlıyor, ama bu sürede CD'den yürütülen uygulamada yavaşlama hatta durmalar başlıyor. Örneğin bir oyun yükleyeceğim zaman %40-70 arası takılıyor, duruyor, sonra yeniden başlıyor be yeniden Autorun yapıyor, kafayı da yiyor. Veya Red Alert 2 gibi müziği CD'den okuyan oyunlarda, müzik veya seslerde değişme olurken mutlaka takılmalar oluyor ve çoğunlukla Windows'un göçmesiyle sonuçlanıyor. Tahminim CD okuyucu aparatın (şu optik kafa var ya, onu kast ettim) bir şekilde zarar görmüş olması ya da kirlenmesi söz konusu. Zarar görmüşse tamir veya değişim tamam, ama kirlenmişse nasıl temizleyebiliriz? Evde kendi imkanlarımla birşeyler yapmam mümkün mü? (ucuzca mâl olsun istiyorum) Bir de sizden Red Alert 2 MultiPlayer oyun rehberi isteyeceğim. İyi bir RTS oyuncusuyum ama yeni kuşak C&C'lerle başım dette, Star

Craft, Age of Empires gibi daha zor oyunlarda mutlaka bir strateji kurup kazanıyorum (ten sevdiğim strateji düşmanı açığa çekip imha etmektir, söyleyeyim). Ama Tiberian Sun ve Red Alert 2 gibi oyunlarda gerek birimlerin çokluğu, gerekse de çift birim üretim yapmanın getirdiği hiçbir avantajın olmaması gibi emenler beni daha hızlı oynamaktan alıkoyuyor ve genelde CPU'ya bile bir supernova silahla



yeniliyorum. Bu yüzden insanlara karşı oynamayı bile düşün-

m ü - yorum. Oynasam ezerler, ehhe.

Birkaç ufak tefek de sorum olacak.

1. Championship Manager 2000/2001 için Saved Game Editor çıktıysa nereden bulabilirim?
2. Fed 2001 diye birşey olacak mı? Olacaksa çıkış tarihi belirlenmiş mi?
3. WarCraft ile ilgili Blizzard.com da pek bir şey yok. Oyunun türü RPG, RPS, Action derken yakında simulation hatta yarış falan olacak. Ama haber eden yok. Yoksa Tiberian Sun'daki hayal kırıklığını yeniden mi yaşayacağız?
4. StarCraft 1,08 patchi resmen ne zaman çıkar? Sitede birşey

yazmıyor ya da ben bulamıyorum, anlamadım. Bu arada bela versiyon 1.08'i denediniz mi? Denediyseniz nasıldı?

5. Sinan Eylül 99'da Tiberian Sun incelmesinde aynen şöyle demişti; "Birçok oyunun aksine, Westwood bu bir yıllık süreyi oyunu geliştirmek için kullanmayı iyi becermiş. Ve işte buradayız, uzun zamandan beri beklediğimiz StarCraft katili elimizde; Tiberian Sun, Allah rahmet eylesin diyorum sana Starcraft, huzur içinde yat"

Bunlar için pişman mı? İlk heyecanla söylenmiş sözler gibi geliyor bana çünkü StarCraft'taki ırk balansı, birime göre strateji, ırka göre strateji gibi unsurları yakalayan başka bir oyun görmek nasip olmadı. Oyun teke teke bile 9 farklı şekilde oynamayı gerektiriyorken, bu ne idüğü belirsiz Tiberian Sun için bunları yazarken vicdan azabı duymadı mı?

Şimdilik benden bu kadar. İleride daha fazlasıyla karşınızda olursam (ki sanmam, yukarıda söylediğim yazıdan ötürü hepinizden nefret ettim, ne demek Starcraft ölüü yaw, ciddi misiniz siz) (ehhe tepkimi abartmış olabilirim) [ama hakettiler] [aa sende kimsin?] [Ben köşeli parantez, arada bir çıkar yazarın yazısına mani olurum, bu arada iki taraftan kapalı tanım aralığı ya da doğru parçası anlamına da geldim lisede] {sus} [peki] başınız daha çok ağrıtaçam.

Serhat Öztürk

(Bu arada fena film değilmiş, hatta ben sevdim. Hangi film mi? İyi düşün)

Selamlar Serhat, mailinin ilk bölümünün Tuğbek'e fırlatacaktım ki baktım az bir şey sormuşsun zaten, ben cevaplayıvereyim dedim. Her şeyden önce, belki bilmiyordur diye söylüyor, 3Dfx kapandı, göçtü gitti. Yani Voodoo 4 veya 5 alsan bile güncellenen bir sürücü bulmak gibi bir şey beklemeye. Ayrıca, Voodoo 5, Ge Force 2 MX'den daha iyi bir ekran kartı değil, daha ucuz hiç değil. Bu kartları Türkiye'de nasıl oldu da bulamadın bilemiyorum, çünkü uzun zamandan beri ülkemizde satılan ekran kartları bunlar. Kısaca özetlemek gerekirse, sen Voodoo sevdiğinden vazgeç .





STARCRAFT : Ah Starcraft ah, anlarmı depreşti. Marine'lerim benim, nirelere gettiniz?

CDROM'unla ilgili problem oldukça sık yaşanan bir şey. Problemin nedeni çok çeşitli olabilir, kafa kristali kirlenmiş olabilir, kafa kristali bozulmuş olabilir veya kafa kristali yerinden oynamış olabilir. Yani sorun kesinlikle kristalde. Ama buna senin evde yapabileceğin tek şey bir CDROM kafa temizleyici CD ve solüsyonu alıp CDROM'un kafasını temizlerken dua etmek olacaktır. Eğer düzelmezse sana yeni bir CDROM yollarını gözüyor.

1- Evet var, hatta gidip senin için buldum ben. CM 3 2000/2001 Season Saved Game Editor'ünü http://www.sigames.com/eng/downloads_savegame.shtml

Adresinden indirebilirsin.

2- Fifa 2001 için Fed 2001 diye bir editör henüz yok. Ama senin işini görmeye en yakın program EAGraph, bu programla Fifa 2001'in grafiklerine kadar hemen her şeyi değiştirebilirsin. İstersen <http://www.nba-live.com/eagraph> adresine bir göz at. Ayrıca, Fifa 2001 ile ilgili hemen hemen bütün program ve editörlere <http://www.fifa2001.com/downloads/utilities.shtml> adresinden ulaşabilirsin.

3- Bilemiyorum. Süprüz. (Şaka bir yana Blizzard ser veriyor, sır vermiyor. Ama bizim elimizden kurtulamazlar. Mart ayı için hazırlamaya başladığımız Warcraft 3 Kapak Konusunda olayla ilgili bilinmeyen bütün sırları gözler önüne seriyoruz. Bekle...)

4- Açıkçası 1.07 patch'inden sonra Starcraft'tan ses seda kesildi. 1.08 patch'inin ne gibi yenilikler getireceği konusunda bir yorumda bulunamıyorum sana. Bu arada, Blizzard konusunda taze ve ilgili çekebilecek bir haber veriyim. Adamlar harıl harıl 3D harita tasarımcısı arıyorlar. Worldcraft (Half Life gibi FPS'lerin yapılmasında kullanılan bir program) konusunda uzman olması gerektiğini de özellikle belirtiyorlar. Neyin peşindeler acaba? Starcraft evreninde geçen bir First Person Shooter olmasın sakın?!? (Ben insanları meraktan kudurtmaya bayılırım :))

5- Cevap veriyorum: Evet, vicdan azabı duydum... Ama Tiberian Sun da o güne kadar çıkmış ve Starcraft'a yaklaşabilmiş yegane RTS'dir, kabul etmelisin ki.

Selam

Naber Sinan (aslında 16 yaşındayım ama büyüklüme abi weya abla demek gibi bi takınım var. Yaş, cinsiyet, ırk, düşünce gözetmeksizin insanlar birbirlerinden eşit muamele görmelidirler). Askerden geldiine acııp sewindim,özledik yazılarını yaw...

Dergiyi henüz Ağustos 99 dan beri takip etmem rağmen Maddog'un kim olduğunu biliyorum aslında sadece Ocak 2001 sayısını alan biri bile bunu bilebilir çünkü bölümünde adlı oyunu tanıttirirken Maddog'un olduğunu söylemiş ... bey :)

Fatih Atçın'ın mailini yayınlamakla o sizin sayenizde bir çok arkadaş edinecek ve bu dünyada yalnız kalmayacak Bulutsuzluk Özlemi'ne öyle çok bir hayranlığım yok ama şarkılarından birinde söylediği gibi 'yalnız kalma bu dünyada' Şimdi sıra geldi eleştirii, tavsiye ve sorulara:

1- Offspring in ilk albümünü nerede bulabilirim (hepsi war ama sadece ilki yok)?

2- Kültür köşesinde daha fazla albüm tanıtımı istiyorum (daha çok Limp Bizkit, Korn ve Offspring benzeri albümler olursa muhteşem olur)

3- Futboldan nefret ederim ama Fifa 2001 deki GS olayına değinme-

den edemiycem.

Aslında bu EA önceden de aynısını NBA serilerinde yapmıştı (hani Michael Jordan yerine Player99 yazıyordu ya),

bu adamlar önemli şeylerin değerini zamanı geçtikten sonra anlıyorlar.

4- Ya şu Level Top 10 listesini niye kaldırdınız? Ne güzel okuyoduk?

Şimdilik bu kadar. Umarım mailimi yanıtlarsınız

Onur Selçuk Akın

pretty_fly@offspring.net

Peki baban her akşam evden içeri girdiğinde ona da "way, Ekrem na'ber?" mi diyorsun? Eğer diyorsan bunun yüzünde oluşturduğu değişimler neler? İşte asıl bunları merak ettim ben. Ah siz zamane gençleri ver ya siz... Bu arada babanın adı Ekrem olmayabilir...

Fatih'le hala haberleşiyoruz. Hem sizin, hem de bizim gösterdiğimiz yakınlıktan çok mutlu olduğunu her seferinde söylüyor. Ve hepimize çok teşekkür ediyor. Bir insanı mutlu etmenin en güzel yolu, ona yaşam için bir amaç vermek ve sevildiğini hissettirmek değil mi zaten?

1- Hoppala, ben nirden bilemez? Offspring'i pek fazla dinleyen birisi olmamam bir yana, adamların Türkiye dağıtıcısı mıyım ben? En yakın müzik markete bir göz at, orada yok mu, biraz daha uzaktakine göz at, yoksa biraz daha uzaktakine... Aman fazla uzaklaşıp da kaybolma. Sonra şaşırp yaşı polis birine "Yaw genç, kayboldum ben bee, bir el atsan da hani yolumuzu bulsak diyodum..." falan dersin. Aman aman!!!

2- Ben de birçok şey istiyorum, ama hepsi birden olmuyor. Bu arada, bu ay Kültür sayfasında albüm incelememiş olmamız, tamamen bizim tembelliğimizden ileri

gelip, gelecek ay incelemeyeceğiz demek değildir.

3- Evet öyle. Ama NBA Live serisi için Micheal'in istediği parayı sırf isim hakkını kullanabilmen için birisi senden istese, emin ol o adama Player99 değil yüz numara bile derdin.

4- See ya next month...

Hoop, bitti işte. Ben gayet de kaçır ve de güzel uyurum şimdi. Kendinize iyi bakın ve mektuplarınızı kesmeyin. Yola devam...

Ayın Okuyucu İncisi

Valla, bu ay en çok güldüğümüz şeylerden birisi ankete gelen bir cevaptı. Arkadaşımızın kafası biraz karıştı ki herhalde ki "Level'i kendi cümlelerinizle anlatır mısınız?" ödüllü sorusuna bakın nasıl cevap vermiş...

"Level'i bilemem ama ben Bizantini'nin ö. CD'sinde takıldım. Hani şu Ayasofya simülasyonu var ya onu bulamadım, Oha nereden ulaşacağım acaba?"

Sonuç mu? Bu arkadaşımız bizden ödül alamadı tabii, ama direkt olarak kilo almamıza neden oldu (hani bir kahkaha bir kilo biftik derler ya...)

Bizden Geyikler

Ve biz de az buz değiliz hani. Bu ay favori sözlerimizden birisini Batu sarfetti. Mutfaktan kahve alırken Berker ile karşılaşan bu zat, önce aldıkları kahvelerin içeriğine, sonra da bize baktı. İnceden içini çekti ve ağzından şu inciler döküldü...

"Vay be... Berker baba da kahvesini şekeri, ben de sütlü içmeye başladığıysa, artık delikanlılık ölmüş demektir bu dergide"

Peki Batu... Seni "Delikanlılığın Kitabını Yeniden Yazmanın Yirmi Üç Yolu" adlı seminere gönderiyor, başarılar diliyoruz...

REKLAM INDEX

Firma	Ürün	Sayfa	Telefon
Aral İthalat	NBA Live 2001	A.K.	0212 659 26 73
Dexar	İletişim Teknolojileri	13	www.dexar.com
Chip	Bilgisayar Kültürü	114	0212 297 17 24
Herkes İçin Bilgisayar	A'dan Z'ye Internet ve PC	99	0212 297 17 24
Internetimiz.com	Portal	23	0212 297 17 24
Level Online	Internet Sitesi	139	0212 297 17 24
Microsoft	Sidewinder Joystick	Ö.K.İ.	0212 258 29 98
Multimedya	Sound Blaster Live Platinum 5.1	A.K.İ.	0212 212 98 50
Multimedya	Blaster PC	17	0212 212 98 50
Rönesans Fuarçılık	Compex Fuarı	21	0212 270 28 20
Seta Multimedya	CD Çoğaltım, Multimedya	19	0216 463 43 76
Türk Bilişim Vakfı	Sanal Okul	15	www.tbv.org.tr

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol sakkol@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 batuhel@level.com.tr

Emin Barış egaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kağan Ünalı kunalid@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 Ayrımı - Film Çıkış

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Baskı

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BİRYAY A.Ş.

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kasımpaşa

İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Serra Yurtman

Tel: (312) 495-24 47

E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Cankar, Ayten Çar

Vogel Satış Müdürü

Gönül Morgül gmgonul@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 naslan@vogel.com.tr

Nurhan Bağcı bnurhan@vogel.com.tr

Yeliz Köyün kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri

Aynur Kına

(212) 297-1733

Reklam Servisi Faks:

Nur Geçili

Ayfer Karaalioglu,

Ayten Akgöre, Ebru Cinek

Mehmet Çil

Mehmet Çil

Cam Cankar

(212) 238-7343

Abone Servisi Faks: abone@vogel.com.tr

Abone E-Mail:

Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

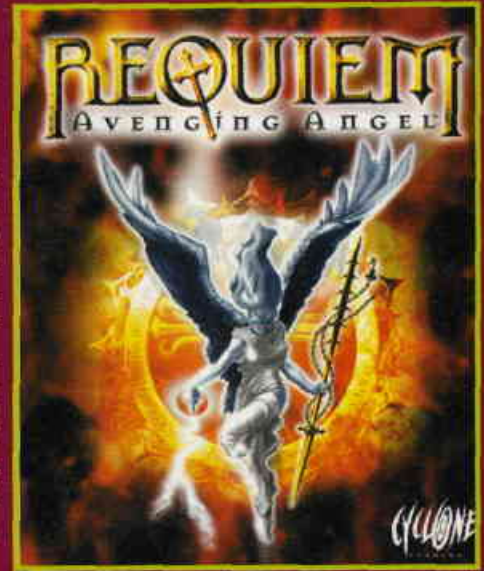
TAM SÜRÜM OYUNLAR!!!

Requiem

Cennet ve cehennem birbirine giriyor. Başkaldıran şeytani güçler hem dünyayı, hem de cenneti tehdit ediyor, insanlar ve meleklerin hayat özü değişip şeytanın emrine giriyorlar. Ve bunu durdurabilecek tek bir varlık var... Bir melek...Malachai.

Requiem, son yıllarda gördüğümüz en yaratıcı konuya ve silahlara sahip olan mükemmel bir First Person Shooter. Cehennem'in sonsuz işkence odalarında başlayıp, şeytanın dünya üzerindeki formunu gizlediği uzay üssüne kadar sü-

ren dehşet dolu yolculuk boyunca düşmanlarınızı shotgun'la vuracak, tuza çevirecek, zamanı donduracak, iç organlarını patlatıncaya kadar kanlarını kaynatacak veya ruhlarını ele geçirip sizin yanınızda savaşmalarını sağlayacaksınız. Bir FPS için oldukça farklı bir silah arşivi öyle değil mi? Ama sadece silahlarıyla değil, konusu, atmosferi, ses ve grafikleriyle de Requiem sizleri büyüleyecek, Mart ayında, Level'da...



KAPAK KONULARI

Warcraft 3 Cinemaware Yeniden!

Bu ay Westwood'un Emperor: Battle for Dune'una ilk bakışımızı yaptık. Tabii bu, Westwood'un Blizzard'a cevabıydı sadece. Esas patlama, yaklaşık bir yıldır ortalıkta söylentisi dolaşan, yeni bir tür yaratacağı söylenen (Role Playing Strateji) Warcraft 3 ile olacak. Blizzard neler planlıyor, yeni ırklar nasıl şeyler, RPS denilen tür nasıl oynanır... Bütün bu soruları Mart ayında cevaplıyoruz.

Nostalji rüzgarları essin, borular çalsın... Kral geri dönüyor. Commodore'lu, Amiga'lı günlerin tek ismi, oyunların siyah ekran üzerinde hareket eden çizgiler olduğu zamanlarda "sinema kalitesinde" oyun üretmek milyonların sevgilisi olan, sonra da aniden kapanıp herkesi yasa boğan Cinemaware, geri dönüyor. Hem de ne geri dönüş, Defender of the Crown; Robin Hood, Wings, The Three Stooges gibi bütün hitleri yeniden günümüz teknolojisine uyarlanıyor... Kral geri dönüyor!



BOMBA GİBİ İNCELEMELER

"Uyku, biraz uyku... Bütün istediğim buydu". Aslında bu şarkı bizim için yazılmış sanki. Ama neyse canım, uyku da neymiş... Getirin kahvem, daha incelenecek bir sürü oyun var.

Battle Isle: Androsia Wars
Ground Control: Dark Conspiracy
Gunlok
Kingdom Under Fire
Oni
Starship Troopers
Virtua Pool 3

Strateji Ustası Special

Vee, size bir sürprizimiz var Mart ayında... Ne ola ki?
Red Alert 2
Blairwitch Project 1
No One Lives Forever
American McGee's Alice
Tomb Raider Chronicles

