

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/07 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

E3'ün En İyileri

Amerika'da Oyun Dünyasının En Büyük Şovu
Activision Masbro Lucas Arts
Blizzard Sierra Interplay Games

Neverwinter Nights
X-COM: Alliance
Fallout: Tactics
Elder Scrolls: Morrowind
Return to Castle Wolfenstein

İNCELEME

Ground Control
Görsel açıdan bir şaheserle
mi karşı karşıyayız?

Vampire
Kahraman bir şövalyenin
vampirlik günleri

MDK2
Uçuk kahramanlarımız ve
daha uçuk uzaylılar savaşıyorlar

TAM ÇÖZÜM

Shogun
Fear Effect (PSX)
Thief 2
Starlancer



Editör'den

Tools DCC CHIP Script 2000 Window Help

CHAT OYUNU

sin_24
t36m^
I__KAAN
kerr
ya^^^^
semin
veSIS^^
ckstreet
dy
hriyeli1
n_VarVa_Ben
rkay18
rk^s
-ben
ZIR
js18m
A-N19
rLton
stoR
ngo
essMaster
an__
azy5s
ra
n_telli
hizci^^
A
unayy
aN_28
apE_
/531
ntazi_42
ReVeR_YoUnG
elance
zi-----
tem^
khan_n
est68643
Z_GULLERIIIII
varda_M37
meyra^
_crean

Status
@SNotices
Channels
Hizmir

Cem Sancı
Yazı İşleri Müdürü

<cem> Hatırlar mısınız, sokaklarda, bahçe duvarlarının üzerlerinde oturmak <cem> modası vardı eskiden. Eminiz hala <cem> sürdürülen bir alışkanlıktır ama on yıl <cem> önce olduğu kadar yoğun olmadığını <cem> görüyoruz. Bilmeyenler için hemen <cem> bir hızlı hatırlatma seansı <cem> gerçekleştirilim: Bilirsiniz yaz <cem> akşamları, genç insanlar sokaklarda toplu halde <cem> dolaşmayı çok severler (veya di) ve elbette kimsenin <cem> sonsuza kadar yürüyecek mecali olamayacağı için elbet <cem> bir duvar üstü bulup üzerine tüneler (veya di). Hatta <cem> dönemin mizah dergilerine bakarsanız insanlar hep bir <cem> duvar üstünde otururken onlerinden geçenler hakkında <cem> yorum yaparlar karikatürlerde. Öylesine sosyal <cem> hayatımıza nüfuz etmiş bir gerçektir bu kıvılcıklı <cem> duvar üstüne tüneyp dedikodu ve birbirine kur yapmak <cem> olgusu. Neyse ki, son on yıldaki teknolojik gelişmeler <cem> İnterneti hızla yurdumuza yerleştirdi, bu duvar üstü <cem> gruplar chat odalarına taşındılar. <cem> Aslında eskiden de her duvarın başka bir chat odası <cem> olduğunu düşünmek mümkün olabilir. Semtlere de IRC <cem> kanalı diyebiliriz bu durumda. Diyelim ki bu akşam <cem> Yeşilköy IRC kanalındaki ilkokul bahçesi duvarı chat <cem> kanalına takılıyorsunuz. Belli bir saatte (genellikle akşam <cem> saatlerinde) evden çıkıp duvarın yanına gider birileri <cem> varsa ufak ufak sohbet başlardınız. Birisi yoksa ise <cem> kendi başınıza oturup birilerinin gelmesini beklerdiniz. <cem> Arada atıştırılan ve yerleri kaplayan ay çekirdiklerini de <cem> unutmayalım... Sohbet de tam chat kanallarında olduğu <cem> gibi, akşamın ilerleyen saatlerinde koyulaşır ve tatılışırdu. <cem> Yani durum tam anlamıyla bir IRC chat ortamının <cem> benzeriydi. <cem> O duvar üstü chat odalarından fazla kalmadı. Akşamları <cem> otomobile sokaklarda biraz turladığımızda tek tık birkaç <cem> yerde insanların bu şekilde toplandığını görüyorum ki <cem> bunların çoğunu orta yaşın üzerinde insanlar oluşturuyor. <cem> Peki bu gençler neredeler? Ortaokul, lise öğrencileri bu <cem> sıcak yaz akşamlarında ne yapıyorlar? Neden yaz <cem> akşamlarında duvarların üzerine tüneyp birbirleri ile flört <cem> etmeye çalışıyorlar artık? <cem> Hepinizin tahmin ettiği gibi, onlar artık sanal chat <cem> duvarlarının üzerindeler ve chat gerçeği, on yıl <cem> öncesinin bahçe duvarı üstü gerçeği kadar gerçek. <cem> Artık insanlar duvar üstü sohbetlerini semt komşuları ile <cem> gerçekleştirmek zorunda değiller. Duvarların üzerinde <cem> sohbet edebilecekleri bir dünya dolusu insanın farkına <cem> varan hiçbir insanın bundan sonra bahçe duvarının <cem> önünde üç beş arkadaşla kendisini sınırlamasını <cem> bekleyemeyiz. Ama umarız, bu yeni akım, insanlara <cem> rahatça yalan söyleyebilme alışkanlığını da kazandırmaz. <cem> Çünkü duvarın üzerinde, yanınızdaki arkadaşınızın <cem> gözünün içine bakarken yalan söylemek, beyaz ekrana <cem> hiçbir sorumluluğunu üstlenmeyeceğiniz birkaç cümle <cem> yazmaktan çok daha zordur. <cem> Bu ay başka tür bir oyundan bahsetmek istedim. Sosyal <cem> ilişkiler denilen bu oyun da, zamanla ve İnternet <cem> sayesinde elektronik ortama geçiş yapmış olduğu için <cem> artık konumuz sayılır. Bu oyunu da sık sık inceleyip, <cem> gelişmeleri inceleyeceğiz ve chat oyunundaki chat'ları <cem> size ulaştırmaya çalışacağız. Kimbilir iyi oynarsanız belki <cem> siz de eşlerini chat la bulan binlerce çiftte kumrudan biri <cem> olabilir, hayatınızın akşını değiştirebilirsiniz. Bu seferki <cem> oyun, daha gerçek görünüyor. Hazırlıklı olun.

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğбек Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuh@level.com.tr

Ermin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Onur Bayram obayram@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İnceşayır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Çenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü	Gönül Mergül
Reklam Koordinatörü	Şebnem Karabiyik
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun Nurhan Bağcı
Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçil, Ayfer Karalıoğlu, Ayten Akgüne, Ebru Çinek
Dağıtım Müdürü	Nebi Danaç
Dağıtım Departmanı	Mehmet Çil, Cem Çenker
Abone Servisi Faks:	(212) 297-7343
Abone E-Mail:	abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

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

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

Firaxis'e Taze Kan

Sid Meier'la Brian Reynolds'in yollar ayrıldığından beri sessiz sedasız projelerine gömülmüş olan Firaxis meğerse yeni elemanı arayı şındaymış. Sid Meier başkanlığındaki Firaxis'ten gelen son haberlere göre firma, aralarında oyun sektörünün kademelerinin de yer aldığı yeni bir ekiple çalışmaya başladı. Yeni ekibin görevi yapımı süren Dinosaurs ve Civilization III oyunlarının tamamlanması sürecinde bulunmak. Kendine böyle sağlam bir kadro kurmasından da anlayabileceğiniz gibi Firaxis eski iddiasını kaybetmediğini bu işi kendi firmasını kurarak ekibi terk eden Reynolds'ız da kotarabileceğini dostu düşmana göstermiş oluyor. Ya da, amaçları bu olmasa bile bizim çıkarabil-

diğimiz sonuç bu oluyor.

Oyun dünyasında bir tasarımcı, animatör ve sanat yönetmeni olarak adı saygıyla anılan Marc Hudgins (tabii bu ismin size bir şeyler çağrıştırmaması için adının karıştığı oyunlardan bahsetmemiz gerekecek) Firaxis projelerinin tamamlanması işinde çalışacak. Şimdi parantez içinde bahsettiğimiz noktaya geldim: Marc Hudgins daha önce The Realm, Slater and Charlie Go Camping, EcoQuest 2, King's Quest 7 ve Quest for Glory 3 ve 4'un yapımında çalışmıştı. Şimdi Firaxis, Hudgins'in dokuz yıllık bu deneyiminden olabildiğince çok faydalanmayı umuyor.

Hudgins dışında geçici olarak Firaxis tayfasına katılan diğer isimler 3D modelci ve animatör

olarak çalışan Dorian Newcomb ve 3D Studio Max'in ustalarından Kevin Margo. Sonuçta teknik ve pratik

olarak donanımlı yeni bir Firaxis kadrosu ve beklentilerinizi aşmaya hazırlanan iki oyun söz konusu. Dinosaurs ve Civilization III için bir süre daha beklemek zorundayız ama en azından bunların sağ kolunu kaybetmiş bir Sid Meier tarafından değil işini

iyi bilen bir ekip tarafından ortaya konacağını bilmek umut verici. Bekleyelim ve görelim.



Bungie (Micro)Software?

Her şey gerçekliğine pek de ihtimal verilmeyen bir söylentiyle başladı. Derginin artık çıkması gereken günlere gelmiştik ve bu haberin doğrulanmasını bekliyorduk ki nihayet Microsoft açıklamayı yaptı. Myth serisi, Halo ve Onin'in geliştiricisi olan Bungie Software artık Microsoft'un bir parçası. Bugüne kadar bağımsız olarak çalışan ve kendi çapında gayet başarılı işlere adını yazan Bungie bundan böyle bir bölümü X-Box için tasarlanan oyunlar olmak üzere Microsoft'un yayınlacağı bazı oyunların yapımcılığını üstlenecek. Bu



arada kendi işlerine de devam edecek ve tabii bunlar da Microsoft tarafından yayınlanacak. Yapılan açıklamaya göre Bungie'nin

Microsoft'a dahil olması kadrosunda herhangi bir değişiklik anlamına gelmiyor.

İki firma arasındaki anlaşma, Microsoft'a bu yılın en ilgi çeken oyunlarından biri olan Halo'nun yayın ve dağıtım hakkını veriyor. Aslında Bungie'nin durumu gö-

ründüğünden biraz daha kışık çünkü firmanın bazı haklarını da Take Two satın almış durumda. Microsoft'la imzalanan anlaşmadan bir süre önce, Bungie portfolyosunun hazinesi olan Myth serisinin bütün hakları Take

Two'ya teslim edilmişti. Ayrıca hisselerin %19.9'u da Take Two'nun oldu. Bungie Software böyle bir tercih yapmasının nedenini

Take Two Interactive'in kendilerine istedikleri esnekliği sağlayabilecek bağımsız ve güçlü bir yayıncı olması şeklinde açıkl-

yor.

Diğer cepheye geri dönecek olursak; Microsoft, Bungie'nin X-Box'ın gelişiminde kilit rol oynayacağını ve firmanın PC oyunları tarihine çok önemli katkılarda bulunacağını söylüyor. Ayrıca Bungie'nin yeni oyunlar çıkarmak konusundaki yaratıcılığıyla ve Microsoft'un çok güçlü bir dağıtım ağına sahip olmasının avantajları birleştiğinde iki firma adına da çok hayırlı sonuçlar elde edileceği söyleniyor. Eh, bu da doğru bir saptama.



E3'ün En İyileri

Geçtiğimiz ay Los Angeles'ta yapılan ve bütün oyun dünyasını gündemine oturan E3 fuarından bu yıl son kez bahsedecek olmanın rahatlığıyla bildiririz ki: E3'de gösterilen oyunlar arasında en iyilerinin seçildiği Best of E3 Show ödülleri belli oldu. Buna göre; E3'ün En İyisi Lionhead Studios'un Black & White'i. Yapımı 4 yıldır süren oyun kendine özgü grafikleri, şaşırtıcı hikayesi ve oyuncuları iyile kötü arasında bir tercihe zorlayan felsefesiyle şimdiden bir klasik. En Özgün Oyun, En İyi PC ve En İyi Strateji Oyunu dallarında da yine ödül Black & White'in oldu. En İyi Konsol Oyunu ise Sega tarafından Dreamcast için hazırlanan Jet Grind Radio. Önceki yıllarla

kiyaslandığında bu yıl her zaman olduğundan daha fazla iyi oyuna tanık olan E3'ün konsol sahnesinde görsel özellikleri, gelişmiş tasarımı ve farklı oynanışıyla Sega'nın Jet Grind Radio'su diğerlerinden bir adım öne çıkmayı başardı.

Yarışmada En İyi Aksiyon Oyunu olarak daha demin Microsoft'a katılma kararı alan Bungie Software'in Halo'su ödül aldı. Gidip oyunun şovunu izleyenler arasında nutku tutulmayan kimse olmadığı söyleniyor. Halo'nun marifetli oyun motoru bu nutuk tutulması vakasının en önemli nedeni. En İyi adventure oyunu ödülünü ise yıllardır acaba devamı gelecek mi diye beklediğimiz Monkey Island serisinin yeni oyunu Escape from Monkey Island

kaptı. LucasArts'ın seriyeye eklediği dördüncü oyun olan EMO tıpkı öncekiler gibi eğlenceli ve sürükleyici. Üstelik bu kez 3D grafikleriyle daha da etkileyici görünüyor. Bu yılın belki de en zor seçimi ise RPG'ler arasında oldu. Çünkü yapımı süren role-playing'ler arasında birbirinden başarılı çok sayıda oyun var. Ancak bir tanesi hepsinden daha fazla adından söz ettiriyor. Interplay'in Neverwinter Nights'in dan söz ediyoruz. Şimdiye dek hakkında bol bol konuşulan oyun pek de zorlanmadan E3'ün En İyi RPG'si ve En İyi Online



Multiplayer ödülleri almış bulunuyor. Bunun dışında En İyi Yarış Oyunu Electronic Arts'ın Need for Speed: Motor City'si, En İyi Simülasyon Oyunu Microsoft'un Mechwarrior 4'ü, En İyi Spor Oyunu Electronic Arts'ın PS2 için yaptığı Madden NFL 2001'i aldı.

Şimdi Kötü Haberler

Hey, bir şangırta duydu-nuz mu? İnanması çok güç ama bu, Thief gibi başarılı bir oyuna imzasını atmış olan Looking Glass'in parçalanma sesi... Thief ve System Shock serisi gibi kendine özgü oyunların arkasındaki ekip olan Looking Glass Studios'un kapatıldığı açıklandı.

Thief'in proje başkanı Steve Pearsall'ın yaptığı açıklamaya göre ekip bütün mali kaynakları tüketmiş durumda olduğu ve artık

ödemeleri karşılayamadığı için böyle bir karar vermek zorunda kalmışlar. Bu haber bizim gibi olayın bütünüyle dışında olanlar kadar Looking Glass adına çalışan birçok insana da şok oldu. Bir sabah işe gittiklerinde genel toplantıya çağırıldılar ve hiç beklemedikleri bir şekilde işsiz kaldıklarını öğrendiler. Pearsall kararın açıklanmasından sonra içeride büyük kargaşa yaşandığını ve telefon hatlarının kilitlendiğini söylüyor. Çünkü ekipteki

herkes oyun dünyasından kimi tanyorsa arayıp iş istemeye başlamış. Aslında şimdiye dek son derece parlak bir çizgide yuruyen Looking Glass gibi bir ekipte bulunan herhangi birinin iş bulmakta zorlanacağını sanmıyoruz ama yine bu insanların bir arada tutan ba-

ğın çözülmüş olması üzüntü verici.

Pearsall gerçekten iyi insanların yer aldığı bir ekip tarafından güzel oyunlar yaptıkları bu yeri unutamayacaklarını söylüyor. "Bundan önce de ciddi mali sıkıntılara düştüğümüz olmuştuk. Ben zaten Looking Glass'ı hep dokuz canlı bir kediye benzetmişimdir. Ama bu kez toparlanamadık."

Thief II'yi satmış olmasına rağmen firma artık çalışanların parasını ödeyemeyecek duruma gelmiş ve bu durumda kapıların kapanması gerektiğine karar verilmiş. Kısa bir süre öncesine kadar ekip Eidos'un yeni projeye mali destek vereceğine neredeyse ke-



sin gözüyle bakıyordu ve bu konuda Eidos'tan söz almıştı. Ancak beklenmedik bir şekilde bu hesap tutmadı ve proje iptal etmek zorunda kaldı.

Sonuçta hepimiz bugüne kadar birbirinden güzel oyunlarla kendine iyi bir yer edinmiş olan Looking Glass'in kapanmasından son derece üzgünüz ve oyunlarını oynayan bütün oyunculara hissettirdiği güzel şeyler için teşekkür ediyoruz.



Buum! Yeni Doom Geliyor!

First-person shooter deneyince akla ilk gelen isim id Software ve onların ilk göz ağrısı olan Doom. Gerçi Doom bir süredir koltuğunu Quake'e kaptırmış durumda ama yeni gelişmeler Doom'un Quake'in kafatasını dağıtmaya hazırlandığını gösteriyor. Evet, siz buna ne kadar hazırlıklısınız bilmiyoruz ama id, Doom evreninde geçen ve son teknolojiyi bütün avantajlarıyla kullanan yeni bir proje üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı. Bütün büyük haberlerde olduğu gibi şimdilik sadece birkaç bilgi kırıntısıyla yetinmemiz isteniyor ama id'nin birçok büyük yapımcıya göre daha çalışkan bir ekip olduğunu düşünersek bu kırıntıların kısa zamanda büyük lokmalara dönüşeceği fikriyle avunabiliriz.

Haberlere göre id ekibinin büyük bölümü yeni bir Doom oyun

nu yapmak konusunda çok heyecanlı ve hevesliyen firmanın iki büyük hissedarı Adrian Carmack ve Kevin Cloud bu işe pek razı olmadığı için taraflar arasında bir sürtüşme yaşanmış. Sonunda ekibin hemen hemen yarısı işi bırakma tehdidinde bulununca Carmack ve Cloud'a ellerindeki projeyi şimdilik erteleyip Doom'a başlamayı kabul etmekten başka çare kalmamış.

Projeyle ilgili diğer dedikodu da Quake'teki model ve animasyonların çoğunun yaratıcısı olan Paul Steed'in isten kovalması üzerine kurulu. Aslında bu bir söylenti filan değil, Steed gerçekleri de artık id'yle çalışmıyor. Söylenti diyebileceğimiz kısım şu; Steed'i günah keçisi olarak seçip diğerlerine örnek olsun diye işten atmışlar. Yani bir çeşit göz korkutma eylemi. Kısa dedikodu turundan son-



ra gelelim oyunun kendisiyle ilgili derinlikli detaylara. Carmack yayınladıkları "plan dosyası"nda şöyle diyor: "Tek kişilik oynanışa dayalı ve hemen her açıdan gelişmiş yeni teknolojiyi kullanan yeni bir DOOM oyunu üzerinde çalışıyoruz. Şimdilik oyun hakkında bütün söyleyebileceğimiz bu, bu yuzden röportaj yapmamızı istemeyin. Yanıltıcı yorumlardan kaçınmak için size bir şeyler ortaya çıktıkça bilgi vereceğiz." Ne yapalım, bu durumda biz de oturup bir şeylerin belirlenmeye başlamasını bekleyelim.

Evil Islands

Daha önceden, bir çeşit strateji-role playing karışımı olan Rage of Magic'le tanıştığımız Rus geliştirici ekip Nival Interactive bir kez daha benzer bir oyunla sahneye çıkmaya hazırlanıyor.

Oyunun konusu şöyle: Dünyanın uç "kötülük adası"na bölünmesine neden olan bir aletten çok uzun yıllar sonra genç bir adam kendini bu Evil Islands'tardan birinde bulur. Tek başına ve çaresiz bir durumdadır. Hakkında hiçbir şey bilmediği bu garip kara parçasında saklanan gizli tehlikelere karşı savaşmak ve hayatta kalmak zorundadır. Üstelik adamımız sadece bulunduğu çevreye değil, kendine de yabancıdır artık. Kim olduğuna, nereden geldiğine, geçmişine dair hiçbir fikri ve ipucu yoktur, esrarengiz bir şekilde hafızasını kaybetmiştir. İşte hikayemiz böyle başlıyor. Öncelikle kendi-



mizde saklı olan sıraları, sonra da adanın sıralarını çözmek için sonu görünmeyen, karanlık bir yolda tehlikeli bir yolculuğa çıkıyoruz.

Evil Islands oyuncunun tercihi ne göre turn-based ya da realtime oynatabilecek. Oyun, lineer olmayan olay örgüsü ve sonu birbirinden çok farklı bitebilen, bağımsız 50 ayrı görevle ilgili çekici görünüyor. Bunun dışında 120'den fazla yaratık çeşidi ve

iletilim kurabileceğiniz birbirinden ayrı özelliklere sahip çeşitli canlılar, özel yetenekler, değişik ve çok çeşitli silahlar, zırhlar, büyüler, hava koşullarını gerçeğe yakın gösteren duman ve sis

gibi özel görsel efektler. İnternet ve LAN üzerinden multiplayer desteği gibi artık standartlaşmaya başladığını düşündüğümüz kimi özellikleriyle de Evil Islands ortalamaların altına düşmeyeceğini şimdiden ortaya koyuyor.

Oyun Alman Fishtank Interactive tarafından yayınlanacak ve oyle görünüyor ki umut vaat eden 3D motoruyla da çok konuşulacak.

Bizden Duymuş Olmayın

Her şeyden önce bilmeniz gereken şu ki bu satırdan itibaren adı geçen olay ve kişilerin gerçekle ilişkisinin ne kadar sağlam olduğunu bilmiyoruz. Halk arasında burada bahsedeceğimiz habere dedikodu da dendiği oluyor. Neyse, ortalığı karıştıran bu söylentiye göre Infogrames Eidos'u satın almış olabilmis. Yani dünyanın en büyük video oyunu yapımcılarından biri niye durup dururken bir başka firmanın kanatları altına girsin, değil mi? Aslında böyle bir olasılığı güçlendiren birkaç sebep saymak mümkün. Kısa bir süre önce Eidos, bir şekilde Looking Glass'ın kapanmasında önemli bir rol oynamıştı, çünkü ekibin üzerinde çalıştığı son projeyi finanse edemeyecek durumda olduğunu açıklamıştı. Bu da şirketin ciddi mali sıkıntıları olabileceğine dair bir işaret... Siz yine de her duyduğunuza inanmayın ve bütün spekülatif haberilerin altından çıkan "küçük kuşlar"ın kulaklarının pek de güvenilir olmadığını unutmayın.

Uzun zaman oldu, onu en son gözyaşları içinde bir sıvı metal mezarlığında erimeye göndermiştik ama içimizde hep geri döneceğine dair bir umut vardı, biliyorduk. Arnold Schwarzenegger kılığındaki Terminator'ümüz geri dönüyor nihayet! Beyaz perdede çok tutan bütün aksiyon filmleri gibi Terminator'ın da bir oyunu yapılmış ve yine aynı kaderi paylaştığı birçok oyun gibi isminden başka hiçbir yanılla cazip olmayan başarısız bir sonuç çıkmıştı ortaya. Şimdi de Arnold Schwarzenegger'in Terminator 3'e geri döneceğini açıklamasının ardından oyunun haberi de geldi. Önceki versiyonuna bakacak olursak oyun hakkında umutlanmak için hiçbir sebebimiz yok ama hepimiz "Astoria vista" deyişine hayran olduğumuz o duygusal robotu özlemişti. Aldığımız habere göre filmin çekimlerinin başlaması için bile geçmesi gereken yaklaşık bir yıllık bir zaman varmış ve projenin birçok detayı henüz netlik kazanmamış. Hatta bu detaylara filmin yönetmeninin yine James Cameron mı olacağı sorusu da dahil. Bu arada önceki Terminator oyunlarından bazıları (örneğin Skynet) yapan Bethesda cephesi de bu haberle harekete geçti. Yapılan açıklamaya Terminator lisansı sahiplerinin oyuna izin vermek için büyük miktarlarda para talep ettiği ve bunun da projeyi çok pahalı ve kalitesiz yapacağı görüşüne dayalıydı. Tabii ki şimdilik her şey için erken, ama çoğunuz gibi bizim de emin olmak istediğimiz en önemli şey bu rolün Arnold'dan başkasına verilmemesi.

Güneş Yükselmeye Devam Ediyor

Psygnosis'in Amerika kapılarını kapayıp Avrupa'ya uçmasının ardından firmanın yayınladığı Metal Fatigue'den mahrum kalan Amerikalıların yüzünü TalonSoft güldürmeye karar verdi. Bu iyiliksever adamlar Metal Fatigue'in Kuzey Amerika için yayın haklarını satın aldı ve şimdi oyun Avrupa'dan sonra Amerika'da da rüzgar gibi

esmeye hazırlanıyor. Tabii bu bizi ilgilendirmez ama hazır TalonSoft'la ilgili bir haber veriyorken buna da değinmekte yarar görüldük. Amerika'da yaşayan RTSsever yakınlarınıza haber verirsiniz işte.

TalonSoft'un bizi ilgilendiren atılımı ise yakında yayınlayacağını duyurduğu bir geliştirme paketi oldu. Şirketin popüler Cam-

paign sensinin üçüncü sürümü olan ve bir hayli de ilgi gören Rising Sun için hazırlanan paketin adı Imperial Strike. Serinin önceki iki oyunu East Front ve West Front'la 2 Dünya Savaşı'nın Avrupa cephele- rindeki savaşını yeniden şekillendirdikten sonra TalonSoft Rising Sun'ı çıkarmış ve Japonlarla Amerikalıların Pasifik mücadelesini işlemişti. Bu flashback'in ardından tekrar Imperial Strike'a dönecek olursak: Pakette tekrar Rising Sun'ın II. Dünya Savaşı sırasında Amerika ve Japonya arasında süren kara çarpışmalarına döneceksiniz. Imperial Strike'da ayrıca on tane tarihi senaryo bulunuyor.



Bu eklentiyi orijinal oyundan ayıran en önemli özelliği ise Japon birliklerinin Amerikan top- raklarına saldırısını konu edinen hayali bir senaryo da içeriyor olması. Imperial Strike geçtiğimiz aydan itibaren yalnızca TalonSoft'un satış kanalı www.talonsoft.com'dan olmak üzere sipariş edilebiliyor. Rising Sun hastalarına duyurulur.



Yeni Oyun Marketiniz

Türkiye'nin İnternet üzerinden orijinal oyun satan ilk sitesi açıldı. Ülke- mizde pek yaygın olmayan elektronik alışveriş sitelerinin bazılarında da oyun sipariş edilebili- yorduk ama hiçbirisi yeterince doyurucu olmadığı gibi çoğunda da oyunlar sadece çeşidi bol gösterisin, vitrin olsun diye satılıyor gibiydi. Şimdi www.ejderha.com adresiyle yeni bir dönem başlıyor. Ejderha.com sadece PC için değil PlayStation2, Dreamcast, Nintendo 64 ve Gameboy Color için yapılan oyunların da satışını yapıyor ve geniş bir ürün yelpazesi sunuyor. Bu adres kısa süre içinde birçok oyunseverin ve tabii özellikle de orijinal oyunlar satın almayı tercih eden ama sürekli bunlara erişememeleri şikayeti olan okuyucularımız için vazgeçilmez bir adres olmaya aday.

Sitede oyunların yanı sıra hem konsollar hem de PC için ihtiyaç duyabileceğiniz çevre birimlerden ve aksesuarlardan da istediğinizi sepete atma şansınız var, tabii paranız yettiği sürece... Bu-

lar gibi şeyler satılması biraz saçma görünüyor. Tabii yeni açılmış bir alışveriş sitesi olduğu düşünülünce ejderha.com'un ileride daha fazla çeşitte ve daha çok seçenek içeren büyük bir

eksiksiz olmalarını beklemek yerine biraz zaman tanımak gerekiyor.

Siteden satın alabileceğiniz bir başka ürün grubu da DVD'ler. Sadece fiyatları değil her aradığınızın bulunmaması yüzünden de şimdilik pek rağbet görmeyen DVD filmler ejderha.com'da en azından çeşit sorununu büyük ölçüde aşmış görünüyor. Sitenin 14 ayrı tür seçeneği altında çok sayıda filme ulaşabileceğiniz DVD pazarı, şimdiden piyasada arayıp da bulamadığınız bir sürü filme ulaşmanızı sağlayacak kadar geniş görünüyor.

Ejderha.com'un gayet sade ve kullanışlı bir sayfa düzeni var. Dilerseniz siteye üye olabilir ve ürün katalogları yenilendikçe haberdar edebilirsiniz. Sepetinizde bir şey koymayı düşünmüyorsanız bile grip bir göz atmakta fayda var.



nun dışında bir "oyuncaklar" bölümü var ama burada oyuncak diye walkman, dürbün, kasetça-

market haline geleceğini görmek o kadar zor değil. O yüzden birdenbire mükemmel ve

Bizden Duymuş Olmayın

Türkiye'nin ilk büyük haber kanalı NTV'yi biliyorsunuz. Güncel haberler kadar her türden insanın merakına hitap eden çok çeşitli programlarıyla da 7 gün 24 saat kesintisiz yayıncılık yapan NTV'nin yemekten modaya, kitaptan sinemaya, seyahatten spora birçok konu başlığı altında hobiye yer veriyor. Bu programlardan biri de Parantez adındaki hakikaten de bir parantezin kapladığından fazla yer tutmayan ama bir parantez kadar da etkili kısa, şirin bir program. İçerik olarak sürekli belli bir konu üzerine haber yapmak yerine her defasında birbirinden değişik konulara yer veren Parantez bir bölümünü de Levefa ayırdı. Derginin iyice sıkıştığı, paçalarımızın tutuşmaya başladığı bir öğleden sonra ofisimizi basan Parantez ekibi önce Cem'e sorular sorarak dergimizi, sonra da Tuğbek'e Vampire oynatarak çalışma yöntemimizi araştırıp kaydetti. Ah, umarız izlemiştir... Aslında Parantez'in sürekli takipçisi olmak çok zor, çünkü her an bir programın ortasında karşınıza çıkıverebilir. Bu yüzden "sürekli izleyin" önerisi yapamayız ama rastlarsanız kaçırmanın deriz, biz artık öyle yapıyoruz.

Düşündüm de her ay buraya sayıtlarca haber yapıyoruz ama herkesin en sevdiği istatistik bilgilerine hiç yer vermiyoruz. Türkiye gibi hangi oyunun kaç sattığını asla tespit edilemeyeceği bir ülkede böyle bir istatistik değerlendirme yapmanın tek yolu satış rakamlarına bakmak değil, bizim Level'de yaptığımız gibi insanlara doğrudan ne oynadıklarını sormak... Ama dünyada olup biten ne diye merak ediyorsanız işte Hazeran'ın en çok satan oyunları: İlk sırada Who Wants To Be A Millionaire: 2nd Edition var. Türkiye'de de hastalık haline gelen bir TV yarışmasından uyarılan oyunun bu kadar satması insanın kafasında "Emin misiniz? Neden ki?" gibi cevapsız sorular oluşmasına neden oluyor. İkinci sırada yeni çıkan ve bence de gayet başarılı bir oyun var; Vampire: The Masquerade - Redemption. Aylarca herkesi oyaladıktan sonra artık gerçek hayat gibi o da sıklıkla başlayan The Sims üçüncü sırada. Ve diğerleri; Roller Coaster Tycoon, Age of Empires II: The Age of Kings, SimCity 3000, Starcraft, Everquest. Listeler değişiyor ama hala hep aynı yönde umutsuzca dönmeye devam eden bir dünya karşısında bu değişiklikler hiçbir şey ifade etmiyor.

Müzik Oyunları

Take Two Interactive dünyanın her yerindeki gençler arasında tartışmasız bir popülaritesi olan MTV müzik kanalının yayınladığı programları oyun dünyasına kazandırma kararını aldı. Nasıl? Yeterince ilginç bir giriş oldu mu? Üstelik yalan filan da değil yani! Anlaşma Take Two'nun Broadband Studios kolu ve MTV arasında gerçekleşti. Dört yıllık bir süre için geçerli olacak anlaşmaya göre Take Two, MTV'nin 18-24 yaş arası hayran kitlesinin en beğendiği programlardan bazılarını, ki bunların arasında Celebrity Deathmatch, The Real World, Road Rules ve Beat Suite'i sayabiliriz, online oyunlara dönüştürebilecek.

Broadband Studios'un geliştireceği oyunlar birbirinden farklı platformlarda oynanabilen ve özellikle de MTV izleyen gençler için bir tutkuya dönüşebilecek, MTV fan-

larının birbirleriyle oyunlar aracılığıyla iletişim kurabilecekleri ve en az programları kadar popüler olmaya aday oyunlar olacak. Şimdilik programlarını nasıl bir yöntem izlemekle dönüştürüleceği, orijinallerine ne kadar bağlı kalınacağı ve oyunların teknolojik ya da kurgusal kalitesinin hangi düzeyde olacağı konusunda bir şeyler söylemek için çok erken. O yüzden size bu anlaşmada ve projede yer alan firmaların kendi bakış açılarıyla beklentilerini ve hedeflerini anlattıkları açıklamalarından bölümler yayımlayalım ve bu mesele de kapanmış olsun.

MTV'den Lisa Silfen amaçlarını, izleyicilerinin MTV aracılığıyla oy-



nayabilecekleri orijinal oyunlar yaratmak olduğunu söylüyor. "Take Two ve BBS ile ortaklık kurmak bize, izleyicilerimizin mümkün olan en iyi interaktif deneyimi yaşaması için çok özel ürünler yaratma fırsatı verdi."

Broadband Studios'dan Gary Dale ekliyor: "On yıllardan bu yana MTV, televizyona dayalı popüler gençlik kültürünün yaratılmasında en önemli güç durumunda. Ve MTV izleyicileri de yavaş yavaş Broadband ve yeni neslin oyun geleneğini yönlendiren insanlar haline geliyorlar. Bu durumda hiçbir şey bizi MTV gibi etkili bir isimle çalışmaktan daha fazla heyecanlandıramazdı." Bu projenin super bir fikir olduğunu söylemek için belki erken ama ilginç olduğu şimdiden ortada.

Microsoft'lar İkiye Ayrılır

Geçtiğimiz ay birkaç kez haber bültenlerini izlediyseniz ya da bir iki gazete okuduysanız bu haberi is kalmış olmanız imkansız. Dünyanın en büyük şirketi haline gelen ve artık kendinden başka rakibi kalmayan, canımız, baş belamız, ilk göz ağrımız Microsoft mahkeme kararıyla ikiye parçalandı. Daha doğrusu, mahkeme şirketin ikiye parçalanmasına karar verdi. Buna göre Microsoft efsanesi artık bir Windows işletim sistemini idare eden, diğeri de Microsoft'un diğer tüm uğraş-

larını gerçekleştirecek olan iki ayrı şirkete dönüşecek. Aslında bir suredir sonucu beklenen davadan bu kararın çıkması kimseye sürpriz olmadı çünkü mahkemenin bu yönde bir karar vereceğine dair haberler uzun zamandır kulislerden haber ajanlarına ve oradan da sokaktaki adamların kulağına doğru yayılıyordu.

Daha önce de rekabet yasalarına aykırı davrandığı ve tekel kurduğu gerekçesiyle birçok davadan mahkum olan Microsoft, büyük olmanın bedelini bir kez daha (belki de son kez) ağır bir şekilde ödedi. Bu cümle sizi yanıltmasın, sadece büyük olduğu için birilerinin gazabına uğrayan ve aslında hiçbir kabahati olmayan bir şirketten bahsetmiyoruz. Dünyanın her tarafındaki milyonlarca kullanıcıya ulaşan ve alternatiflerini piyasadan silecek şekilde bütün bilgisayar sektörüne

yayılan dev firma bu politikayla gerek rakiplerinin gerekse de kendine bağımlı hale getirdiği kullanıcıların büyük tepkisini alıyordu. Şimdi Microsoft'un kendini ikiye ayırma konusunda hazırlıklarını tamamlamak için 4 kısa ayı var. Sonra yapısal ve idari olarak birbirinden tümüyle bağımsız olması istenen iki yeni Bill Gates şirketiyle tanışacağız.

Mahkeme kararıyla parçalanma tarihine kadar Microsoft'a getirilen sınırlandırmalar arasında Windows için standart bir fiyat uygulanması ve rakiplerin ürünlerindeki seçenekleri kullanmayı engelleyen özellikler üzerinde kısıtlama gibi önemli ayrıntılar yer alıyor. Bu yaptırımlar bizi Windows köleleri olmaktan kurtarıp alternatiflerin çoğalmasını ve kalitenin daha hızlı artmasını sağlayacak mı, göreceğiz.



DIABLO II Beta Özel İncelemesi

Efsane geri dönüyor...

Ewet ozlemle heyecanla beklenen oyun Diablo2 tamamlandı ben bu satırları yazarken Beta sadece barbarian karakterini içeriyor ve yine sadece Battle Net te oynanıyor! İlk aşamada Betaeast ve Beta west serverları vardı , şuan da Betaeuropa da eklendi.

Betaya Rogue Encampment (ilk şehir) da başladık. Şehirdeki stashınızın yanında (eşyalarınızdan kısıtlı bir kısmını ve level iniza göre paranızı da depolayabileceğiniz) Charsi, warriv, Gheed, Kashya ve Akara bu NPC leri ilk şehirde sizle birlikte şehirde görebiliyorsunuz! Bunlardan bazılarının Act-1 bittiğinde bizimle birlikte Act-2 ye de geldiğini de gördük.

Şehirden çıktığımız an kendimizi Blood-Moore da bulduk. Bu Diablo2 de yeni bir olay ilk başta bütün yüklem yapıyor sonra şehir içinde bölümler arası geçişlerde çok az bir yüklem süresi. İlk Bölümde bölümde Quill ratlar ve 1. level zombilere rastladık. Oyunda yine Diablo I daki gibi questler var bunlar multiplay oyunlarda da geçerli! İlk questimiz ise Den Of Evil(Quest). Cave şeklinde olan bu quest te fallenlar ve Fallen-Shamanlar ve değişik yaratıklarla karşılaştık... Q tuşu ile mağrada kaç canavar kaldığını görebilmemiz oldukça yardımcı oldu ve bütün yaratıkları öldürdükten sonra güzel bir animasyon bizi bekliyordu. Den Of Evil bittikten sonra Blood-Moore da devam ettik yolumuza. Sıradaki bölüm Cold-Plains idi. Bu bölüm de diğer iki bölüme oranla farklı yaratıklarla karşılaştık. Spearwomen, gargaunt beast, dark hunterlar, bolca Fallen ve Fallen Shamanlar ve fallen Shaman Boss u Bishibosh ve bazen extra güçlü fallen shamanlar, Dark SpearWomen lar ,gargaunt Boss lar! Şurası açık ki, Diablo II'de de, ilk oyunda olduğu gibi her bölümde yeni yaratıklarla karşılaşarak temponun ve merak duygusunun canlı tutulmaya çalışıldığı anlaşılıyor. Ardından gelen bölüm betadaki son questin bulunduğu Burial Grounds idi. İkinci

ci ve son quest olan BloodReaven betada karşılan en güçlü yaratık Kasya nin eski arkadaşı ve şuan diablunun hizmetinde güçlü bir hanımefendi attığı fire damageli oklar bizi hayli zorladı. Ancak çok hızlı davranıp hatunu alaşağı ettik. Ama bu arada ölümlerden oluşan zombi ve iskelet ordusu da onun hizmetinde üzerimize aktı. Bloodreaven ı öldürdüğümüzde güzel bir item bulduk. Betadaki son questti. Ardından Diablodaki catacombs a benzeyen Mausoleum & Crypt bölümüne başladık. Yeraltında bulunan mezarlıklar şeklindeki bu iki bölüm oldukça ufaktı ve hemencek dümdüz ettik. Ve betanın burada bittiğini anladık üzülerek.

Betayı oynarken şunu anladık ki Diablo2 gerçekten çok uğraşmış kesirlikle alınması gereken bir



oyun. Eski oyunun güzel taraflarına pek çok olumlu özellik eklenmiş, çok detaylı düşünülüp yapılmış şeyler var. Savaşçınızın nara atması, sıkıştığında kullanabileceği çok kullanışlı bir silah. Yaylarda artık durability yok, tamir parası yok ve yaylarınız için artık ok satın almak zorundasınız ama oklar bolca bulunduğu ve bolca çıktığı için oksuz kalmak gibi bir sorunla fazla karşılaşmayacaksınız sanırım.

Gem olayı çok yeni bir olay Diablo2 de. Socketed özelliği bulunan kullandığınız aletlere veya zırhlara veya başlığınıza takabili-

yorsunuz ve hepsinde ayrı 1 özellik ekliyor! Ve ve bu gemler upgrade edilebiliyor eğer kullanmadı iseniz, kullanmadı iseniz dedim çünkü socketed bir alete gemi yerleştirdiğiniz an bir daha çıkarma imkanınız yok o gemil! Eğer daha güçlü bir gem elde etmek isterseniz onu inventorynizde saklıyorsunuz ve gem shirine bulmak için dua emmeye başlıyorsunuz! (GEM UPGRADELERİ)

Diablo2 de artık elixir yok level up gelmeden yeteneklerinizi artırabilen bu büyülu içecekler Diablo2 de yer almıyor. Her level up 5 adet puanı stats arasında paylaşırca ve bir adet skill potunuzu her karakter için ayrı 30 çeşit yetenek arasında seçeceğiniz bir tanesine verebileceksiniz. Sekiz kereden fazla bir skill e puan vermek pek akıllıca değil çünkü sekizin üstünde artık çok az bir yarar sağlıyor o özelliğiniz için.

Ve artık Diablo2'de büyü kitapları da yok skill var önceden de belirttiğim gibi her karakterin kendine has 30 çeşit yeteneği bulunuyor ve bunları geliştirmek level up ile birlikte sadece bir yeteneğinize sadece bir puan verebiliyorsunuz. Oyunda görebileceğiniz 2 adet kitap var biri identify scrollarınızi koyucağınız identify Tome(kırmızı) ve Portal scrollarınızi koyucağınız Portal Tome(mavi).

Diablo I de bulunan strenght, dextrity, vitality yine var ama extra özellikleri ile birlikte strenght ikiye ayrılıyor biri kullandığınız aletlerin damage i ve birde mesela barbarian iseniz Howl ile güçlü şekilde mana harcıyarak vurma damage iniz. Dextrity ise attack rating, defence, vitality life ve staminanızı etkiliyor! stamina



koşmak için kullandığınız enerji) ve energy direk olarak mana seviyenizi etkiliyor .

Barbarian karakteri aynı anda 2 silah kullanabiliyor bu yüzden kılıçlar ve ballatar one-hand ve two hand olarak kullandığınızda iki ayrı damage veriyor. Kullandığınız aletler arasında kemer, botlar ve eldiven de eklenmiş hepsinin ilk olarak defencenize(büyümlü olanları hariç) etkisi var kemer aynı zamanda daha fazla potion taşımak içinde kullanılıyor.

Stress-Test'ine katılmak Diablo II için bir ön fikir elde etmek açısından çok önemliydi. Ne yazık ki Battle net şu anda çok sorunlu görünuyor ilk beta günlerinde 20,000 kişiyi bile kaldıramayıp server down yazısını gördüğümüz çok oldu. Oyuna Türkiyeden 56 k ile bağlanmak epey zor olacak ama biz Amerika server larında oynadığımız için belki de biraz lag sorunuyla karşılaştık (umunuz) Ancak blizzard şu aralar Asya serverını ve Avrupa serverını tam olarak kullanıma açtığında böyle sorunlar yaşanmayacağını iddia ediyor. Server sistemi bazılarına göre iyi bazılarına göre kötü oldu ama şu kesin ki Diablo2 yi battle netle hiç kimse cheat yapıp oynayamayacak! Karakterinizin herşeyi server dan çıkarken kaydediliyor ve oyundan ancak Save & exit şeklinde çıkabiliyorsunuz!

Ve hakkında çokook söylentiler olan, oyundan çıkarılıp çıkarılmı-



diği konuşulan PKlık (Player killer) olayı Diablo2 de PKlık var (fresh meat...) ama çok daha değişik bir biçimde. Diablo2 de PKlıktan ziyade artık bolca Duel kelimesini duyucuz resmi olarak birine karşı attack moduna geçmek için o kişinin en az 9 uncu Level olması lazım, o kişiye party Screende attack modu on yapmak lazım ve bunu ancak şehirde yapmak lazım! Yani şehirde o kişiye karşı olan tavırınızı belirtmeden savaş alanına girerseniz hiç birşey yapamıyorsunuz! Ve o kişi size karşı hostility ilan ettikten sonra artık sizin portalınızı kullanamıyor! Yani co-op oynamak mı istiyorsunuz oynayabileceksiniz, pklık mı yapmak istiyorsunuz yapabileceksiniz ama sadece pklık zorlaştırılmış durumda!

Party seçeneği yani takım olarak savaşma yeni oyunda destek-

lenmiş bir kişiyi sizinle birlikte Diablo ya karşı savaşmaya çağırabiliyorsunuz veya ona katılabiliyorsunuz.

Ve kullandığınız aletler arasında bir de set itemler eklenmiş bunlar takım halinde olan aletler ayrı ayrı



nuz, takımınıza katılan her oyuncuyu ekranınızın sol köşesinde görebiliyorsunuz İferi ile birlikte! Ve bu takım çalışmasının en

bulabiliyorsunuz ama hepsini birlikte bulup kullanabilirseniz extra özellikler kazanabiliyorsunuz. Bunlar unique aletler gibi satılmıyor ancak Gheed adındaki NpC den gamble[kumar] yoluyla kazanıyorsunuz veya canavarlardan çıkabiliyor. Ama bu itemleri bulmak çok zor bazıları G Fraizer'in dendiğine göre bir Realm[server]da ancak bir kişiye denk geliyormuş. Fakat bu set aletlerinin tamiri diğer aletlere oranla olağan üstü bir para ile yapılıyor, Mesela ben Death Stashi charsi ye 5000 altına her zamanı satabilirken aletin durabilitesi 24 den 10 a düştüğünde tamiri için 4927 altın vermem gerekiyor.

Yeni bir oyun açarken oyunun özelliklerini ayarlayabiliyorsunuz; kaç kişinin oynayabileceği, size

göre karakterinin levelinin kaç level yüksek ve alçak olacağı ve eskiden de olduğu gibi oyunun zorluk derecesi normal, nightmare veya hell..

Ve bazı teknik konularda var Oyun içi hala 640*480 çözünürlükte, battle net ise 800*600 çözünürlükte açılıyor bunun bazı nedenleri var tabiki, şuan için Diablo2 nin oynanabilmesi için minimum sistem gereksinimi 200Mhz işlemci, 32 ram, 600 MB boş HDD alanı, CD ROM, ve Battle nette oynamak için, 28.8k modem veya üstü ve internet bağlantısı. 200Mhz bir işlemcide bile çalışabilecek olması da oyunun 640*480 olarak oynanmasında büyük pay sahibi. 800*600 olsa idi en az 50-100 Mhz arasında bir yükselme olacaktı.

Diablo2'de oyunu daha zevkli



hala getirecek Guild halllar var. Bunlar gold ile kuruluyor. Diablo'nun bu kadar tutulmasında bençe ciddi şekilde payı olan klan aktivitesi Diablo2 daha piyasaya çıkmadan oluşmuş durumda ve bu oyun için yüzlerce klan kurulmuş durumda şu anda.

Oyunun güwenliğini çok iletir seviyede hackerlara yaptırmışlar bu sefer! Battle nette kesinlikle oynamayacaksınız orijinal oyun olmadan. Ayrıca Diablo2 deki pek çok olay battle net te oynamam emeğe saygı bu insanlar seneler oldu bu oyunla uğraşıyorlar, yılların emeği var.

Bütün Diablo severlerle bir gün yolumuzun Battle Nette kesmesini dileriz.

DEUS EX

C.I.A.

Oyun dünyasının gelişimi sürekli yeni aşamalar kat ediyor. İlk çıkan oyunlar sadece bir tarzi dile getirmek için çıkmış oyunlardı. Her şey yeni olduğu için daha iyiye ve yeniye yönelik iyileştirme çalışmalarından yoksun oyunlar yine de herşeye rağmen bilgisayarı olan insanları büyütüyordu. Daha sonra üreticiler daha iyi yarışına girmeye başladıkça ortaya aynı tür içinde rakipler veya başka türlerden oyuncu çalmak için değişik türlerde oyunlar çıkmaya başladı. İşte bu sırada akıl da kalanlar türünün ilk örneği olan oyunlar oldu. Oyun dünya sı fantezilerin sınırlarını zorlayan bu oyunlara ve türlere yeni yeni alışmışken bambaşka bir kavram ortalağı kasıp kavurmaya başladı. Bir oyunun birden çok türün öğelerini içermesi o oyuna her kesimden oyuncu bulabilmek amaçlı yapılmış bir pazar rekabet girişimidir. Bunun yararını gören tabiki yine biz oyuncular olduk. Bir çok farklı unsuru aynı oyunda kullanmak, daha detaylı bilgilerle oyunları oynamak her zaman gerçek hayata daha fazla

yaklaşmak demektir.

Çıktıkları zamanın piyasasına isimlerini yazdıran ve bunla da yetinmeyip ileriye de iz bırakan Action/RPG türünün ilklerinden System Shock, Ultima Underworld gibi oyunların yaratıcısının elinden yine bir başyapıt çıkıyor. Siz bu yazıyı okurken büyük ihtimalle çıkmış olacak olan Deus Ex hakkında yeni gelenlerle de beraber oldukça fazla bilgi var ve bunlar bile şimdiden meraklı bakışları oyunun çıkış tarihine çeviriyor.

Her oyun piyasaya çıktığında ister istemez ya o sıralarda kendine rakip çıkan ya da bir önceki aynı tür oyunuyla karşılaştırılır. Deus Ex'i birileriyle karşılaştırmak gerekirse ilk akla gelen oyun System Shock 2 olmalı. FPS/Action tarzını zengin RPG öğeleriyle donatarak ortaya çıkan System Shock 2 dengeli ve bir o kadar da gerçekçi konu ve altyapısıyla eleştirmenlerden tam not almıştı. Kendi yarattığı tarzı sonuna kadar götürmeye iddialı gözükken Warren Spector, Deus Ex'e imzasını atıyor.

Ion Storm tarafından geliştirilen



Deus Ex son zamanlarda çıkan her iyi oyundan iyi birşeyler içeriyor. Bu taktik belki de mükemmelle giden yolda en iyi adımlardan biri olacak. Gelelim Deus Ex'in barındırdığı özelliklere ve hangi oyundan neleri aldığına. Oyunun ilk dikkat çekici yanı Unreal Tournament motorunu kullanıyor olması. Üreticiler bu motorun oyundaki RPG öğelerini kolaylıkla kullanmaya olanak sağladığı ve oyun için en sağlam motor olduğunu düşündükleri için seçtiklerini söylüyor-

lar. RPG öğeleri System Shock 2'ninkilerle benzerlik gösteriyor. Aiming, combat ve hareket modelleri Rainbow Six'den alınmış. İşin asıl eğlenceli kısmı olan oyunun action kısmı Thief 2 tarzında geliştirilmiş. Gölgele sizin için hayatı önem taşımakta. Çıkan yanlış bir ses düşmanların dizi farketmesine neden olabiliyor. Son olarak damage model Soldier of Fortune'a benzetilmiş. Hatırlarsanız Soldier of Fortune'un damage modeli vücudu 16 bölüme ayırıyor ve verilen hasarları buna göre hesaplıyordu. Bu kadar ince ayrıntıya Deus Ex'te de görebileceğiz. Ion Storm'un yaptığı bunların hepsini birleştirip iyi bir hikayeye eklemek ve olabilecekleri görmek için beklemek.

Hikayeye gelince, konu Dünya'da 50 sene sonrasında, yakın gelecekte geçiyor. Dünya artık çok kirli ve de hastalıktan kirlenmektedir. Yeryüzündeki suç oranını aşırı artmış, terör kontrol edilemez hale gelmiştir. Bir çok iş karanlık güçlerin elinden dönmektedir. Bu durumu kurtarmaya çalışan ulusal örgütler vardır. Fakat ortadaki asıl belirsizlik bu ulusal örgütlerin mi terör gruplarını engellemek için kurulduğu yoksa terör gruplarının mi bu örgütlere başkaldırdığı. Oyunun başrol oyuncusu ve de aynı zamanda bizim bütün oyun boyunca yönlendirdiğimiz geçmişi





olmayan genç adam, JC Denton, abisinin izinden yürüyerek bu ulusal örgütlerden UNATCO (Ulusal Anti-Terror Organizasyonu) için çalışıyor.

Oyunun en ilginç ve yenilikçi yönü oldukça fazla roleplaying'e olanak vermesi. Deus Ex'in normal bir FPS oyunundan farkı olarak görülebilecek bu unsur, ortada gezerken önünüze gelen herkesi vurma olayını ortadan kaldırıyor ve daha çok konuya bağlı oyunu yaratıyor. Oyunda Strength, Charisma gibi tipik RPG öğelerini de bulamayacaksınız. Bunun yerine daha değişik bir sistem kendi içinde 11 adet skill içeriyor. Bunlar elektronik bilgisi, bilgisayar kullanabilme olabildiği gibi silah kullanma bilgisi de olabiliyor. Karakterinizde iyileştirmeler yapabilmek için belli bir başarı puanına sahip olmalısınız. Bu da Denton'un belli görevlerdeki başarıları ile kazanılıyor. Her yönden mükemmel olmak mümkün değil. Belli konular üzerinde yoğunlaşmanız ve o işi

iyi yapabilmemiz oyunda daha başarılı olmanızı sağlayacaktır. Fakat bildiğiniz işi yapmak her zaman sizin yararınıza olmayabilir. Korunan bir binaya girmek için kapıdaki görevlileri ortadan kaldırıp girmek veya arka kapının şifresini çözmek yerine etrafta konuşacağınız bir ilgili size anahtarı teslim edebilir.

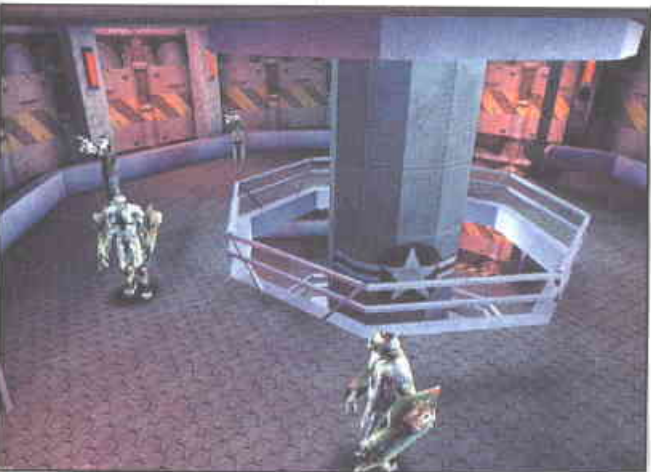
Denton'un sağlığı açısından vücudu 6 parçaya bölünmüş. Bu bölümlerdeki yaralanmalar ve sağlık bozukluğu belirtileri grafiksel olarak da giderek kötüleşiyor. İki bacağınızdan da yara aldıysanız yerde sürünmekten başka çareniz yok. Kafa veya gövde kısmınız kötüyse ölümünüz yakındır.

Deus Ex, grafikleri için Unreal Tournament motorunu kullanıyor. Esasında bu motorun eksik gözükten yanları vardı. Bunların bir bakıma düzeltildiği fakat motorla çok da oynanmadığını biliyoruz. Bunu düzeltmenin yolu da motora uygun texture yaratma olmuş. Bu esnada grafiklerin

gerçekçi olmasına özenle dikkat edilmiş ve modellemeler iyi bir mimari üzerine oturtularak bu etkileyici grafikler sağlanmış.

Ion Storm, oyun için System Shock 2'nin ses sistemini tam olarak almasada aynı sınıfta bir ses düzeni kullanmış. Özellikle ayak sesleri gibi oyun içinde hayati önem taşıyan seslere dikkat edilmiş ve de sesler gerçekçi yansıtılmaya çalışılmış. Tabiki yoğun roleplaying sonucu ortaya çıkan bir çok diyalog özel olarak seslendirilmiş.

Genel olarak oynanış Thief ve System Shock'tan esinlenerek hazırlandığı için NPC'lerin yapay zekalarının da bu oyunlara benzediği düşünülebilir. Zaten ben



Böylece kalite konusunda çıta giderek yükseliyor ve bu biz oyuncular için iyi bir armağan.

Onur Bayram

ziyor fakat yapay zekalar daha da ileri götürülmüş. Bunun sonucunda karşımıza baş edilmesi zor bir bilgisayar çıkıyor. Örnek vermek gerekirse iki guarddan birinin parasını asırınsanız para konusunda birbirleriyle kavga etmeye başladıklarını duyuyorsunuz. Buna benzer uç örneklerden biri de karşınızdaki NPC'nin sizin dış görünüşünüzden az mı çok mu enerjiniz olduğunu anlayabilmesi ve ona göre davranması. Bu gibi uç örnekler şimdilik oyunlarda detaya inmenin sonu olmadığını göstergesi.

Sonuç olarak çıkış tarihi yakın olan Deus Ex şimdilik oynanması gerekecek ve belki de Spectator'ın diğer yaptığı oyunlar gibi klasiklere imzasını atacak. Getireceği birçok yenilik RPG/Action türüne bambaşka bir hava getirecek.

DEUS EX	
İlk izlenim:	Etkileyici ve detaylı
Çıkış tarihi:	Yaz 2000
Tahmini Sistem İhtiyaçları:	Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E. kartı
İlk izlenim:	Detaylı ve gürlütlü
Bize Göre:	System Shock 2'dan sonra benzer türde yapılmış en iyi olacağını tahmin ediyoruz.
	Oynanışta pek çok detay var ve başarılı bir RPG gibi görünüyor. Ama herşeyden öte RPG ile FPS'nin karşınının dengeli olacağını düşünüyoruz.

İLK İZLENİM

<http://www.level.com.tr>

LEVEL HAZİRAN 2000

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

NE DİYOSAK O!



Sinetic şu sıralar, "trafik kazası" ve "Susurluk" deyince ilk akla gelen ve güzide ülkemizin "kaymak" gibi yollarında her gün duello ettiğimiz kamyonların (ve onların hisli ve ince düşünceli kaptanlarının) bir yarıştı olan Süper Truck (TIR) Yarış simülasyonu üzerinde çalışıyor.

Bu oyunda oyuncunun rolü, istediği takımdan birini seçmek ve tozuta tozuta yarışmak. Oyunun adı "MERCEDES BENZ TRUCK RACING" olsa da, Mercedes Benz Yarış Takımlarının yanı sıra diğer takımlar da gerçeğine uygun yarış performansları ve orijinal sponsorlarıyla birlikte oyunda yerlerini alıyordlar. Sadece yarış değil, yarış etrafında yaşanan olaylar da gerçeğine uygun canlandırılıyor. Yarış takvimine göre, hafta sonunun iki gününde antrenman, sıralama turları ve yarışlar gerçekleştiriliyor. Tüm sezon yarış modunun (Championship) yanı sıra tek tek yarışlar da yapmak mümkün.

Antrenman modu ve çoklu oyuncu modu da geniş bir yarış çeşitliliği sunuyor. Ve elbette, moda olduğu üzere, bu oyunda da bir Replay modu bulunuyor.

Oyunda bilgi olarak bir eksiklik bulunmuyor, oyunda yer alan tüm pistler, tecrübeli truck yarışçıları tarafından "harbi olsun diye" ayrıntılı bir şekilde tarif edilmiş. Araçlar ile ilgili çok fazla teknik detay verilmiş. Kendi aracınızda yaptığınız ayarlar ve eklemeler ayrıca kaydedilebiliyor. Çok fazla opsiyona sahip olan oyunda, araçlara ayar yapmanız da mümkün. Oyle ki "high speed" yarışta, tank gibi dev tırlar acayip sıkı yarışıyorlar.

GERÇEĞİNE TIPATIP PİSTLERDE YARIŞ!

Pist dizaynında da oyunun yaratıcıları gerçeğe sadık kalmışlar. Örneğin, Nürburgring, Catalunya Barcelona ve AI gibi pistler gerçeğiyle tipatip aynı olarak, oyunda yer alıyordlar. Ayrıca özel



harita motorları ile ek olarak 3 eğlence pisti tasarlamışlar. Grafikler olağanüstü parlak ve güzel. 3D gökyüzü, gerçekçi gölgelendirmeler ve haritalama çok başarılı.

Araçlar orijinallerinin aynısı olan yarış tırları. Yarış tırlarının kokpiti 3D ile tasarlanmış. Camları şeffaf yapmışlar ki yarışçılar dışarıdan bakıldığında görülebilir. Optik atraksiyonlar için diğer parlaklık ve yansıma efektleri kullanılmış. Hava durumu değişkeni hem görünümü (yağmur, sis vs.) hem de araç, sürüş reaksiyonlarını değiştirebiliyor.

Pistte 11 tane canavar kamyonu turlayabiliyor. Daimler Chrysler ve bu alemin en iyi kadını yarışçılarından Ellen Lohr'un destekleri ile, gerçeğe uygun sürüş fiziği ve dinamikleri oluşturulmuş. Mesela virajdan hemen önce sert bir fren yapan bir oyuncu, yarış kamyonunun arabadan çok farklı bir şekilde davranacağını hemen fark edecektir. Yarış boyunca çarpışmaya mani olamayacaksınız. Gerçeğine uygun tasarlanan hasar modelleri hasara bile aynı bir keyif veriyor. Detaylarla feci bir şekilde uğraşıldığı, kumun üzerinden geçil-

diğinde tozun dumana karışmasından ya da fren balatalarından bile duman çıkmasından anlaşılıyor.

Yarış senaryosunun gerçekçi olması için araç hasarlarını, yarış kazalarını, yarışan tırların davranışlarını ve diğer olayları planlayan özel bir yarış sistemi oyuna entegre edilmiş.

Olağanüstü bir ses elde etmek içinse, 3D Surround sound ses sistemi şiddetle tavsiye edilir.

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Yapım: Sinetic

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E. kartı

İlk İzlenim: Detaylı ve görülmüştü

Bize Göre: Dar pistlerde kocaman kamyonları yarıştırmak gerçek hayatta da kolay olmasa gerek. Sinetic, bu oyunu gerçeğine en yakın şekilde ortaya çıkarmak için elinden geleni yapıyormuş gibi görünüyor. Oyun son derece detaylı ve iyi düşünülmüş görünüyor. Oyuncu, dev kamyonları kontrol etmenin, minik otomobilleri kontrol etmekle aynı olmadığını sonuna dek hissedecek sanıyoruz.



REPUBLIC

Strateji... Ve daha fazlası...

Pek çok Hollywood yapımının ilk sahnesinde olduğu gibi şehri kuşbakışı gördüğünüzü düşünün. Hatta arka planda Die Hard 3'te olduğu gibi "Summer in the City" çalsın. Kamera koca blokların arasında dolansın. Sonra yavaş yavaş yere yaklaşsın. Binaların pencereleri, sokak lambaları seçilmeye başlasın. Daha da yaklaşsın. Artık yan komşunuzun astığı çamaşırlar, balkondaki su isteyen çiçekler başınızın üzerinden geçsin. Biraz daha, biraz daha yakına. Erkeklerin kravatlarının renkleri, bayanların saç modelleri, tablada yalnız kalmış sigaranın kulleri.

Demonun ne zaman biteceğini merak ediyorsunuz.

Yanılıyorsunuz.

Oyunun içindesiniz.

Poligon(lar)

Neden bu kadar çok ayrıntı ?

Yanıt Elixir'in başındaki adamdan, Demis Hassabis'ten geliyor:

"Yarattığımız dünya gerçek olmak zorunda. Biri onun içinde gezintiye çıkarsa, keşfedecek bir şeyler bulunmalı."

Oyuncular, Elixir'in üzerinde bir hayli uğraştığı (ve hala uğraşiyor olduğu) stratejisi Republic'ı oynarken "bir şeyler"den daha fazlasını bulacaklar gibi görünüyor. Özellikle şehre yukarılardan bakınca göz alabilirdiğine uzanan evlerin, parkların, yolların, insanların varlığını ve ortalama bir binanın 500 000 poligonu düşününce "keşfedecek çok şeyler" diye ufak bir düzelt-

me yapmayı daha uygun buluyoruz.

Peki en sağlam RPG'lerle boy ölçülebilecek derecede bir çeşitlilik ve grafik kalitesi gösteren Republic'in oyküsü ne ?

Olaylar Sovyetler birliğinin yıkılmasının ardından kurulan pek çok küçük devletten biri olan -ve gerçek hayattaki ülke ve kişilerle olan benzerliği tamamen bir tesadüftен oluşan- Novistrana'da geçiyor. Novistrana'nın yönetiminde söz sahibi olmak amacıyla işe sıfırdan başlayan bir yöneticiyi canlandır-

yor-sunuz.

Republic

İlk işiniz ülkenin küçük bir köyünde yöneticiliğe ısınmak oluyor. Bu aşamadaki en büyük avantaj, politik ortamlarda dönen dolapların, yö-



büyüklüğüyle orantılı olması. Yani ufak köyde arkanızdan entrika çevirecek adam olmadığı için rakiplerle uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz. Bu "muhtar emmi" bölümü, daha çok oyunu kontrolünüzü iletmeniz ve gelecek planlarınızı çizmeniz için hazırlanmış. Bilirsiniz zirveye giden yol tek değildir, kimi zaman dağın etrafından dolanmak gerekir, kimi zaman da yeraltından kestirme bir çıkış bulunabilir. Sizin de bu ilk bölümde yolunuzu belirle-

meniz gerekecek. Oyunda beş ayrı şekilde güç sahibi olmanız mümkün: Politikacı, general, dini lider, tüccar ya da mafya babası gibi beş karakter arasından bir tercih yapar-

caksınız. Gördüğünüz gibi her biri, para, güç, inanç gibi insanların hassas olduğu noktalar üzerinde yoğunlaşarak kariyerlerini sağlamlaştırmak isteyen karakterler. Ancak köyden seçimle şehre taşınıp işbaşı yaptığınızda her şeyin o kadar da kolay olmadığını göreceksiniz. Çünkü bundan böyle size rakip olan beş farklı idari güçle mücadele etmek zorundasınız. Eğer buradaki dengeleri lehinize çevirip sağ salım başkente ulaşabilirseniz beş yeni



-ve elbette daha güçlü- rakip sizi bekliyor olacak. Hadi çok iyisiniz, onlardan da korkunuz yok, ama ne kadar iyi olursanız olun, kol-tuğunu bırakmak istemeyen başkana karşı dikkatli olun!

Bir kuzuyu takip edin, slzi diğerine götürecektir

Her başarılı yöneticinin arkasında birkaç sadık yardımcının olması gerektiğini bilirsiniz. Elbette sizin de bazı işbiricisi kilit adamlarınız olacak. Bu adamların oyundaki sayısı bini aşıyor, ancak sizin hepsiyle aynı anda işiniz olmayacak. O anda elinizin altındaki uygun kişileri seçivereceksiniz. Seçtiğiniz adamın tüm özelliklerinden faydalanabilirsiniz. Örneğin bir polis memurunu seçip rakiplerinizi tutuklamasını ya da evlerini aramasını sağlayabilir, böylelikle onların kirli çamaşırlarını su yüzüne çıkarabilirsiniz. Elbette yapacağınız bu hamlelerin belli bir karşılığı var. Ancak bu karşılığı diğer stratejilerden alışageldiğiniz üzere para, kristal, vs. cinsinden ödemiyorsunuz. Bir iktidar mücadelesi oyunundan bekleneneği üzere ödemeleri

"güç" şeklinde yapıyorsunuz. Güç havuzunuz sizin bu tip eylemlerinizle boşalıyor, ancak zamanla azar azar doluyor.

Elbette işin püf noktası doğru adamı ya da adamları bulmakta gizli. İşinize yarayabilecek insanlarla ilişki kurabilmeniz için bir karakter ağı ekranı hazırlanmış. Bu ekranda kişilerin yüzlerini ve bu yüzleri birbirine bağlayan çizgileri görüyorsunuz. Bu çizgiler iki kişinin birbirini tanıdığını gösteri-



yor. Sizin bir kişiye ulaşmanız ise ancak onu tanıyan başka bir kişiye ulaşmanızla mümkün oluyor. Bazı karakterler ise bir sis- perdesiyle kapatılmış olarak görünüyorlar, daha doğrusu görünmüyorlar. Bu gizemli şahsiyetlerle temasa geçmek için önce bilgi kaynaklarınızı değerlendirmeniz şart. Ardından planın ikinci aşamasına, yani adamı kendi saflarınıza çekmeye geçiyorsunuz. Bunu da üç şekilde yapabiliyorsunuz. Ya benzer bir ideolojiye sahip olduğunuzu göstererek "Gel, dostum davama omuz ver!" diyebilirsiniz, ya "Herkesin bir fiyatı vardır!" ilkesiyle hareket



edip para teklif edeceksiniz, ya da karizmanıza güvenecek, çapkınca göz kırpıp "Sanırım bu konuda anlaşabiliriz"i kullanacaksınız.

Şah, Mat !

Oyunda yaptığımız hemen her türlü hamlenin şehir halkının yaşantısında etkisini nasıl gösterdiğini takip etme şansız da var. Örneğin halkı mevcut yönetime karşı gaza getirdiğinizi ya da benzeri bir eyleme teşvik ettiğinizi düşünün; caddelere taşan kalabalığı, galeyana gelmiş yürüyüş yapan insanları izleyebilirsiniz. Hatta bu eylem sırasında tempounun oldukça artacağını da söyleyebilirsiniz, çünkü Elixir'in üzerinde çalıştığı sistem, sizin oyun akışı sırasında yaptığınız değişikliklere göre müziğin hızlanıp yavaşlamasını sağlıyor. Ustelik görsel açıdan istedikleri etkiyi verebilmek için deneyimli bir yönetmenle çalıştıklarını da ekleyelim.

Her şeyi baştan alalım: Kocaman bir şehir düşünüyoruz, bir milyon sakını ve bu kişilerin her birinin kendilerine özgü günlük yaşantıları, etnik kökenleri, politik düşünceleri ve dinsel inanışları var. Her şehirde değişik politik çevreler için çalışan ve düşüncelerini yaymaya çalışan kuruluşlar bulunuyor. Şehirlerin tamamı, orijinal metro ve trafik organizasyonlarına sahipler. Tüm şehirlerin kilometrelerce kare alan kaplayan yüzölçümlerini bir anda görebileceğimiz gibi aynı motoru kullanarak sokaklarda yuruyan insanlar arasında gezinebiliyor, heykellerin, kapıların en ince detaylarını seçebilecek kadar yaklaşabiliyoruz. Tek ekranda milyonlarca poligonla karşı karşıya kalıyoruz. Ve bu saydıklarımızın tümü aslında oyunun kendisi değil, yalnızca oynanabilmesi için hazırlanmış bir arka plan. Oyunun gerçek yüzü biz

idarı faaliyetlere girişince karşımıza çıkıyor. Rakiplerimizi alt etmek için kullanacağımız neredeyse sınırsız sayıda insan ve de bizim oyun stilimizi çözüp karşı taktikler üretmek gitgide gelişen bir yapay zeka (bunu daha önce söylemiştik galiba, eh yazıyı sonuna kadar okuyan okuyucunun bir farkı olmalı).

Şimdi de gereksinimlerimizi bir sıralayalım: En başta tüm bu grafik bombardımanını kaldırabilecek bir bilgisayar diyorsanız o kadar endişe etmemizi öneririm, çünkü bundan önce bol bol sabra gereksinim duyacağız, zira en az bir buçuk seneden önce Republic'i makinelerinizde göremeyeceğiz. Zaten o vakte kadar da oyunu kaldırabilecek makineler standart hale gelmiş olurlar. En büyük dileğimiz, oyundaki yönetim stratejilerinin bu görsel şövon altından ezilmeden çıkabilmesi ve kontrollerin de en az grafik tasarım kadar kapsamlı olması. Eğer saydıklarımız gerçekleşirse strateji dünyasında çita nereye kadar yükselir bilinmez, ancak kesin olan şu ki strateji oyuncularından böyle kendilerini hiçbir şeyden fedakarlık etmek zorunda hissetmezler.

Gökhan& Batu

REPUBLIC	
İlk izlenim:	Etkileyici ve detaylı
Çıkış tarihi:	Yaz 2000
Tahmini Sistem İhtiyaçları:	
	Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E. kartı
İlk İzlenim:	Detaylı ve güldürücü
Bize Göre:	System Shock2'dan sonra benzer türde yapılmış en iyi oyun olacağını tahmin ediyoruz.
	Oynanışta pek çok detay var ve başarılı bir RPG gibi görünüyor. Ama herşeyden öte RPG ile FPS'nin karşımının dengeli olacağını düşünüyoruz.

İLK İZLENİM

http://www.level.com.tr

LEVEL HAZİRAN 2000

E3'in En İyileri

E3'de yıldızlaşan firmalar ve onların görenleri hayranlığa sürükleyen yeni oyunları.

LOS ANGELES'İN KIZGIN ÇOL KUMUARI ÜZERİNDE UZUN BACAKLARI KIZGIN GÜNEŞDEN NASIBINI ALAN SABİHİN KIZLAR KARŞILADILAR BİZİ DEV FUAR BİNASININ ÖNÜNDE. NE YAZIK KI, GÖZÜMÜZ OYUNLARDAN BAŞKA BİR ŞEY GÖRMÜYÖRÜDÜ VE EYDE BİZİ BEKLEYEN BAŞKALARI VARDI. AMA KIZLARA HARCAMADIĞIMIZ CAZİBEMİZİ OYUN FİRMALARININ PR'LARINA KARŞI ACIMASIZCA KULLANARAK OYUNLARININ BAŞINA AÇIKLADIKLARININ DIŞINDAKİ İNCİĞİNİ CİNCİĞİNİ DA AĞIZLARINDAN ALMAYI İHMAL ETMEDİK. ELBETTİ BÜTÜN BUNLARI ÖĞRENDİKLERİMİZİ SİZDEN SAKLAMAK İÇİN YAPMIŞTIR. İSTE CAZİBEMİZİN MEYVELERİ.



G Geçen ay dergimizi ve özel inceleme dosyamızı okumuş olanların bildiği üzere, Mayıs ayında Los Angeles'de gerçekleştirilen dünyanın en büyük bilgisayar oyun fuarı ve şovu Electronic Entertainment Expo, yani E3 gerçekleştirildi. Bu fuar oyun dünyasını önümüzdeki dönemde nelerin beklediğini görmek açısından çok önemlidir ve pratikte de oyun dünyası kendini bu fuara odakla-

mış olarak hayatını sürdürür. Firmalar yeni oyun çalışmalarını E3'de görücüye çıkacak şekilde ayarlarlar, oyun eleştirmeleri basını incelemelerini, önümüzdeki yılın planlarını E3'de görücüye çıkan oyunlar hakkında yoğunlaşa-

rak gerçekleştirirler. Ve son kullanıcılar da yani sizler de, kısa bir süre sonra sizi nelerin beklediğini en sağlıklı biçimde bu fuar sayesinde öğrenebilirsiniz. Bu kadar önemli olduğu için ziyaret etmeden durmadığımız E3 fuarı ile ilgili olarak geçen ay, büyük bir sürprizle oyun limanına çok büyük bir demir atan dev transatlantik Microsoft'un oniki sayfaya sığmayan oyunlarını tanıtmaya çalıştık.

Bu ayı ise, Microsoft kadar dev firmalar olmasalar da, yaratıcılıkları ve kaliteleri ile oyun dünyasındaki yerlerini sağlamlaştırmış birkaç firmanın, isimleri firma isimlerinden önce anılan ve sabırsızlıkla bekle-

KAPAK KONUSU



nen oyunlarını incelemeye ayırdık. Her biri birbirinden önemli ve oyuncular için değerli bu oyunların yakında piyasaya çıkmak üzere olduklarını ve kendilerinden çok söz ettireceklerini bir kez daha hatırlatalım size.

Önümüzdeki ay ise, yine E3 fuarındaki izlenimlerimize dayanarak hazırladığımız Electronic Art'sın ve Eidos'un hayata geçmek üzere, yani raflara düşmek üzere olan dev oyunlarının incelemelerini yayınlayarak bu dosyayı kapatmayı umuyoruz.



X-COM ALLIANCE

Firma: Microprose/Hasbro Yayın tarihi: 15 Kasım Tür: Strateji/ Taktik FPS

90'ların ilk yarısında, artık 93 mü 94 mü hatırlamıyorum,

Microprose sessiz sedasız bir oyun çıkardı piyasaya. Oyun çıkmadan önce, bir iki yabancı oyun dergisinde "work in progress" tarzında haberini duyduğum oyunu bilgisayarıma yüklememden itibaren hayatımın değiştiğini kabul ediyordum ki, söz konusu oyunun Ufo: Enemy Unknown olduğunu belirterek sizi de meraklıktan kurtarmak niyetindeyim derhal.

Amerika'da çok tutulan benzer konulu bir dizi filmde (sanırım ülkemizde de Visitors/Ziyaretçiler ismiyle gösterilmişti) feyz???????????? alınarak yapımına başlanan oyunda, dünya ülkeleri ve hükümetleri, aniden ortaya çıkan ve gittikçe artan Ufo gözlemlerine karşı ortak bir hareket kararı alırlar çünkü bu Ufolar artık sadece gözlemlenmekten öteye gidip, insanları kaçırmaya, oraya buraya saldırmaya başlamışlardır ufak ufak. Bunun üzerine kurulan ortak girişime de X-Com adı verilir ki, söz konusu kuruluşun bütün amacı Ufo'larla savaşmak ve tehdidi ortadan kaldırmaktır.

Tüm based tadındaki oyun, o kadar güzeldi ve o kadar tutuldu ki, seneler içinde oyunun versiyonları üretildi. Ancak artık ismini değiştiren oyun Ufo olarak değil, X-Com başlığı altında anılıyordu. Havadan gelen tehdidi birinci oyunda geri püskürttüktan sonra, deniz altına sızmış uzaylıları

temizlediğiniz ikinci oyun ve bence ilkinden sonraki en başarılı oyun olan, gelecekte geçen üçüncü oyun ile X-Com, tüm strateji severlerin kalbine dövme yaptırdı kendisini.

RTS'de bir ilk

1997'de piyasaya çıktığında, yüksek sistem gereksinimleri yüzünden pek çok insan tarafından es geçilen X-Com 3'ün RTS kısmını biraz dikkatli ve yeterince uzun oynadığınızda hemen dikkatinizi çekeceği uzre, oyundaki birimlerinizin bazen yönetmenize gerek kalmadan, yapay zeka, her birim için ayrı ayrı yapılması gereken her hareketi gerçekleştiriyordu. Yani, karşısında aniden bir uzaylı gören adamınız hemen yere yatıyor veya yakındaki ilk sipere koşuyordu. Bir birimini-



ze haritanın diğer ucuna gitmesini söylediğinizde sadece en uy-



gun yolu bulması yetmiyormuş gibi, bir de önüne çıkan düşman birimleri ile mantık çerçevesinde savaşmaya çalışıyordu ve eğer hatti yaramayacak olduğunu anlarsa geri dönüp sağlam bir yere saklanarak canını kurtarmaya çalışıyordu. Bu özellikler, RTS'ler için bir ilk ve aynı zamanda bir devrimdi ki, aslında hala bu kadar başarılı yapay zekanın kullanıldığı başka bir oyun da yapılmadı.

X-COM Alliance, X-Com 4'de uzay simülasyonu deneyen Microprose'un bu hatasından ders alarak yeniden piyasaya piyasasına yönelik taktik oyununa dönmeye karar aldığı bir delili olarak karşımızda duruyor. Bu kez konu, ilk oyunun sonunda, Mars'taki Ufo ana üssünü basarak düşmanlarına yenilgiyi tattıran USS Patton uzay gemisinin ve onun mürettebatının dünya dönüş yolculuğuna çıkması ile başlıyor. USS Patton, uzaylı düşmanlarının açtığı bir tur boyut ve zaman kapisından geçerek (yanlışlıkla elbette) dünyadan çok uzakta bir yıldız sistemine girmek zorunda kalır. Ancak kapı sadece tek yönlüdür ve düşükleri yer de, biraz önce yenmiş oldukları düşmanlarının yok etmeye çalıştığı başka bir uzaylı ırkın evidir. Fakat aradan 60 yıl geçmiştir ve söz konusu düşmanları

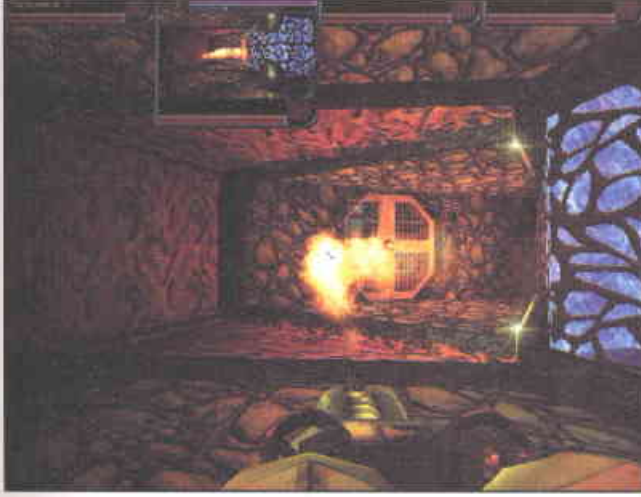
pek çok yeni teknoloji ve silah geliştirmiştir. Dolayısıyla onlara göre biraz önce de olsa, Mars'taki ana üssü dağıtmalarına yardımcı olan silah ve ekipmanları fazlasıyla güçsüz kalmaktadır ve bu cehennemden kurtulup dünyaya geri dönebilmek için USS Patton ekibi, düşmanlarının düşmanı ile iş birliği yapmak zorunda kalacaktır.

Ama niye bu kadar uzun sürdü?

Her şey kulağa çok hoş geliyor ama Microprose'un yeni X-Com oyunu Alliance'ı, Unreal motoru ile ve FPS tarzında (yani Rainbow Six veya Swat 3 gibi) geliştireceğini duyurmasının üzerinden neredeyse 2 yıl geçti. Alien 2 filmindeki Marine'lerin komuta aracında gördüğümüzün benzeri bir kamera sistemi ile sizinle birlikte dolaşacak 3 adamınızın da ne gördüğünü ekranınızın üzerindeki 3 küçük pencereden izleyebileceğiniz ve müdahale edebileceğiniz oyun çok şükür ki, sadece basit bir FPS değil.

Tüm adamlarınızın değişik yetenekleri olacak ve görevden görevde koşarken gelişecekler. Yapay zekaları X-Com 3'ü gölgede bırakacak ve tüm bunların arasında X-Com oyunlarının karakteristiği olan, araştırma-geliştirme gibi yönetim öğeleri ile de ilgi-





lenmek zorunda olacaksınız. Evet tüm bunlar kulağa çok hoş geliyor ama, neden bunca senedir bekliyoruz sorusuna geliştiricilerin cevabı ise çok basit: "Hiç olmamasındansa geç olması daha iyidir."

Yapay Zeka

E3'de X-Com ile ilgili yaşadığı mız ve sizlerin de ağzınızı sulandıracak deneyimlerimizi aktaralım hemen, teknik konulara girmeden önce. Hasbro'nun standında, X-Com Alliance'ı denerken, komutamız altındaki 3 marine'den birine, "Koçum, git şu kapının arkasını bir kontrol et, biz seni koruyoruz, hepimiz birden bir tuzağa düşmeyelim" dedik ve adamımız pek de isteksiz olarak kapıya doğru yürümeye başladı. Kapıyla arasında koca bir oda vardı ve odanın içi masa, dolap, kontrol panelleri gibi potansiyel saklanma, puslu kurma mekanları ile doluydu. Adamımızın görevi kapının arkasını kontrol etmek olduğu halde, o odanın içinde yalnız yürümekten o kadar tırsı ki, kapıya gidene kadar, arkasına uzaylı saklanabilecek her türlü çikintiyi teker teker kontrol etti. Üstelik bunları son derece yumuşak ve gerçekçi animasyonlarla yaptı. Bir an karşımızda bir bilgisayar animasyonu değil bir Hollywood filmi olduğunu düşündük, elimizde olmadan. İşte o an bu oyunun neden bu kadar zamandır beklentildiğini ve çıkmadığını anladık. Microprose'a olan saygımız da bir kat daha arttı. Oyunun yapay zekası, şu andakinin ondan bir seviyesindeyken bir an önce kar etmek ve uzun geliştirme maliyetlerinden kurtulmak

için bir yıl önce de oyunu piyasaya sürebilirdi. Oyle bir durumda ise şu anda 100 vereceğimiz oyuna, "yapay zeka biraz zayıf kalmış ama yine de oynanması zevk veren bir oyun" diyerek 70-80 verebilirdik ki bu durum pek çok firma için kendilerini başarılı görmeye yetecek bir örnektir. Yine de X-Com Alliance hakkındaki nihai değerlendirmemizi oyunun kutusu elimize geçtikten sonra yapacağız ama bu oyunun neden bu kadar geç kaldığını bu örnekle anlatabildiğimizi umuyoruz.

Unreal

Oyunun hala Unreal motorunu kullandığını gördük ama, profesyonelce bakmadığınızda bunun bir Unreal motoru olduğuna inanamayacağınızı bahse girebilirsiniz. Microprose oyunun motoruna yüzde 60 oranında eklemeler yapmış dolayısı ile oyunun motoru için artık yüzde 60 Microprose, yüzde 40 Unreal demek daha doğru olacaktır.

Oyunun atmosferi de, yeterince genilim ve heyecan sağlamak için karanlık ve sisli tutulduğundan geliştirilmiş bir Unreal motorunun sağlayacağı görsel efektlerin ne kadar etkili olabileceğini bir hayal edin.

Oyun sadece USS Patton'da geçmeyecek. Pek çok Alien gemisi, uzay istasyonu, değişik gezegenler üzerinde görev çıkacak askerlerimiz, görsel olarak son derece ilginç mekanları ziyaret etmek şansına sahip olacaklar ki, ekran karşısında siz zevk alsanız da, dili olup konuşabilseler, adamlarınızın bu ilginç mekanları ziyaret etmek yerine evlerinde

yataklarında olmayı tercih edeceklerine eminiz. Çünkü söz konusu mekanlar ağızına kadar düşman uzaylıyla dolu olacak. Amacınız genellikle, sessizce ilerleyip, görevinizin gerektirdiği hedefi vurmak olacaktır. Elbette çatışmanın kaçınılmaz olacağı anlar bol bol bulunacaktır ama bu oyunda Unreal veya Quake'te olduğu gibi, elinize silahı alıp her düşmana ateş etmek yerine, biraz Thief tarzında, kafanızı kullanarak çatışmadan kaçmayı denemeniz gerekecek. Çünkü hem cephanenizin kısıtlılığı, hem de düşmanın sayısal ve teknik üstünlüğü her çatışmayı sizin için ölümcül bir tehlike haline getirecektir. Unutmayın, siz yanlışlıkla düşmanın kucağına düşmüş birkaç tane zavallıdan birsiniz. Onlar ise kocaman bir imparatorluk. Sessiz olmakta fayda var bizce.

Geride adam bırakma

X-Com: Alliance'de askerleriniz sizin her şeyiniz. Bu kez, gidip pazardan işçi alır gibi para verip satın alabileceğiniz askerler de olmayacağı için USS Patton'un gü-

vertesindeki askerlerin her biri sizin için paha biçilemez değer de olacak. Her birinin ayrı yetenekleri, 20 farklı askerin farklı kişilikleri, sesleri, görünüşleri bulunacak. Her adamın 200 satır konuşması, 300 farklı duygusal etkileşimi bulunacak. Yani bu oyun, single player modunda, 20 farklı insanla oynadığınız multiplayer bir oyun tadında olacak. Askerlerinizi yem olarak veya harcanabilir piyonlar olarak kullanamayacaksınız çünkü bazen karşınıza çıkan kilitli bir kapıyı muret-tebatınızda sadece bir kişi açabilme yeteneğine sahip olacak.

Sadece ekran resimlerine bakarak bile oyunun kalitesi ve detayı hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Zaten detay dediğimiz zaman, bu yazının sonunun kaçınıcı sayılda gelebileceğini kestirmek de mümkün değil. Biz en iyisi ilk bakışımızı tadında bırakalım ve hepimizi sonbaharda çıkacak bu yeni sanat eserini beklemeye bırakalım.



Fallout: Tactics, Brotherhood of Steel

Firma: Interplay Yayın Tarihi: 2001'in İlk Çeyreği Tür: Taktik Strateji

E3'de sürprizlerle basın karşısına çıkan firmalardan biri de Interplay oldu. Aslında Interplay'in sürprizi, diğerlerinin yanında biraz daha anlamlı oldu bizim için: RPG severler dahil, oyun severlerin büyük kısmının beğeniyle oynadığı Fallout serisinin, pek çoğumuzun içinde kalan, eksik bir yanını geliştirerek yeni bir oyunla karşımıza çıkacağını anlamış bulunuyoruz. Aslında tüm oyun dünyası Fallout serisine üçüncü bir oyun yapacağını biliyordu, sürpriz bu olmadı. Herkesi en çok şaşırtan, Fallout serisinin, X-Com veya Jagged Alliance benzeri bir strateji oyununa dönüşmüş olmasıydı. Yanlış okumadınız, Fallout'un bundan sonraki oyunu, hepimizin Fallout'da oynamaktan en fazla zevk aldığı ve daha geliştirilmesini arzu ettiği taktik savaş bölümüne dayalı bir strateji oyunu olacak.



İlk iki oyunu yapan Black Isle'nin, Fallout: Tactics'in arkasındaki ekip olmadığını duyduğunuzda da şaşıracaksınız belki. Bu kez oyunun sorumluluğunu Interplay'in bir diğer geliştirici ekibi, "14° East" üstlenmiş durumda. Ekibin elemanları oyunun geliştirilme süreciyle ilgili ilginç anıları olduğunu söylüyorlar. Interplay, Fallout'un biraz daha (aslında bir hayli fazla) strateji türüne yakın yeni bir oyun yapılmasını istediğinde, ekip onlarca fikir üretmiş. Hatta bunlardan biri neredeyse Fallout'u Risk II tarzı bir stratejiye bile dönüştürmek üzereymiş ama sonra ekip aklını

başına toplamış ve, Fallout'un taktik savaş kısmı üzerinde yoğunlaşarak, X-Com ve Jagged Alliance tarzı, takım ve sıra tabanlı görevler üzerine kurulmuş bir oyun geliştirmenin en uygun seçenek olacağına karar vermiş.

Çelik Kardeşliği

Elbette takım yönetimi üzerine kurulu, RPG öğeleri ile süslü bir taktik savaş oyunu dendiğinde ve Fallout evrenini eklediğinizde aklınıza gelen senaryo, Brotherhood of Steel grubu olacaktır. Amerika çok büyük bir nükleer savaşın sonrasına olumsuz çöllere ve radyoaktiviteye bürünmüşken, kaybolan uygarlığı geri getirmeye çalışan modern çağ sözcükleri olan Brotherhood of Steel grubunu yöneteceğiniz oyunda, her görevde kullanabileceğiniz beş adamlarınız olacak ve bu adamlarınız oluz kişilik bir grubun içinden seçeceksiniz.

Adamlarınız ve sizin karakterinizin görevden göreve, RPG oyunlarında olduğu gibi, gelişecek ve yetenek kazanacak, yeni silahlar, upgradeler, yeni yetenekler kazanacaklar. Ancak sizinle gelmeyen askerler de Brotherhood of Steel'in diğer görevlerine tayin olacaklar ve sizinle eş zamanlı olarak yetenek kazanacak ve gelişecekler. Dolayısıyla hiç kullanmadığınız bir askeri oyunun sonunda kullanmaya kalktığınızda, acemi bir çaylakla karşılaşmayacaksınız.

Oyunun görev bazlı olacağı söyleniyor ama bunlar starcraft'ta veya C&C'da olduğu gibi, bir briefing ekranından sonra karşınıza çıkan haritayı bitirip yeni bir briefing ekranına dönmek türünde görevler olmayacaklar. Aynı Fallout oynuyormuşsunuz gibi, ana haritada seyahat edecek köylere kasabalara dalecek NPC'ler ile geyik yapacak, size





verilen görevi kendiniz bulacaksınız. Dolayısıyla, oyunda 20 ana görev ve 18 yan görev olduğunu hatırlarsak, oyunun ilk Fallout'un 38 katı kadar olacağını söyleyebiliriz. Biliyorsunuz ilk Fallout'ta sadece bir ana görev vardı. (Tamam, 38 katı olmayacak biraz abarttım. Yazarların abarta bilme inisiyatifiyi kullandım. Konu kapandı.)

Taktik Savaş Bilmececi

Her iki-üç ayda bir tekrar etmek gereği duyuyorum, stratejik savaş ile taktik savaş arasında, ağaçta orman arasındaki kadar fark vardır diye. Bu kez de kısaca anlatacağım ki oyunun konusu tam olarak anlaşılabilir. Stratejik savaş, büyük hantalarda, ordularınızı hareket ettirdiğiniz, geniş ölçekli kararları kapsayan savaştır. Taktik savaş ise, savaştan öte bir çarpışma veya çatışmadır. Bir grup askeri birimin, sokak aralarında, orman içinde, düşman askerlerine karşı giriştiği operasyonlara taktik savaş diyebiliriz. Yani, stratejik kararlar sonucunda girilmesi gereken yerlere girmek, gidilmesi gereken yerlere gitmek için askeri birimlerin uyguladıkları yöntemlere taktik diyebiliriz. Kısacası, Fallout: Tactics oyununda, Brotherhood of Steel'in omzu kalabalık komutanları, bilmem ne şehri ele geçirmenin, davalarında önemli bir stratejik önemi

olduğuna karar verirler. Ve bu stratejik kararın gerçekleşebilmesi için beş kişilik bir taktik timini, bölgeye gönderirler. İşte bu aşamada siz devreye girersiniz ve sokak aralarında, bina içlerinde düşmanla çatışmaya başlarsınız, taktiğinizi konuşturursunuz. Tekrar kısaca alırsak, Fallout: Tactics, ekibinizle gireceğiniz bu sokak çalışmalarını, yakın teması konu almaktadır.

Oyunda, Fallout dünyasından alışık olduğumuz pek çok ekipmanla karşılaşacağız ki bu aslında güzel bir ayrıntı. Önceki Fallout oyunlarını oynayan ve Fallout dünyasına aşina olanlar, bir power armor'un nasıl kullanılacağını, bir gatling gun ile bir sniper rifle arasındaki farkı bilecekler ve oyunu anlamak için ekstra efor sarf etmeden taktik savaşın içine dalabilecekler. Diğer yandan, oyuna pek çok yeni silah ve ekipman eklendiği için de, yeni oyuncular kadar eski oyuncular da, sadece Inventory yönetimi için bile oyunu oynamaktan zevk alabilecekler. İtiraf etmek gerek ki, Fallout dünyasının ilginç, orijinal silahlarını bulmak ve kullanmak bile başlı başına bir eğlence kaynağıdır ve bunun için bile oynamaya değer.

Nasıl görünecek

Oyunumuzun nasıl görüneceğini merak edenler için

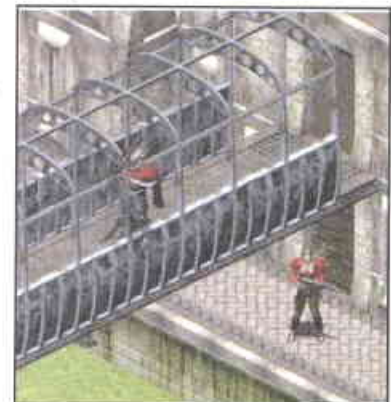
800x600'dan 1280x1024'e kadar çıkacak çözünürlük seçenekleri olacağını ekleyelim. İsterseniz 16 bit, isterseniz 32 bit renk kullanılacak oyunun her şekilde hızlı ve güzel görümlü olacağı söyleniyor. Gerçi Fallout2'nin save soniasında oyuna dönüş konusunda bir hayli sorunu olduğunu ve oyunu her save ettikten sonra gidip küçük bir şekerleme yapıp yorulduğumuzu attığımızı hatırlıyoruz da, Tactics'de bu sorunu giderdiklerini umuyoruz. Ama ne olursa olsun, save veya yüklenme vakitleri saatler de olsa, Fallout her zaman oynamaya değer olacak bir oyun olarak kalacak.

Tactics'de sadece save'ler sonrasındaki yüklenme zamanları değil, turn'ler arasındaki bekleme süreleri de kısalmaya başlayacak çünkü, radikal sayılabilecek bir değişiklikte oyun "turn based" değil, "Continus turn based" adı verilen bir sistemle yürüyecek gibi görünüyor. Bu sistemde ateş etmek, kalkmak, oturmak hala bir aksiyon puanına mal olacakken, karakterinizi yürütme puan gerektirmeyecek ve aksiyon puanı da belirli bir zaman dilimi sonunda yeniden dolacak.

Oyun eskiden olduğu gibi iki boyutlu olacak. Bu sistemin daha büyük haritaları ve daha detaylı gra-

fikler yaratma fırsatı sunduğu inancında programcılar. Ayrıca oyunun 2D motorunun da neredeyse yeniden yazıldığını belirtiyorlar. Karşımıza gelecek oyunun görünüm olarak Fallout'tan çok farklı olmayacağı çok açık ama, programcılar tüm grafik sistemin yenilendiği konusunda ısrarcılar. Belki de bu, yüklenme problemlerini minimuma indirmiştir. Grafikler konusundaki son detay ise, Inventory sisteminde 3D motorunun kullanılacağı ve artık ekip üyeleri arasında daha hızlı esya transferinin yapılabileceği yolunda.

Bu oyunun hepimizin beklediği ve tahmin ettiği, ilk ikisine benzer bir üçüncü oyundan çok daha iyi olacağı su götürmez bir gerçek. Fallout dünyasında, dev power armorlarla kuşanmış ekip ile kasabalar basıp operasyonlar yapmak her Fallout oyuncusunun rüyasıdır sanırım. Tactics'de bu rüyalarımızın gerçek olması çok muhtemel ama, bunun henüz yapım aşamasında bir oyun olduğunu ve ekibin hala gelecek her fikri değerlendirebileceğini unutmayalım. Oyunun yapım aşamasında kullanılmasını isteyeceğimiz bir fikriniz varsa, LEVEL Türkiye okuyucusu olduğunuzu belirtip, <http://feedback.interplay.com/falloutbos/> adresine bir mesaj atmaya ihmal etmeyin. Daha önceki yazılarında da dediğim gibi, oyun dünyasında, Türkiye'den onları takip eden birileri olduğunu göstermezseniz belki de fazladan dört beş sene daha o firmaların lütfedip buralara gelmelerini bekleyebilirsiniz. Yaratıcılığınızı konuşturmanın tam zamanı. Fallout: Tactics'i beklerken, beklediğiniz oyunun hayalinizdeki oyun olmasını da sağlayabilirsiniz.



Neverwinter Nights

Firma: Interplay/Black Isle Yayın Tarihi:2001

Tür: RPG

RPG oyuncularını aklımda kendilerini azınlıkta hissetmiş olsalarda yıllardır kişisel görüşüm, onların diğer türlerin hayranlarından her zaman daha şanslı oldukları yönündedir. Yanlış anlaşılmasın oyuncuların "sen şu türün hayranısın, sen şu türün adamısın" diyerek bölen bir mantığımız yok. Ama ağırlıklı olarak RPG oynamayı seven oyuncuların yıllardır öğrendiğimiz fazla şanslı olduklarını gözlemlediğimizi belirtmeliyiz.

Herşeyden önce RPG oyuncularını, oyuncuyu hayal gücünü çalıştırmaya zorladığı için her zaman diğer oyunlardan daha fazla çekmiştir oyuncuların idelerini. Yani bir shooter oyuncusu ekranı uyduğunda ekranın üstünden aşağı kayan uzay gemilerini, bir RPG oyuncusunun rüyasında üzerine gelen bir iskelet görmeşinden daha az görür. Ya da bu cumle çok karışık olduysa hemen kısaltalım, RPG oyunları, oynayanları daha fazla etkiler ki, bu da aslında oyun oynama amacımız değil midir? Etkilenmek ve hoş vakit geçirmek. Üstelik oyun dünyasındaki deneyimlerden pek çoğu da RPG oyunlarındaki değişikliklerle veya yeniliklerle ortaya çıkmamış mıdır? Daha FPS denile kavrmanın f'ı bile bilinmiyorken kahramanın gözünden oynadığınız, elinizdeki silahınızı ekranın altında görebildiğiniz ilk oyunlar RPG değiller miydi? Ya da Wol-

festein daha duyulmamışken gerçek bir First Person deneyimini Ultima Underworld'de yaşamamış mıydık? Neyse, şu anda gelmek istediğimiz nokta Online oyunlar. Çünkü pek çoğumuz internette nasıl oyun oynanabileceğini öğrenmeye çalışırken, RPG oyuncuların çokları Diablo veya Ultima Online gibi oyunlarla multiplayer'in tadına bakıyorlardı. Parti kavramı nedeniyle Multiplayer oyunlarda, elip çalışmasına en yakın türlerden biri olan RPG, kısa zaman içinde internet üzerinden oynanan Devasa Multiplayer Oyunlarda da kendini gösterdi ki, Everquest, Ultima Online, Asheron's Call gibi ünlü multiplayer oyunlar da rastlantıya bakınız, birer RPG'diler.

D&D: Dağlaar Daaağlaaar

Neverwinter Nights, on yıldır kullanılan hiç değişmeyen Dungeons & Dragons sistemini kullanan ve Forgotten Realms dünyasında geçen Online bir RPG. RPG kurtuluşunu heyecanlandırarak bir haberi hem verelim, bu oyunla birlikte on yıldır kuralları değişmeyen D&D sisteminin 3. Kurul sistemi ilk defa görücüye çıkıyor ve bu değişikliğin ciddi bir "değişiklik" olacağından söz ediliyor. Belki ilgilenmek istersiniz diye düşündük.

Oyunun online olduğunu söyledik ama singleplayer modunun da bulunduğunu kimleriniz di-



ğer sayfaya geçmeden önce belirtelim. Epic bir senaryoyu takip eden tek kişilik kampanyayı oynamak kadar bir parti kurup oynama dalabileceğiniz Multiplayer seçeneği ile de iddialı olan Neverwinter Nights'da en ilginizi çekecek yanın artık, sadece masaüstü RP'lerde bulunabileceğini sandığınız DM rolünü de üstlenebilecek olmanız. Evet yanlış okumadınız artık bir bilgisayar oyununda da DM olabileceksiniz. Oyunun çok detaylı senaryo editörü ile kolayca tasarlayabileceğiniz kendi haritalarınızı ve oyunlarınızı host edebilecek isterseniz internet isterseniz Lan üzerinde size katılacak insanlarla oynayabileceksiniz ki şimdi hemen bu uzun cümlemin kısa bir açıklamasını yapayım. Kendilerini alevin

en cool şovalyeleri zanneden iki tiplere sizin oyununuza girip bütün düşmanlarını yedikten sonra, görevin bitişine bir koşe uzaktayken sevinç çığlıkları ile yaklaşıkları koşenin ardına yuzlerce iskeletten oluşan bir ordu koyabileceksiniz (istediğiniz anda) ve kaçan şovalyelerin ardından attığınız kahkahalar evrenin sonsuzluğunda, Julius Sezar'ın bıçaklandığında çıkardığı boğurtu ile buluşabilecek (bknz: evrenin olusumundan itibaren bütün sesler evrende hala dolaşıp durmaktadır teorisi)

Single Player neden gereksin ki?

Neverwinter Nights'in single player modunda, oluşturduğunuz parti ile dağ, tepe, kır, bayır do-



KAPAK KONUSU



laşacaksınız diğer RPG'lerde olduğu gibi. Ama bu sefer bir farkınız olacak ki, karşılaştığınız yaratıklara "PUHAHAHAHA, biz on kıliyiz hadi öldürelim şu salağı!" diyecek dalamayacaksınız çünkü oyunun dinamik karşılaşma motoru sayesinde karşınıza çıkacak yaratıkların güçleri partinizin genişliği ve gücü ile doğru orantılı olacak. Yok ölee eskisi gibi bir zavallı yaratığa on kişi girmek yani. Erkek adam teker teker girer.

Neverwinter Nights hayatımıza girdiğinde online Multiplayer RPG oyunları anlayışımızda da biraz değişiklik olacak gibi görünüyor çünkü Neverwinter Nights'i oynayabilmek için her ay

9,99995 dolar ödemek zorunda olmayacaksınız. Elbette oyunun, bu ücreti talep eden bir server'i de olacak. Allah'ın emri ama, oyunu bedava oynayabileceğini serverlar da bulunabilecek hatta tahminen bunlardan beklenildiğinden çok daha fazla olacak çünkü herkes internet üzerinden bir oyunu host edebilecek. Böylece Paraguay'da oyunu açan bir kardesimizin bilgisayarına girip, yarattığı oyunu oynayabileceğiz. Tabii muhtemelen Paraguaylı arkadaşımızın DM'liği altında oynanacak oyundan ne kadar yaratıcılık ve heyecan beklersiniz bilemem ama yine de bu örnek oyunun geniş bir multiplayer ka-

pasitesinin olacağı gerçeğini değiştirmiyor.

Elbette o kadar lakırdının arasında oyunun grafiği, sesi, cartu curtu konusunda bilgi vermeyi unuttuk. Üçüncü kişi perspektifinden oynayabileceğini oyunda, grafikler hakkındaki ilk izlenimimiz umut vericiydi. Oyun için yaratılan artwörkler dahi oyunu oynatmak için yeterliyken, dinamik ışık efektleri, gece gündüz farkları gibi pek çok ayrıntıyla bir DM'in aklındaki hikayeyi olabildiğince oyuna aktarabilmesi çalışılmış. Sesler için bir şey söylemeye daha vakit olduğunu düşündüğümüzden henüz sesimizi çıkartmıyoruz ama gözümüzün kulağı-

mızın Black Isle'nin ensesinde olduğundan da emin olabilirsiniz. Şu sıralar Baldur's Gate II ve Icewind Dale ile meşgul olan ünlü yapımcı, Neverwinter Nights'a ise tam bir prestij oyunu gözüyle bakıyor. Yani, bu tanımlamayı anlayamayan okuyucu için hemen tercüme yapmak gerekirse, başka pek çok oyunu olan Origin için Ultima Online ne ifade ediyorsa, Black Isle içinde Neverwinter Nights onu ifade edecek gibi görünüyor.

Elveda Masaüstü mü?

Masaüstünde FRP oynamanın tadına varmış arkadaşların bu uğraşlarını bırakmasını elbette beklemiyoruz ancak firmalar yavaş yavaş, masaüstünde yapılabilecek herşeyi, oyuncuları aynı mekanda olmak zorunda bırakmayan internet ve multiplayer oyun mecraasına akıtmaya başlıyorlar. Bu ay çıkan ve aslında bir masa oyunu olan Vampire'de de, Neverwinter Nights ile karşılaştırılacak kadar olmasa da DM'lik özelliği eklenmiş ve oyunculara kendi oyunlarını yaratıp içinde oynayabilme şansı verilmiş görünüyor.

Diyeceğim o ki dostlar, Neverwinter Nights, X-Com'ların, Jagged Alliance'lerin, Risk'lerin, Gizli Hedef veya Monopoly gibi masa üstü oyunlara yaptıklarını yapabilir her hafta sonu toplanıp oynadığınız oyunlarınıza. Yine de bir denemekte ve düşmanı tanımak da fayda var gibi görünüyor. Ne dersiniz?



Escape from Monkey Island

Firma: Lucas Arts Yayın Tarihi:2001

Tür: Adventure

1 980'lerin sonu ve 1990'ların ilk yarısı boyunca oyunu dünyasına damgasını vurmuş, sağlam adventureların isimlerini sayabilir misiniz? Aslında sayacağınız çok fazla isim var. Çünkü dönemin teknoloji ile yapılabilecek en iyi oyunlar adventure türünde olmak zorundaydı. 3D teknolojisinin henüz yeni yeni kıpırdadığı bu dönemlerde (kart teknolojisi değil, 3D grafikler... Poligonlar, vektörler vs.) genellikle static, elle çizilmiş, güzel görümlü arka planların üzerine biraz uğraşmış birkaç bitmap animasyon koydunuz mu bir de iyi bir senaryonuz oldu mu, dünya sizden ve yaptığınız oyundan bahsedirdi. Şu anda, oyun yapmanın biraz resim yeteneği, biraz yazarlık ve iyi kötü bir scannerla, basic'de tüm bunları birleştirebilme bilgisine baktığı dönemlerde neden ben de bir adventure yapmadım neden ben de şimdi kendi çapımda bir Sid Meier değilim diye iç geçirmediğim olmuyor değil.

Ancak altyapımız eksikti. Fırsat verilmedi bize. Geri kalmış bir dünyada, scanner bulsanız onu çalıştıracak software'i bulmanız mümkün değildi. Çok iyi hatırlıyorum Commodore 64'ümlü Türkçe yazı yazabilmek için o kadar uğraşmışım ama yine de ülkenin hiçbir yerinde o alete Türkçe karakter yazdırabilecek bir software ya da hardware bulamamışım. Odediğimiz vergileri bize altyapı ve hizmet olarak ulaştırmak yerine sefa surmeye harcayan vekillerim utansın! Çok mu zordu en azından yerli yazılımları koruma altına

alarak, yerli yazılım sanayini ve doğal olarak oyun yapım endüstrimizi (I) güçlendirmek.. 64'ler dergisinde Türkiye'nin ilk bilgisayar oyunlarından biri yapılırken geçilen adımları, alınan kararlar-daki çekingenliği hatırlıyorum. Ama oyunu hazırlayan yazar arkadaşlarımızın durumu George Lucas'ın veya Sid Meier'in harabe garajlarında ilk oyunlarını yaptıkları durumdan kat kat daha iyi olmasına rağmen hiç biri ikinci bir oyun yapmaya başlamadılar çünkü oyunlar çıkar çıkmaz korsanlar kopyalarını satmaya başladılar. Bu yüzden bizden kimse Sid Meier olamadı, bu yüzden bizim ülkede her yıl bir milyar dolarlık software ihracatı gerçekleşmiyor ve en ufak sallantıda kaynak bulmak için sizin cep telefonlarından vergi kesiliyor. Neyse, anılara daldık ama bu konuyu her zaman Monkey Island ile özdeşleştirmişimdir. Monkey Island denildiğinde aklıma kaçırdığımız fırsatlar gelir. Çünkü bu o kadar basit bir oyun olarak görünmüştür ki gözüme, sadece içindeki espirili diyalogları ve birkaç ilginç animasyonu için sevdiğini düşünmüşümdür oyunun.

Yine yeniden Guybrush

Lucas Art, birkaç başarısız strateji denemi ve umduğu ilgiyi bulamadığı birkaç Star Wars oyunundan sonra, onu oyun dünyasında zirveye taşıyan bir türe, Adventure'e hızlı ve iddialı bir dönüş yapma karar almış görünür. Özellikle, Amiga'lı, 286'lı, 386'lı yılların unutulmaz Adventure'larına, Day of the Tentacles'lere, Full Throttle'ara imza atan firma şu aralar, neden bu kadar başarılı adventure'lar yaparken birden bire bu türe sırt çevirdiklerini konu-



tirmek ve yerine kriket parkuru açtırmak üzere olduğu anlaşılır. Elbette, kötü kalpli Charles, çifte kumrular Guybrush ve İleyni'nin halkın içine çıkıp "bakın biz olmadık" demesine de izin veremeyecektir. Herşey ortaya çıkınca da koltuğunu geri vermek istemeyecektir. İşte bu noktadan sonra muhtemelen bütün oyun dergilerine çarşaf çarşaf reklam olacak komik olaylar ve sahneler ortaya çıkacaktır ki, bizler de bunları ancak oyun çıkınca görebileceğiz.

Öyle görünüyor ki, Monkey Island bir kez daha tek gözlü korsanların çağındaki akli almaz olayları ve kara mizahı gündeme getirecek ve oyun severlerin kalbine oturacak. Bazan, 3D har-

şup, "dönüşüm muhteşem olacak" isimli şarkıyı dinliyorlarmış bütün gün şirket binasındaki dahili ses sisteminden.

Oyunun unutulmaz kahramanı Guybrush adanın valisi güzeller güzeli Elaine (İleyni) ile evlenmiş ve balayları için adadan ayrılmışlardır. Ama gelin görün ki geri döndüklerinde İleyni'nin politik rakibi L Charles'ın ada halkına, İleyni'nin öldüğü palavrasını attığı üstelik de halkı inandırdığı ve Charles'ın valilik koltuğuna oturduğunu, hatta İleyni'nin villasını da yık-

ritalarda, oraya buraya koşturmaları için birimlerimize emir verirken kendinizi parçalamaktan yorulduğunuzda, çözümleri de kendileri kadar absürd ve komik olan bil-mecelerde uğraşmak istediğinizde Monkey Island, yaranıza merhem olacaktır. Geçmişteki tecrübelerle dayanarak, daha çıkmamış bu oyunun 0.95 olasılıkla eğlence sınırları içinde kalabileceği yorumunu yapabiliyoruz (İstatistikçiler anladı ama bir de Türkçesini yazayım: Büyük olasılıkla bu oyun çok eğlenceli olacak.)



Warcraft III

Firma: Blizzard Yayın Tarihi: 2001 Tür: RTS

Bir sinema filmi düşünün. Harika efektler, yüksek bir bütçe, enünlü oyuncular, ilginç mekanlar, ilginç kostümler... Yani, gişe hasılatı için gerekli her şeyin mevcut olduğunu ama senaryosunun okunabilirliğini, bir ilk okul çocuğunun yazdığı kompozisyonundan daha fazla olmadığını hayal edin. Böyle bir filmi seyretti miydiniz? Hadi seyrettiniz, sever miydiniz?

Bilgisayar oyunlarının artık sinema filmleri ile pazar payı yarışına giren sanat eserleri olduğunu söylemek çok yanlış olmayacaktır. Yüklediğiniz bir oyunun sizi eğlendirmesi, düşündürmesi, güldürmesi, korkutması veya ağlatması yani içine çekmesi, atmosferine katması gerekir ki, iyi bir oyunla karşılaştığınız anılayabilesiniz. Bunun için de, oyunun grafikleri, sesleri, dizaynı, zorluğu, sistem ihtiyaçları gibi çok önemli bir başka faktörün de senaryo olduğunu anlıyoruz.

Warcraft serisini bilmeyen olmadığınızı düşünerek, kılı ve hastalıklı dünyalarından açtıkları portallarla, insanlığın üzerine güneş yükselen cehennem gibi dünyası Azerot'iya saldıran Orc'ların ve onları defetmeye çalışan İnsanların savaşını konu-



alan Warcraft III'ün konusunu, kimin kim ile savaşacağını falan burada tekrar etmeyeceğim. Ama

RTS türünün öncülerinden olan serinin çok sevildiğini ve bir klasik haline geldiğini gönül rahatlığı ile belirtibilirim.

Ancak belki de artık RTS sistemine eklenecek çok fazla ve önemli teknik detayın kalmamış olacağını her yapıları diğer firmalarında çok kolayca yapabileceğini anlamış olacak ki Blizzard, serinin üçüncü oyununda, oyunlarını orijinal kılabilecek tek noktaya senaryoya ağırlık vermiş olarak geri dönüyor.

Kahramanlar her yerde

Warcraft III, role playing game (RPG) ile RTS'nin karışımı olacak bir tür olarak lanse edildi ilk duyurulduğunda. Hatta bu türde hemen bir de isim buldular Role-Playing Strateji diye. Oyunun özünü, kaynak ve iş yeri yönetiminden sıyrılarak, her birinin ayrı karakter ve özellikleri olan kahramanlarının çevresine topladığınız sayıca az ama özellikleri yüksek minik ordunuzla düşmana girmek oluyordu ama kahramanların oyundaki rolü o kadar fazlaydı ki, yakınlarında bir kahramanınız yoksa, normal askerlerinize komuta etmek mümkün olmayacaktı.

Firma kısa süre sonra oyunun oynanabilirliğini olumsuz etkilediğini göerek bu özelliği kaldırdı. Artık Warcraft III'de askerlerinizi ve kahramanlarınıza bütçe emirler verebiliyorsunuz. Ama tabii bu emirler, İhadi soyunup göbek atmaya başlayın gibi seçenekler içermiyor.

Bu kez oyunda üç farklı ırk bulunuyor ki bunların ikisini zaten ilk iki oyundan tanıyoruz ama bu kez bir de Undead isiminde fırlamalar karşımıza çıkacak. Bir büyücünün emrindeki

bu ölüler ordusu savaş alanında ölen savaşçıların zombi olarak karşımıza yeniden çıkması anlamına gelecek ki, bu büyücü bir de Orc'larla iş birliği yaparsa, insanların işi gerçekten zor olacak.

Oyun sadece savaşmaktan ibaret olmayacak. Geniş haritaya eklenen köyler ve kasabalarla bunların içinde yer alacak NPC'ler, kahramanlarımızın ilgileneceği diğer bir konu olacak.

Haritayı dolaşacak kahramanlarımız bu yerleşimleri ziyaret edecek ve NPC karakterlerle iletişim kurarak diyaloglar gerçekleştirecekler ama bu işi elbette hobi olsun diye yapmayacaklar çünkü oyunun aksiyon ve senaryo çok büyük oranda bu diyaloglara bağlı olacak.

Kahramanlarımız ve diğer askerlerimiz kolay hatırlanabilir olmayacaklar çünkü zaten az sayıda ki bu birimler devamlı gelişecek değişik özelliklerle değişik görevleri yerine getirebilecekler. Hero's serisindeki gibi farklı itemlerle donatıldıklarında yeteneklerinde değişim gözelebilecek.

3D her yerde

Oyunun grafikleri, izometrik görünümü 3D karakterler ve haritadan oluşacak. Bu da artık etrafımızla bir çevremiz olduğu anlamına geliyor. Yani okullarınız tepelerden ateş açtığında daha uzun menzile ulaşacak, manevralardan düşen güller



toprakta kraterler açacak vs

Ustelik ekran görüntülerinden de anlayacağınız üzere birimlerin grafikleri hem büyük hem de detaylı çizilecek. Yani diğer 3D

RTS'lerde yaşanan, minik

birimlerin savaş alanında kaybolup gitmesi gibi sorunlar burada yaşanmayacak

ama yine de kafamızı

kurcalayan tek konu kamera

kontrolleri. Pek çok güzel 3D oyunun kontrolleri zor

oyun kamera yüzünden çöpe gittiğini bildiğimizden, Warcraft III'de düşmanla mı yoksa kamerayla mı savaşacağımızı



henüz bilemiyoruz ve merakla bekliyoruz.



TRIBES 2

Firma: Sierra

Yayın Tarihi:2001

Tür: FPS

Yaptıkları çalışmaların ve yarattıkları eserlerin insanların zevklerini yansıtan en iyi aynalardan biri olduğunu söylersek herhalde pek çoğunuz bu görüşe katılacaktır. Bu doğrultuda düşünüldüğünde de Robert Heinlein'in Starship Troopers adlı kitabının (ve filminin) hayranı olan bir grup oyun programcısının Tribes tarzında bir oyun yaratmasının pek yadsınacak tarafı olmasa gerek. Bilmeyenler için Tribes 2'nin, geniş bir savaş alanında güçlü taktiksel silahlar yardımıyla gerçekleşen bir savaş oyunu olduğunu belirterek başlayalım yazıya.

Oyun severlere sunduğu yeniliklerle dikkat çeken, stratejik öğelerle ve hareketli takım oyunu özelliğiyle ön plana çıkan Tribes serisi bu yeni oyunla da ilkinin çizgisinden uzaklaşmıyor. Kazanmak için yapmanız gerekenler yine aynı. Takımınızla birlikte düşmanları yok edip üstlerini ele geçirmek. Oyun pek yakında online aksiyon türünün bir başka başarılı ismi olmaya namzettir.

Kabilenizi hazırlayın

Hatırlanacağı gibi Tribes 1, birçok farklı oyun stili sunduğundan halefinin daha kapsamlı ve daha güçlü bir görselliğe sahip

olacağını duymak bizi hayli umutlandırmıştı. Nitelikli oyun yeni araçlar, daha geniş bir silah envanteri, daha geniş haritalar ve kolay kullanımlı bir zemin editörüne sahip. Tahmin edilebileceği gibi de oyunun online özellikleri on planda tutulmuş. Turnuvalar sırasında net üzerinden mesajlaşabilmeniz müm-



kün. Multiplayer modunun yanı sıra yeni oyunculara oyunu tanıma kolaylığı sağlayan tek kişilik oyun seçeneği var. Kıdemli oyuncuların bu seçeneğe göz atması yeni özelliklerin kullanımına alışılması bakımından yararlı olabilir.

Tribes grafik motoru yönüyle zamanına göre başarılıydı. Yenileştirilmiş grafik motoru daha yumuşak ve daha gerçekçi çevre oluşturulmasında kullanılmış ve

sırtan poligonlar çok gerilerde kalmış.

Jeolojik öğelerin ve hava koşullarının katkısı Tribes'te daha gerçekçi kılmak adına olumlu. Sıs bu alandaki en önemli yeniliklerden biri şüphesiz.



Etikisi oyunun atmosferiyle sınırlı kalmayıp oynama tarzını da şekillendiriyor. Yani sis görüş alanınızı daraltıp düşmanı zaman zaman son ana kadar görmenizi engelliyor. Yeri geldiğinde de lazer örneğinde olduğu gibi bazı silahları etkin biçimde kullanabilmeniz önüne geçiyor. Bunun yanında karakterlerin poligon sayısı artırılmış ve ölüm sahnelerinde dikiler ağırlıklı olmak üzere yeni animasyonlar eklenmiş.

Görsel açıdan başarılı. Peki ya diğer özellikler? Tribes 2' de savaş alanları daha fazla çeşitlilik gösteriyor. Adlarının özelliklerini şekillendirdiği 5 gezegenin isimleri BioDerin, Lush, Lava, Desert ve Mud. Farklı olan elbette sadece görünümler değil. Su altında savaşırken farklı taktiksel öğeler avantaj veya dezavantaj olarak karşınıza çıkacak. Bazı silahlar burada kullanım dışı kalacak me-

sela. Bu diğer ortamlar için de geçerli. Silahlardan söz açılmışken geliştirilmiş roketaların isabet yüzdesi hayli yüksek. Alçak uçuş yaparak başarılı manevralar sergileyen bir düşmana bile yer çekimlerini kullanıp saklanma ve kolay kolay soluk alma fırsatı vermiyor. Farklı zamanlarda kullanılacak stratejik silahları gerektiğinde üssünüze geri dönüp envanterinize katabilirsiniz. Hava gücü oyunda bir adım öne çıkmış. Destek ve transport konusunda yardımına fazlaca ihtiyaç duyuluyor.

Bekliyoruz

Oyun esnasında hedefe farklı şekillerde ulaşabiliyorsunuz bu da bir noktada takılıp kalmanız ihtimalini azaltıyor.

Muzikler Motley Crue tarafından hazırlanmış. Kaliteli oldukları söylenebilir. Orijinal Star-siege: Tribes multiplayer özellikleriyle uzunca bir süre adından söz ettirebilmişti.

Serinin hayranları sıl baştan yapılmadığını ama yine de oyunun başarılı bir şekilde yenilendiğini görecekler. Yeni görünümüyle Tribes 2, oyun severlerin uzunca bir süre gündeminde kalacağına benziyor.

Ozan Ali Dönmez



EJDER SCROLLS: MORROWIND

Firma: Bethesda Yayın Tarihi: 2001

Tür: RPG

Bethesda is hard at work on the follow-up to The Elder Scrolls: Daggerfall, the enormous 1996 role-playing game that helped revitalize the traditional RPG dungeon crawl. GameSpot recently spoke with Todd Howard, project leader on The Elder Scrolls III: Morrowind, about Bethesda's plans for including a powerful game editor for the game.

Bethesda'yı hatırlarsınız herhalde. Şu büyük yankılar uyandıran Daggerfall oyununun yapımcısı olan firma, daha önce görül-

oyunun tanıtımını deneyeceğiz.

Görsel açıdan çok kuvvetli olacağı beklenen ve Direct3D formatını destekleyecek oyun, Elder Scrolls dünyasında geçecek yeni RPG oyunu olarak çıkacak karşımıza. Oyunu sadece single player olarak tasarlayan ekip, bunun gerekçesini ise kendilerini bu güne kadar yapmış en mükemmel single player oyunu odaklamak istemeleriyle açıklıyor. Bütün firmaların artık multiplayer oyunlara büyük ağırlık verdiklerini düşünürseniz Bethesda'nın single player modda bir boşluğu doldurmak niyetinde olduğu düşünülebilir.

Kayboldum!

Artık bir oyunda kolayca kaybolmanın tadına da varabileceksiniz sanırım çünkü, zaten yeterince büyük bir oyun olan Daggerfall'dan 50-



kat büyük bir oyunla karşı karşıyayız u sefer. Morrowind'in kum fırtınalı çöllerinde veya yuzlerce NPC ile dolu şehirlerinde ilerlerken yabancı bir ülkede yalnız bir yabancı gibi hissedebileceksiniz kendinizi.

Daggerfall'dan kazandıkları paraların haddi hesabı yokken, arkalarındaki bu maddi destekle firma şimdi yeni bir oyunu piyasaya çıkarmaya ve bu kez daha büyük bir deprem yaratmaya hazırlanıyor. İlk ekran görüntüleri bile rakiplerini bu piyasadan kaçırmaya yetecek kadar sağlam oyun hakkında firma çok detaylı bilgi vermekten çekiniyor ama biz yine de ulaşabildiğimiz bütün ipularını değerlendirerek size

NPC demişken konuya girmenin de faydası var, bu oyunda sizinle birlikte hareket edecek NPC'ler hem diğer oyunlara göre çok daha yetenekli olacak şekilde planlanıyor hem de ekranınızın altındaki bir vesikalik fotoğrafraftan daha fazla anlamları olmaları için görsel programlamalarına da özen gösteriliyor. Oyleki, beraber yolculuk ettiğiniz NPC'le-

rin, çöl fırtınası sırasında gözlerini kumdan korumak için kollarını yuzlerine siper etmeleri, huy-suzlaşan yük ve taşıma hayvanlarının tepkilerine kadar her şeyi ekranınızda görebileceksiniz. Dolayısı ile bu kadar akıllı ve detaylı NPC'lerin bulunduğu bir oyunda belki de Multiplayer gerçekten fazla önemi olmayan bir ayrıntı olarak kalacaktır.

Yeni bir teknoloji?

Bir bilgisayar oyuncusu olarak bu tur, henüz çıkmamış, hazırlık

aşamasında olan oyunlar için yazılan ön bakışların sizin için ne anlam taşıyabileceğini de bir değinelim. Belki RPG tarzı oyunlardan hoşlanmıyor olabilirsiniz. Elder Scrolls dünyası size hiçbir anlam ifade etmiyor olabilir. Ama oyunun kullanacağı yeni motor'un ekran

resimlerinde de görebileceğiniz detay seviyesi sayesinde yakında bu motorun lisansını satın alıp bir FPS yapmak isteyebileceğiniz başka firma çıkabileceği sanırım sizi ilgilendirir. Dolayısı ile konu veya tur sizi hiç ilgilendirmese de oyun dünyasındaki her gelişme aslında pek çok oyuncuyu dolaylı veya dolaysız yakından etkilemektedir. Birkaç ay içinde oynamayı umduğumuz X-Com Alliance'in şu andaki güzel görünümünün temmelerini Unreal grafik motoruna borçlu

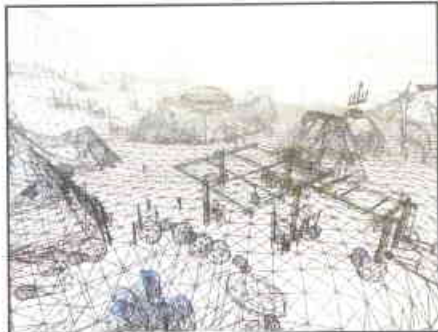
olduğunu bir hatırlayın lütfen. Nereden ne çıkacağı hiç belli olmaz. Çünkü Morrowind'de dudak hareketlerine, göz kaşımıklarına kadar ince bir detayla işlenen grafikler eminim onumuzdaki dönem oyun piyasasındaki



standartları belirleyecektir. Şimdilik herşeyin daha iyiye gitmesini bekleyip ser verip sır vermeyen ekibin dilinin çözülmesini bekliyoruz.



standartları belirleyecektir. Şimdilik herşeyin daha iyiye gitmesini bekleyip ser verip sır vermeyen ekibin dilinin çözülmesini bekliyoruz.



ALONE IN THE DARK 4

Firma: Infogrames

Çıkış Tarihi: 2001

Tür: Adventure

Bit pazarlarına nur yağmaya başlayacağını düşünüyoruz çünkü genel bir değerlendirmeye yaptığımızda, oyun piyasasında, uzun zamandır devamı çıkmayan adı unutulmaya başlamış olan oyunların teker teker gelmeye başladığını görüyoruz. Bunlardan biri de Alone in the Dark serisi tabiki.

1994 yılında piyasaya herkesi fazlasıyla etkileyen bir oyun çıktı. Adı Alone in the Dark idi ve bu günkü Tomb Raider'ların, Resident Evil'ların atası olan bir oyundu. Bilgisayarların henüz 386 işlemci, Ram'ların 2 MB, Hard disklerin 25 MB büyüklüğünde olduğu, 3D ekran kartı fikrinin henüz keşfedilmediği bu dönemde Darkworks isimli bir geliştirici grup, altı sene sonrasının Resident Evil'leri ile boy ölçüşecek ka-lite ve sürükleyicilikte 3 boyutlu bir korku oyunu hazırlamışlardı. Bilmeyenler için söylemek istiyorum, oyun Resident Evil 1'e o kadar benziyor ki, Alone in the

Dark'ı oynamış olanlar, Resident Evil'i oynarken hiç yabancılık çekmemişlerdir.

Bir dönem bütün oyunseverlerin çenelerini yere düşüren Alone in the Dark'ın gördüğü ilgi üzerine, serinin ikinci ve üçüncü oyunları da çıktı ama 1995 ve 1996'da insanlar RTS gibi yıldızı yeni parlayan oyunlara rağbet etmeye başlayınca, Alone in The Dark serisi kendisini daha fazla geliştiremedi ve olayın civığını çıkartmadan, efendiliğimizle çekilelim ortamdan gibi saygıya layık bir hareketle ortadandan uzaklaştı.

Ancak 3D aksiyon oyunlarının altın günlerini yaşadığı bu dönemde hep bir eksiklik vardı içimizde. Alone in the Dark serisinin 4. oyununun haberini birkaç ay önce alınca eksikliğin unutulmuş olduğumuz efsanevi oyundan kaynaklandığını hatırladık.

Eski dost Edward Carnby isimli dedektifin, eski bir evde ruhlara, zombilelerle ve bin bir türlü şeytanla kapalı kalmasından sonra

hepimizin kalbine yerleşen Alone in The Dark tekrar oyun dünyasında dönerken, ilk oyunda yakaladığı atmosferi ekranlara tekrar taşıyacağını iddia

ediyor.

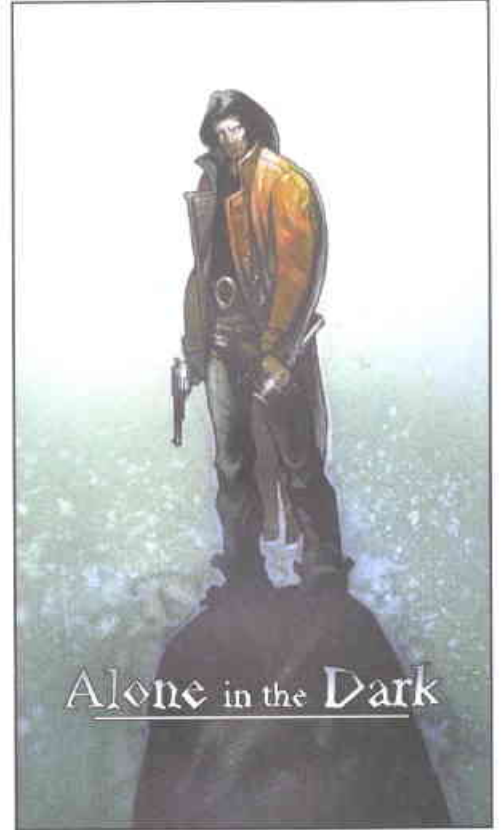
3 boyutlu arka planlar ve karakterlerle donanmış olarak geri dönecek oyunda, bol bol keşif imkanı ve bilmece buluna-cağı ilk gelen haberler arasında. Gerçi şu hal ile Resident Evil gibi rakiplerinden pek farklı bir şey vaad edemese de, Alone in the Dark serilerinin bir karakteristiği olarak, ses, müzik, kurgu ve sunumun harika bir birleşimin den oluşacak bu oyunu oynamak için değil, seyretmek için bile alanlar olacaktır. Çünkü bu serinin arkasındaki ekip daha önceki işlerinde oyunları sinema filmi tadında oyuncuya sunmuş ve herkesin kalbini kazanmıştı. Tekrar aynı hileye başvuracaklarından emin olduğumuz Darkworks'un bu planlarından elbette şikayetçi değiliz.

Bu kez Edward Carnby'den başka karakterleri de yönetebileceğimiz oyunda, senaryonun her karaktere göre farklılıklar gösterecek olması oyuncunun oyundan

sıkılmasını da önleyecek gibi görünüyor.

Bekliyoruz

Bir zamanların mucizevi oyunu Alone in the Dark'ın yeni oyununu merakla bekleyin. Çünkü bu seri en azından son bir şansı hakediyor, ama bize soracak olursanız karşımıza çıkacak oyun rakiplerini piyasadan silme tehlikesi ile karşı karşıya bırakacaktır.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Firma: Activision/ID

Yayın tarihi: 2001

Tür: FPS

Bu gün çoğumuzun deliler gibi oynadığı ve oynarken de zevkten dört köşe olduğu FPS'ler hakkında biraz bilginiz var mı? Counter-Strike oynamanızı sağlayan mucize nedir? Ya da RPG, Strateji oyunları FPS tadında oynayabilmemiz nasıl mümkün olabilir?

1992'de her şey olağan şekilde ilerlerken ve "ciuv ciuv" seslerle uzay gemileri sağa sola koşuşturup bölüm sonlarındaki bosslardan dayak yerken, ID isminde adı sanı duyulmamış bir firma, sebil babında bir oyun çıkartıp adına da Wolfenstein 3D koydu. İlk başta kimsenin fazla ilgisini

sayesinde inanılmaz gelişmeler yaşanacağını eklediğimi de hatırlıyorum ki, hemen bir kaç sene içinde Doom ve benzerleri piyasayı kaplamışlardı bile.

Elbette ID'nin diğer oyunları Doom ve Quake zaman içinde piyasadaki üstünlüklerini sürdürdüler ama gelişen teknoloji ile başka yapımcılar da yaratıcılıklarını konuşturdular ve Half-Life, Unreal gibi oyunlar Quake 1'ı solladılar. ID ise su sıralar Activision ile birlikte kaybettiği üstünlüğü geri kazanmak için gizli bir planı hayata geçirmek üzere. Bir Alman karargahında esir tutulan Amerikan subayının kaçış oyku-



nusu olsa da Quake III motorunun geliştirilmiş hali ile karşımıza

çıkacak oyunda ikinci dünya savaşı silahlarını kullanıp, Hollywood tarzı bir casusluk-bilim kurgu senaryosunu oynamaktan hoslanacağız gibi görünüyor. ID'nin bu güne kadar yaptığı oyunlarda (ki zaten hepsi aynı oyunun devamı sayılır) yakaladığı başarıyı ve işlerindeki titizliği düşünürseniz Return to Castle Wolfenstein'de önümüzdeki dönemin hitlerinden biri olacağı anlaşılır.

Elbette oyun bir ID yapımı ve teorik olarak (hatta pratik olarak bile) Quake III'un devamı niteliğinde olunca, ister istemez

insanın aklına Multiplayer ve deathmatch kelimeleri geliyor. Emin olabilirsiniz ki ID'ciler, bu oyunun da multiplayer arenalarda deli danalar gibi oynanması için elinden geleni yapıyorlar. Ama burada bir parantez açıp, ID'nin, Quake serisinde on plana çıkardığı Deathmatch modunu hiç sevemediğimi itiraf etmeliyim. Ne zaman ki hayatma Unreal Tournament ve daha da iyisi Counter-Strike girdi, kendimi yılların özlemi ve sussuzluğu ile kana kana su içen bir divane gibi hissettim Multiplayer arenalarda Multiplayer'in sadece önüne her çıkana ates etmek demek olmadığını da insanlar kısa sürede öğrendiler ve takım oyunlarının zevkini aldılar. Umuyoruz ID'nin de kafasına yakında bir taş düşer ve bu yeni oyunda insanları takım olup taktik yapma zevkinden mahkum bırakma yanlısından vazgeçerler. Bekliyoruz ID... Gözümüz üzerinde.



çekmedi çünkü oyun shareware olarak dağıtılıyordu. Yani neredeyse beş bir oyundu. Kimse oyunu ciddiye alıp yüklemeye bile tenezzül etmemişti ama yükleyenler çok büyük bir sürprizle karşılaşmışlardı. Tarihin ilk gerçek anlamda First Person Shooter'ı karşılarında duruyordu. O anda kimsenin "Aman Allah'im bu tarihin ilk First Person Shooter'ı" diye mırıldandığını sanmıyorum ama benim dudaklarımdan çıkan cümlelerin hemen bir arkadaşımın telefon açıp, oyunu yüklemesini söylemek olduğunu hatırlıyorum. Ayrıca bu gelişmenin bu kadarla kalmayacağını ve artık bilgisayar oyunlarında bu oyun

sünün anlatıldığı Wolfenstein 3D'den neredeyse 8 sene sonra ID bu kez Return to Castle Wolfenstein isimli oyunla "dönüşüm harika olacak" isimli şarkıyı mırıldanıyor (bu espiriyi çok yapmaya başladım-cem)

Bu kez gizli bir amerikan ajanı olarak Wolfenstein kalesine geri dönecek olan askerimiz, Himmeler'in gizli planını hayata geçirmesini engellemek için akıl almaz düşmanlarla savaşacak. Zaten çok geçmeden de anlaşılacağı üzere Almanlar, ölen askerlerini diriltmeyi ve ölü askerlerinden elit bir zombi ordusu kurmayı başarmak üzeredirler. Bu kez ilkinden biraz daha ucuk bir ko-



Ayın Meraklı Okuyucusu

LEVEL kadın düşmanı bir dergi mi? Neden durmadan yazılarınızda kızları eleştiren ifadelere rastlıyoruz?



Sinan:

Bu aralar kadın denilince aklıma sadece Yaylalar Yaylalar isimli güzide türkümüz geliyor. Hani şu "Komşuuu kızını zaptylee, Yaylaaaalar Yaylaaaalar" şeklinde ilerleyen parça. Planlı tatbikatlardan Karadeniz Tilkisi 2000 bu ay oynadığım oyun oldu. İtirazı olanın kafasına havan mermisi düşebilir.



Tuğbek:

Bence Level'in böyle bir sorunu yok. Cem'in böyle

bir sorunu var. Sanırım kızlarla uğraşmayı seviyor ve elinde olmadan olayı abartıyor. Bunun sebebi çocukluğuyla ilgili olsa gerek. Ama sizi temin ederim Cem tam bir centilmendir. Bugüne dek tek bir bayana kabalık yaptığını görmedim.



MadDog

(Sular perdesinin ardındaki adam, kalbindeki kahraman):

Kadın düşmanlığı mı? PUAHAHAH! Güldürmeyin beni. Biz insanları medeni kılmaya çalışırken bu nasıl bir itham şimdi? Karanlık güçlerin ve rakiplerimizin provokasyonuna gelen okuyucularla mı karşı karşıyayız yoksa? PUAHAHAHHAAA! Şimdi çatlayabilirim gülmekten.



Onur:

Öncelikle bayan okuyucularımızdan yandaki res-

mim için derin derin özür dileirim. Göz zevkinizi bozmaya hiç hakkım yoktu fakat gelen ilgiden artık sıkılmış olarak size bunu layık gördüm. Arkadaşlarımızın kadınları eleştirmesinin aslı size dergimizle eğlenceli vakit geçirtmeye ve biraz katılmıyız sağlamaya çalışmaktır. Yazıların içeriği de görev bilinci ve aşkından kaynaklanıyor olsa gerek.



Cem:

Kadın düşmanı değiliz, kız arkadaşlarımızı kazanmaya çalı-

şıyoruz. Diyalektik nedir bilene-niz var mı? Kimsenin bahsetmediği karşıt bir görüşü tartışmaya sokarak sağlıklı bir çözüme ulaşılmasına yardımcı olmaya çalışan insanlar Avrupa'dakinin aksine bu civarlarda genellikle pek anlaşılıyorlar ne yazık ki. Yazıları ile en çok göze batanın ve tepki çekenin ben olduğumun farkındayım ama bu bana gurur veriyor. Ne de olsa, iyi bir yazar, yazdıkları ile dünyayı ayağa kaldıracaktır. Ama şu çok acı ki, "tartışma" ve "kavga"nın bir tutulduğu bir diyarda yaşıyoruz dolayısı ile sorunlarımız hep çözümsüzlüğe mahkum kalıyor.



Serpil:

Eveet, derginin tek "kadın" yazarı olarak kendi-

mi ciddi şekilde bu sorunun sorumluluğu altında hissettim şimdi. Bana kalırsa Level kadın düşmanı filan değil, yani en azından ben değilim. Bu konuda aramızda eleştirilebilecek tek kişi Cem, nedenlerini siz de biliyorsunuz. Onun da kadınlarla sürekli niye uğraştığı konusunda kesin bir fikre sahip değilim. Belki soru şöyle olmalıydı: CEM kadın düşmanı biri mi? Bu durumda cevabım şu olacak: Hiç farketmez!



Batu:

Kadın düşmanlığı mı? Sataşmalı yazılar yazan ve

en göze batan Cem var aramızda ama zaten yazılarımda benimle de alabildiğince dalga geçiyor. Hakkımızda yaptığı fotoromanları okuyoruz. Ama biliyoruz ki bizi çok seviyor. Sevdiğin insanları eleştirmek, onlarla ilgilenmek veya şakalaşmak aslında çok hoş bir jesttir. Keşke hepimiz bu kadar hoş ve yaratıcı bir şekilde gösterebilsek sevgimizi, sevdiklerimize karşı. Bir itirafta da bulunayım, bütün ay Pokemon oynadım. İncelememi içeride okuyabilirsiniz.



Kadir:

Dergimizde yazan herhangi birinin kadın düşmanlığı

gibi cahilce bir davranış biçimini savunabileceğini düşünmek bile bizi yeterince tanımanın bir ürünüdür diyorum. Elbette kadın ve erkek arasında farklılıklardan doğan çekişmeler, tatlı rekabetler veya sürtüşmeler olacaktır ama farklılıkları yüzünden başkalarını küçümsemek, onları mağdur etmek, hem bir ayıp, hem de medeni ülkelere anayasasında yer alan ve çok ağır cezası olan bir suçtur.



Gökhan:

Yer ve mekanı atıyorum ama örneğin Boğaziçinin bir dans

partisinde tüm dertlerinizden uzaklaşmış karşıtımdaki partnerinizle kendinizi ritime bırakıp dans ettikten sonra, adınızı söyleyip çalıştığınız derginin LEVEL olduğunu belirttiğinizde, karşıtımdaki güzel taraftan kadın düşmanı olmakla suçlanmak ne kadar acıdır ben bilirim. Artık gerçek açıklık kazanmalıdır.

Başlıyoruz 36 sayfa boyunca 23 oyun incelemesi sanırız derdinize de- va, acınıza ilaç, kelinize merhem olacaktır. Piyasaya çıkan en son oyunların incelemeleri, siz önünüzdeki raflardan oyunları tezgahlar da cebinizden paranızı almak isterken en büyük yardımcı-

nız olacak. Bu ay, bir sanat eleştirisi dergisi olduğumuz ulusal televizyonlar- ca da onandı ama siz yine de bize alış veriş rehberi gibi de bakın. Bir oyun için harcanacak paranın ve boşa gide- cek azıcık emeğin zararından bile kur- tarabiliyorsak sizi mutluluklar bizim oluyor çünkü.



46

Ground Control

Böyle görünüyorsa eğer RTS değil, Clonlama ile çoğaltılmış Lara Croft'larla dolu bir Tomb Raider bile oynarız (mı acaba şeklindeki bir soru önümüzdeki ayın resim üstü sorusu ola- bilir. Herkes adına konuşmayalım).



49

Dogs of War

Cem'in kardeşi Duygu şöyle demiş: Rezervuar köpekleri gibi!



50

Tachyon The Fringe

Mad Dog, Sinan'ın verdiği uçuş simülasyonları yü- zünden istifa etmek üzereyken Cem yetiştirdi. İki ay- dır.Uzay simülasyonu yazıyor.



52

Martian Gothic

Resident evil tarzı bir Adventure, ama...

54 **Vampire The Masquerade -Redemption**

Çok büyük umutlarla beklediğimiz harika FRP-RPG oyunu.



56

Evolva

Değişik bir Taktik/ aksiyon oyunu. Gen avlıyorsunuz ve mutasyona uğruyorsunuz



58

Monopoly

Çocukluğumuzun masa üstü klasliğini kim unutabilir.



62

KA52 Team Alligator

Sıkı bir helikopter simülasyonu.



64

MDK 2

En zevzek uzaylılar burada. Absürlüğün baş yapıtı



PARASITE EVE 2 80



JACKIE CHAN STUNTMAS- TER 82



LEGEND OF MANA 83



CONSOLE MASTER 84

TOP 10**PC**

Starlancer
Euro 2000
Gun Ship
Championship 2000
Shadow Watch
Sims
Imperium Galactica 2
Heroes III: SoD
Lemmings Revolution
Quake 3

24
21
19
12
11
9
8
6
4
3

Playstation

Fear Effect
Gran Turismo 2
Resident Evil 3
Parasite Eve 2
Medieval 2
Virus
Tarzan
Legend of Mana
Final Fantasy 8
Driver

26
21
20
18
14
11
10
7
5
2

66 Army Man • 67 Pokemon • 68 Life or Death •
71 Bugs Bunny • 72 Motocross Madness 2 • 74
BHunter • 76 Earth 2150

GROUND CONTROL

Çatışmanın ortasında olmak!

Yapım: Massive Entertainment

Dağıtım: Sierra Studios

Tür: 3D RTS

Bilgi için: www.groundcontrol1.com

Yüzbaşı, gergin bir ifadeyle güneşin altında uzayıp giden uçuğu süzdü dikkatle. Gözleri ufak bir toz bulutuna takıldı doğu kanadında. Bu, düşmanı arkadan sarması için gönderdiği ağır zırhlı komando birliğinin eseri olmalıydı. Birkaç saniye sonra, telsizde istihbarat subayının sesi belirdi. Doğudan onlara yaklaşmakta olan düşman zırhlıları radarda belirmişti. Durbününe doğuya doğrulttu. Evet, bir bölük düşman tankı üzerlerine geliyordu. Doğuya gönderdikleri komando birliği, bu tanklar tarafından yok edilmiş olmalıydı. Birkaç saniye sonra bütün takım doğuya dönmüş ateşe başlamıştı. Ağır tanklar, uzun menzilli toplar, piyadeler... Yergök, mermi ve boş kovan ile dolmuştu. Arada bir düşmanın top mermileri de grubun üzerine düşmüyor değildi ama, bariz ateş üstünlüğü karşısında hiç şansları yoktu. Bir dakika sonra düşmandan geriye kalan; dumani tüten, taze, sıcak hurdaların arasından koşarak gelen birkaç zırhlı asker gözlerine çarptı. Doğuya gönderdikleri komandoları bunlar. Ama biraz az görünüyordular. Telsize sarıldı yüzbaşı. "Rapor ver asker," dedi. Hiç gecikmeden rapor geldi. "Düşmanı arkadan çevirmiştik komutanım. Ama bizi fena vurdunuz..."

Ateş ettiğiniz yere dikkat edin. Sierra Studios'un yeni oyunu Ground Control bugüne kadar



herkesin korku ile yaklaştığı 3D real-time stratejilere yönelik ilk cesur denemesini Homeworld ile yapmıştı. Homeworld'un, sıkı ve iyi düşünülmüş kontrol sistemi sayesinde oynanabilirliğinin çok yüksek olması, görsel ve işitsel efektlerinin üzerinde dikkatlice çalışılması sayesinde geçen yılın en iyi oyunlarından biri olduğunu gördük. Homeworld, 3D RTS'lere karşı olan onyargı duvarlarımızı sarsıp, tuğlaları yerinden oynatmıştı.

3D real time stratejilere hala ısınmadıysanız, Sierra'nın size bir sürprizi daha olduğunu söyleyelim hemen. Bu ay sıcak sıcak piyasaya sürülen Ground Control, RTS severlerin zaten uzun süredir beklediği bir oyundu ama, kimse bu kadar iyi olacağını tahmin etmiyordu!

Peki gerçekten de, iddia edildiği kadar harika bir oyunla mı karşı karşıyayız? Acımasız eleştirimiz işte burada başlıyor. Oyunu patır kutür oynamaya başlayıp da acemilikten kendi adamlarını kendi memleketinizle vurmaya



başlamadan önce, şu yazdıklarımıza bir göz atmanızı öneririz.

Senaryo helvadaki ırmiktir.

İyi bir oyunun ilk çıkış noktasının senaryo olduğunu gördük şu kısacık hayatımızda. Half-Life, Homeworld gibi oyunlar senaryolarının çekiciliği ile ünlerine un katan oyunlardan sadece ikisi ve en son örnekleri. Sierra'nın senaryo yolu oyunlara gösterdiği özel önemi Ground Control'u yükler yüklemek anlıyorsunuz. Gelecekte geçen oyun, iki farklı siyasi görüş arasındaki savaşı konu alıyor. Siz bu savaşta düşük rütbeli bir subay olarak aksiyona dahil oluyor ve kendinizi geliştirerek düşmana kan kusturmaya çalışıyorsunuz. Elbette bu kadar genel bakıldığında konu çok çok bildik gelse de görevler arasında komutanlarınızla geçen diyaloglarda savaşı, sürprizleri, ihaneti, insanların harcanabilirliğini okuyorsunuz. Ancak yine de gözden kaçmayan küçük ayrıntılar var ki, midenizin bulanmasını engellemiyorsunuz. Elbette, "oyun şöyle olmalıydı böyle olmalıydı" demeye başladınız mı, olması gerekenlerin sonu gelmez. Ama yine de Ground Control'un se-

naryosunun Home World ya da Half-Life kadar güçlü olmadığını itiraf etmek lazım. Oynarken "keşke" dediğiniz anlardan biri de diyalogların etkileşimli olması. Yani, senaryonun ilerleyişine biraz etki etmek her oyuncuyu mutlu edebilecek bir ayrıntıdır ama, nedense birkaç basit "if... then" dongüsü ile programa eklenebilecek

etkileşimli senaryo oyuncudan esirgenmiş. Olmadı Sierra! Gerçi, Sierra sadece dağıtıcı, eleştiri oklarının yonu geliştiriciye donuk olmalı gerekir diye düşünebilirsiniz

ama, Sierra'nın oyun dünyasının en eski dağıtıcılarından biri olduğunu ve artık oturmuş bir üne sahip bulunduğu, kutunun üzerinde eşşek gibi Sierra Studios yazan bir oyunun oyuncular tarafından tereddütsüz alındığı hatırlanırsa Sierra'nın da geliştiricilerinin oyunlarına biraz etki etmesi beklenir. (Bunu adı sanatçının eserini değiştirmeye zorlamak değil, oyunculara daha oynanabilir oyunlar sunmaktır.) Neyse, buna da katlanacağız.

Oynanış helvayı ısıtan ateştir. Görev bazlı bir oyun olan Ground Control'da, aldığınız briefing birlikte görevde kullanacağınız askeri birlikleri configure



edebileceğiniz bir ara ekrana ulaşıyorsunuz. Diğer RTS'lerden farklı olarak, Ground Control'da, "oraya bina kur, buradan kaynak topla, şuraya fabrika kur, şu kadar asker, tank üret, düşmanın üzerine sür, bu arada geri dön, kaynak toplamaya devam et" türü bir oynanışın esiri değiliz. Her görevde kullanacağınız birlikleri, görevin en başında belirliyor, tüm özellikleri ile oynayıp indirme gemisine yüklüyorsunuz ve görev başlar başlamaz haritanın uygun bir yerine indiriyorsunuz. Bu noktadan sonra, içinde sizi taşıyan özel zirhli personel taşıyıcınız ile diğer birlikler savaş alanında yalnızlar. Tabii ki başlarında siz varsınız ve bütün amacınız görevinizi başarmak için dikkatınızı çarpışmaya yöneltmek. Kontrol ise son derece basit. Alışılmış RTS kontrollerinin üzerine yeni bir şey eklenmemiş ama üç boyutlu alandaki kamera açılarının kontrolü o kadar kolaylaştırılmış ki, oyunda kendinizi, adamlarınızı veya kontrolünüzü kaybetmeniz son derece zor. Pek çok 3D RTS'de kamera kontrolünün insanı çileden çıkarmasının en büyük nedenlerinden biri, birazcık döndürmek istediğinizde kameranın alıp başını gitmesi gibi sorunlardı. Yani ok tuşuna hafifçe bastığınızda bile ekranın neredeyse fırl fırl



döndüğü veya bakmak için sağ oka bastığınızda sol üst köşeye doğru bir açı yapıp sonra birkaç saniye için doğru ilerleyip ardından sola açı yaparak, yukarı döndükten sonra iki saniye sonra aşağı arka köşeye doğru depar yapan kamera hiç anlamadığınız şekilde başladığınız noktaya geri döndüğünde kafayı yememek için oyunu kapatırdınız.



Ama şimdi hakkını vermek lazım ki Ground Control, bu kontrol zorluklarını çok basit bir formülle yenmiş görünüyor. İnsan aklının anlamakta güçlük çekeceği hareketler yapmak yerine, kamera çok basit şekilde, sağa, sola, ileri, geri gidip geliyor. Ayrıca yukarı ve aşağı bakabiliyor. Bir de zım yeteneği ile kendi etrafında dönme özelliği eklenmiş. Evet bunlar bütün 3D RTS'lerde olan kontroller ama, oyunda ağırlıklı olarak sadece sağ-sol, ileri-geri kontrol-

lere yoğunlaşmanız sağlanmış. Bu da oyuncunun kafasının karışmasını engellemiş.

Grafikler helvayı yapacağınız tenceredir

Senaryo ne kadar güzel olursa olsun, grafikleri çağın gerisinde kalan hiçbir oyunun, oyuncular tarafından ilgiyle karşılandığına tanık olmadım bugüne kadar. Eski günlerde (10 yıl kadar önce) 64'ler dergisindeki Yim'imiz Murat AdanC sık sık, grafik içermeyen text adventure'ların tadının hiçbir oyunda olmadığını hararetle savunmuş olsa da artık bilgisayar oyuncularının grafiklerdeki eksikliği hiç affetmediğini gözlemliyorum. Sierra'nın da bu gerçeğin farkına çoktan vardığını hepimiz biliyoruz ve Ground Control'da bir istisna oluşturuyor.

Aslına bakarsanız Ground Control'un haberlerinin geldiği ilk günden beri, oyunun en çok öne çıkarılan özelliğinin grafiklerinin mükemmelliği olduğunu





kabul etmek gerek. Ve oyun çıktıktan sonra da görüyoruz ki, gerçekten de görsel bir başyapıt olmaya aday bir oyunla karşı karşıyayız. Grafikler detaylı, tüm tasarımlar etkileyici. Savaşın geçtiği alanlar, bavulunuzu, çadırınızı, sırt çantanızı alıp içinde tatil yapmak isteyeceğiniz kadar etkileyici görünüyor. Dev ağaçlar, batan güneşin kızıla çevirdiği ufuktan yansıyan ışığı kesip, olağanüstü golge oyunları yaratıyor, kırmızı toprakta ilerleyen tanklar arkalarında sadece palet izleri bırakmıyor, hatırı sayılır bir toz bulutu kaldırıyorlar. Ateş eden her birimin silahından boş kovanlar fırlayıp yere düşüyor. Mermiler havada iz bırakarak düşmanın üzerine yağıyor. Zırhların üzerinden seken mermiler ışıklar saçarak yön değiştiriyorlar. Hava birimlerinin gölgeleri, yüksekliklerine bağlı olarak değişiyor ve savaş alanının üzerinde dolaşım gerginliği iyice artırıyor. Kabul ediyorum, bu oyun Home-world'dan bile iyi görünüyor.

Ses helvanın şekeri, yağdır

Elbette, bu kadar güzel görünen bir oyunun sesinin zayıf olması kabul edilemez. Bu Matrix filmi sessiz seyretmek gibi bir şey olurdu herhalde. Ground Control'de sesler de belirli menzillere sahipler. Sesin kaynağından uzaklaştıkça şiddeti azalıyor. Üzerinde makineli top bulunan bir keşif tankına ateş ederken yaklaştığınızda önce topun sesini duymaya başlıyorsunuz. Ardından tankın motorunun sesi geliyor kulaklarınıza; biraz daha yaklaştığınızda silahtan düşen ko-



vanların tankın zırhı üzerine düşüklerinde çıkardıkları metalik çınlamaları, sonrasında ise taretin dönmesini sağlayan motorun hafif vızıltısını duyabiliyorsunuz. Bravo demekten başka bir seçeneğimiz kalmıyor. Maşşallah! da unutmuyoruz tabii!

Ground Control, yılın oyunu olabilecek kadar etkileyici özelliklere sahip bir oyun. Gerçi RTS sistemine çok büyük yenilikler getirmiyor. Sadece oyuncuyu bir zamanlama sorunu olan us kurma, kaynak toplama, derdinden kurtarıp, savaşmaya odaklıyor, birimleri, gidecekleri görevin özelliklerine göre konfigüre etmenize de olanak sağlıyor.

Ama esas başarısını, görsel ve işitsel mükemmelliği ile oyuncuyu tam anlamıyla savaşın içine çekmesiyle kazanıyor. Çarpışmanın ortasında, özel personel taşıyıcılarınızla birliklerini yönetmeye ça-

şıyan bir kumandan gibi hissediyorsunuz kendinizi.

Multiplayer konusunda ise starcraft'ın ununu aşabilecek tek aday olarak duruyor kaşımızda.



Arkadaşlarınızla, on-line kışmanın bilgisayarına karşı oynamaktan daha zevkli olduğu muhakkak. Her ne kadar yapay zeka zayıf olmasa da eninde sonunda bilgisayar kontrolündeki birimlerin saçmaladıkları anlar oluyor ve bunlar gözünüzü takıldığında multiplayer oynamak istiyorsunuz (neyse ki çok sık değil).

Gözlerinizi kapatıp satın alabileceğiniz bir oyun duruyor karşınızda. Kredi kartı kullanabilme şansına sahipseniz, internetten vereceğiniz siparişler birkaç gün içinde oyunun orijinaline sahip

olmanızı sağlayacaktır. Oyunu beğenmeyen tek arkadaşımız olan Banu'yu, beğendiği tek oyun olan Tomb Raider ile baş başa bırakarak biz Ground Control oynamaya geri döndük. Kendisinin doğru yolu bulacağını umarak size de Ground Control'u oynamanızı tavsiye ediyoruz.

Cem Şancı

Grafikler

Şu anda daha iyisi yok piyasada. Grafikler çok detaylı ve görsel yönü çok kuvvetli bir oyun.

Ses ve Müzik

Seslerin belli menzilleri var. Efektler kaliteli, müzik gaz. İyi bir oyun için yeterli.

Dinlanabilirlik

Kamera kontrolü basitleştirilmiş. Ara birim, askerlerimize kolayca ulaşmanızı sağlıyor. Düşmanilemek dışarındaki bir oyun.

Atmosfer

Kendinizi savaşın ortasında hissediyorsunuz. Savaş alanının mükemmel görünümü sizi oyunun içine çekiyor.

LEVEL Notu

94

Keskinlikle klasik olacak bir oyun, yılın oyunu bile seçilebilir. Yapısı zekada eksikliği yok değil ama, bahsedilecek kadar da değil. Oynamayı hak ediyor.

Minimum: Pentium III-333, 32 MB bellek, 300

MB sabit disk, 12 hızı CDROM

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 300

MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Çizgi Desteği: max. 1280x1024 ve 24 bit

ses kartlığı (direct3D, Glide, Open GL)

Alternatif

Warzone 2100

Seyir/Puan Haziran 99-80/100

DOGS OF WAR

Savaşın köpekleri, Rezervuar Köpeklerinden beter olur.

Yapımcı: Silicon Dreams

Dağıtımçı: Take 2

Tür: RTS-Aksiyon

Bilgi için: www.take2.de

Köpeklerden konu açmak bir yazıya başlamak için doğru mudur bilemem ama, Level'a yazdığım ilk oyun açıklamasına başka bir girişi yakıştıramadım. Yanlış anlaşılmasın, girişini nedeni ilk yazım olması değil, incelediğim oyundur. Dogs of War, Avrupada Starship Soldiers gibi efendi bir isimle piyasaya çıkan ama ülkemizdeki kopya oyun furçasında, beta versiyonu ile kopya oyun tezgahlarına yerleşen bir oyun. Orijinal oyunu ele geçirme ihtimaliniz varsa bu yazının da ilginizi çekeceğini umuyoruz. Sadece gelelim, Dogs of War'ın eğitim görevini oynarken aklıma hem Tarantino'nun Rezervuar Köpekleri filmi geliverdi. Hatırlar sanız, oldukça şiddet dolu ve kanlı olan filmde, yönetmen ihanet ve dostluk üzerine bir hikayeyi geri planında soygun olan bir senaryo ile yoğuruyordu.

Oyunu oynamaya başladığımda da yabancı bir gezegende yaratıklardan kaçmaya çalışırken birbirlerini itip, arkadaşlarını yaratıklara yem yaparak kendisine kaçmak için zamani kazanmaya çalışan askerler ile kendi hayatını tehlikeye atarak düşen arkadaşlarını ayağa kaldırmaya çalışan askerleri aynı anda görüyorsunuz. Hemen ardından gelen eğitim görevinde ise, komutanınız sizi eğitirken, kimsenin sizi göremeyeceği bir kuyuya götürüp, uzaklarda devriye gezen bir askere nişan alıp öldürmenizi istiyor. (Bu şekilde sizin nişancılık yeteğinizi ölçüyor guya.) İşte bu tür ayrıntılar, sizi bilmem ama, bana fazlasıyla Rezervuar Köpekleri filmi hatırlattı.

3D'nin dayanılmaz ağırlığı

Dogs of War, 3D bir real time strateji diyesim geliyor ama oyun RTS ile Shooter tarzının garip bir karışımı. Evet, bunu da yaptılar sonunda. Bir oyun hem RTS hem shooter olabilir mi sorusunun cevabı da, "evet" oldu artık. Daha önce de Uprising, Battlezone gibi oyunlarda ordudaki birimlerden birinin içinde savaşa katılıp, kendi gözünden savaşı yaşayabiliyordunuz ama bu oyunlar RTS ile Simülasyon karışımı sayılabilirlerdi. Oysa Dogs of War'da birebir kontrolünü aldığınız askeri birimi üçüncü kişi bakış açısından ve arkadan görüyor, onundaki pointer ile yönlendiriyor ve silahını kullanıyorsunuz. Yani Tomb Raider'deki Lara Croft'un yerine alın bir helikopter koyun, alın bir tank koyun, olmadı mı, savaş zırhlı bir trooper koyun, yetmedi mi ne bulursanız koyun. İşte karışınızda bir 3D aksiyon/Shooter oyunu. Böylece artık RTS'ler ile 3D shooter'lar da karıştırılmış oldu. Hayırlı olsun. Benim de, abimden (Cem) dolayı zorunlu olarak yıllardır çekmek, dinlemek, okumak zorunda olduğum bu oyun dünyasına dergi editörü olarak girişim bu tür devrimsel bir oyuna rastladım çok mutluyum. İnanın, gevşeyip günün stresini atmak için köpüklü kuvete yattığımda bile elinde on tane yerli-yabancı oyun dergisi veya orijinal oyun manualı ya da strateji guide'i bulunan bir adamla aynı evde yaşamak zorunda kalmak insanı çok geçmeden etkiliyor. Yerlere saçılmış onlarca dergiye mutlaka gözünüz takılıyor ve ister istemez okuyorsunuz.

Bir de beğenmediği dergileri parçalayıp klozete atma huyu olmasa? Kaç kere tıkanırdığını unuttum bile (Duygu? Sen hiç abi dayığı yemediğini hemen bell ettin okuyucumuza. Bu nasıl yazı güzelim?-Cem)

Seslerin İnanılmaz Çekiciliği

Oyundaki seslendirmenin beni etkilediğini söyleyeceğim. Daha training görevinin başından itibaren, birimlerin konuşmalarının, seslendirmelerinin diğer oyunlardan farklı olduğunu anlıyorsunuz. Kim geçmişse mikrofonun başına, gerçekten cool bir sesle konuşup, yönettiğiniz küçük askerlerin her birinin gerçekten para kazanmak için o ıssız gezegene gelmiş profesyonel kiralık askerler ya da serisi, ayak takımı olduğunu hissediyorsunuz. Ses tonunda, ölüme meydan okuyan, para için mermilerin önüne atılmaktan çekinmeyen insanlar oldukları çok açık yansıtılmış. Bu durum beni çok etkiledi çünkü genellikle hep aynı tonda ve aynı yorumla "yes sir" diye askerlerden çok daha çekici geldi bu gerçekçilik.

Ancak oyunun en büyük eksiğinin kamera kontrolünde olduğunu da göreceksiniz. Kamera ya da kontrol ettiğiniz biriminize, özellikle de helikopterse, biraz yon vermeye kalktığınızda, kontrolünüzü ve görüş açınızı kaybetmeniz sınırimi bozdu. Ben böyle saçmalıklara fazla alışık değilim, belki de o yüzden. Cem'i bu oyunları incelerken seyredirdim ama bu kadar gereksiz zaman kaybı olabileceğini hiç düşünmemiştim. Yani, bir düşmana ateş edebilmek için pointeri düşmanın üzerinden üç dört kez geçirmek zorunda kalıyorsunuz. Bir de düşman hareketliyse yandınız. Çünkü pointerin düşmana yapışma özelliği de yok. Ateş açılmasını istediğiniz düşman bi-

rimini seçene kadar düşman zaten kuvvetlerinizin yarısını yok ediyor. Kısacası bu oyunu fazla tutmadım ben. Kusura bakmayın ama Cem beni önyargılı olmakla



suçlusa da ben bir kez daha düşüncemin doğru olduğunu anladım. Oyunlar, paketlerinde veya dergilerdeki resimlerde durduğu gibi dumuyor. Duranını bulursanız hiç kaçırmadan oynayın. Bana da haber verin.

Duygu Başkaya

Grafikler

Grafikler çok etkileyici görünüyor, 3D özelliği ile savaşın içine girebiliyorsunuz. Patlama, duman, parçaları efektleri göz dolduruyor.

Ses ve Müzik

Seslendirmenin başarısı tartışılmaz. Konuşmalar oyunun havasını tamamen değiştiriyor. Müzik çok ahiim şahim değil.

Oynanabilirlik

Nitredaysze imkansızsa yaklaşıyor, Kameranın çok fazla oynak olması hiç hoşuma gitmedi. Savaşırken, sizin de hoşunuza gitmeyecek.

Atmosfer

Televizyonda dikiz nakiz programı seyretmeyi oynamaya tercih edebileceğim bir durumdayım.

LEVEL Notu

68

Tüm özellikleri iyi ama kamera kontrolünün zorluğu nedeniyle ilk oynaması imkansız hale gelen bir oyuna not vermek hayatınızın en zor işi olabilir.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDROM

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Çağlık Destekli: max. 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği (Direct3D, Glide, Open GL)

Alternatif

Warzone 2100

Sayı/Puan

Haziran 99 30/100



TACHYON - THE FRINGE

Aloooo, Houston? Kardeşim icad edin artık şu canına yandıgımın uzay gemilerini falan ama yaa!

Yapım: Novalogic

Dağıtım: Novalogic

Tür: Uzay simülasyon

Web: www.novalogic.com

Yahu nedir, atla deve mi yani? Tamam, kalkıp size yarın Enterprise-E modeli gemileri tanesi elli dolardan piyasaya çıkarın demiyoruz, ama insaf be yahul Daha 1950'li yıllarda kafa utüleyip duruyordunuz, "On sene sonra Mars'ta koloni kurmayı eşşekler kovalasın!" diye... Eeee? Sene oldu 2000, siz hala mutluluk çubuğuydu, iktidar hapıydı, şuydu, buydu diye ipe sapa gelmez şeyler icad edip duruyorsunuz. Yahu zaten gezegenin nüfusu almış yürümüş, niye böyle saçma sapan işlerle uğraşıyorsunuz kardeşim? Nooldu, bir yaygara kopardınız ışık hızını 300 kat geçtik falan diye öyle birden? Geçtiniz de bana mı geçtiniz? Parçacık hızlandırıcıda gariban fotonu enerji yükleyip deli danalar gibi koşturmak kolay, peki aynı şeyi uzay mekiğine de yapabilecek misiniz bakalım? Hemen yarın Alpha-Draconis'e bir keşif gemisi gönderebilecek misiniz cart diye? Hayır, yani bunları yapıp da bizden saklıyorsanız çok ayıp ediyorsunuz ama! Yahu zaten dünyayı paylaşmaya çalışırken canına okuduk, şimdi sıra uzayı paylaşma kavgasına mı geldi? Kocaman evren be, nesini paylaşmıyorsunuz? O bir şey değil, yarın

obür gün elin adamı kalkıp gelecek "Bakalım bu dünyalılar ne ayak?" diye, rezil rüsva olacağız iyice. Yapmayın gözünüzü severim, manyak mısınız nesiniz?

Tesis yok baba, alt yapı yoookkkk!...

An canına yandıgım, biraz maddi imkan olsa da bari kendim şu gemi tasarımlarım üzerinde bir çalışabilsem... Ama yok işte, vermeyince mabut, neylesin Sultan Mahmut demişler, ben ne edeyim, nerelere gideyim? En canımı sıkan da ne biliyor musunuz? Oturup saatlerce atmosfer dışına uçak gibi çıkıp dönebilecek ucuz bir uzay gemisi üzerine kafa patlattıktan sonra, donup bu bilimkurgu filmlerini, oyunlarını, kitaplarını falan görmek... Gerçekte sizin için Tak-sim'den Beşiktaş'a gitmek bile anasının gözü kadar zorken, bir bakıyorsunuz, adamlar filmde beş dakikada beşyüz ışık yılıni aşivermiş! Çok kolaydı sanki! Bu kadarla kalsa iyi, bir de bunun bilgisayar oyunları yönü var. Günlük yaşamda ekmeğe parası kazanmaya çalışan gariban bir editörüyü oynarken, birkaç tuşa basarak birdenbire kendinizi uzsuz bucaksız uzayda buluyorsunuz. Hem de altınızda marifetli



bir uzay gemisi, cebinizde krediler ve rotanızı çevirebileceğiniz her yerde sizi bekleyen yeni maceralarla dolu bir uzayda! Bir an kendi halinde o sistemden bu sisteme sürüklenen yalnız bir gezgin, bir an filolara kumanda eden ve milyarların kaderini belirleyen kahraman bir avcı pilotu oluyorsunuz. Eh, tabii ki oyun bitip de sokağa çıktığınızda gerçeği size son derece acı bir biçimde hatırlatmayı bekleyen bir sürü insan oluyor.

Kalk gidelim Sadabâd'e...

Neyse, bu kadar şarladığımı duyan da uzay oyunlarını sevmiyorum sanacak, ama alakası yok,

sadece istim bırakıyordum. Yere çekimine mahkum olmak insanın sınırlarını bir hayli yıpratabiliyor doğrusu. Şimdi, bakalım elimizde ne var? Ah evet, Tachyon: The Fringe, yeni bir gün, yeni bir uzay oyunu. Jack Logan merkez sistemlerde oldukça ünlü olan bir pilottur, hayatını da gemisini ve yeteneğini kiralayarak kazanmaktadır. Boyut kapılarıyla bağlı koloniler arasında seyahatin olağan olduğu bir çağdır bu tabii ki, ve kaçınılmaz olarak dev şirketlerin kâr kavgaları zaman zaman çatışmaları kaçınılmaz kılar. Logan birgün yeni bir iş alır ve hayatı hiç ummadığı biçimde değişir. Çok mükemmel bir tuzağa düşer, görünürdeki tek suçlu olarak yargılanır ve kanunsuzluğun hüküm sürdüğü "Fringe" bölgesine sürgün edilir. "Fringe" bilinen uzayın sınırlarındaki kolonilerden oluşmaktadır, burada belası geçen günler resmi bayram ilan edilmektedir. Ne var ki herkes hergün çalışmak zorundadır, çünkü bu bölgede hiç resmi bayram ve de tatil yapılmamaktadır.

Büyük uzay istasyonları...

Tachyon acayip şekilli bir sürü uzay gemisine ve devasa uzay istasyonlarına bayılanların seveceği bir oyun. Özellikle Fringe bölgesi pek çok terk edilmiş istasyon ve asteroid kuşağı içeriyor. Ama aynı zamanda bol miktarda kana susamış korsan klanı da burarlarda hüküm sürüyor, yani or-





tam oldukça neşeli. Oyunda kabul edilen ve başarıyla bitirilen her görev bol para anlamına geliyor, para da daha iyi gemi ve silah demek oluyor. Daha iyi bir gemi ve güçlü silahlar ise her zaman ki gibi daha uzun ve sırt hatlı bir ömür sürmenizi sağlıyor. Ne hoş bir sistem değil mi? Oyuna ilk başladığınızda iki geminiz ve bol paranız var tabii, ama Fringe'e sığın ediliğinizde hükümet cebinizdeki güveler bile el koyuyor. Sonuçta da en büyük marnifeti dağılmadan bir arada kalmayı başaran bir gemiyle uçmak zorunda kalıyorsunuz. Senaryonun akışındaki bu acımasız değişim oyuna bir miktar tad katıyor tabii, ama en azından verdikleri gemi bir salıyangozdan daha hızlı gidebiliydi. Ayrıca genç olarak oyundaki gemi tasarımında eksik olan bir şey var, o da gösterişli ve güçlü silahlar. En sağlam silahlarla hedefe salvo ateş açtığınızda bile o muhteşem "Sımdı Canınıza Okudum İstedi" duygusunu yakalayamıyorsunuz. Starlancer ya da Privateer 2 ve hatta X-Wing oynarken bile o "ateş açma" hissi çok daha iyi yaşıyor.

Uzayın dibini kim bulmuş ki?

Tachyon özellikle grafik açıdan iyi olması için çok uğraşmış bir oyun, ne var ki bazı önemli eksiklikleri var. Grafikler Starlancer gibi bir oyunla kıyaslandığında, ki bunun olması kaçınılmaz, oldukça sönük kalıyor. Herşeyden önce istasyon gibi büyük nesnelerin çiziminde kullanılan kaplamalar yakın mesafeden oldukça kötü görünüyorlar. Tabii GeForce 2 gibi üstün yetenekli bir grafik kartı sayesinde daha "pürüzsüz" grafikler elde edilebilir, ama henüz çoğu kullanıcıda bu yok. Oyunda ayrıca hani o her uzay simülasyonunda olması gereken



"derinlik" hissi de oldukça zayıf kalmış, nedense tüm oyun alanı bana çok düz ve iki boyutlu göründü. Bunda sanırım kullanılan

kaplamaların rolü çok büyük, genellikle pastel renklerin seçilmiş olması derinlik hissi bir hayli öldürmüştü. Ayrıca ateş ve patlama efektleri de pek iyi sayılmaz, ama bu tarz oyunların tuzu biberidir bunlar. Oyunda devasa uzay istasyonları ve benzeri büyük yapıların kullanılmış olması belki çoğu oyuncu için iyidir, ama bençe çok gerekli değil. Özellikle dev istasyonlar, etraflarındaki birçok küçük parçacık da ışın içine girince, bilgisayarın bir hayli zorlamaya başlıyor. Oyunu P3-500 işlemcili, 128 RAM'li ve 32 MB TNF2/M 64 grafik kartlı bir sistemde test ettim. Her ne kadar çok super sayılmasa da, yine de bu sistem pek yavaş değildir ve onu oyunlar için optimize ettiğimi de söylemeliyim. Ancak oyunun pek çok noktasında, özellikle de istasyonların etrafında ve asteroid kuşaklarında çarpışırken, sistem oldukça yavaşladı, bunun sebebi de tahmin edebilirsiniz sanırım.

Laser, Photon, Gauss...

Oyundaki bir diğer zayıf nokta ise aslında artık çok alışılmış bir problem, kötü yapay zeka. Her ne kadar yapımcılar düşmanların "çok akıllı" olduğunu iddia etse de, niyese en son karşılaştığım korsanlar ben enseleminde yumurta pişirirken beni "düşman" olarak algılamakta zorlandılar. Yani, bir adamı düşman olarak kabul etmeniz için size kaç el ateş emmesini beklersiniz ki? Hem de

tescilli bir korsansanız! Genellikle yapay zeka pilotların tüm yaptığı afterburnerlarını ateşleyip etrafta uçmaktan ibaret, tabii çoğunlukta bu sizin kiralayabildiğiniz yardımcı pilotlar için de geçerli oluyor. Neyse, uzun lafın kısası, Tachyon iyi oyun, hoş oyun, ama nedense benim gibi bir uzay manyağını bile pek sarmadı. Nasıl desem, o atmosfer maalesef bu oyunda yok. Alın oynayın tabii, ama beni pek sarmadı, sanırım ki çoğunuz da son göreve dek gitsin.

Mad Dog

Alternatif

Starlancer

Styl/Pirin Meziyen 2000 80/100

İkinci Görüş

Mad Dog sağolsun, oyunu elimizden kaçırdıcasına alıp götürdükten sonra bir müddet budalalar gibi sağa sola bakındık ama sonra ikinci bir kopya alıp oyunu test etmeye başladığımızda gördük ki oyundaki gemiler ve uzay istasyonları gerçekten "büyük". Bu açıdan Starlancer'de yakındığımız bir konunun Tachyon'da çözüldüğünü görüyoruz. Ama Mad Dog'a "ayrıntıları" hakkında katılıyorum. En azından o kadar güzel ve büyük ana gemilere serbestçe inmek mümkün olabilmeliydi oysa senaryo size hangi uzay istasyonuna inip kalkmanız gerektiğini söylüyorsa sadece ona dock edebiliyorsunuz. Hayal kırıklığına uğradım.

Cem Şancı

Grafikler

Starlancer oynadıktan sonra, grafikler insanın gözüne çok düz ve cansız geliyor. Renk paletleri oyuna canlılık katacak türden değil.

Ses ve Müzik

Karakter seslendirmesi pek jena değil, ancak ses efektleri genelde oldukça sönük kalıyor. Müzikler ise varla yok arasında bir noktadalar.

Oynanabilirlik

İnsan gemileri uçurmaya çabucak alışıyor. Fakat seçilen renkler gemileri uzayda görmeyi ve vurmayı zorlaştırıyor.

Atmosfer

Jake Logan diye birinin başından geçenleri oynamak bir zaman sonra sıkıcı oluyor, oyunda da olsa kendimi otmayı yeğlerim.

LEVEL Notu

79

İyi bir oyun olabilir! Tachyon, eğer çok belirgin tasarım hataları olmasaydı, yine de uzay gemisi kokpitlerine bilem duyuyorsanız oynamanızda pek sakınca yok.

Minimum: P2-233, 32 MB RAM, 8 MB 3D kart.

4x CD sürücü.

Önerilen: P2-400, 64 MB RAM, 16 MB 3D kart.

2x CD sürücü.

Multiplayer: Var

Grafik desteği: DirectX 3D

Ekstra: Force Feedback

LEVEL KARNESİ

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Ölmek için yalnız kalmak zorundasınız.

Yapımcı Firma: Take 2

Dağıtım: Talonsoft

Tür: Adventure

Garip olaylar etrafınızı sardığında önünüze iki seçenek çıkar. Bunlardan birincisi arkadaşınızdan yardım almak, diğeri ise yalnız kalmak. Her ikisi de zor ama sadece birinde yaşayabilirsiniz.

Eskiden de böyle yürürdü bu işler. Birisi yeni ve orijinal bir teknik bulduğunda diğer insanlar da onu taklit ederlerdi. Gel zaman git zaman etrafta o kadar çok kopya dolaşmaya başladılar ki artık o şey her neyse önemini kaybederdi. Tek akılda kalan şey ise onu bulan kişinin yaptığı orijinal buluş olurdu. Örnek vermek gerekirse elektrikli lambayı bulan Thomas Edi-

adinin hemen altında bazı açıklamalar ve siz oyunu oynarken yapmanız gereken şeylerin açıklaması var. Aynen şöyle yazıyor: "Warn the crew. Stay alone. stay alive" yani; mürettebatı uyar, yalnız kal, hayatta kal. Bence bu adamlar hiç anlamamışlar, ne demek yalnız kal hayatta kal. Madem birden fazla kişiyi idare etmen gerekiyor, beraber dolaşırsana, yok illa oyunun kontrolüne uygun olması açısından adamları teker teker kontrol etmen gerekiyor.

Tamam, bir yere kadar buna uyulabilir. Hikaye ile bağlantılı bazı noktaların açığa çıkmaması açısından göz yummak ve prog-



lerini aynı anda üstlenebilen Martin Karne. Güçlü, kuvvetli ve bir o kadar latını çekkinmeyen bir karaktere sahip olan Karne, bu tun grubu etrafında toplama yetisine sahip. Keşif grubu elemanlarından bir diğeri ise her grupta bulunması gereken kız karakter Diane Matlock. Güzel olmasına karşın, saçlarını kut kestirdiği için büyük bir dezavantaja sahip. Saç rengi kızıl olsa, bi de mavi göz... neyse. Şu ana kadar saydığım standart bir gruptu. Uç kişilik bu grubu tamamlayabilecek uçuncu kişi ise tabii ki bir "jester" yani halk tabiriyle şebek. Bu kişiyi de Japon Kenzo Uji canlandırıyor. Kendisinin maymun olması yanında farklı özellikleri de var. Zeki ve aynı zamanda karate bilgisine sahip.

Konu

Konu hiç bilinmeyen ve bir keşif ussu kurulan Mars gezegeninde başlıyor (ve orada bitiyor ayrı konu). Uç grup üyesi değil şik bazı akslıklardan dolayı bir araya gelememekte idier. Kaldı ki üyelere sıkı sıkı birbirlerinden uzak durmaları söylenmiştir. Şimdi, bu üyelerin aynı üste tek basına olduklarını ve beraber üssü tamir etmeye çalışacaklarını düşünebilirsiniz, hatta haklı da olabilirsiniz. Ama işler sizin de tahmin edebileceğiniz gibi hiç de sizin beklediğiniz gibi gelişmiyor. Etrafta sercerspe uzanmış bir kısım olu beden var. Sabah güneşine doğru yatan bu beylerin bazı gelişmiş özellikleri de mevcut. Bu özelliklerin en başında bir ölüden beklenmeyecek şekilde canlı olmaları geliyor (Türkteki bu tur kolime oyun-



son'un adını herkes hatırlarken aynı ürün ailesine dahil olan Fluoressan (yazımı bile zor) lambasının yaratıcısını pek az insan bilir (misal ben bilmem). Orijinallikten söz açılmışken bundan sonraki bir iki paragrafta yazacağım şeyler hakkında yorum yapmayacağım. Bu basit bir oyun tanıtımı değil, bu sizi gelecekte ferah yarınlara taşıyabilecek olan kendini geliştirme yazısı. Oyunun adı Martian Gothic: Unification.

Oyunu elinize ilk aldığınızda dikkatinizi çeken ilk şey kapaktaki insanların neye bakarak bağırdıkları ki ben oyunu oynadığım süre içerisinde bunun ne olduğunu bulamadım. Kapağın arkasını çevirdiğinizde oyunun

ramcılarını bunu motoru zorlamamak için değil de karizmayı sağlamak için yaptıklarını düşünebilirsiniz. Yazarın yaptığı açıklamanın devamında ise şöyle bir açıklama söz konusu: Keşif mürettebatınız olay mahalline gelmez birbirlerinden ayrı dururken, nasıl diğerlerine yardımcı olabileceklerini anırlar: "Ne yani, bu ne demek şimdi?" sorusunu gözlerinizde görür gibiyim. Size bu konu hakkında bir açıklama yapayım da aklınız başınıza gelsin (kafanız daha fazla dağılmadan bazı şeylerin farkına varın yani).

Uç farklı karakteri aynı anda oynamanız gerekiyor. Bu karakterlerden birincisi karizmatik, zenci ve grup lideri olma özellik-





larını çok seviyorum). "Nasil olsa ölü" mantığını yürüterek öğrenecek de olsa yanlarından geçmeye çalışırken, ayağınızı bacağınıza kemirmeleri hiç de hoş bir durum değil. Böylesi durumlarda ciddi ciddi canınız yanabilir hatta ölebilirsiniz. Oyunun daha ileriki kısımlarında karşınıza çıkacak korkunç yaratıkları size söyleyerek oyundan alacağınız zevki azaltmak istemiyorum.

Ciddi Yorum

Oyun hakkında ciddi ciddi yorum yapmak gerekirse hayattımda gördüğüm en güzel oyun değil. Oyunu oynarken kendimi oyunun içinde kaybettiğimi söyleyemem. Akıcılık konusunda yorum yapmak gerekirse oyun puzzle lardan ibaret. Önünüzde çıkan engelleri geçmek için gruptaki üç kişiyi teker teker kontrol edip herbiriyi ayrı bir-

şey yapmanız gerekiyor. Bu da bir yerden sonra sinir kırıcı geçiş kurdeşen dokümanıza neden oluyor. Arada bir elemanlar birbirlerine espri de yapmasalar süper bir oyun olabilirmiş ama hiçbir şey mükemmel değildir. Tarz olarak değerlendirmek gerekirse oyun tam bir "Resident Evil" kopyası. Sabit bir arka plan üzerinde quake 2 motoruyla hazırlanmış bir kişiden ibaretsiz (hatta uç). Tabii bunu bu şekilde bir denbire söyleyince kendinizi evrenin merkezindeki bir nokta olarak düşünebilirsiniz. Aman ha sakın böyle birşey yapmayın siz daha bize lazımsınız, hele gelecek ay da dergiyi alın ondan sonra istediğiniz gibi bunalıma girebilirsiniz. Hey neyse... Bunu ben söylememiş siz de duymamış olun. Bir noktaya daha deyinmeden yazıyı bitirmek istemiyorum. Oyunun grafikleri ve hareketleri

her ne kadar "Resident Evil" a benziyorsa da konu tamamen "The Dig". Bilmediğiniz bir gezegende bilmediğiniz başınıza gelmesi "the dig" de beni ne kadar etkilediyse bunda da o kadar etkilemedi, hatta bazen o oyunu yeniden bulsam da oynasam diye düşünmüyorum değilim. Sız sız olun bu oyundan çok fazla şey bekleyerek almayın. Evel, Talonsoft yapmış olabilir ama herkes hata yapabilir. Tabii bu kadar yerden yere vurmak da bize yakışmayacağına göre biraz da iyi yönünden bakalım ortaya; Hiç değilse internet üzerinden oynamıyor (bu sanki benim istediğim cümle olmadı). Ve başka bir özellik olarak da "Martian Gothic: Unification" un kesinlikle bir gotik oyun olmadığını söyleyebiliriz. Bu saydıklarımızın dışında oyun kesinlikle çok başarılı (ironi yapmak güzel şey). İkinci kez düşünün, eğer alacağınız başka bir oyun yoksa alın, ilginç bir tarz olarak ilginizi çekebilir, ama sizi başına kesinlikle bağlamıyor. İngilizce ve Fransızca olmak üzere iki dil desteği mevcut. Sesler ve müzik idare eder boyutlarda ancak hareketler o kadar yapay ki kordorlarda dolaşan kahramanı bir bili-



madamı değil de Pacman gibi görebilmemiz mümkün. Sonuna doğru heyecanlanmaya başlayan bu oyunu alacaksınız sabırlı olmanız gerekiyor.

Gehenna

Grafikler

Çok başarılı değil ama yüzüne bakılmayacak kadar da değil. Kimi mekanlarda detaya fazla girilmiş olması güzel.

Ses ve Müzik

Müzikler son derece etkileyici. Efektler biraz vasat kalsa da, karakterlerin seslendirilmesi son derece başarılı.

Oynanabilirlik

Deneyimli oyuncuların çözmekte zorluk çekmeyeceği kadar basit. Aksiyoncuların sıkabileceği kadar bulmaca dolu.

Atmosfer

Başlangıçta, olaya "hök" fiye-gimenizde hikâyeye vakit oldukça, heyecan da doz artıyor.

LEVEL Notu

72

The Dig ile Resident Evil'i karşıtma ça: Başarı çok başarılı olamamış. Bir noktaya kadar türün hayranlarına zevk verebilir ama kalanlar için garanti yok.

Minimum: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM,

600 MB HD Alanı, DirectX 7

Önerilen: Pentium III 400, 64 MB RAM, 850

MB HD Alanı, DirectX 7, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: yok



Alternatif

Resident Evil 2

Sayı/Puan

Nisan 99 80/100

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Karanlık güçlerle ve taze kan kokusuyla biraz vakit geçirmeye hazır mısınız?

Yapım: Nihilistic Software

Dağıtım: Activision

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: RPG

Web: www.activision.com

İnsanlar bir şey hakkında ne kadar bilgiye sahip olurlarsa o kadar çok konuşurlar.

Evet, bu hemen şimdi, burada, bu yazıya başlarken uydurduğum fast-food ayarında bir vecize. Ama en azından genellikle doğru. Hele konu başlığımızın ne olduğu düşünülürse hiç şüpheye yer bırakmayacak şekilde doğru.

Açıkıyoruz...

Konumuz Vampire: The Masquerade - Redemption isimli bir oyun, yani vampirler. Sadece korku hikayelerine konu olan ve yüzyıllarca insanların tuylarını ürperten bir fenomen olarak efsaneleri ortalarında dolaşan vampirler hakkında atıp tutma sırası bana geldiği için nasıl mutluym bilemezsiniz. Uzun zamandır bu konuya en doğru ve hassas noktasından yaklaşan Zaga olduğunu düşünüyordum. Hatta bütün yüreğimle Zaga'nın Vampirler'inde söylenen o iki kelimenin her şeyi açıkladığına inanıyordum: "At sinaaal". Ama bu düşünce Vampire: The Masquerade - Redemption'i oynayana kadar geçerliydi. Artık benim için Cristof Romuald var. Bu arada, ille de hayatımda bana yol gösterecek ve örnek olacak bir vampire neden ihtiyaç duyduğumu sorarsanız cevap alamazsınız. Bilirsiniz, bu işlerin başı gizlilik.

Durun bir saniye, bu ciddi bir konuydu, niye dağıtıyorsunuz? Şimdi sessizlik... Vampire'i ilk açtığım da kendimi Gabriel Knight'a geri dönmüş gibi hissettim ama

sadece grafiklere ve kahramanımızın endamına bakarak. Onun dışında oyunun atmosferi GK'dakinden butünüyle farklı ve ilk başta olmasa da giderek dozu yükselen bir şekilde ürpertici. Ancak şehir dokusu, iç mekanlar, renkler, doğrudan iki oyun arasında bir benzerlik olduğu hissini uyandırıyor. Aslında yok da değil. Hatırlarsanız Gabriel Knight 3'de Fransa'da bir ortaçağ kasabasına gidip sonu vampirlere dayanan çetrefilli bir sırrı çözmeye çalışıyorduk. Bu kez de oyuna Prag'da, yani yine bir ortaçağ Avrupa şehrinde başlıyoruz ve söylemeye gerek var mı, bütün hikaye vampirler üstüne kurulu. Her iki oyunda da mekanların gerçeğe uygun olarak yaratıldığıni düşününce aradaki benzerlik daha anlaşılır oluyor.

..devam ediyoruz...

Vampire: The Masquerade diye bir oyun yapma fikri LucasArts'tan ayrıldıktan sonra Nihilistic Software'ci kuran Ray Gresco'dan çok daha önce White Wolf'un aklına gelmişti. Ama bu bir PC oyunu değil bir masaüstü FRP'di. Ray Gresco'nun yapmak istediği şey ise bu oyunun geçtiği evrene dayalı bir PC oyunu üretmekti. Butün zorluklarına rağmen böyle bir şeyin altından kalktığı için bile en başından Nihilistic'i kutlamak gerekiyor. VTM Redemption'in ana fikrini kavrayabilmek için aslında oyunun evrenine aşina olmak gerekiyor. Birçok oyun için bunun anlamı, 'oyunun orijinalini oynamadıysa-



niz bu versiyonundan da bir şey anlamazsınız' demek olsa da Redemption için durum öyle değil. Kendi yağıyla kavrulabilen, oyuncunun kendini yabancı hissetmesine izin vermeden gerekli bilgiyi gerekli yerlerde uygun dozlar halinde veren iyi bir öğretici.

Oyunumuz Christof Romuald adında genç bir Haçlı askerinin hikayesi üzerine kurulu. Haçlı Sa vaşı sırasında yara alan Christof bir gemiye bindirilip Prag'a gönderilir ve orada bir manastırda genç bir rahibe tarafından iyileşene kadar bakılır. Güzel rahibenin adı Aneska'dır ve kaçınılmaz olarak adamımız ona umutsuzca aşık olacaktır. Oyundaki ilk görevde aşkınınız gücünü bileğinizle ispatlamanız gerekiyor. "Aneska'yı yiyiceem" diye bağırarak sizi korkutan bir grup in ve kötü çocuğa karşı biricik aşkınızı kurtarmalısınız. Oyunda karşınıza çıkacak olan yaratıkların en güçsüz ve yeteneksiz olanları haliyle bunlar. Ama henüz hiçbir deneyimi olmayan bir RPG karakteri olarak bile bu düşmanları kolayca alt edebilirsiniz. Bu ısınma turundan sonra, yavaş yavaş gerçek vampirlere ve daha zengin bir olay örgüsüne doğru ilerlemeye başlıyoruz. Zaten çok geçmeden de vampir olup kendimize yeni bir yaşam biçimi seçiyoruz. Oyunda Christof'un görünüşü daha önce de söylediğim gibi ilk bakışta Gabriel Knight'ı andırsa da aralarında ciddi farklar var.

Christof bir asker için oldukça hantal bir görünüme sahip aslında. Özellikle, sürekli kambur durması ve yururken kırmızı pelerininin vücudun yapışıkmiş gibi görünmesi onu bir insandan çok kocaman bir böceğe benzetmenize neden olabilir. Hem Gabriel'in dışı hiçbir zaman Christofunkiler kadar sıvrı olmamıştı. Bir de oyunu ilk başlattığınızda karşınıza çıkıverecek bir hatayı söylemek istiyorum şimdi, yeri burası olmasa da: Oyunun kamera hareketleri kosunlikle olması gerekenden çok uzak. Oyuncunun aşağıdan yukarı bakmak ya da perspektifi değiştirmek gibi bir şans yok. Butün yapabildiğiniz kamerayı sağa sola dondurup bir de kuşbakışı görüntü almak. İnsan kamerayla her şeyi yapabildiği, butün noktaları görebildiği oyunlardan sonra Redemption'un hareketleri çok sınırlı ve ağır kamerasına iyi niyetle bakıp 'olur böyle' diyemiyor. Oyunun yarattığı beklentiler de bunu diyebilmek için hiç uygun değil, ama demek ki oluyor öyle. Oynanışa, dövüş tarzına, ara yüzüne, role-playing sistemine ve tabii kamera açlarına alışmanızı sağlayan ilk birkaç bölüm bittiğinde kendinizi ciddi şekilde hikayenin nasıl gelişeceğini merak ederken bulacaksınız. Sürekli ara demolarla desteklenen ve zaten köklerini de çok sağlam bir kaynak olan White Wolf'tan alan hikayeyi bu kadar sürükleyici ya-





pan en önemli etken senaryosu ve diyalogları.

... bitmedi daha..

İlk görevi tamamladıktan sonra çok kısa sürmesine aldandıp VTM: Redemption'ın kısa bir oyun olduğunu düşünmeyin. Tek kişilik versiyonu 60 saatten uzun süren bir zaman gerektiriyor. Zaten oyun hem çok geniş bir zaman aralığını hem de çok büyük bir dünya haritasını kapsıyor. Haçlı ordularının doğuda savastığı 1200'lü yıllarda Prag'da başlayıp günümüz tarihine ve New York sokaklarına kadar ulaşan hikayede Londra ve Viyana gibi duraklarınız da olacak. Bu şehirlerde yol alırken çevrenize iyi bakın çünkü Nihilistic şehir dokularını olabildiğince gerçekçi yansıtmak konusunda çok özenli çalışmış. Genel olarak da bakıldığında

grafikler konusunda yapılabilecek olumsuz bir eleştiri yok. Sadece şehirler değil karakterler ve bütün objeler için de çok detaylı çalışılmış. Şimdiye dek alışık olduğumuz RPG'ler gibi grafikleri geri plana atmadığı ve sanki bir first-person shooter mişçasına grafikleri ve son teknolojiyi kullanması bakımından Redemption oldukça başarılı.

Ne yazık ki bu özenli yaklaşımı oynanışta görmek mümkün değil. Gençler olarak oynanışta bir rahatsızlık ve eksiklik duygusu hiç peşinizi bırakmıyor. Benim için bunun en önemli nedeni daha önce de değindiğim gibi kamera sisteminin yetersiz olması. Görmek istediğiniz bir yere kafanızı çevirememek kadar rahatsız edici bir şey olabilir mi? Onun dışında fazlasıyla lineer bir hikayenin içinde yer almak, sadece karşılaşma-

niz gereken karakterlerle karşılaşma, sadece girebileceğiniz kapıları açabilmek ciddi bir sınırlandırmış hissi uyandırıyor. Ne kadar yol alırsanız, nereye giderseniz gidin sonuçta diğer bir oyuncudan farklı hiçbir yere ulaşamayacağınızı bilmek kötü. Oyunu single-player oynamayı tercih edenler yapay zekanın fazla yapaylığı yüzünden, multi-player'i tercih edenlerse girebilecekleri bir çatışma bulmaya çalışırken acı çekecekler. Oyunda araştırabileceğiniz çok sayıda ve kocaman kocaman zindanlar olması çok bir şey ifade etmiyor çünkü her defasında aynı mekanı ziyaret ediyormuş hissine kapılmak için çok az nedeniniz var. Zindanlarda dokular ve iç planlar değişiklik gösterse de karşınıza hep aynı yaratıklar çıkıyor. Geniş odalara açılan uzun koridorlarda yunuyorsunuz. Odaya girdiğinizde sizi bir grup yaratığın bekleyeceğini biliyor olmanın rahatlığı, heyecanı öldürüyor. Zindanlarda aşağıya doğru katları indikçe biraz daha zor olan yaratıklarla ve en sonunda da zindanın büyük patronuyla karşılaşacağınızı biliyorsunuz. Elinizi attığınız her yerden sağlık iksirleri, para ve genellikle değersiz silahlar bulmak da bir yerden sonra can sıkımaya başlıyor. Bu oyunda sağlığınız Quake'deki kadar sık bozulmuyor doğal olarak ama doğal olmayan bir şekilde oradaki kadar çok ilk yardım alıyorsunuz.

Oynanıştaki sorunlar bu kadarla da kalmıyor. Vampire: The Masquead - Redemption'ın save sistemi bütünüyle anlamsız. Oyunu sadece belli mekanlara giderek save edebiliyorsunuz ki oldukça geniş bir harita kullanan bir oyun için bu çok kullanışsız. Bunun dışında kendi kendine çalisan bir de auto-save var ama oraya fazla güvenmeyin derim. Çünkü her yeni görüntü yüklenildiğinde otomatik olarak save işlemi yapan bu sistem bütün save'leri üstüste yaptığı için bir önceki noktaya dönme imkanını vermiyor. İsteseniz de istemeseniz de hep son kaldığınız yerden devam etmek zorundasınız. Bu fonksiyonun sadece öldüğünüz anda yeniden hayata dönmek

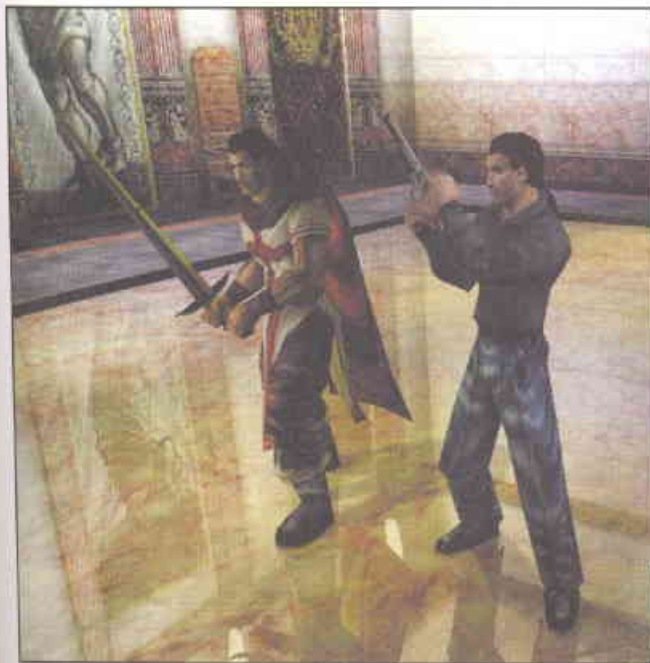
için eklendiği belli ama bir vampirin diriltilmesi için daha yaratıcı bir çözüm bulunabilirdi. Bir de yanınızda taşınmayı göze adığınız surece istediğiniz yerde, istediğiniz zaman save yapmanızı sağlayan nesnelere var ama bunlar gerçekten de taşınamayacak kadar iri şeyler.

..az kaldı...

Aslında VTM yazısı burada bittebilirdi ama oyunun belki de en başarılı yanını atlamak büyük haksızlık olur; multi-player seçeneği. Aslında multi-player seçeneğini başarılı yapan tek bir şey var ve onu atlayıp geçmek istemediğim şey o. Bugüne kadar gömediğimiz bir şey, bir yenilik. Multiplayer'da varolan 'storytel'er' modu oyuncuya oyun üzerinde ciddi bir hakimiyet kurmak hatta çok pratik bir şekilde kendi senaryosunu yazmak için imkan veriyor. Storytel'eren den bu mucizevi "koca kafa" oyunda varolan her türlü NPC'yi istediğiniz yerde, istediğiniz sayıda üretmenizi sağlayan, cheat gibi bir şey Yapabildiği başka şeyler de var ama hala bu ilk haliyle çok yetenekli değil ve yeterince etkin olarak kullanılmıyor. Umuyoruz ki üzerinde çalışılıp daha fazla geliştirilmesi mümkün olabilsin.

Serpil Ulutürk

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Daha iyisini beklemek haksızlık olur. VTM: Redemption oyunu ilk çıktığımız andan itibaren her şeyden çok grafikleriyle güven veriyor.
Ses ve Müzik	Güzel bir senaryo için yazılmış güzel diyaloglar profesyonellerce seslendirilince kusursuz olabiliyor. Müzikler biraz tekdüze.
Oynanabilirlik	Zorluk derecesi pek dengeli değil. Yapay zekanın aptallıkları karşısında gülmekten oyunu oynayamadığımız da oluyor.
Atmosfer	Bir hava mı soğuk, ben mi üperdim? Belki abartacak bir şey yok. Yine de ara demoları izlerken gerçekten üperebilirsiniz.
LEVEL Notu	74
<p>Bir White Wolf oyununun izlerini taşıyor. Sonuza kadar oynanacağına ve çok zevceğini garanti edemem ama koleksiyonunuzda önemli bir parça olabilir.</p> <p>Minimum: Pentium 233MHz, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, 3D hızlandırıcı kart</p> <p>Önerilen: Pent 350, 64MB RAM, +6MB 3D hızlandırıcı kart</p> <p>Multiplay: İnternet ya da LAN üzerinden 4 oyuncu desteği</p> <p>Grafik Desteği: DirectX9D</p> <p>Ekstra: EAX 2.0, A3D 2.0, DS3D</p>	



Alternatif

Return the Kronor

Sayı/Puan Şubat 99 80/100



EVOLVA

Gen Avcıları

Yapım: Virgin Interactive

Tür: 3D Action

Web: www.vie.co.uk

Aranızda Franz Kafka'nın dönüşümünü okuyan var mı? Adam sabah uyandığında kendini kocaman bir karafatma olarak bulur ve sonrasında kitap adamın bir böcekken ne düşündüğünü anlatarak devam eder. Dünya klasiklerindedir, güzeldir, tavsiye ederiz.

Şimdi bu da nereden çıktı diyebilirsiniz. Eğer şu an açıklamasını okuduğunuz oyun dönüşüm üzerine kurulu bir 3D-Action olmasaydı inanırız Kafka'dan bahsetmeyi hiç düşünmüyordum. Interplay, action dünyasına yeni bir soluk getirmeye çalışmış ve diğer ilerle-ol-olür mantığındaki oyunlardan biraz farklı bir çerçeve içinde güzeller güzeli bir oyun hazırlamış.

Taptaze genlerim var, buyrun

Şekil 1a: Uzak galaksilerin birinde dünya benzeri ama içinde akıllı canlı bulunmayan bir gezegene garip ve oldukça büyük bitkimsi bir yaratık düşer. Ve büyük bir hızla gezegenin dört bir tarafına kollarını budaklarını salarak gezegeni ele geçirmeye çalışır. Tabii bu ele geçirme işlemi sırasında basta dev örümcek benzeri olmak üzere bilimüm yaratığın da ortaya çıkmasını sağlar. Gezege-

ni içten içe kemirirken bu yaratıklar da gezegende yaşayan masum ve aptal devkekuşu, dev kaplumbağa ve dinozora benzer canlılara zarar vermeye başlarlar. Siz de bu olaylar olurken o gezegenin çok yakınındaki uzay geminizle olayları seyrediyorsunuzdur. Ama dev bitkinin yayılma hızına bir kaç sıfır daha eklediğini görünce panik yapma vaktinin geldiğini ve bu işi durdurmanız gerektiğini anlamanız uzun sürmez. Gezegene iner ve 4 tane "genohunter" denilen insan formunda ve organik olarak epey bir özelliği olan yaratığı kontrol



ederek olaya müdahale edersiniz.

Şimdi, öncelikle şekil 1a'da gözüktüğü üzere oyunumuzun konusu belki öyle ahım şahım değildir, ama kesinlikle de klasik bir konu olduğu söylenemez. Oyun boyunca bu 4 yaratığı yönetip



ortamdaki çeşit çeşit yaratığı öldürüp bize verilen görevleri bitirmeye çalışıyoruz. Bu görevler daha çok bir yere ulaşmak, bir yeri korumak veya kocaman bir şeyi yok etmek gibi çeşitlenebiliyorlar. Oyun görünüşü üçüncü kişinin gözünden ve bu da oyuna az biraz MDK havası vermiş. Ama oyunu benzerlerinden ayıran esas özelliği görmek istersek hızla şekil 1b'ye bakmamız gerekir.

Kaç kromozomlu olmasını istediniz?

Şekil 1b: Oyunda yaratıkları öldürdükçe etleri ortalığa saçacaktır. Eğer bu et parçacıklarına yaklaşırsanız sevgili genohunter'larımız ellerin DNA'larını emecekler ve kendi vucutlarına katacaklardır. Ve işte bu noktada hiç bir action'da görülmeyen bir olay gözümüze çarpıyor. Buyrun, onu da şekil 2a'da inceleyelim.

Şekil 2a: Eğer bu DNA'lar genohunter'larda olmayan bir geni içeriyorsa, o zaman genohunter'imiz o gene sahip oluyor ve yepyeni bir özellik kazanıyor. Bu özellik genohunter'in kolunun bir bomba atara dönüşmesi olabileceği gibi hızlı koşmasını sağlayan bir gen de olabilir. Ya da yeni bir zırh oluşur; belki de sağ eliniz bir lazer olur bir anda. Eğer genlerde hiçbir yeni özellik

olmazsa o zaman da o anki mevcut özelliklerinizi genişletebilirsiniz. Böylece oyun epey dinamik bir yapı almış. Her bölümde en az bir tane yeni özellik kazanıyorsunuz ve bu özelliği genellikle o görevi tamamlamak için kullanıyorsunuz. Aksi halde bölümü geçmeniz imkansızlaşıyor. Bu bir yere kadar güzelken, bir yerden sonra oyunda yapabileceklerinizi, kararlarınızı kısıtlıyor. Aslında bir action oyununda çok fazla değişkenlik beklemek haksızlık olur. Size verilen görevi paşa paşa bitirir bölüm bölüm oyununuza oynarsınız.

Oyunda genohunter'larınızın kontrolü oldukça basit. İstediklerinizi F1-4 tuşlarıyla seçebilirsiniz. Ve siz onları ayırma komutu ("h") vermediğiniz sürece diğer genohunter'lar sizin seçtiğinizi takip edeceklerdir. Siz nereye giderseniz onlar da oraya gidecekler, saldırırsanız onlar da saldıracaklardır. Eğer bir şey olur yüksek bir yerdeyken falan gen avcılarınızdan biri düşerse, tekrar en akıllıca yollardan en hızlı şekilde yanınıza gelmek için elinden geleni yapacaktır. Burada yapay zeka bayağı başarılı. Genohunter'ların kontrolü bilgisayar kontrolüyle akıllıca yönetiliyor yanı sıra Bombalarla dolu bir alandan hızla geçtiğinizde onlar da körü korune dumduz sızı takip etmiyorlar. Onlar da bombalara basmamak için bir süre bekliyorlar, yanlardan yürüyorlar, ellerinden geleni yapıyorlar. Basit kukullarla dolaştığınızı değil de, ger-





çek bir avcı takımı olduğunuzu hissedebiliyorsunuz yani. Ekranın altında genohunter'ların gözünden görebilirsiniz. Yalnız buradaki görünüşün pek akıcı olduğu söylenemez. Daha çok, kare kare görüyorsunuz, yani netten bir webcamra'yla canlı bir şeyi izlemek gibi, ama en azından adamlarınızın nerede olduğu konusunda size rahatlıkla bilgi verebiliyor. Bunların dışında ekranın sol alt kısmında da önemli bilgiler var, buyrun şekil 3c'de onları inceleyelim.

Buyrun uçma ve aşık olma genleriniz

Şekil 3c: Sol alttaki yeşil bar, genohunter'larnızın yaşam puanıdır. Bunları kırmızı, küçük, ziplayan ve şırıngı sesler çıkartan sağana benzer yaratıklara yaklaş-

arak arttırabilirsiniz. İsterseniz öldürdüğünüz yaratıkların etleri de bir parça enerjinizi yenileyecektir, ama bu epey yavaş oluyor. Onun altındaki kırmızı bar, atış gücünüzü belirliyor. Kendi kendini yenileyecektir. Onun yanında ise özel ateşinizi gösteren turuncu bar vardır. Eğer "shift" tuşuna basarsanız (tabii ki tüm tuşları değiştirmeniz mümkün) oradaki turuncu grafik yükselmeye başlar ve en sona geldiğinde yanıp söner. Bu durumdayken basmayı bırakırsanız o anki silahınız oldukça kuvvetli bir şekilde ateşlenecektir (silahları da sayı tuşlarıyla değiştirmeniz mümkün). Ama bu, kısa bir süreliğine, aynı anda ateş gücünüzün de düşmesi demek, unutmayın! Onun yukarısında ise çok önemli olan mavimsi bar var. Eğer bu bar dolarsa "m"

tuşuyla adamlarınızın özelliklerini arttırabilirsiniz. Eğer yanıp sönmeye başlarsa sevinin, çünkü artık oyuna yeni bir özellik ekleyeceğesiniz. (Unutmayın ki genohunter'ların topladığı genler hepsi arasında eşit bölüştürülecektir. Hepsini aynı güçte kuvvetlenecektir.) Hiç gen toplamadan da bu mutasyon ekranına gelebilir ve bir özelliğinizi düşürerek değerini arttırabilirsiniz. Mutasyon bittikten sonra genohunter'ların renkleri ve görünüşlerinde ufak değişiklikler olacaktır.

Rica ederim, yine beklerim gen dükkanına

Oyunun genel olarak hızlı bir havası var. Devamlı ilerliyor ve bir şeylerin peşinde koşturuyorsunuz. Öldürdüğünüz yaratıkların genlerini kendi vücuduna katıp yeni özellikler eklemek olayı çok orijinal bir fikir, kesinlikle takdir ettim. Böylesine bir fikir geliştirilip çok daha büyük ve süksel yapacak oyunlarda kullanılabilir. Mesela buradaki gibi sadece savaş öğeleri olan bir oyun olarak değil de dev bir multiplayer dünyada günlük hayatta yapılabilen her öğenin bir genin olduğu ve ancak o gene sahip birisini öldürerek o genin yaptıklarını yapabildiğimiz bir oyun

çok tutabilir. Hatta kimi yerlerden yeni genler satın alma ve yeni genler keşfetme gibi özellikler de eklenebilir. Buna sağlam bir alt yapı da eklenirse, çok çok iyi bir on line game olabilir mesela.

Oyunun bu ana mantığı dışında gözümüzden kaçmayan diğer önemli bir öğe de grafikleri. Grafikleri daha önce oyun tasarımında tecrübesi olmayan, ama görsel efektler konusunda epey tecrübeli Computer Artworks ekibi tarafından yapılmış ve şahane olmuş. Şu kadını söyleyeyim, bu oyunun küçük bir demosu bir çok GeForce kartının yanında GeForce'ların neler yapabildiklerini kanıtlamak için veriliyor ve günümüz teknolojisini sonuna kadar kullanılıyor. (Tabii ki ekran çözünürlüğü ve detay ayarlarıyla normal bir P-II, 32ram de oynayabilirsiniz, ama oyunun nimetlerinden de sonuna kadar yararlanamazsınız.) Sonuç olarak, bu oyun action severler için epey iyi bir fırsat.

Ve biliyorsunuz, değil mi?

Başka bir şey dönüşmeyen tek şeyin değişiminin ta kendisi olduğunu.

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Gerçi mekanklar biraz donuk ve ısız gibi, daha zenginleştirilebilirdi. Ama grafik ve detay yapısı olarak çok iyi.
Ses ve Müzik	Açıkçası ses namına kayda değer bir şey yok. Oyun boyunca çalan bir müzik ya da herhangi bir konuyla duymak pek mümkün değil.
Oynanabilirlik	İlk başta karışık gözükse de aşım basit bir kontrol mekanizmasına sahip. 10 dakikada öğrenebilirsiniz.
Atmosfer	Her ne kadar grafikleri ve mantığı çok güzel ve etkileyici olsa da, oyun boyunca bir şeyin ekaklığını hissediyorsunuz.
LEVEL Notu	80
Action severler ya da göz zevkine önem verenler için kesinlikle alınması lazım, diğerleri başka sayfalara baksınlar lütfen.	
Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDROM	
Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk	
Multiplayer: 8 max via TCP/IP	
Grafik Destegi: max. 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği (Direct3D, Glide, Open GL)	



Alternatif

Abomination

Sayı/Puan

İncelenmedi

MONOPOLY

Kutu oyunlarını asla bilgisayar oyunları ile kıyaslamayın.

Yapım: Hasbro

Tür: 3D Masaüstü

Web: www.hasbro.com

O nlar çok ayrı zamanların oyunlarıdır. Bilgisayarların birden fazla oyuncuya günümüzdeki kadar destek vermediği zamanlarda ya da bilgisayar gölümemize izin verilmeyen yazlık günleri arkadaş toplantılarında, elektrikler kesikken ya da yapacak doğru durust hiçbir şey yokken imdadımıza koşarlar. Bir çift zar, piyonlar ve kartlardan başka talepleri yoktur; ne "Düşük belleki" diye bağırsılar ne de "Yerin yok!" diye. Onlar uslu oyunlardır. Piyonlarını kaybettiğiniz zamanlar da bile yerlerinin bir bozuk para ya da artık kullanılmayan bir düğme ile doldurulmasına izin verirler. Yatak altında, dolap üstlerinde tozlanmayı, köşelerinin eskiyip yırtılmasını, her oyunun ardından kutuya zar zor tikişinilmeyi önemsemeyen, uysallıkla sıranın tekrar kendilerine gelmesini beklerler.

Şimdi sıra tekrar eski sadık dostlarımızın geldi. Ancak beni küçükken iş dünyasının vahşi yüzüyle tanıştıran "Monopoly"nin odamın bilinmez bir köşesinden değil, bir bilgisayar oyunu kutusundan çıkması az buçuk tedirgin olmama neden oldu. Küçükken, oynayacak kimse bulamadığım için kutu oyunlarını kös kös yerine koyduğum zamanlar vardı. Kutu oyunları dostların bir araya gelmesini, birlikteliği anımsatırdı bana. Bugün karşımda bilgisayarımın başka kimsenin olmamasına rağmen, birilerini bulmadan oynaması imkansız olan bir oyunu oynayabileceğimi farkettim.

Ama beceremedim.

Kardeşimle kuzenim "Aaa monopoly, hadi oynayalım!" demeselerdi oyuna elimi sürmeye de pek niyetli değildim. Onların hatırına oyunu kurup oynamaya başladığımda ise -aruk bilgisayar da da olsa- kutu oyununu oynamak için hala birden çok kişiye gereksinim duyduğundan emin oldum. Kendimi rahatlatmış hissettim.

Okuyucunun dikkatine: Eğer önceden monopoly deneyiminiz varsa, doğrudan yazının sonun-



daki değerlendirme bölümüne atlayabilirsiniz, çünkü az sonraki satırlar ücretsiz monopoly dersi seçansı için rezerve edildi. Yok kuralları bilmiyorsanız okumanızı öneririm, en azından çevrenizde monopolyye dördüncü aranırken Fransız kalmazsınız.

EV DİKELİM

Monopoly, 2-6 oyuncu arasında oynanabilen bir emlak alım-satım oyunudur diyebiliriz. Oyuncular, satın aldıkları semtlerin üzerine evler oteller kurmak suretiyle diğer oyuncuların soğuslemeye çalışırlar. En çok soğusleyen en başarılı olur. Oyunun özeti budur. Kalanı ise formalitedir. Geçelim formalitelere:

Oyuna bir piyon seçerek ve oyuncu sayısını ayarlayarak başlarsınız. İki kişi monotondur, sı-

kar, 5-6 kişide de sıranın gelmesi uzun sürer, yine sıkar. Benim tavsiyem 3 ya da 4 kişiyle oynamanızdır. Ardından oyun alanını seçersiniz. Geleneksel oyuncular klasik tahtadan şaşmayacaklardır, ancak oyunumuzda kendi oyun tahtanızı dizayn etme seçeneğiniz de bulunuyor. Aynı şekilde standart kurallarla oynayabileceğiniz gibi kurallarda da değişiklikler yapabilirsiniz. Örneğin oyuna başlarken alacağınız ya da vergi olarak ödeyeceğiniz paranın miktarını değiştirmek gibi. Oyun alanı kare şeklinde olup 40 haneliden oluşur. Başlangıçta tüm oyunculara 1500 pound dağıtılır ve piyonlar başlangıç noktasına konur. Oyun süresince bu noktadan her geçişinizde bankadan 200 pound daha alırsınız.

OTEL DİKELİM

Zaman oyun zamanıdır, iki zar atarak başlanır. Eğer çift atarsanız normal oyununuzu oynadıktan sonra tekrar zar atma hakkına sahip olursunuz. Bir daha çift atarsanız bir el daha oynarsınız. Ancak üst üste üçüncü çift atarsanız diğer oyuncular "Höy, o zar ne öyle?! Kesin hile yapıyo bu herif, atın içeri de akıllansın!" derler ve doğru hapsin yolunu tutarsınız. Gördüğünüz gibi yaşam bazen insana acımasız oyunlar oynatabilir. Hapse düştüğünüzde neler olacağına az sonra değineceğiz, merak etmeyin. Şimdi diyelim ki attınız zarınızı ve bir semtin üzerine geldiniz. Eğer burası daha önce hiçbir oyuncu tarafından satın alınmamışsa ya üzerindeki değeri öder, satın alırsınız (buy) ya da derhal açık arttırmaya çıkartırsınız (auction). Yeri gelmişken, açık arttırma ekranı çok şirin tasarlanmış. Oyun boyunca sürekli bize yol gösteren Bay Monopoly, elinde tokmak, kürsü başında arttırmayı yönetiyor. Açık arttırmaya hapsedeki oyuncular da katılabilir. Satılığa çıkan semt, parayı bastırmanın üzerine kalır. Karşılık olarak da ona semtin tapusu verilir. Eğer sizin üzerine geldiğiniz semt başkasına ait ise tapu üzerindeki kirayı ödemek zorunda kalırsınız.

SÖKÜK DİKELİM

Her semtini belli bir rengi vardır ve o rengi paylaşan iki komşu semt daha bulunur. Zaten oyun alanına baktığınızda semtlerin genellikle üçlü bloklar halinde yana dizilmiş olduklarını görürsünüz. Oyunun puf noktası bu üç semte de aynı anda sahip olmaktır. Eğer bunu başarılırsanız -ki genellikle başaramayacaksınız, başka oyuncular sizin almış olduğunuz renge ait diğer semtleri alıp size yüksek fiyata satmaya uğraşacaklar, tabii siz de aynı şeyi onlara yapacaksınız- bolgenize gelen oyuncudan alacağınız kira iki katına çıkar (zaten aynı renge sahip üç semti almanın adı "monopoly" yapmak). Asıl önemlisi, o semtlerin üzerine tapuda belirtilen fiyata göre ev, otel gibi gayri menkuller





inşa etme hakkı kazanırsınız. Tabii böylelikle o semte gelen oyuncudan aldığınız kirada da yüklü bir artış olur. Satın alma işini tek tek ve ancak sıra sizdeyken yapabilirsiniz. Örneğin üç semtinizin her birinde bir ev inşa edilmemiş ise ikinci evlerini inşaatına başlayamazsınız. Paraya sıkıştığınız zamanlarda da ev ya da otellerinizi yan fiyatına bankaya geri satabilirsiniz. Bir semte dörtten fazla ev inşa edemezsiniz. Otel inşa etmek istediğinizde de dört evi bankaya vermek zorundasınız, ama otelinizi sattığınızda evlenizi geri alırsınız. Eğer uçlu bloklardan bir ipotek altındaysa ve bu bloklardan ipotek dışı olanlarından birine bir oyuncu gelirse, ondan ne iki kat kira ne de ev otel kirası talep edebilirsiniz, yalnızca normal kirayı alırsınız. İpotek meselesini de daha iyi açıklıyacam, ama birazdan.

DÜĞME DİKELİM

Oyunda başka haneler de bulunuyor. Kısa bir göz atalım bakalım:

Free parking: Fuzulî bir hanedir. Ne yarar ne zararı vardır. Oy-

lesine beklersiniz.

Kart çekme (Chance/Community Chest): Bu hanelerden birine geldiğinizde aynı adlı kartlardan çekip yazılanları uygularsınız. Bu kartlar size beş haptisten çıkış kartı, para getirebileceği gibi para ödemenize ya da hapse girmenize neden olabilirler.

Vergi olayı (Income Tax/Luxury Tax): Üzerine geldiğiniz anda hesabınızdan belli bir miktar para çekilir. "Custom rules" seçeneği ile oyun başında bu miktarı değiştirebilirsiniz.

Elektrik işleri/Su işleri (Utilities): Eğer geldiğiniz bu hane başkasına ait değilse satın alabilirsiniz. Başkasına aitse attığınız zarın dört katını kira olarak ödersiniz. Yok bu işletmelerden her ikisine de sahipse zarın on katını ödememiz gerekir.

Demir Yolları (Railroads): Oyunda dört adet demiryolu hanesi bulunur ve yine ya satın alır ya kira ödersiniz. Elinizde ne kadar çok demiryolu varsa, o kadar çok kira alırsınız.

Hapis (Jail): Allah düşmesin. Eğer bir etki sizi hapse gönderirse

ve bu esnada başlangıç karesinden geçerseniz 200 poundu almayı unutun. Haptisten çıkmak için ya 50 pound nakit ödeyeceksiniz, ya bir adet haptisten çıkış kartınız olacak, ya da bir oyuncu ile parada anlaşıp onun kartını alacaksınız. Bir şansınız daha var. Çift atmak. Gördüğü gibi çift atmak yeni geldiğinde hapse düşüyor, yeni geldiğinde de haptisten kurtuluyor. Ancak çift atamazsınız o el beklersiniz. Üç el böyle beklerseniz 50 poundu zorunlu olarak öder ve haptisten çıkarırsınız.

Unutmayın, zar atarak hapis hanesine gelen bir oyuncu "ziyaretçi" kabul edilir ve hapse düşmüş muamelesi görmez.

FİDAN DİKELİM

Paranız azalırsa elinizdeki semtleri ipotek ettirebilir (mortgage) ve tapudaki ipotek değerini alırsınız, ama geri almak için yüzde 10 faiz ödememiz gerekir. İpotekli semtten kira alamazsınız, ancak semt hali sizindir, başka bir oyuncu satın alamaz.

Başlıca kuralları bunlar. Oyunda ayrıca oyuncuları ellerindeki kartları değiş-tokuş etmelerini sağlayan bir ticaret ekranı ve çeşitli işlemleri (örneğin o el alabileceğiniz maksimum geliri hesaplamak gibi) yapabileceğiniz bir hesap makinesi de bulunuyor. Ancak, hesap makinesi sadece bu işlemleri gerçekleştirebiliyor, sayı tuşları aksesuar olarak tasarlandığından sizin dört işlemle ilgili bir şeyler yapmaya çalışmayın.

Son kural: Vannın yoğunun değerinden daha fazlasını borçlanırsanız oyuncu kaybeder!

Monopoly hakkında ne yorum yapsam bilmem ki? Zaten varolan popüler bir kutu oyununu bilgisayara uyarlamak çok uğraştırıcı bir iş olmasa gerek. Gerçeği dururken bilgisayar versiyonunu oynat-

mak da hem daha silici (her adiminizden sonra onay vermek zorundasınız), hem de aynı tadı vermiyor. Eskiğin hatına diyeceğimi ama, eskiğin hatına kutu Monopoly oynarım daha iyi. Belki tozrunlarınıza yırtık pırtık bir kutu yerine sağlam bir CD bırakmanın



daha yararlı olacağını düşünüp arşivimize koyabilirsiniz.

Kimi zaman odayı temizlerken ya da taşınırken üç beş parça kağıt para, bir ufak piyon çıkar ortaya. Ya kaldırıp atarsın çöpe, ya da çekmeceye yerleştirebilirsin özenle, yarım bir gülümsemeyle, saygıyla eskiye...

Batu Hergünel &
Gökhan Habiboğlu



Grafikler

3D tahta ve piyon animasyonları güzel hazırlanmış ama, tahta sürekli dönünce insanın başı dönüyor, sabit durunca silici oluyor.

Ses ve Müzik

Piyonların geçiş sesleri güzel, Bay Monopoly'nin oyun anonsları keyifli ancak, müziğin kendini çok tekrarlaması bir süre sonra yoruyor.

Oynanabilirlik

Alabileceğiniz yegane keyif, risikolarınızı kırmak olabilir, tabii kanlı canlı insan rakiplerinizi varsa.

Atmosfer

Kendi talimatını yaparak daha renkli bir hale getirebilirsiniz, yalnız en nihayetinde bir kutu oyunu oynadığınızı unutmayın.

LEVEL Notu

60

"Böyle bir uyarılma gerekli miydi?" diye düşündüleyiz. Siz bilmem ama ben kutu oyunundan paymızdırım.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hali CDROM

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Çağrı Destegi: max. 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği (direct3D, OpenGL, D3D)

Alternatif

YOK

Sayı/Puan

YOK

KA52: TEAM ALLIGATOR

Yeni bir helikopter macerası

Yapım: Simis

Dağıtım: GT interactive

Tür: Helikopter Simülasyonu

Bıyı için: www.gtinteractive.com

Hemen açık açık söyleyeyim, simülasyon oyunlarını pek sevmiyorum. Hem de herhangi bir türünü (uçak, araba, helikopter, tank vb.) değil, hiçbir türünü sevmiyorum. Nedeni belki bu konuya çok fazla ilgi duymamam olabilir ama her oyun türünü seveceğiz diye bir kural yok elbette. E peki, neden geçen sayı Enemy Engaged: Rah-66 Co-manche vs. Ka-52 Hokum ve bu sayıda KA-52 Team Alligator isimli helikopter simülasyonlarını inceleme görevini ben aldım? Nedeni şu: İyi bir yazar kendisine verilen görevi geri çevirmez :) Bu konu hiç ilgimi çekmeseydi de, bu satırları okuyan okuyucunun bu türde ilgi duyduğunu varsayarak doyurucu bir yazı yazmak zorundayım. Eğer istersem baştan savma bir yazı da yazabilirdim ama bu size haksızlık olurdu. Bu yüzden önyargılarımı bir kenara bırakıp, helikopter simülasyonları hakkında pek fazla bilgiye sahip olmadığımı düşündüğümünden, oyun hakkında araştırma yaptım ve oyunu kurup, sıklıkla bile biraz vakit geçirdim.

Esas konuya geçelim

Oyun hakkında gerçekten çok ilginç bilgilere ulaştığımı söylemeliyim. Öncelikle bu oyunu diğer helikopter simülasyonlarından ayıran çok önemli bir farkı var. Oyunun yapımı gerçekten kolay olmaması sanırım, çünkü

henüz KA-52 Alligator isminde bir helikopter yok. Aslında KA-52 Alligator, Rusların uzun süredir üzerinde çalıştıkları, gerçekten inanılmaz özelliklere sahip bir helikopter. Kokpiti iki kişilik, bir pilot helikopterin kontrolünü üstlenirken diğeri de silah kontrolü ile ilgileniyor. Helikopterin aynı zamanda dönen iki tane ust pervanesi var ve bu sayede muazzam bir manevra yeteneğine sahip. Çok geniş bir silah kapasitesi ve çeşitliliğine sahip. Yani tam bir savaş makinası olan bir helikopter KA-52 Alligator. Ruslar bu helikopteri henüz resmi olarak açıklamadılar ve henüz hiçbir çarpışmada falan kullanılmadı, yani bu helikopteri gören kişi sayısı Rus ordusundaki araştırma-geliştirme personeli sayısı ile sınırlı. Ama bu böyle bir oyunun yapılması için engel değil, çünkü Simis (oyu-



kadar doğru veya yanlış olduğunu bilmenin yolu yok. Çünkü bu oyunu karşılaştırabileceğimiz başka KA-52 Alligator oyunu bile yok. Ama güvenebileceğimiz başka bir başka nokta var ki o da Simis'in



nun yapıcısı) bu oyun için Rus ordusundan özel olarak bilgi almış ve oyundaki helikopter de aslına 1:1 sadık kalınarak tasarlanmış. Elbette bu iddianın ne

olduğu ya eleştiriler almış olan Team Apache oyununun arkasındaki isim olması

Aksiyon-Simülasyon

Oyunumuz takım tabanlı bir uçuş simülasyonu olarak sunulmuş ve tur olarak da "action-sim" olarak adlandırılmış. Yani oyle çok çok ayrıntılı bir simülasyonla karşı karşıya değiliz. Bu durum Team Apache'de sorun olmamıştı, böylece Apache helikopterin tüm sistemleriyle tek tek uğraşmak yerine takım tabanlı savaşlara konsantre olunabiliyordu. Ee, Team Apache çok başarılı bir oyun olduğundan, bu oyundan da aynı şey bekleyebiliriz diye düşünüyor insan. Ve düşündüğümüz de doğru çıkıyor. Avionik sistemlerinin birçok ince ayrıntısına ve işlevine girmenize gerek

yok. Oyun süresince radarlar, silah sistemleri ve uçuş modellemesi oldukça basitleştirilmiş ve bu da özellikle benim gibi yeni oyuncuların çok çabuk oyuna girebilmelerini sağlıyor. Aynı durum HUD'lar için de geçerli. HUD'da gördüğümüz tek bilgiler silah nişanı, yükseklik, hız ve gideceğimiz yön bilgileri. Böylece tüm odağın takım savaşına verilmiş olduğunu anlayabiliyoruz.

Silah sistemlerinde alışık olduğumuz tüm silahları görebiliyoruz: Makineli tüfek, güdümlü ve güdümsüz füzeler gibi. Tüm bu silah sistemleri aynı HUD'ı kullanıyorlar ve silahları değiştirdiğimiz HUD'da değişen tek şey nişan almamızı sağlayan o artı işareti oluyor. HUD'a füzelerle ilgili başka sistemler de eklenseymiş biraz daha çekici olabilirdi diye düşünmeden edemiyor insan. Özellikle güdümlü füzelerin kullanımını çok basit görünüyor. Kilitlenme sistemine, radar değişimine gerek kalmadan ateş edebiliyorsunuz. Belki de bu KA-52 Alligator helikopterin ana özelliğinden kaynaklanıyordur. Unuttunuz mu? Yanınızdaki koltukta silahlardan sorumlu bir pilot oturuyor! Gerekli olan ince ayrıntıları o hallediyor olabilir. Ama bir şekilde bu belirtiliyor olsaydı oyun daha gerçekçi olabilirdi.

Bir simülasyonda görsellik önemlidir

Bir simülasyonun üzerinizde



gerçek bir simülasyon hissi yaratılması için yalnızca aracın her türlü özelliğinin bire bir oyuna geçirilmesi yeterli değildir. Müthiş modellenmiş bir helikopterle yere bina niyetine konulmuş kulelerin üzerinden uçmak, içinizdeki gerçekçilik hissini anında kullanmasına neden olacaktır.

KA-52 Team Alligator bu konuda tam puan alabilecek oyunlardan biri. Oyuna girdiğimde yaptığım ilk iş Options ekranına girip çözünürlüğü 1024x768x32 durumuna getirmek oldu. Oyunu girmeden önce, eğer bu çözünürlükte bile grafikler iyi değilse gerisine hiç bakmaya gerek yok diye düşünmüştüm. Ama oyun beni hayal kinkliğine uğratmadı. Bu çözünürlükte bile oyun kalabalık sahnelerde bile pek fazla yavaşlamıyor ve oyunun genelinde çok hızlı bir şekilde helikopter kullanabiliyorsunuz. Helikopterlerin yapısı dolayısıyla yerden çok fazla yuksekte uçamayacağınızdan, yeryüzünde oldukça ayrıntıya yer verilmiş ve bu da oyunun keyfini büyük ölçüde artırıyor. Aşağıdaki yolların yan taraflarında telefon veya elektrik direklerini görebiliyorsunuz. Yerleşimin olduğu yerlerde oldukça ayrıntılı binalar ve araçlar bulunuyor. Etrafta ağaçlı tepeler, ormanlar ve alçalıp yükselen yer şekilleri gibi çok çeşitli arazi dokuları var. Bunun yanı sıra dinamik ışıklandırma ve duman efektleri çok gerçekçi yapılmış.

Oyunun sınıfta kaldığı yanı sıra ses kısmı olarak goze batıyor. Açıkçası pilotların ve eğitimcinin ses aksanı beni oldukça rahatsız etti. Oldukça gerçekçi olmasına rağmen pek hoş olduğu söylenemez. Bunun dışında özel bir ses efekti de yok. Fuzes sesleri, perva-



ne sesleri, patlama sesleri, hepsi bildiğimiz sıradan sesler. Size gerçekten uzayda olduğunuz hissi verecek bir ses düzeni yok oyunda. (Eser sık sık füze atar da Cem) Oyun DirectSound3D kullanılarak pozisyonel ses yaratmayı başarıyor ama genel olarak ses-

lerin fizik modellemesinin de çok fazla tutarlı olmadığı yönünde. Bunun da en büyük sebebinin, oyunun kontrolör ayarları (deadzone mesela) açısından çok da yeterli olmaması olduğu söyleniyor. Ama iki görüşten de oyunun fizik modellemesinin fena ol-



ler için iyi demek yanlış olur.

Henüz varolmayan bir helikopter fizik modellemesine dayanılarak yapılan bir oyundaki fizik ne kadar gerçekçi olabilir. Valla bu konuda hiçbir fikrim yok ama okuduğum kadarıyla bu konuda iki görüş var. Birinci görüşe göre fizik modeli oldukça sağlam; anti tork efektleri, çift eject koltukları gibi özel ayarlar bile oyunda mevcut. Diğer bir görüş ise oyundaki uçuş sisteminin basit tutulmasından dolayı helikop-

terin fizik modellemesinin de çok fazla tutarlı olmadığı yönünde. Bunun da en büyük sebebinin, oyunun kontrolör ayarları (deadzone mesela) açısından çok da yeterli olmaması olduğu söyleniyor. Ama iki görüşten de oyunun fizik modellemesinin fena olduğunu anlıyoruz. Açıkçası beni bu konudan hiç anlamadığım için bir yorum yapamıyorum, ama eğitim görevlerinde falan helikopteri çok rahat kaldırıp kullanabildim, hem de hiçbir bilgim olmadığı halde. Zaten oyunun hedef kitlesi, ince ayrıntıya önem veren simülasyon delilerinden daha çok, biraz daha az bilgili ve aksiyona da yönelik bir oyun isteyenler.

Campaign modu oldukça iyi

Oyunda seçebileceğiniz modlar arasında Instant Action, Combat Missions ve Campaign bulunuyor. Bunların ilk ikisi hemen birkaç helikopter indireyim aşağı diye düşünüyorsanız pratik gelecektir. Instant Action'ın tek kötü tarafı, ne zaman oynarsanız oynayanın sabit olması, görev amacını, nesnelere yerleştirildiği yerler falan hep aynı. Combat Missions bu konuda daha fazla es-

neklik sağlıyor, çünkü objective sistemi kullanılıyor. Campaign modu ise oyunun en güzel kısmı. Beyaz Rusya ve Tacikistan campaign'lerinden birini seçebiliyorsunuz, her ikisinde de sekiz görev var. Campaign modu bir hikayeyi izleyen, yarı dinamik bir yapıya sahip. Bir görevi başaramamanız sonraki görevleri doğrudan etkiliyor, ama başarısızlık oyunun sonu demek değil. Çoğu görevde takımınızdaki helikopterle müthiş bir uyum içinde olduğunuzu göreceksiniz. Buradan da oyunun yapay zeka olarak beklentileri verdiğini söyleyebiliriz. Kanat adamlarınız kendilerine verilen görevleri ve emirleri harfiyen yerine getiriyorlar. Ama bu iyi yapay zeka düşman kuvvetlerine de aynı derecede yansıtıldığından oyun biraz zorlaşmış.

Bu oyunu alırsanız seversiniz veya sevmesiniz diyemem. Ama helikopter simülasyonlarına karşı ilginiz varsa ve henüz ortalıkta olmayan bir helikopteri kullanmak istiyorsanız KA-52 Team Alligator'un sızı pışman edeceğini sanmam. En azından herkesin alıp denemesi gereken bir oyun, böylece bu türe ne kadar ilgi duyduğunuzu anlayabilirsiniz. Aynı benim gibi.

Eser Güven



LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Grafikler son derece detaylı ve yüksek çözünürlüklü. Oyun dünyası gerçekçi çizilmiş.
Ses ve Müzik	Sesler gerçekçilik hissini güçlendiriyor. Müzik düşünülerek yapılmış ve kulak dolduruyor.
Oynanabilirlik	Son derece zor bir simülasyon değil. Biraz Arcade tadı katılmış diyebiliriz.
Atmosfer	Kendinizi helikopter pilotu gibi hissettirecek kadar başarılı. Kanat pilotlarımızın alkış olması heyecan verici.
LEVEL Notu	75
Minimum:	Pentium III-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDROM.
Önerilen:	Pentium III-300, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk.
Multiplayer:	8 max vlc TCP/IP.
Grafik Desteği:	max. 1280x1024, vlc 24 bit renk derinliği. (direct3D, Glide, Open GL)

Alternatif

Team Apache

Sayı/Puan

Mayıs 98 80/100



MDK 2

Terbiyesiz uzaylılar, hem suçlular hem alaycılar

Yapım: Interplay

Tür: 3Daction

Web: www.interplay.com

Komedî dünyası ikiye ayrılır. İlkinde okuyucu-yu/seyirciyi/oyuncuyu güldürmek için yapılan komik hareketler vardır; sulu eserlerdir bunlar. Diğerinde ise konu ve olaylar gayet ciddi ve mantık sınırları içerisinde akarken karakterler büyük bir doğallıkla hep bir şöpartlık yaparlar, ama ortamda kimse gülmez, gayet ciddi ve karizmadır. İşte bu türün eserleri her zaman piyasada daha başatlı olmuş ve daha çok beğeni kazanmıştır. Şu an okuduğunuz MDK da bu türün bilgisayarlardaki güzel bir temsilcisidir. Kendine özgü karizması ve şöpartlığıyla ekranlardaki en çilgin, yavaş ve en hızlı action oyunu olan MDK'nin buyrun şaşılması garip ve bir o kadar da zavallı dünyasına doğru bir gezintiye çıkalım...

Mor Dağın Kızları

MDK 1'i, ya da kısaca zamanın en hızlı, nefes kesici, full-action oyununu oynayanlar bilirler; orada oransız acıip bir elbise giymiş kahramanımızı yönetiyor elbisenin sağ elindeki sonsuz makineli tüfeğiyle ortamdaki tüm yaratıkların cücüğünü dürüyor-duk. Hatırlarsanız, güzel günlerde o günler, evreni kurtarırdık durup durup Ama evren bu, başıboş sakın bir şekilde uslu uslu yerinde durmaz ki; yine başını belaya sokmuş bir şekilde bizi bekliyor. Neyseki bu sefer, yani-

mızda 6 bacaklı, gayetdene zeki, 1920'li yılların mafyasından fırlama robot köpek Max(bilyonum ilginç bir kombinasyon) ve kıyafetimizle Max'in mucidi sevgili Dr. Hawkins de olacak. Beraberce yine evreni kurtarmak için bilim mum yaratığın geçmişini saygıyla anıcaz, sevgili okuyucular.

Öncelikle oyunu daha önce oynamamışlar için kısa bir özet yapmamız gerekirse, MDK1 3D action türünde, hızlı ve heyecanlı çok baba bir oyundu. Elinizdeki silahla üçüncü gözden gösterilecek bir biçimde ekranlar dolusu level'i gezip az biraz da bir iki ufak bulmacayı çözüp bayağı hareketli bir action filmindeymiş-



ki. Şimdi bayağı sık olmuş, güzelleşmiş, zenginleşmiş. Mesela artık oyunda ilkindeki Kurt'un yanında

çi 75X zoom'a ulaşan görüş açısıyla bilim mum düşmanı çok daha etkili silahlarla yoketmenizi mümkün kılar. Tüm bunlar yetmezmiş gibi bir de eşi benzeri olmayan bir paraşüt sistemiyle donatılmıştır. Bu paraşüt sayesinde havada yavaşça süzülmele kalmayıp istediği yönlere doğru da superman'cılık provası yapabilmektedir. Muhteşem hızı ve karizması sayesinde Kurt gerçek bir kahramandır. Ama unutmamak gerekir ki, o kıyafet olmadan sıradan bir temizlik görevlisinden fazlası da değildir.

Max (meks) : İnsan boyutlarında altı ayaklı bir köpek şeklinde elektronik devre bozuntusudur. Ama devre diyip geçmeyin, bu köpiş iki ayağıyla yürürken geriye kalan dört ayağının (ya da kolunun) her biriyle ayrı bir silah tutup gerçek bir ölüm makinesine de dönüşebilir. Ayrıca ağızındaki püresi ve Dr. Hawkins'in onun için özel ürettiği, mermisi tükenmeyen magnum' uyla da beraber gerçek bir mafiya babasını andırır. Bu şan babasının en büyük favorisi sırtına takabileceği (ama önce bulmanız lazım) jet pack'dir. Bu jet sayesinde oyundaki tüm dağların tepelerin tadına bakan minik Max her action hayranının ve süslü finoların bir numaralı gözdesi olacaktır.

Dr. Hawkins (daktır hawkins) : Her muhteşem icatın, superkahramanın ve her dünya-evreni kurtuluşunun arkasında çok çilgin bilimadamları vardır. Ama ne hikmetse bu sevgili çilgin bilim-



cesine ortalığı mermi falan yağdırıyorduk, güzeldi güzeldi ves-selam ama biraz eksikliği vardı san-

iki karakter daha var ki, bunlar oyuna inanılmaz bir atmosfer ve zevk katmışlar. Çünkü diğer oyunlardakinin aksine karakterlerin işlevleri ve mantıkları çok farklı. Her birinin kendine özgü yetenekleri ve havası var. İsterseniz bunları daha yakından tanıyalım:

Mehtabın Dayanılmaz Küselliği

Kurt Hectic (kört hektik) : Bu arkadaş Dr. Hawkins'in sıradan bir yardımcısıken, Dr.'un üstün zekasının ürünü olan bir kıyafet sayesinde gerçek bir süper kahraman olmuştur. Kıyafet ona muhteşem bir zırh ve mermisi tükenmeyen bir makineli tüfek sunar. Bunların haricinde özel sniper moduna geçip bir çok dur-bünün ve kameranın ulaşamadı-



damlarının hakları hep yenilir. Her şeyi düşünenin ve yapanın onlar olmasına rağmen kahramanlıklar, ödülleri ve öpücükler hep onların icatlarını kullananlara verilir. Küçüklüğümden beri gıcık olduğum bu durum neyseki bu oyunda bir nevi dindirilmiş. Üç bölüm boyunca yöneteceğimiz Dr. Hawkins'in (yoksa bu isim tanıdık mı geliyor??) ne ultra manyeto lazeri ne de saniyede 80 mermi atan bir makineli tüfeği var. Onun yerine beyin kıvrımları ve onların arasında dolanan neredeyse ışık hızındaki elektrik sinyalleri var. Ama emin olun, oyun boyunca aldığımız eşyaları birleştirirken doktorun öyle kuvvetli, ağır bir silaha da ihtiyacı yok. Çünkü o tost ekmeğiyle tost makinesini plütonyumla karıştırarak atomik bir nükleer tost atıcısı yapacak kadar zeki. Sizin üzerinize düşen tek şey ise bölüm boyunca topladığınız objelerle oynayıp biraz kombinasyon çalışmak olacak. Ve son olarak bilimadamlarını koruma ve geliştirme derneğinin bana verdiği yetkiye dayanarak sevgili Dr. Hawkins'i oyunun tek ve biricik kahramanı ilan ediyor, madalyasını huzurlarınızda takıyorum.

daMDaki Kemancı

Oyundaki bu karakterleri bölüm bölüm oynuyorsunuz. Yani bir bölümün ortasında diğer bir karaktere geçmeniz diye bir durum söz konusu değil. Her birini sırasıyla, bölüm bitirdiğinizde oynuyorsunuz. Bu da oyunu monotonlaştırmaktan bir hayli uzaklaştırıyorlar. Ama bunun için bir



bölümü bitirmekten bahsediyoruz. Ve ikinin aksine MDK2'de bazı bölümler bir hayli uzun. Her bölüm kendi içinde küçük sub-level'lara ayrılmış. Her sub-level'da ya düşmanları öldürerek, ya bir bulmacayı çözerek, ya da ikisini birden yaparak bir şekilde bölümleri geçiyorsunuz. En büyük güzellik istediğiniz yerde istediğiniz zaman oyunu save edebilirsiniz (tabii ki de oyle olacaktı demeyin, MDK1'de bu büyük bir sorun yaratıyordu). Aslında böyle olunca da oyun epey kolaylaşıyor, adım başı quicksave'lerle işi garantiye alabiliyorsunuz (özellikle de altıncı bölümde doktorla belli bir sürede bombaları işlevsiz hale getirmeye çalışırken : uzun uzun hangi kablo hangi düğmeye ait diye bakacağınıza sırasıyla tüm düğme kombinasyonlarını deneyin doğruyu bulduğunuzda, quicksave yapıp bir sonrakinin arayın vs. ancak bölümü böyle oynarsanız hiç zevkli olmaz ve gelecekte dönüşün sonundaki gibi bir milyon tane aksılığa rağmen Marty'i kendi zamanına yolalamaya çalışan Dr. Brown'inin yaşadığı heyecanı yaşayamazsınız, benden söylemesi!) Tüm

sublevel'leri geçtikten sonra ise istisnasız bir bölümsonu canavarıyla karşılaşacaksınız, ve çok azları haricinde hiçbirine tamamen öyle hodo hodo diye saldıramıyorsunuz. Ya bir şekilde bazı mekanizmaları harekete geçirip zarar veriyorsunuz, ya da bazı zayıf noktalarını bulup oralarından saldırıyorsunuz. Oldurduktan sonra ise çok şık ve komik demolar eşliğinde bir sonraki bölüme doğru büyük bir hızla yollanıyorsunuz.



Oyundaki düşmanlar her ne kadar korkunç gözükse de bir kısmı super şopar tipler. Size hedef gösterip "beni vuramazsın" şeklinde sallamalarını mı dersiniz, kurşun geçirmez bir camın arkasındaysa sıçrayıp kollarıyla bilim mum maymunluk mu yapıyorlar, dersiniz artık bilemem, ama onlarla uğraşmak epey eğlenceli oluyor. Her ne kadar bölüm sonu olanlar haricindeki yaratıklar pek bir sorun çıkart-

masalar da, oyun boyunca takılacağınız bir çok ufak ayrıntı ve geçemediğiniz bulmaca olacaktır. Böyle durumlarda ekranı iyice tarayıp dört bir tarafa dikkatle bakmanızı öneririm. Elbet gözünüzden kaçan bir eşya ya da bir nokta vardır. Bazı durumlarda özel bir karenin üzerinde olmanız ya da belli bir noktaya ateş etmeniz gerekiyor. Böyle yerler illa ki bir şekilde işaretlenmiştir. Ama yine de eminim ki takılacağınız yerler olacaktır, isteğe göre tam açıklamasını da yayınlatabiliriz tabii. Talep meselesi.

Değerli Level halkı, emin olun ki böyle güzellikle bir action oyunu kesinlikle bilgisayarlarınızı onurlandıracaktır. MDK2'yi kaçırmamız halinde

"yaşamadığım ve kısmen yaşayamayacağım diğer bazı tüm dünyevi zevkler" adlı denemeyi günlüğünüze yazmanızdan ne bu yazının sahibi ne de elinde tuttuğunuz dergi sorumluluk kabul etmemektedir. Sevgiyle

Gökhan & Batu



Alternatif	
MDK	
Sayı/Puan	İncelenmedi

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Grafikleri oldukça iyi. Özellikle çözünürlüğü arttırdıysanız, bayağı gerçekçi ve pürüzsüz ekranlarda oynuyorsunuz.
Ses ve Müzik	Müzikler hızlı ve gaza getirci (kesinlikle müziklerin bir tanesinin bir yeri Matrix'ten anar!). Efektler de tatmin edici.
Oynanabilirlik	Kontroller için basit bir tutorial var ve çok hızlı bir şekilde her karakteri öğreteniz mümkün. Hiç dert etmeyin.
Atmosfer	Kendine özgü havası, hareketleri ve kartizmatik-şopar-stilyle atmosferi etkileyici. Aralardaki demolar çok güzel yapılmış.
LEVEL Notu	84
Şu an piyasadaki en iyi iki 3D action'dan birini (diğeri de bir kaç sayfa geride); daha ne denilebilir ki!	
Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 300 MB sabit disk (full install), 4 hızlı CDROM	
Önerilen: Pentium III-500, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 64 hızlı CDROM	
Multplayer: Yok	
Credik Desteği: 1600x1200 32 bit (ama minimum "önerilen" dediği gibi bir sistemle ihtiyacınız var, bu modda oynamak için)	

ARMY MEN AIR TACTICS

Küçük yeşil adamlar geri döndü, ancak bu sefer karadan değil havadan saldırıya geçiyorlar.

Yapım: www.3do.com

Dağıtım: www.3do.com

Bilgi için: www.3do.com

Cocukluğunda en azından bir tane dahi oyuncak askeri olmamış biri yoktur herhalde. Yeri geldiğinde bu askerlerden bir odu kurabilir, yeşil çimler ve çamurlar arasından çarpıştırabilir ve savaşı kazanmak için en zevkli yöntem olarak karargahları ateşe verebilirdik. Tabii ki yaş ilerledikçe bunlardan geriye sadece erimiş asker koleksiyonu kaldı tabii ki. Aslına bakarsanız artık kendi kültürünü oluşturmuş olan bu yeşil askerler sadece Türkiye değil tüm dünyadaki en popüler oyuncaklardan. Geçen senelerde bilgisayarımıza bir strateji olarak dalan bu oyun benim gibi, bu tür oyuncak fanlarının beklentilerini karşılamadığı için pek tutulmadı. Sonuç olarak tarihi bahçe savaşlarında kullanılması en zor olan hava kuvvetleri desteği ile geri döndü. Bakalım neler olacak...



It's Hurts Me So...

Air Tactics'te yeşil birliklerin en usta pilotu olan Kaptan William Blade, sarı birliklerin komutanı savaşçı General Plastro ve ona yardım kaçı dahi gri doktorun korkunç planlarını öğrenip, engellemek plastiğinin son damlasına kadar savaşacak. Tabii ki Sarge ve seçilmiş birkaç yeşil askerin yardımıyla. Neredeyse efsane olmuş olan Strike (Jungle, Desert...) serisi ile aynı yapıda olan Action tarzındaki oyunda uç farklı savaş helikopteri kullanabilirsiniz. Tabii ki bunları elde etmek için savaşlarda başarı elde etmeniz gerekiyor. Ayrıca bölüm içerisinde



açığa çıkan silah güncellemelerini de gözden kaçırmamalısınız. Düşman sarı birliklere karşı hava avantajını kullanırken, değişim geçirmiş sineklere, deniz albalara, destroyer ve uçaksavar gibi ölüm makinelerine de dikkat etmelisiniz. Toplam 20 bölümden oluşan oyun dünya üzerindeki çeşitli noktalar-

da (kum havuzu, çiçek bahçesi, alp dağlarında bir koyde ve banyo) geçiyor.

Bu küçük askerleri çocukluğumuzda savaştığımızıza benzer mekanlarda geçen oyunda arka plandaki bir çok aracı doğrudan değil ama kullanabiliyorsunuz. Örneğin bir spreyi sıkıp, daha sonra bunu ateşe vererek karşısındaki askerleri öldürebilir veya suyun kaldırma kuvvetini (!?) kullanarak pencerenin pervazına kadar yükselebilirsiniz. Grafik olarak pek iç açıcı olmayan oyunda sanki ilk Army Men'den bu yana herhangi bir grafiksel güncelleme yapılmamış gibi duruyor. Bu-



nunla bağlantılı olarak bir çok animasyon düşünce olarak güzel dahi olsa (Askerlerin erimesi, kafa bacak kopması vs) görüntü olarak pek güzel görünmüyor.

Oyundaki en iç açıcı eklenmeler ise ana oyun içerisinde ulaşılacak Hava

Hockey'i ve Go gibi küçük oyunlar. Bunlar haricinde tüm oyun sonsuz bir döngü içerisinde küçük askerleri, tankları, etrafınızda dolaşan böcekleri yani rengi yeşil olmayan ve hareket eden her şeyin öldürülmesi gereken bir oyun. Sonuç olarak bir bölümün başından bir kere daha oynamak bir işkence gibi gelebilir. Zaten stratejik olarak da yapabileceğiniz çok fazla bir şey yok. Oyundaki ses efektleri için de söylenecek pek bir şey yok. Etkisiz ve hatta kötü denebilecek müzik ve tabii ki oyunda kullanılan her türlü efekt de hiç kullanılsa daha iyi olacaktı dedirtcek nitelikte. Belki de bunun nedeni çocukların oynarken kendilerinin çıkardıkları "ii... Boom" veya "dikşyn" gibi ses efektlerini yakalamak olabilir.

...Baby Please Don't Worry

Oyunu zevk olarak oynayabilmek için başka birine daha ihtiyaç duyabilirsiniz. Multiplayer modunda, tek kişilik görevlerdeki sekiz haritayı, uc farklı oyun türünde kullan-

abilirsiniz. Savage Scavenge. Bu oyun türündeki amaç rakibinizden daha fazla parça toplamaktır. Eğer helikopterinizi parçalanırsa her şeye baştan başlamak zorun-

Alternatif

Army Man

Sayı/Puan Temmuz 18 60/100



da kalabilirsiniz. Bunun için arkanıza dikkate din!

Deathmatch. Adı üstünde. Oyuna zaman veya ölüm sınırı koyabilirsiniz.

Bug Hunt: Havaların ısınması ile harekete geçen ve insanları sıkça rahatsız eden börtü böcek takımına karşı savaşlarında insanlara yardımcı olmalısınız. Böcek deyip geçmeyin size sarı birliklerden çok daha fazla zarar verebilirler.

Sonuç olarak pek iç açıcı olmayan oyun, özellikle küçük yaşta ki oyun severler için, şiddet ve kan içermediği için uygun bir oyun. Bunun haricinde sadece Army Men serisinden hoşlanınlara tavsiye edebileceğim bir oyun. İyi Eğlenceler!

Phantom

Grafikler

Grafiklerin ne kadar kötü olduğunu oyunun sonuna kadar yüzünüzü yakadığınızda fark edebilirsiniz.

Ses ve Müzik

Ses efektleri ise neredeyse grafikler ile yarışacak derecede. Yani iyi değiller.

Oynanabilirlik

Kötü grafik ve sesler bir de kontrol zorluğu ile birleşince ortaya neyin çıktığını tahmin etmeye çalışın.

Atmosfer

Bu konuda ne diyebilirim ki sıkıcı bir oyun her zaman zordur. Özellikle zorundayasınız.

LEVEL Notu

56

Army Men serisinin son oyunu olan Air Tactics'ın amacım bu özelliğini korumaya devam edebilir.

Minimum: Pentium 133, 32 MB

Önerilen: Pentium 166, 64 MB

3D Desteği: Yok

Multiplay: 4 Kişi

3D Vezilyonu: Yok

POKÉMON

İşte anlamsız minik yaşam formları

Yapım: Virgin Interactive

Tür: 3D Action

Web: www.vie.co.uk

Bu veletler piyasaya çıktı çok zaman olmadı ama, iyi iş yaptıkları tartışılmaz.

Çizgi film, kart oyunları, tişörtler, şapkalar, çantalar, yerçekim pokémon oldu. Yine kardeşim sağolsun, pek çoğunun adını sanını öğrendim, ne yerler, ne içerler bilgi sahibi oldum. (Çizgi dizisi fena değil, ama bençe Dragonball, çok daha iyiydi!) Neyse, Pokémon'un red, green, yellow version adı altında üç adet PC oyunu çıkmıştı, ancak bu oyunların tümü Nintendo Gameboy emülatörü ile PC'ye nakledilmiş oldukları için grafikler, renkler ve oyun kalitesi sürünüyor. Bu son versiyon ise, bir oyundan çok, rehber program olarak hazırlanmış. Ne bir campaign game ne de kendi destenizi yaratma seçeneğiniz var. Asıl amaç, learni menüsünden oyunun nasıl oynanacağını öğrenmeniz,

play menüsünden de mevcut olan iki desteden biriyi pratik yapmanız. (İşin kötüsü desteler de dengersiz. Machop ve Machoke'lu dövüş çok, Goldeen ve Seaking'li su destesinin canına okuyor!)

Extras menüsü ile Acrobat reader kullanan bir ara birim açıyor ve buradan kendi Pokémon oyun alanınızı veya bozuk paranızı bilgisayardan basabiliyor. Duellist dergisinin iki kendisi Pokémon'un ve Magic'in üreticisi Wizard of the Coast şirketinin dergisi olur-yazarlarının oyun taktikleri ve iyi bir deste nasıl olmalı gibi konulardaki makalelerini okuyabiliyorsunuz. Hatta her biri 10 sorudan oluşan iki Pokémon sınavını geçerseniz hem gizli masaüstü resimleri, hem de Profesör Oak imzalı bir eğitim seti-fikası kazanıyorsunuz.

Kart oyunu nasıl oynanır, onu da kısaca anlatalım bakalım: Oyunu bilgisayarda oynayacak-

sanız hiçbir şeye ihtiyacınız yok. Kart oyunu içinse bozuk para, hasarı belirlemek üzere birkaç boncuk ya da zar bulmalısınız. Oyunun amacı rakibinizin pokémonlarına kendi pokémonlarınızla saldırıp onları yenmektir. Kazanmanın üç yolu var, ya rakibinizin altı pokémonunu yeneceksiniz, ya onun size karşı dövuştüreceği pokémonu kalmayacak, ya da destesinde çekecek kartı kalmayacak.

Oyuna başlarken her oyuncu



yediser kart çeker ve elinde bulunan bir temel pokémon kartını kapalı olarak önüne koyar. Bu kart, o oyuncunun aktif pokémonudur. İsteğe bağlı olarak beşe kadar temel pokémonu da yedekte bekletebilirsiniz. Bu kartları da aktif pokémonun arkasına dizin. Destenizden üstten altı kart çekip, kapalı şekilde koyun. Bunlar rakibinizin her pokémonunu yendiğinizde kazanacağınız ödülleri olacak. Şimdi aktif ve yedek pokémonları ters çevirin ve yazı tura atarak oyuna başlayın.

İlk iş olarak kart çekersiniz. Ardından şu işlemlerden istediğinizi yapabilirsiniz. Bir pokémona enerji eklemek. Enerji kartları, pokémonların saldırabilmesi ya da geri çekilebilmeleri için gerekli kartlardır. Elinizdeki enerji kartlarından birini aktif ya da yedek pokémonlarınızdan birine ekleyebilirsiniz. Ancak bu işlem her el bir kez yapılabilir. Eldeki temel pokémonu ye-

dekler arasına yerleştirme. Ancak yedek bölümünde boş yeriniz varsa yapabilirsiniz.

Eğitmen kartı kullanma. Eğitim kartları bir defalık kullanılır, üzerinde yazanlar uygulanır ve atılır.

Pokémon gücü kullanma. Kimi pokémonların özel güçleri vardır. Bu güçleri kullanmanız, saldırı olarak sayılmaz. Ayrıca yedekteki pokémonların da güçleri kullanılabilir.

Aktif pokémonu dövuştürer geri çekme: Bu işlem için pokémon kartının sağ altındaki bedel kadar enerji kartını almanız gerekir. Pokémon zor durumdaysa kaçırıp yedekteki bir diğeniyle değiştirin.

Pokémon'u dönüşürme: Bir temel pokémon kartı üzerine 1. derece pokémon kartı, ya da 1. derece pokémon üzerine 2. derece pokémon kartı oynayarak pokémonu dönüştürebilirsiniz. Ancak bu işlemi yapmak için pokémonu açtıktan sonra en az bir el beklemiş olmalısınız. Dönüşen pokémonlar daha güçlü saldırılar yapabilirler, temel pokémonun hasar ve enerji kartları da üzerlerinde kalır.

Şimdi saldırı sırası geldi. Aktif pokémonun saldırabilmesi, o saldırı için yeterli enerji kartına sahip olması ile mümkündür. Saldırırken özellikle belirtmedikçe enerji kartlarını atmazsınız. pokémonun üzerinde kalır. Rakip aktif pokémon hasar aldıkça üzerine her 10 hasar için bir işaret konur. Rakip pokémonu yendiğiniz (enerjisi sıfırın altına indiği) takdirde önünüzdeki ödül kartlarından birini çekersiniz. Dediğimiz gibi, tümünü çöken kazanır. (Bilgisayarda kısa oyun sistemi var,

Alternatif

Magic the Gathering

Seyir/Puan: Mayıs 97 60/100



yani altı değil üç ödül üzerindeki oynanıyor. Bunun dışında bilgisayar oyunundaki destelerde yer verilmemiş olan confused, asleep, paralyzed durumları da var ama, yer darlığında değinemedik, belki bir başka zaman.

Eğer Internet'ten yeni desteler indirme imkanı olacaksa ya da oyunun campaign içeren yeni bir bölümü yapılacaksa, Pokémon Trading Card Game fena bir başlangıç değil, ancak şu halyle daha çok bir veri bankası gibi duruyor. Yine de Pokémon tutkunu dostlarımızın anne-babalarına bu oyunu aldıkları için bir hayli baskı yapacaklarını tahmin etmek güç değil. (Ellerimize sağlıklı Bundan sonra sizi Pokémon Batu ve Gökhan olarak anacağız arkadaşlar Cem)

Batu & Gökhan

Grafikler

Animasyon adına fazla bir şey bulunmasa da çizimlerin netliği ve ayrıntı olmaları iç açıcı.

Ses ve Müzik

Tin tin ton ton bir müzik var. En fazla dünü-mü kurtarıcı.

Oynanabilirlik

Zaten iki adet deste var, biri su destesini seçin diğeri zoru başarmanın tadına varın.

Atmosfer

Bir oyun masası ve bir dolu kart... Hissettiğim tek atmosfer, etrafımı çevreleyen hava kütlesi.

LEVEL Notu

60

Bu oyunun en büyük özelliği, doluya koydum almaz. Eğer oyuna başlamaya başlarsanız belki daha önceki bir sayfa sayı sayı olabilir.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hız CDROM

Önerilen: Pentium III-500, 48 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Grafik Desteği: max. 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği (direct3D Glide Open GL)

LEVEL KARNESİ

LIFE OR DEATH 2: LEGEND OF THE DOOM

Sen motorları ısıt, ben dümeni kırıyorum

Üretici: www.eaglefly.com

Dağıtıcı: www.eaglefly.com

Tür: RTS

Bilgi için : www.eaglefly.com

ilk RTS'lerin çıktığı zamanı hatırlıyorum da, herşey ne kadar güzeldi strateji oyuncular için. Firmalar geniş aralarda ürünlerini piyasaya çıkarıyorlardı. Çünkü üreticiler her oyunda ortaya çok daha iyi, bir öncekinden çok daha gelişmiş bir oyun koyuyorlardı. Yeni gelecek bir oyunun çıkmasını dört gözle beklerdik acaba neler yeni diye. Yine nelere şaşıracağımızı merak ederdik. Fakat bu tabiki çok uzun sürmedi. Korkunç bir hızla gelişen firmalar olabilecek en üst sınıra kısa sürede ulaştılar. Şahsen bir Starcraft hayranı olarak RTS'de en üst seviyeye ulaşıldığını söyleyebilirim. Bundan sonra çıkan oyunlar gerek konu, gerekse oynanış olarak önceki öncülerini taklitten ileri gidemediler. Çünkü ortaya birşey çıkarmak zordur. Bir öncekinden iyisini çıkarmak daha zordur. En kolayı hiç değilse bir öncekini taklit edip onun yaptığını yapabilmektir.

Home sweet home

Konu yine gelecekte yine uzayda geçiyor. 2100'ü yıllarda akıllı robotlar insan zekasına sahip oluyorlar. İnsan gibi düşünüp bazen insandan daha iyisini yapıyorlar. Fakat bir sorunları var. Duyuları yok. Akıllı arkadaşlar duyularının olmamasını evlerinin olmasına bağlıyorlar ve kendilerine bir ev bulurlarsa insan gibi duyulara sahip ola-



bileceklerini düşünüyorlar. Bir gün hayal ettikleri gibi bir gezegen bulan akıllı robotlar bu gezegenin kendilerinin olması gerektiğini düşünmeye başlıyorlar.



Fakat gezegende insan zekası hüküm suruyor. Ve insan zekasıyla robotlar arasında bir savaş başlıyor.

Bu masal gibi konudan sonra oyunun arayüzünden bahsedelim.

rek sıkımsam sizi umarım. İsterse- nizi masala sonra devam ederim. Arayuz sade ama kullanışsız. Yukarıdaki küçük haritadan pek birşey anlaşılıyor. İstenildiğinde kaldırılabilir. Böylece karşınıza kocaman bir ekran dolu savaş alanı çıkıyor. Bina ve unite yapımı hemen hemen her strateji oyununda olduğu gibi belli bir sıra izliyor. Bu sıra zaten size görevler sırasında gösteriliyor. Oyunun en ilginç yanlarından biri ana geminizin hareket edebilmesi. Gemiye motorlar bağlayabiliyorsunuz. Belli bir büyüklükte gemiyi belli sayıda motor hareket ettirebiliyor.

Gaptan motor ısınmadı...

Diğer RTS'lerden bildiğimiz haritadaki fog olayı bu oyunda biraz daha değişik. Oyun uzay boşluğunda geçtiği için sadece gemi veya ünitelerine yakın astroid veya gezegenleri görebiliyorsunuz. Ünitelerinizi yönlendirmek için bir kara parçası şart. Fakat gemiyi boşlukta yönlendirebilirsiniz. Bu yüzden geminin hareket edebilmesi ve motorlar önem kazanıyor. Kaynaklar yine her oyunda olduğu gibi bu oyunda da mineral ve güç şeklinde.

Ufak bir dengesizlik ünitelerin genel olarak oldukça uzun bir atış menziline sahip olmaları. Yani bir astroidın üzerine geldiğinizde birden nereden geldiğini

anlamadığınız bir sürü roket yırsunuz. Ufak çapta bir keşif için bile oldukça fazla adam toplamamız gerekiyor.

Çok da özenle hazırlanmamış grafikler sönük efektlere sahip. Oyunun 3D desteği yok. Bu yüzden birkaç patlama ve duman efektinden fazlasını bu oyundan beklemeyin. Grafikler sizi tatmin etmeyecek. Değişik gelebilecek şeyler belki etrafta oyun boyunca uçan ufak taş parçaları veya arka plandaki güzel gezegen görüntüleri olabilir. Müzik ne etkileyici ne de oyunun atmosferine uygun. Sesler ise bildik birkaç efektten ve emir komuta kelimelerinden ibaret.

Bekleyecen...

Yapımcısının sitesine bile ulaşamayan bu oyuna para vermeyin derim. Teknik olarak zamanın gerisinde bir oyun. Atmosfer bir türlü sizi sarmıyor. Vaktinizi daha faydalı şeylerle geçirin. Emin olun bu oyunu oynamayarak hiçbirşey kaybetmeyeceksiniz.

Grafikler

Effektlerden yoksun grafikler göz doldurmüyor. Combatlarda ekran çok karıyor.

Ses ve Müzik

Bu oyunun müziksiz oynamak daha iyi olabilir. Ama sesler de zayıf. En iyisi sesleri de kapatın.

Oynanabilirlik

Haritaların dizaynı ve fog of war'un alıştırmızdan değişik olması oynanmayı zorlaştırıyor.

Atmosfer

Konu belki atmosferi sağlayabilecek düzeyde ama grafik ve ses desteğinden yoksun bir işe yaramıyor.

LEVEL Notu

55

Son zamanlardaki taklitçilikten nasibini almış. Ama kötü bir taklit. Bu oyuna vakit harcamaktansa daha iyi birşeyleri yapmasını beklemek çok daha faydalı olur.

Min: P 133 - 32 RAM

Önerilen: P 500 - 64 RAM

Multplay: IPX veya Serial Bağlantı

Ekstra: Yok

Alternatif

Global Domination

Sayı/Puan

Mayıs 99 70/100

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Havuç yeme içgüdüğü

Yapım: Virgin Interactive

Tür: 3D Action

Web: www.vie.co.uk

K uçukken izlediğimiz çizgi filmlerin karakterleri bizim için hep birer kahramanlardı. Hepimiz bir tanesine hayran olmuş onun yerine geçmek istemiştik. Benim kahramanım hep Tom olmuştur. Hala tele-

Merlin oyun boyunca neler yapmanız gerektiğini size söyleyecektir. Bugs'in genel olarak amacı kendi zamanına geri dönebilmesi için her bölümde yani zamanda gerekli sayıda saat ve altın havuçlardan toplamak.

vurmak. Tavşan deliğine dalmak iki yer arasındaki geçiş kapısı amacıyla kullanılıyor. Kulakların dönmesi zipladından sonra yumuşak inişler yapmak için gerekiyor. Yuvarlanma ve vurma ise rakibinizi düşürmek zayıflamak veya safdışı bırakmak için. Enerji olarak havuç kullanmanız sanırım kahramanı Bugs Bunny olan bir oyunda garip kaçmaz. Ayrıca Bugs'in birşeyleri itip çekebileceği ve taşıyabileceğini de unutmayın, her zaman hayati kurtarıcı olabiliyor.

Oyunun en önemli gereksinimi save etme opsiyonu. Bunu sadece oyun içinde sağlamak mümkün. Bazı checkpointler sizin o anki durumunuzu kaydederken arada sırada da Merlin size oyununuzu kaydetmek isteyip istemediğinizi soruyor. Sadece bu noktalar da oyunu kaydetmek mümkün ve de kaydetmezseniz bütün topladığınız eşyalar boşa gidebilir.

Grafik ve ses

Grafiksel açıdan oyunun bir çizgi film den tek farkı renderlanmış modelleri diyebiliriz. Oyunun 1024x768'e çıkabilen çözünürlüğü bildiğimiz Warner Bros karakterlerini çok iyi yansıtabilmesine olanak vermiş. Bir platform oyununa göre oldukça net ve keskin grafiklere sahip oyun çizgi filmlerden hatırladığımız başka birçok karakteri daha ekranlarımıza taşıyor. Animasyon ve görün-

tu efektleri bir platform oyununda alışılmamış şekilde yapılmış. Oyunun ses ve müzikleri de tam bir platform oyununa yakışır şekilde yapılmış. Özel bir müzik veya ses

yok fakat her hareket garip bir efektle ilişkilendirilmiş. Sonuç olarak oyunu baştan sona oynarken sanki bazı sahnelerini kendimizin oynadığı bir çizgi filmi seyrediyormuşuz gibi oluyor.

Sonsöz

Oyunun zorluk seviyesi bana bir hayli yüksek geldi. Belki bir

türlü kontrollere tam ısınmadığımdandır. Fakat yine de genel olarak oyunun motoru rahat oynamaya yönelik değil. Bu da oynanabilirliği düşürüyor. Şahsen ben Tom&Jerry'nin oyununun çıkmasını tercih ederim. Yine de platform türü oyunlardan hoşlanılanın kesinlikle denemesi gereken bir oyun Bugs Bunny Lost in Time.

Onur Bayram



vizyonda Tom&Jerry'ye rastlasam bakınmadan edemem. Eğer sizin kahramanınız Bugs Bunny ise artık o kahramanın yerine geçme şansınız var. Bugs Bunny: Lost in Time ilk Bugs Bunny oyunundan sonra birşeyleri değiştirmeye çalışmış ve de başarılı da olmuş. Lost in Time önce PSX için piyasaya sürüldü ve şimdi PC'lerimiz için olan versiyonu tezgahlarda

Arayüz ve oynayış

Merlin'in sizi alıştırdığı bölümde de göreceğiniz gibi oyunda ziplama vurma ve bunun gibi bir çok hareket var. Oyunun kontrolleri gayet zahmetli. İlginc bir yürüme sistemi var. Buna karışık olan kamera açılan da ek-

Konu

Öncelikle bilmeyenlere bu oyunun platform türündeki oyunların iyi örneklerinden biri olduğunu söylememiz gerekir. İlk oyundan sonra yeni bir grafik motoru kullanılarak hazırlanan oyunda Bugs, bulduğu bir zaman makinesiyle yanlışlıkla bilmediği bir zamana gidiyor. Orada Merlin adında yaşlı bir adamla tanışan Bugs bu makineyi onun yaptığını öğreniyor ve de kendi zamanına geri dönebilmek için yardım istiyor. Merlin ise Bugs'a bunu yapabilemesi için önce başka şeyler yapmasını gerektiğini söylüyor ve de Bugs'ı yani bizi oyuna ısındırma için belirli hareketlerin nasıl yapılacağını anlatmaya başlıyor.

nince bazı yerlerde çok zorlanıyor ve dolayısıyla da sıkılıyorsunuz. Yine de kontrolleri olabileceğinden uygununa ayarlamak işinizi biraz kolaylaştırabilir.

Bugs Bunny'nin yapabileceği ilginç hareketler tavşan deliğine dalmak, kulaklarını helikopter gibi kullanabilmek, yuvarlanmak ve



Alternatif

Jazz Jack Rabbit 2

Sayı/Puan Eylül 98: 70/100

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Bir platform oyunu için fazla iyi. Renderlanmış grafikler 3D destekli kart gerektiriyor. Yüksek çözünürlük olan bir platform.
Ses ve Müzik	Tam bir platform oyununa göre. Cuv cuv tarzında sesleri var. Müzik de aynı şekilde. Ama oyuna yetiyor. Amaç bu zaten.
Oynanabilirlik	Kontrollerle ilgili sorununuz aşabilirsiniz eğer ki zihni tutamayacak.
Atmosfer	3 boyutlu ortamda güzel grafikler ve yeterli sesleri olan çizgi film kahramanlarından oluşan bir platform. Daha ne isterin ki?
LEVEL Notu	70
Uzun süredir bu tarz damardan 3D platform yoktu ortamlarda. Bir süre idare eder. Hem böyle güzel komu ve ortamı her zaman olmayabilir.	
Min: 166, 32RAM, 2MB ekran kartı	
Önerilen: P200, 64RAM, 3D destekli kart	
Grafik desteği: 3D destekli kart ile 1024x768 çözünürlük.	
Extra: Yok	



MOTOCROSS MADNESS 2

Soförlüğün de bir karizması vardır. Böyle de hopyayıp zıplayarak yarışılmaz ki...

Yapım: Microsoft

Dağıtım: Microsoft

Tür: Motosiklet Yarışı

Bilgi için: www.Microsoft.com

Oyun dünyasının en çok iş yapanları ya türünde bir devri kapatıp diğerini açan oyunlar, ya da orijinal ve hiç yapılmamış yapımlar olmuşlardır. İki sene öncesinin en orijinal fikri olan MotoCross Madness karşımıza devamiyle tekrar çıkıyor. Oyunun orijinali ise tabiki normal bir yarış oyunu olmamasından geliyor. Sürekli o televizyonlarda gördüğümüz ufak bı motorun üstüne metrelerce hopyayıp zıplayarak "Bu sefer gössin ödül" dedirten hareketleri yapan kişi sanal da olsa sizsiniz. Zaten ilk oyunu oynayanların bu yazıyı beklemeden oyunun başına geçtiklerine emim.

Bu işler ince işler

Sorunsuz bir kurulumdan sonra karşınıza gelen menüden ayarlarla uğraşabilirsiniz. Burada ilk dikkati çeken şey motorunuzun en ince ayarlarını yapabildiğiniz garage bölümü. Fakat tavsiyem buradaki ayarlara oyunla yeterli süre ilgilenmeden dokunmamanız. Çünkü bu ayarlar motorun süspansiyonundan frenlerine kadar her şeyi "ince ayar" düzeyinde değiştiriyor ve de yanlış bir ayar

daha yeni kurduğunuz oyuna adapte olmanızı zorlaştırabilir. Grafik bölümünde dikkatimi çeken ise oyunun en yüksek çözünürlükleri bile desteklemesi oldu.

Bütün ayarları yapıp oyuna girmek istediğinizde karşınıza gelen ekranda hangi oyun tipinde ve haritada yarışmak istediğinizi, rakip sayınızı, rakiplerinizin zeka düzeylerini, harıtayla ilgili diğer ayarları ve motor-sürücü seçiminizi yapabilirsiniz. Bir çok motor arasında Honda, Yamaha ve KTM göze çarpıyor. Toplam 6 tip oyun ve 70 civarında harıta var. Oyun tiplerinin bazılarını ilk oyundan da hatırlayacaksınız. Bunlar önceden bildiğiniz Baja, Stunt, Nationals, Supercross, ye-



▪ **Baja:** Rakiplerinizden önce açık araziye yerleştirilmiş kapıları sırayla geçmeniz gerekiyor. Açık arazide yolunuzu kaybederseniz sol alttaki yeşil ok yönünüzü bulmak için yardımcı olabilir.

▪ **Stunt:** Yine açık arazide rakiplerinizle belli bir surede özel hareketler yaparak yarışyorsunuz. En fazla puanı toplayan kazanıyor. Harıtalarının Baja'dan farkı daha çok atraksiyon yapabileceğiniz tepeciğin bulunması.

▪ **Nationals:** Açık arazide fakat belli bir yolu izleyerek gitmeniz gereken bir tip. Atlama zıplamaya uygun.

▪ **Supercross:** Televizyonlardan da tanıdığımız asıl tip bu. Kapalı pistlerde değişik ebatlardaki tumsaklarda kontrol oldukça zor. Benim en çok hoşuma giden tip bu oldu.

▪ **Enduro:** Baja'ya benzer kapı sistemi bu tip için geçerli. Fakat harıtalarda rakiplerinizden başka arabalar, kamyonlar, trenler, helikopterler ve de UFO'larla karşılaşacaksınız.

▪ **Pro-Circuit:** Oyundaki en büyük yeniliklerden biri olan bu oyun tipi kariyer yapmanıza olanak sağlıyor. Yarışlara katılıyorsunuz. Kazandıkça paranız artıyor ve de kot, T-shirt ile başladığınız kariyeriniz giderek yükseliyor.

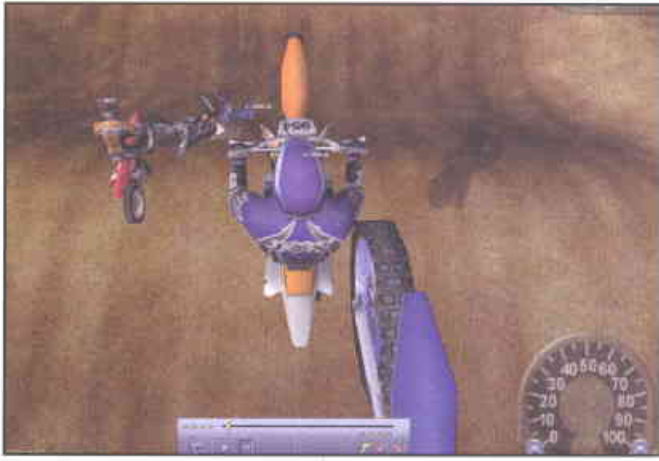
▪ **Moto-Tag:** Sadece multiplayer kullanılabilen tip. Kendi içinde de çeşitleri var. Kapı geçme sistemi kullanılan tiplerde eğer harıta sayısı size yetmezse istediğiniz harıta rasgele kapı koydurabilir ve böylece yeni parkurlar elde edebilirsiniz. 21 pare top atışı.

Oyunun grafiklerinin kıymetini bilin çünkü grafikler hiç de yabana atılacak gibi değil. Bilmiyorum ekran görüntüleri sizi ne kadar tatmin eder ama bençe oyunu en azından bir kere görüp grafiklerinin gerçekliğini kendiniz hissedin. Oldukça öznenli hazırlanmış grafikler açık mekanlarda daha da etkili oluyor. Özellikle açık mekanlarda geçen yarış tiplerinde etrafınızdaki atmosfer çok iyi yaratılmış. Sizi kısıtlamayan oyun tiplerinde alıp başınızı sağa sola gittiğinizde genelde yüksek bir dağa gelinceye kadar bu grafiklere şahit oluyorsunuz. Ama benim tavsiyem o yüksek tepeyi de aşip ilerlemeye çalışmanız. Oyunun sınırları bura-



ni olarak Enduro, Pro-Circuit ve de sadece multiplayer için tasarlanmış Moto-Tag tipleri.





da kendini gösteriyor ve de tepesi aşıp biraz daha ilerlemeye çalıştığınızda oyun ramazan topu gibi (orda bariz top atışı sesi var çünkü) sizi ve motorunuzu haritanın ortalarına, olmanız gereken yere yolluyor. Havadaki bu uzun uçuş sırasında mekanın güzelliğini daha da iyi fark edebilirsiniz.

Grafik motorunda benim en çok hoşuma giden atmosferi sağlayabilmek için kullanılan arabalar, uçaklar gibi nesnelere, pek kusur bulmadığım gölgelendirmeler ve de düşme çarpma sırasındaki gerçekçi hareketler. Oyunun yerçekimi motoru ile ilgili ufak bir sorunu var. Bir tümsekten zıpladığınızda havadayken yan dönüp tekrar düzelebiliyor-sunuz. Bu da özellikle Supercross tipi oyunda kontrolü oldukça zorlaştırıyor ve sürekli düşmenize neden oluyor. Fakat alıştırsanız bununda çok sorun yaratacağını sanmam.

Bişiy vızıldıyo, motora sinek mi kaçmış?

Başlangıç demosundaki çeşitli motocross'lardan alınmış görüntülerden oluşan filme oldukça

hareketli ve hoş bir müzik eşlik ediyor. Bunu seyrettikten sonra oyunun oldukça iyi müziklere sahip olduğu kanısına varmışım ki yanlışmışım. Çünkü oyunda başka yerde müziğe rastlayamadım. Fakat ses efektleri müziğin eksikliğini örtüyor. Motorun devir sesinden tutun yanınızdan geçtiğiniz arabanın sesi bile eksik bırakılmamış. Özellikle yine Supercross yaparken seyirciler sizi desteksiz bırakmıyor. Zaten sesleri duyduktan sonra oyunun içinde müziğe çok da gerek olmadığını düşündüm. İsterseniz bir yandan radyonuzu açıp oynayabilirsiniz. Hatta gidin içerden bi yarım ekme sandviç yapın meyve suyunuzu da alın. Ama yok o kadar abartmayın oyunun kontrolleri bi yandan bişiyler tıknıp bi yandan oynamaya uygun değil. Haa kontrol demişken, oyunun kontrolleri ilk

oyuna oldukça benzerlik gösteriyor. Eğer 4 tuşlu bir joystick'e sahipseniz ne mutlu size. Ama oyunu klavye ile oynamak da hiç zor değil. Hareketleri belli tuşlara basıp yön tuşlarını kullanarak yaparsınız. Bir önemli ayrıntı ise Joystick'de ileri geri hareketinin gaz vermeye değil sürücünün kendini öne ve geri çekmesini sağlaması. Yüksek bi yerden atarken kendinizi geri çekerseniz yere motordan önce siz inersiniz. En iyisi yemeği oynadıktan sonra yemek...

Son zamanlarda bu tip hemen hemen her oyuna eklenen tekrar izleme bu oyunda



da başarıyla kullanılmış. Üstelik bu oyunda çok daha yararlı olan bu seçenек yaptığınız hareketleri dışardan istediğiniz kamera açısı ile görebilmenizi sağlıyor.

Oyunun yapay zekasından az da olsa bahsetmek lazım çünkü her rakibin kendine özel bir yarış stili var. Hiçbir rakip aynı yolu izlemiyor veya aynı hareketleri yapmıyor. Sizin düşmediğiniz yerlerde düşebilir veya zıplayacak yerlerde alakasız hareketler yapabilirler. Bir yarış için oldukça iyi sayılabilecek yapay zekayı oyunların başında zorluk seviyesi ile ayarlayabilirsiniz.

Çok oyuncu desteği olabileceği kadar iyi. Her türlü network protokolünü destekleyen oyunun tek kötü yanı maksimum 8 kişi desteklemesi. İnternette MSN Gaming Zone üzerinden de oynayabilirsiniz. Deneme şansım olmadı fakat Türkiye'den çok

da sorunsuz oynayabileceğimizi sanmıyorum.

Vazgeçtim yemek de yiyin

Uzunca bir süredir hem grafik ses gibi özellikleri hem de yüksek oynanabilirliği bir araya getiren bir yarış oyununa rastlayamamıştık. Kontrollerin kolaylığı, kısa alışma süresi, grafik ve seslerin desteği ve simulyondan çok eğlencenin önce çıkarılmış olması oynanabilirliği artırıyor. Belki biraz oyunun motoru başlarda zorlayabilir ama alışması uzun sürmüyor.

Arayuzun rahatlığı da ayarlarla uğraşmamanızı sağlıyor. Sonuç olarak 1998 senesinde piyasaya çıkan ilk oyunun çoğu otorite tarafından "yılın yarış oyunu" seçilmesinden sonra MotoCross Madness 2'de bundan aşağı kalmayacak. Eğer yarış türlerine merakınız varsa mutlaka, yoksa bile eğlenmek hoş vakit geçirebilmek için denemelisiniz. Vaktinizi bosa harcamış olmayacaksınız (Yemek yemek ayrı tabiki o başka bi olay.)

Onur Bayram

Grafikler

Kızla söze gerek yok. Özellikle mekan grafikleri başarılı.

Ses ve Müzik

Müzik yok gibi. Ama ses efektleri orijinaline uygun yapılmış. Motorun farklı devirlerde farklı sesleri çok gerçekçi!

Oynanabilirlik

Oynanabilirliği sağlayan her unsur yaratılmış. Kısa alışma süresi, kolay kontrol, kısaca eğlence için tam destek.

Atmosfer

Mekanların başarılı çizimi sesle desteklenince oyun iyice televizyondan izlercesine bir havaya burunmuş.

LEVEL Notu

81

Bu tür meraklıları için bu kariyer için sezişlerce oynatabilir. Meraklısı olmayan da alıp istediği kadar eğlenebilir. Hoplamak zıplamak, bu kadar zevkli olmamıştı!

Min: P II 233, 64 RAM, 200MB, 3D kart

Önerilen: P III 350, 64 RAM, 200MB, 3D kart

Multiplayer: Modem, Serial ile 2 kişi, İPX

TCPIP ile 8 kişiye kadar

Grafik desteği: 3D hızlandırıcı kart ile yüksek çözünürlükler

Extra: Yok

Alternatif

Motocross Madness

Sayı/Puan Haziran 99 70/100





BHUNTER

Hırsız polis oynamak hiç bu kadar havadar olmamıştı!

Yapım: Interactive Vision

Dağıtım: Midas Interactive Entertainment

Tür: Shooter

Bilgi için:

Sonunda saatlerce başından kalkmayacağım bir oyun buldum! İşte kesinlikle istediğim bunun gibi bir oyun. Uzun süredir bu kelimeleri hakkında sarfedeceğim bir oyun arıyordum ve de BHunter karşımaya çıktı. Esasında karşımaya da çok kolay olmadı. Cem bu oyunu kimin yazmak istediğini sorduğunda Gökhan yazabileceğini söyledi. Oyunun kapağında ki bir iki resme baktıktan sonra oyunu beğenmediğini söyledi ve bende oyunu almak istedim. Sonra oyunun neye benzediğini görebilmek için hemen kurup b bakayım dedim. Gökhan oyuna baktı ve de hayran kaldı. Oyunu gerisi istediğini söyledi. Tabiki ben vermedim. Oynamaktan yazmaya fırsat bulamıyordum ki Cem'in de dürtmesiyle yazıyı dergiye koymak istediğimiz aklıma geldi. Artık yazmalıydım.

Artık oyun benim ben yazıcım

BHunter isterseniz ilk şahıs gözünden isterseniz üçüncü şahıs gözünden görünen bir action oyunu. Bu oyunu sizlere nasıl tanımlayabilirim diye düşünürken şu şeklin en uygunu olacağını düşündüm. Descant'in ve GTA'nın oynanışını birleştirip oyunu 5 Element dünyasında çekmek. Binaların arasında uçan

otomobilinizle dolaşip suçluları yakalamak. Ve bu konuyu oldukça fantastik fikirlerle süslemek. Sanırım bu oyunu iyi yapan birçok oyun türünün belli özelliklerini alması. Bu özelliklerin hepsinden bahsedeceğim.

Konu açısından oyun GTA ile benzerlik gösteriyor. 2098 yılında, filmlerden gördüğümüz, gelecek hayalleri üzerine kurulu bir dünyada sokaklar artık güvenli değildir. Suç başa çıkmaz hale gelmiştir ve her yerde suçlular dolaşmaktadır. Bu suçlar ve suçlularla ilgilenmesi için iki adet or gañizasyon görev yapmaktadır. Biri bildiğimiz Polis teşkilatı ki devriye gezmekten başka birsey yapmıyorlar. Diğeri ise avcı birliklerden oluşan sivil BHunter teşkilatı. Siz BHunter teşkilatının en güvenilir ve kıdemli elemanlarındansınız. Havada uçan, ağır silahlar yüklenmiş hover-craft tarzı arabanızla(!) size verilen görevleri yerine getiriyorsunuz.

Kurulumdan sonra ayarların yapıldığı arabirim hoş dizayn edilmiş. Fakat biraz daha kullanışlı olsa daha güzel olurdu. Çözene kadar alışması zor. Oyun arabirimi ise anlaşılır ve sade. Ekran da silahınızın ne olduğunu, enerji, shield, kalan kurşun düzeyini ve yakın menzilli bir harita radarı görebiliyorsunuz. Ayarlar da çok fazla değiştirebileceğiniz



bir şey bulunmuyor. Oyun en fazla 640x480 çözünürlüğü destekliyor ve de ses ayar menusunda seslerin seviyelerinden başka bir şey yok.

Geleceğe dair patenti alınmamış orijinal fikirler

Oyunda 9 episode üzerinde başarılması gereken 40 kadar görev var. Bu görevlerin çoğu birini avlamak şeklinde. En başta Downtown adlı şehirde training görevi ile oyuna başlıyorsunuz. Daha sonra görevler zorlaşarak devam ediyor. Görevleri başarıldıkça yeni şehirlere seyahat edebilme imkanınız var. Zaten yeni bir şehrin seyahate açılması arca orda bir görev alınca oluyor.

Oyunun orijinal fikirlerinden biri burada beni buyuledi. Bazı şehirlerin bir bazılarının birden fazla çıkışı var. Bu çıkışlar bildiğimiz otoyola çıkıyor. Fakat otoyollar tuneller şeklinde ve de şehir kavşaklarında yol üst ve alt olmak üzere ikiye ayrılıyor. Alt taraf oradaki şehre çıkış, üstteki yol ise bir sonraki şehre giden yol. Bu şekilde istediğiniz

şehre gelene kadar üst yolu takip edip istediğiniz şehirde alt yola girerek şehre çıkıyorsunuz. Görevinizi bitirdikten sonra yine bu otoyola girip istediğiniz başka bir şehre gidebiliyorsunuz. Şehirler ise ana standyum, çın mahallesi, madenlerin bulunduğu endüstriyel merkez, uzay üssü şeklinde orijinal mekanlar. Bu şehirler gayet ince detayına kadar düşünülmüş dizayn edilmiş. Bildiğimiz otoyollardan başka iki yanyana şehir arasında geçişi sağlayan kısa tüneller, bazı şehirlerde metro altyapısı (ki bazı görevler burada saklı), ana meydanlar, tamirhaneler ve silah cephane satan dükkanlar var.

Hoşuma giden diğer bir orijinal bir fikir ise tabela sistemi. Sonuçta oyunda uça da bir araba kullanıyorsunuz ve de halkın içindediniz. Malum yollarda gideceğiniz yolu göstermek için tabelalar olur. Fakat 50 katlı apartmanların duvarlarına koca tabelalar açmak zor olur diye 3D görüntü sistemi siz gerekli kavşaklara yaklaştığınızda size yolu gösteren tabelaları gösteriyor.

Oooopsss... Burada da mı para?

Her oyunda olduğu gibi bu oyunda da para baş kaynak. Hedeflerinizi vurduktan size görevi veren kişi tarafından ödüllendiriliyorsunuz. Ayrıca şüphelileri de (üstlerinde suspect yazanlar) vurunca bir ihtimal suçlularsa para kazanıyorsunuz. Fakat yanlış





hedefleri, yani başka BHunter'ları, halktan birilerini veya önemli şahsiyetleri vurduğunuzda scilinizde ceza puanı gibisinden bir şey yazıyor ve de bu odenmeden belli bir sınırı geçince diğer BHunterlar size saldırıyor. Odenmelerinizi çoğu şehirde bulunan bank office'lere yapabilirsiniz.

Oyuna başlamadan önce zorluk seviyesini seçiyorsunuz. Zorluk seviyesi düşmanların AI'lerini ve hızlarına etki ediyor. Fakat sizin kullandığınız araç da zorluk arttırıldıkça hızlanıyor. Bu eşitliği sağlamıyor. Tam tersine hızınız artınca araç kontrolünüz zorlaşıyor. Tabi bilgisayarın kontrolün de pek bi sorun yok.

Silah sistemi daha çok bir FPS oyununu anımsatıyor. Primary ve Secondary Weapon sistemi burada da var ve de bir çok sila-

hınız var. Bunlardan bazılarını güdümlü füzeler. Namlunuzu hedefin üzerinde biraz tutmayı başarabilirseniz hedefe kitleniyorsunuz ve de uçak simülasyonlarını aratan bir şekilde füzeleri ateşliyorsunuz. Zorluk seviyesi ne derece yüksek olursa hedefe kitlenmek de o derece zor oluyor. Kitlenme ve ateşleme gerçekleşse bile hızlı gemi bundan kurtulabiliyor. Silah ve kurşunlar vurduğunuz hedeflerin veya araçların üzerinden alınabileceği gibi parayla şehir içindeki dükkanlardan da alınabiliyor.

Geminizi bir güç kalkanı koruyor. Bu kalkan sürekli kendini yeniliyor fakat yenilenmesine imkan bırakmadan shield'inizi bitirirseniz geminizin enerjisinin beşte biri gidiyor. Bunun dışında silahlarnızın arasında sizi kalabalık

bir kışımda bir süre damage almamanızı sağlayacak bir de kalkanınız var.

Basit oyunlar daha mı güzel?

Oyunun grafikleri şaşırtacak derecede ayrıntılı yapılmış. Tamen 3D modellerden oluşan mekanlar ve de araçlar kullanılmış. Grafik motorunda hataya rastlamadım. Görüntü efektleri de göz dolduruyor. Bir çok değişik silahın hepsinin ayrı ayrı efektleri var. Başarılı patlama ve düşman efektleri çarpışmalara ayrı bir hava katmış. Grafik motoruna farklı kamera açılarından görebilme opsiyonu eklenmiş. Fakat bu açılardan en fazla iki tanesini rahat kullanabilirsiniz. Diğerlerinde zaten zor olan kontroller iyice zorlaşıyor. Oyunun giriş demosu yok. Bu grafiklerin ve efektlerin hepsinin 640x480 çözünürlükte olduğunu da unutmayın.

BHunter ses efektleri açısından eksik olmayan fakat fazlası da olmayan bir oyun. Silahlar, patlamalar, çarpma ve hover-craft'ın uçuş sırasındaki sesleri hoşuma gidenler oldu. Müzik ise CD'de Audio Track şeklinde bulunuyor. Hareketli techno tarzında müzikler çarpışmaların atmosferine etki ediyor.

Asıl kolay olmayan kontrollerin ayarlanması ve de alınılması sanıyorum. Uçan bir arabayı yönlendirmek çok kolay değil ve de menüde ayarların yapılmasını çözdükten sonra bir de ayarlara alışmak bir sürenizi alacaktır. Fakat alıştıktan sonra kontrolleri düşünmüyor sadece görevleri düşünüyorsunuz. Sabırla oynayın.

Oyun geniş multiplayer özelliklerini destekliyor. Fakat dergi-deki denemelerimiz network üzerinden oyunu oynayamayla sonuçlandı. Eğer siz oynayabilirseniz çok zevkli olacağına eminim.

Sonuç olarak oynanabilirliği yüksek bir oyun olarak BHunter yavaş oyunlardan sıkılanların seçimi olmalı. Gelecek konulu ve bu kadar action içeren Descent bu kadar orijinal fikirlere sahip değil. Mekanlar, ses,ve grafik yeterli atmosferi yakalamanızı sağlayacaktır. Son olarak çok ilginç birseyden daha bahsetmeden edemeyeceğim. Oyunun CD'sinde audio ve DirectX dışında 10MB dosya var ve oyunu bilgisayarınıza kurunca 20 MB oluyor hepsi bull. Denemeden geçmeyin. Başından kalamayacağınız kesin.

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	10MB içinde 640x480 çözünürlük için mümkün olandan iyi modeller ve efektler kullanılmış. Acaba nasıl yaptılar?
Ses ve Müzik	Ne eksikliği var ne fazlası. Abartıya kaçmadan gerek herşeyi duyabiliyorsunuz. Seslerde karmaşıklık yok. Anlaşılır ve sadık.
Oynanabilirlik	Oynanabilirliği tek zorlayacak şey kontrollerin alışması zor olması. Fakat bu kısa süre sonra çözülebilir.
Atmosfer	Mekanlar ve seslerle atmosfer çok iyi sağlanmış. Müzik yerine göre atmosferi iyi yönde yönlendiriliyor.
LEVEL Notu	82
Gelecek konulu en hareketli simülasyonlardan biri. Gerekli yerde ayrıntıya girilerek oynanış kolaylaştırılmış.	
Min: P 200, 32 RAM, 20MB yer	
Önerilen: P 300, 64 RAM, 3D kart, 20MB yer	
Grafik desteği: 640x480 çöz, 3D kart	
Multiplayer: Tüm multi protokolleri	
Ekstra: Force Feedback joystick	



Alternatif

Grand Theft Auto

Sayı/Puan Nisan 98: 80/100

EARTH 2150

Güneşi sever misiniz? Bu oyunda sevemeyeceksiniz.

Geliştirici: Topware

Yayıncı: Mattel

Tür: Strateji

Bilgi için: www.mattelinteractive.com

Arkadaşlar bilirsiniz ineklerin çok iri ve siyah gözleri vardır. Hatta bir kıza iltifat etmek istediğinizde ona "inek gözlü" dersiniz ama bu modeller o kadar siğir anlayışlı olurlar ki, sizin ona ne kadar ince bir iltifat ettiğinizi anlamazlar bile. Şunu hatırlarım hep, hayat, dar bir patikada ilerlediğiniz sırada, karşınıza aniden çıkıveren bir ineğin gözlerinin içine deerin deerin baklıktan sonra "MOOOÖ" diyerek dönüp gitmesinden daha anlamlı değildi.

Şimdi neden bu lakırdıları sarfettiğimi merak ediyorsunuzdur. Aranızda, yazıya giriş konusunda iyice zorluk çekmeye başladığımızı ve aklımıza her geleni anlamlı, anlamsız yazdığımızı düşünenler çıkacaktır. Oysa kazın ayağı perdedir. Dünya, çalışıp çabalayıp didinip, Aya'ya bir üs kurunca insanlığın artık tüm sorunlarının biteceği düşünülmüştür ama aydaki zipirler, "biz burada çalışıp kazanıp üretiyoruz, siz aşağıda semerisini topluyorsunuz, hadi oradan kıyırık fırlamalar" diyerek bağımsızlıklarını ilan ederler. Ardından çıkan karmaşa da dünya da ikiye bölünür ve ortaya birbirine düşman üç fraksiyon çıkar. Bunlardan en kendilerini en akıllı zanneden ay üssü alfa sakinleri, sallayalım beş altı nükle, ne halleri varsa görsünler

derler ve Yandım Allah hadi eyvallah diyip gönderirler savaş başlıklarını mavi geegene. O bombalar öyle bir patlar ki, oluşan depremleri, hasarı, canı, maddi hasarı bir kenara bırakın, sermayenin kendisi, gezegen yörüngesinden çıkar ve güneşe doğru sürüklenmeye başlar. İşte o anda, çalışıp didinip Ay'a üs kuran insançıklar hayatın ne kadar anlamsız ve kısa olduğunu anırlar çünkü dünya kısa bir süre sonra yaşanmayacak kadar sıcak, eriyik bir hale gelecektir. Biraz daha süre sonra ise, güneşin dev bedeninin üzerinde küçük bir damla haline dönüşecek yaşlı gezegenimiz elbette üzerindeki herkese mezar da olacaktır.



haritada bırakmak zorunda kalıyordunuz. Ne kadar acı bir durum olduğunu her RTS sever bilir ki, bütün upgrade'lerini yaptığınız, tek tek üretip, yaralandıklarında tek tek iyileştirdiğiniz o güzelim, devasa ordunuzu eski haritada bırakıp yeni haritaya üç

revlere ise bu üslerden yayılıyor ve düşmanı vurup geri donuyor-sunuz. Üssünüzde ise kaynak toplama, üretim ve araştırma faaliyetlerini yürütüyorsunuz.

Oyundaki ilk fraksiyon United Civilized Stated, isimlerinden de anlaşıldığı üzere, "biz medeni ve ileri bir toplumuz ve entelektüel potansiyelimiz çok yüksek. Sizin gibi haktan basit insanlarla muhatap olamayız" modunda bir grup ki, adamların orduları da robotlardan oluşuyor. Kendileri savaşmayı çok gereksiz buluyorlar çünkü.

Diğer grup ise Euroasia Dynasty, yani bizim gibi avrupa asya ülkelerinin karıştığı bir topluluk. Bu zavallılar da, eski



Yine 3D

Warzone 2100'ü gördüğünüzde şaşırmıştınız değil mi. O güne kadar bir görevden diğerine geçerken, binbir emekle kurduğunuz üssünüzü, teknolojilerinizi, ürettiğiniz birimleri hep eski

beş kıyırık piyade ile geçtiğinizde kendinizi, bir önceki haritada büyük bir zafer kazanmış başarılı bir komutan gibi değil de, önemli bir görevi başaramadığı için ordusunun başından alınıp Allah'ın bir dağındaki sınır karakoluna kumandan olarak sürülmüş zavallı bir general gibi hissederdiniz. Ama Warzone 2100 ile RTS'lerde, birimlerin yetenek ve kabiliyet kazanabildiklerince, bir önceki görevde ele geçirdiğiniz haritayı bir sonraki görevde kaybetmeden de oyun yapılabilirliğine şahit olmuş beğenmiştik.

Earth 2150'de aşağı yukarı bu konseptte uyan benzer bir oyun. Üç fraksiyondan istediğiniz birini oynayabildiğiniz oyunda, bir ana üssünüz bulunuyor ki bu üs, düşmandan uzak sağlam bir bölgede kurulmuş oluyor. Gö-

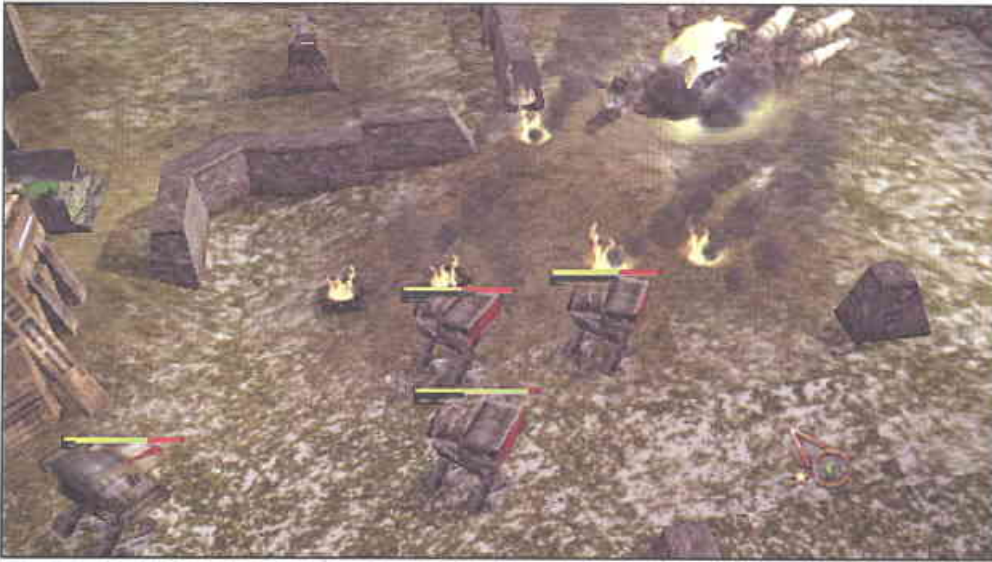
rus silahlarına muhtaç kalmış şekilde, birkaç tank ve Hind, Hokum gibi bir yüzölçümünün silahları ile (üstelik Rus silahları Durumları içler acısı...) rakiplerine karşı koymaya çalışıyorlar.

Aydaki fazla akıllılar ise The Lunar Corporation olarak adlandırılıyorlar ve teknolojileri, diğer ikisinin teknolojisine beş basacak pozisyondadır. Ama, aşağıdakiler birbirlerini yesin sonra biz gidip kalanı döveriz gibi bir mantıklı var.

NUHUN GEMİSİ

Dünyanın yörüngeden çıkmasından sonra ise herkesin tek bir amacı kalmıştır. Dev bir uzay gemisi yaparak büyük kitleler halinde Mars'a gidip orayı kolonileştirmek. Ama sorun şudur ki hem ortalıkta sadece bir gemi yapabilecek kadar materyal vardır ve üç





grup da hayatta kalacak olan fraksiyonun kendisi olması için ölümüne savaşmaya hazırdır.

Dolayısı ile oyunun amacı kendinizi ve halkınızı mutlak yok oluştan kurtaracak bir uzay gemisi yapmaktır. Elbette bu işi otobildigince kolaylaştırmak için oyunda sadece işin maddi yönü ile ilgiliniyorsunuz. Yani her bölüm öncesinde, uzay gemisinin yapımı için ne kadar kaynağınızı

önce benzetilmeye çalışıldığı anlaşıyor.

Ancak oyunun çok ayrıntılı grafik sisteminin olması bazı anlarda dezavantaj olarak da çıkıyor karşımıza. Kalabalık savaşlarda birimlerinizi seçebilmek bir hayli zorlaşabiliyor. İççe giren birimleri meydan savaşı sırasında ayırt etmek zor olabiliyorken bu enstanteneye biraz da sis eklen-

rakılmasından yana olmuşumdur. Yani aslında bu oyundaki sistemin de mükemmel olmadığını itiraf etmeliyim. Hayalimde her zaman, üreteceğim, tankın, topun, uzay gemisinin, özelliklerini bir bir benim belirleyeceğim bir oyunu kurarım. Kullanılacak kaportanın şekli, boyutu, grafik çizimi, materyali, zırhının kalınlığı, monte edilecek silahın kalınlığı, menzili, atış sıklığı, güç kullanımı, kullanılan mermilerin özelliği (patlayıcı, delici, yangın, elektroşok, ses, flaş, duman vs.) aracın motorunun hacmi, yakıt kullanımı, güç verimi... Anlatılabildim sanırım. Ne kadar çok seçenek oyuncuya bırakılırsa oyunun o kadar eğlenceli olacağını düşünüyorum ama elbette bu durumda çok büyük bir bilgi bombardımanına tutulacak oyuncunun sıkılmaması için bu seçimlerin kolaylıkla yapılmasını sağlayacak sağlam ve rahat bir arayüzün geliştirilmesi de gerekecektir. Neyse, bu kadar olmasa da, Earth 2150 de, oyuncunun birimlerin dizaynında söz sahibi olduğunu görmek mutluluk verici bir gelişme. Yeni bir şey olmasa da çok sık kullanılmadığını görmek insanı üzüyor.

Elbette oyun sadece birim üretip saldırmaktan ibaret değil, birimlerinizin gerek tecrübe gerek upgradeler yoluyla gelişebilir olması oyunculardaki heyecan duygusunu canlı tutuyor. Ayrıca her fraksiyonun tamamıyla birbirin-

den farklı olması, bir oyun içinde uç oyun bulunması anlamına geliyor. Görevleri, teknoloji araçları ve birimleri tamamıyla birbirinden farklı olan bu fraksiyonların herbirini ayrı ayrı oynayabilirsiniz.

Güzel sonları sever misiniz?

Biraz gerçeklerle de karşılaşmanız gerekecek. Sonuçta birisi kurtulsa da, iki fraksiyon ve onun milyarlarca insanı, eriyerek akmaya başlayacak kayaların, asfaltların, binaların içinde karbonlarına ayrılacaklar. Bu sona uğramak için, her yaptığınız hareketle bir sonraki adımınızın doğrudan ilişkilendiği bu oyunu oynarken adımlarınızı iki uç kez düşünerek atacaksınız. Bazan bitirip kazanmak üzere olduğunuz bir bölümü yeni baştan oynamak isteyebilirsiniz çünkü bir sonraki görevde yanınızda olmasını isteyeceğiniz bazı birimlerinizi kaybettiğinizi farkedebileceksiniz. Ama dediğimiz gibi ne kadar kazansanız da bu oyunda güzel sona ulaşamayacaksınız. Milyarlarca insanı olüme terk ederek kazandığınız yaşamınız, kırmızı bir gezegenin üzerinde siz kendinizden tiksindirilen devam edecek. Buna da ne kadar kazanmak dersiniz artık?

Cem Şancı



ayıracağınızı soruluyor. Zaten ayrıca da geminin tamamlanması için ne kadar kaynağa ihtiyaç duyulduğu size devamlı hatırlatılıyor.

Oyunun grafik detayı, size yaşıyan ve ölümden kaçmak için harıl harıl çalışıp savaşan bir dünyayı hissettirebiliyor. Öyle ki, fabrikalarda çalışan araçların, küçük kutuları kaldırıp binalara taşıdığını seçebiliyorsunuz. Nişan almak için namlusunu doğrultan bir tankın ince ayarlarına şahit olabiliyorsunuz. Pek çok ayrıntı ile oyunun gerçek yaşama olabildi-

ğini düşünün, gerçekten görürücü bir görüntüyle karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz.

Ne çorbası yapalım

Oyunun güzel bir yanı, War zone 2100'de olduğu gibi, yeni bir silah veya araç teknolojisi geliştirildiğinde, araştırma merkezinizde, hangi silahı hangi kaporta ile kullanmak istediğinizi belirleyip, kafanıza göre farklı amaçlar için optimize edilmiş araçlara ulaşabiliyorsunuz. Sürekli okuyucularım bilirler ki, oyunlarda olabildiğince seçimlerin oyuncuya bi-

LEVEL KARNESİ	
Grafikler	Detaylı ve yoğun grafikler ilk başta etkileyici görünebilir ama kalabalık çatışmalarda kimsiğin bir numaralı sebebi oluyor.
Ses ve Müzik	Herşeyin yerli yerinde olduğu tek konu ses olsa gerek. Oynarken ne eksikliğini hissetmiyorsunuz ne de "vay" diyonunuz.
Oynanabilirlik	Her irkin kendine göre zorlukları ve kolaylıkları var. Ama seçtiğiniz irki göre oyunun değimini bilmenizde fayda var.
Atmosfer	Oyundaki en sağlam değişken atmosfer. Kendinizi kaptırmanız çok kolay ve bir kez bitirdiniz mi önünüzde iki irki daha var.
LEVEL Notu	83
Kalabalık savaşlarda kontrolün zorlaşması dışında abisliği atmeye değercek bir eksikliği olmayan ama oynanması zevkli bir RTS oyunu.	
Min: P 200, 32 RAM, 20MB yer.	
Önerilen: P 300, 64 RAM, 3D kart, 20MB yer.	
Grafik desteği: 640x480 çöz. 3D kart	
Multiplayer: Tüm multi protokolleri	
Ekstra: Force Feedback joystick	

Alternatif	
Earth 2140	
Sayı/Puan	Ocak 98 80/100

KISA KISA

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

HANDKERCHIEF

Yapım: Saygı duyduğum kendilerine
Tür: Platform

Level Puanı: 67

Lemmings'i bilirsiniz sanırım. Küçük vücutlu beyinli bu yaratıkları onlerinde ki tehlikelerden koruyarak güvenli bir bölgeye götürdüğünüz hoş bir oyundur. Bu ay ilk bakışta pek hoşumuza gitmeyen ve kısa kısıya aldığımız bir oyunu uzun uzun incelemeye başlayınca bir de gördük ki, o ne müzikler, o ne sürükleyicilik, o ne heyecan, o ne şirinlik, o ne tatlı bir oyun. Ya Rabbim, sen nelere kaldırısın, şu embesil görünümü oyun bu kadar şirin bu kadar tatlı olabilir mi, bu kadar sürükleyici olabilir mi? Ağzımız açık kaldı.

Çok basit, başlangıç videosu bile olmayan bir oyun açılıp, komedi filmlerinden fırlamış bir tank bir eve ateş edip kaçtıktan sonra, üzerindeki donu ve elindeki silah ile sınırlanıp dışarı çıkan bir adamın kocaman bir orduya dalması, bu arada karşılaştığı düşman askerlerini kendi tarafına çekip küçük bir ordu kurmasından ibaret oyunun müzikleri gerçekten gaza getirici. Rock tarzındaki müzikler her bölümde değişiyor. Silah sesleri falan da ahım şahım değil. Aadamlarınız yürürken veya vurulduklarında da komik sesler çıkartıyorlar. Ama bütün bunlar bu oyunun eğlenceyi olmasını engellemiyor kardeşim.

Bu arada aslında Kısa Kısa'nın diğer bölümlerinde değinmek istediğim bir de Serpil problemi-miz var bu ay. İncelemelere giriş bölümünde yaptığı yorumu sonunda gördüm ki, anladığım kadari ile bu hatun benim kadın düşmanı olduğumu sanıyor. Yazıya müdahale etmedim kendisine olan saygımdan ama aklınızda bulunsun arkadaşlar, bu dergide ne ben ne de başka bir insanları ırkları, renkleri, cinsleri veya başka farklılıkları için ayıracak kimseler değildir. Böyle prova konyonlara gelmeyeceğinizi umarız. Elbette hepimizin ve mutlaka sizin de, kimi zamanlar kızıp, öfkelenip, "bıktım bu kadınlardan, bıktım bu esmer insanlardan, bıktım bu kara kedilerden,



bıktım bu seyyar satıcılardan" diyebilirsiniz değil mi? Tamam. Konu kapandı. Diğer yazıya geçin. (Lemmingsden hoşlanıyorsanız oyunu oynayın.)



DIGITAL MAKEOVER

Firma: Bakma bana oyle kocaman kocaman
Tür: Gözlerin koyun, göğüslerin kuzu gibi

Level Notu: 0

Yuh! Bu kadar da olmaz. Birkaç ay önce kendi aramızda bir muhabbet çeviriyorduk. Galiba birisi bir yerlerde "boyle giderse yakında oyuncak bebeklere makyaj yapmayı da oyun haline getirecekler" yazmış. Konuşup konuşup gülüyorduk. Şimdi bir oyun olsa, kızlar bu oyunu alıp üzerinde değişik makyaj modelleri denese falan filan diyorduk. Sonra bir baktık ki düşündüğümüzü yap-

cık kızlara, makyaj gibi sahtekar bir mantığın öğretilmeye çalışılması oldu. Nazik bir konu, sakın yanlış anlaşılmasın, makyajın günahe olduğu falan filan gibi tartışmalar bizi ilgilendirmiyor. İşin özüne değinmek istiyoruz. Makyaj, aslında insanların birbirlerine ve kendilerine duydukları saygının bir ifadesidir. Gün içinde temiz giyinmek, hoş kokmak gibi. Başkalarını, görüntünüzle ve doğal ya da değil hoş olmayan



kokuularınızla rahatsız etmeme nezaketinin bir ürünüdür. Temiz giyinmek, koklamak, yani bakımlı olmak gerekir sosyal yaşamda. Ama bunlar belli bir yaşın üzerindeki insanlar için

geçerli kurallardır. 6, 7 yaşındaki küçük çocuklar henüz ne makyaj yapmayı gerektirecek kadar çirkindirler ne de deforme olmuşlardır. Küçük bir çocuğun masmumluğu, onu yeterince güzel

miş birisi. Hem de ne oyun yapmış. Aslında bu bir oyun da değil. Bir makyaj tahmin etme programı. Yani kendi resminizi bilgisayara yüklüyorsunuz ve üzerine makyaj yapıyorsunuz. Böylece hangi renklerin yüzünüze gittiğini ölçülebiliyorsunuz. Bizce gayet yararlı bir program. Ama bize yuh dedirten işin içine oyuncak bebekleri de katmış olmaları. Yani küçük kızlara bu programı satabilmek için içine küçük çaplı bir oyun eklemişer. Zaten programın tümü, küçük kızlar için hazırlanmış bir oyun gibi duruyor. Ama burada ilgimizi çeken, daha mini-



yapmaktadır. Ama sanırım, makyaj piyasasındaki artan rekabet artık hanımların makyaj yaşınının düşürülmesini gerektiriyor. Yoksa onca ruj, onca alık, onca fondoten kime satılacak. Bu adamlar yakında erkeklere de fondoten kullandırmaya başlayacaklar ben esas ondan korkuyorum. Yuh!



ALCHEMIST

ma: Baklığında öyle bana
Bir hoş oluyorum şapır şupur

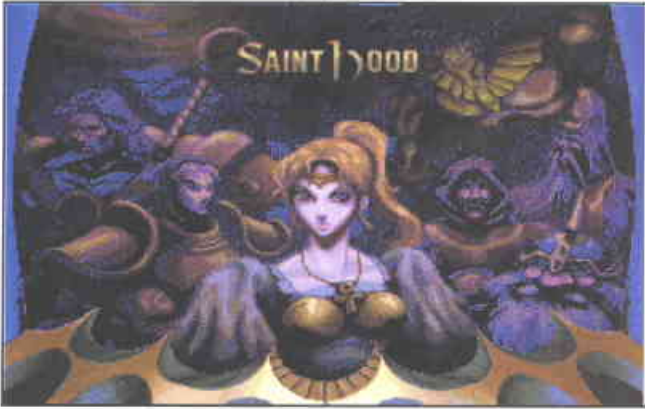
Level Notu: 100

Biliyoruz ki Diablo II birkaç gün önce çıktı o zaman bu Diablo ve

Warcraft taklidi oyunu daha fazla tanıtmaya çalışmakla zaman öldürmeyelim di mi? Daha önemli bir konu var arkadaşlar. Biliyorsunuz Sinan askerde. Şimdi bu adam, bunca yıl oyunlarla uğraşmaya alışmış, askere gideceği son gün bile, şirketteki insanlar onu uğurlamaya geldiğinde masasına kadar, oyandığı oyunu terkedemediği için yerinden bile kalkmadan "oldu saolun

sinde bizimle net üzerinden Counter oynamaya devam edebiliyor.

Ayrıca Sinan'ı askere yolladığımız akşam, muhabbet masasında grafiker Gokhan, sarı küçük top atan tabancalarla dergi binasının altından geçenleri vurmak konusundaki fantezisini açıkladığında, derginin bir kısmı bu fikre karşı çıktı çünkü 4. kattan aşağı düşecek olan sarı bilye, hedefe vardığında, yer çekiminin de etkisiyle namludan çıkış hızından çok daha hızlı olacaktı ve bu du-



sonra konuşuruz" diye herkesi başından savuşturan bir adam nasıl oluyor da oralarda oynusuz dayanabiliyor diye düşünüyorsunuz di mi? Hemen açıklayalım. Elbette, sevdiğimiz bir arkadaşımızı böyle bir durumda oynusuz bırakamazdık. Gitmeden önce ona özel bir gözlük yaptırıldı. Bu gözlük, şu "gerçek yalanlar" filmindeki gibi üzerinde minik bir ekran olan özel bir gözlüktü. Aynı zamanda da içinde kablolu bilgisayar bağlantısı sağlayan bir sitem vardı. Şimdi minik bir cep bilgisayarı sayesinde geceleri yatakhane de herkes uyuduğunda o gözlüğündeki özel ekran saye-

rum masum insanların yaralanmasına yol açabilirdi. İşte bu tartışma sonunda geldi dayandı fizik kuralları tartışmasına döndü. Eğik atış, yatay atış, dik atış, ivme, kuvvetlerin bileşkeleleri derken yaklaşık iki saat boyunca fizik muhabbeti yaprak geçirdik Sinan'ın son gecesini. Ve adam askere gidip Havancı oldu. Yaklaşık uç ay kadar eğik atış, yer çekimi, ilk hız gibi fizik terimleri ile boğuşup kafayı yedi. Şimdi hepimiz vicdan azabı içindeyiz çünkü sivildeki son gününde de bizden de farklı bir şey duyamadı zavallı. (Ama çok da güldük bu arada, aramızda kalsın. MUHAHAHAHAHAHA)

Neyse yakında doner, olayları onun ağızından dinlersiniz bir de. Olayımız bu. Oyun hakkında bir şeyler duymak istiyorsanız, şu kadarını söyleyeceğim: HANGİ OYUN?



THE MONKEY WRENCH CONSPIRACY

Firma: Çünkü pirzolasıdır en sevdiğim kısmı
Tür: Bir koyunun ve de kuzunun.

00

Şimdiki olayımız tam Kısa Kısa'lık. Oyunun

amacı oyunculara 3D oyunlardaki modellemeyi öğretmek. Yani bu oyun 3D bir FPS yap-mak isteyip de, modelleme yapmayı becceremeyen insanlar için yapılmış. Gerçekten geniş bir kitle. Sanırım bu seneye içinde on milyon satarak satış rekorları kırar. MU-AHAHAHA! Nesiniz olum si. Ne biçim oyun bu! Ne saçmalısınız siz! Şuna adam gibi "grafikerimiz, 3D sanatçımız yoktu. Bütçemiz de azdı. Doğru düzgün bir oyun yapamadık. Biz de oyunun adını böyle değiştirdik. Sanki, özellikle böyle kötü bir oyun yapmışız çünkü esas amacımız insanlara 3D modellemeyi öğretmekmiş gibi görünmek istedik!" diyin, belki acıyıp, oyunu alan birkaç insan olur. Bu ne saygısızlık. Bu ne kendini bilmezlik. Allahdan oyuna bakmak için ilk yüklediğimde hemen screenshotlarını almıştım. Demirin dayanamayıp CD'yi de parçaladım büyük bir zevkle. Bu aşamadan sonra screenshot da alama-yacaktım. Oyun eleştirmenliğinin insanın aklını yıpratığına daha çok inanıyorum artık. Annem her zaman "Yavrum yazar olma futbolcu ol, geleceği olan meslek o, para kazanırsın, adam olursun. Evet belki biraz dal kalırsın ama olsun. Para her şeydir. Yazar olup, entelektüel olunca karnın mı do-



yacak?" demişti. Dinlememiştim. Bir daha dünyaya gelecek olursam ben de futbolcu olucam. Var mı itirazı olan? Bu arada yazırlık dedim de eskiden, 6 yaşımdayken, sokaktaki bir erik ağacına taş atıp erik düşürmeye çalışan arkadaşlara özenip ben de ağaca taş atınca attığı taş bir arabanın camını kırıştı. Arabanın sahibi de babama gidip oğlunuza biraz erik alın demişti. Rahmetli babam da mutfağa gidip buzdolabına bakmıştı. Evde erik kalmamış olduğunu görünce birlikte çarşıya inip erik, çilek, kiraz, sebze falan filan almıştık fırsattan istifade. Bu arada sabahları okula gidip gelirken de dikkatimi çekmişti, o adam da arabasını bir daha erik ağacının yanına park etmemişi hiç. İşte ben de her araba park edişimde bunu hatırlarım ve etrafta erik ağacı olup olmadığına bakarım. Baska bir fırlama veledin de benim camı kırmasını istemem doğrusu.

Cem Şancı





PARASITE EVE 2

İşte size büyük zoru dinleyip tarzını çaktırmadan değiştiren bir oyun

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Action

Web: www.playstation-europa/medieval2.com

Silent Hill ve Resident Evil türü oyunların playstation'da büyük ilgi gördüğü ve peşlerinden pek çok benzerlerini sürüklediği kesin. Alın işte, Parasite Eve 1, RPG ile action-adventure'u harmanlayan bir oyundu, oysa ikinci oyun diğerlerinin başarısını ve kendi eksiklerini değerlendirip belirgin bir şekilde action-adventure'a kaymış. Aslına bakarsanız hiç de fena olmamış, çünkü... (-Bir saniye, usule göre önce öyküyü anlatmam gerekmiyor mu? -Neden, bir kerecik de öyküyü yazının sonunda anlat sak olmaz mı? -Olmaz, kuralları biliyorsunuz! -Peki, tamam, kurallar, kurallar!)

Eğer bu ara...

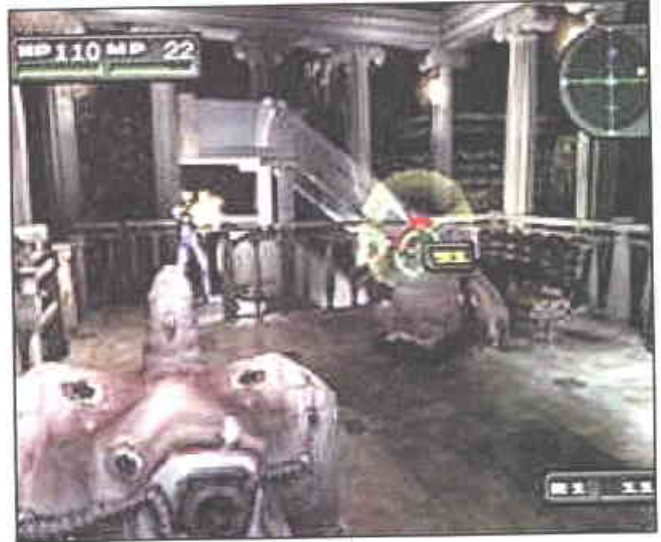
İlk oyundaki mitokondriyal deneylerin (-Mitokondri n'apar? - Hücreye enerji sağları! -Aferin, devam et!) yol açtığı dehşetin üzerinden üç yıl geçmiştir, bu arada hala tek tuk vakalar rapor edilse de çarçabuk gözden kaybolmuşlardır. Tam bu işin sona erdiği düşünülürken 9 Eylül 2000 tarihinde melekler şehrinin en ünlü gökdelenlerinden Acropolis Tower'da bir grup mitokondriyal deney ürünü yaratık (neo-mitochondria creature, yani NMC) görülür. O akşam gökdelenine bir SWAT ekibi gönderilir, ancak ekiple bağlantı kaybedilir. Catıdan saldırmaya çalışırlar, bu kez de helikopterleri patlar, bakarlara bir türlü olmaz, FBI en yeni birliklerinden biri olan MIST'e (Mitochondria Investigation and Suppression Team, Türkçesi ise "Mitokondri olayını soruşturma ve baskılama timi") görev verir. Gelin görün ki polis de-

partmanından ayrılmış sevgili kahramanımız Aya Brea da MIST adına çalışmaktadır. Ancak o da mitokondri deneylerinin etkilerinden nasibini almış ve bazı özel güçler kazanmıştır.

Oyun boyunca Aya'yı yöneterek hem insanlığı onunüze çıkan yaratıklardan arındırmaya, hem de bulmacaları çözerek görevinizi sürdürmeye çalışacaksınız. Tabii size yardımcı olacak bazı karakterler de bulunuyor. Bunların başlıcaları bay pompalı tüfek, bay M4A1 ve bay bomba fırlatıcı Şaka şaka, oyunda silahlarınızla yalnız değilsiniz, çeşitli bölümlerde NPC'ler de size yaratıklarla olan savaşınızda destek verecekler.

...başlıklar olmasaydı...

Parasite Eve 2'de ilk oyunun aksine rakiplerinizi haritada görebiliyorsunuz. Eğer siz onu daha önce fark ederseniz ilk vuruşu yapma hakkı da sizin oluyor. Yok, dışınıza göre değilse fark edilmeden kaçmanız da mümkün. Size verilen radar sayesinde gizlenmiş yaratıkları bile tespit edebilirsiniz. Eğer yaratıkla göz göze gelerseniz ekranda siyah-beyaz bir ışık parlaması sizi dövüşeceğinize dair uyarıyor ve gerçek zamanlı bir çarpışmanın içine gir-



yorsunuz. Savaşmaya başladığınızda silahlarınızı kullanabileceğiniz gibi parazit enerjinizi de kullanabilirsiniz. Parazit enerjisi, oyunda büyü yerine geçiyor ve yaratıklara hasar vermek ya da kendinizi iyileştirmek için kullanabiliyorsunuz. Parazit enerjisini kullanmak için MP'nizden (Mitokondri puanı) harcamak zorundasınız. Parazit enerjileri iyi dengelenmiş. Etkili olanlarını kullanmak uzun sürerken acil durumlarda daha düşük güçte ama daha hızlı kullanabileceğiniz enerji-

enerjileri ile çevrenizi saran düşmanlardan da kurtulabiliyorsunuz. Oyunda dört element var ve dört elementin her biri iki farklı parazit gücü içeriyor. Bu güçleri de en fazla üçüncü seviyeye kadar geliştirebiliyorsunuz. Aslında her elementin bir adet daha gücü var ama bunlara ancak oyunda gizli bir eşya bulsanız sahip olabilirsiniz.

pek çok şey...

Parasite Eve 2'de ilk oyundaki gibi seviye atlamiyor, onun yerine exp (Experience point-tecrübe puanı) kazanıyorsunuz. Exp, parazit güçlerinize yenilerini eklemeye ya da var olanları geliştirmeye yarıyor. Geliştirdiğiniz güçler hem daha etkili oluyorlar, hem de onları kullanırken daha

az MP'ye gereksinim duyuyorsunuz. Kimi zaman yeni bir gücü öğrenmek için bildiğiniz eski bir tanesini unutmayı



leri seçebilirsiniz. Üstelik silahlar yalnızca karşınızdaki düşmana hasar verirken bazı parazit

da seçebilirsiniz. Belli bir yerdeki tüm yaratıkları ortadan kaldırdığınızda ise exp., BP (Bounty point-ödül puanı), bir miktar HP (hit





point-yaşam enerjisi) ve MP kazanıyorsunuz, BP, para gibi kullanılıyor ve belirli yerlerde silah, cephane ve zırh almanızı sağlıyor.

Silahlarınızı eskisi gibi modifiye edebiliyorsunuz. Örneğin M4A1'e ekleyeceğiniz şarjörler silahın mermi kapasitesini artırır.



Eğer bir düşmanla savaşa girip öldürmeden kaçarsanız BP'niz azalıyor, bu nedenle savaşa girerken iyi (ve hızlı) düşünün.

Silahlar da tıpkı parazit enerjileri gibi hızlı ve etkilerine göre ayrılıyorlar. Ağır rakiplerinize karşı ağır, hızlı rakiplerinize karşı seri



silahlar kullanmanın yararı olacaktır. Aldığınız çeşitli zırhlar da Aya'nın HP ve MP'sine etki ediyorlar. Ancak paranız çok fazla olmayacağı için her şeyin en iyisinden alamayabilirsiniz. Bu durumda iyi bir silah ile iyi bir zırh arasından seçim yapmanız gerekebilir.

Bir savaştan galip çıkabilmeniz birden fazla yolu var. Bunun için yapmanız gereken ise biraz kafanızı çalıştırmak ve rakiplerinize karşı taktikler geliştirmek. Örneğin bir yaratığın yakınındaki elektrik kutusuna ateş ederek onu birkaç yüz voltla tanıştırebilirsiniz. Ya da çeşitli yaratıkların zayıf noktalarını keşfedebilirsiniz, kimileri arkadan çok fazla hasar alırlar, kimilerinin sırtlarından da son anda bir boğa güreççisi misali savuşturarak oraya buraya çarpmalarını sağlayabilirsiniz. Savaş sırasında tek işi bozan, parazit enerjisi kullanacağınız zamanlarda oyunun durması, böyle bir oyunda savaş sahnelerinin daha hareketli yaşanması gerekirdi. Oyunu durdurup "Himm, şuna bu büyüğü atayım, sonra oburunu de falanca silahla saldırımlı" diye düşünmek pek de adil değil.

...eskisi gibi olmazdı!

Oyunda kimi sahnelerde arka planın da hareketli olması çok ustaca tasarlanmış bir grafik oyunu. Böylelikle attığınız her adım kamera tarafından izleniyor ve tıpkı bir filmde olduğu gibi hareketli kamera kullanımının tadına varıyorsunuz. Zaten karakter modelleri de yapılırken poligon esirgememiş, bol keseden kullanmışlar, ellerine sağlık!

Müzik ve ses efektleri konusunda ise yapımcıların biraz daha eli sıkı davrandıkları söylenebilir. Örneğin oyunda yüzde yüz seslendirme yok, ancak efektler gereken yerlerde başarıyla kullanılmış. Gerilimin arttığı bir noktada duyulan çığlık ya da homurtu, istenilen etkiyi yaratmada yeterli oluyor. Arka planda çalan parçalar sağlam, bu konuda da



sınıfı geçeri.

Kimi zaman bir oyunu yenileri onu tüm bölümleriyle geliştirmektense bazı bölümleri çıkarıp, diğerleri üzerine gitmek daha olumlu sonuçlar doğurabiliyor. (Sizce de biraz zorlama bir cümle olmadı mı? Zannetmiyorum, okurlarımız daha önceleri pek çok uzun ve yorucu cümlelerin üstesinden geldiler, bunun pek bir zorluk çıkaracağını sanıma. -Siz bilirsiniz.) İşte PE2 de yerinde rötuşlarla bayrağı Resident Evil'in elinden (şimdilik) alabilecek durumda bir oyun. Oynamak lazım. (Bir de şu yazıya parantezle korsan giriş yapanları yakalayabilsem!!!)

Batu & Gökhan

Grafikler

"Cinematic adventure" kavramı vardır ya, gerçekleştirmek için ellerinden geleni yapmışlar, hakikaten güzel olmuş.

Ses ve Müzik

Eğer tam seslendirme yapsalardı tadından yenmeyecekti. Yine de iyi.

Oynanabilirlik

Resident Evil oyuncularını kontroliere hemen alışacaklardı. Taktiğe açık olması olumlu.

Atmosfer

Yapımcıları tebrik eder, geçerin.

LEVEL Notu

78

Kalabalıklığa başlayan olinin yeni üyesi üstesinden diğerlerinden pek aşağı kalır yanı yok.

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

LEVEL KARNESİ



JACKIE CHAN STUNTMASTER

Dövüş filmlerinin unutulmaz kahramanı



Özellikle video denilen aletin yaygın olduğu günlerde (off, bu ay amma da nostalji yaptım!) Jackie Chan'ın beşinci sınıf ancak seyretmesi pek eğlenceli filmleri meşhurdu. Benim de Jackie ile ilk tanışmam "Kartal Gölgesi" adlı filmle olmuştu. Filmde "yılan yumruğu" tekniğini bilen son usta, bu tekniği Jackie Chan'e öğretiyordu. Filmin sonunda Jackie yılan yumruğu ile kendi icadı olan kedi pençesi tekniklerini birleştirerek baş kötü adamı yeniyordu. Herhalde o filmi sekiz dokuz kez seyretmiştim. Şimdilerde ise özel kanallarda bol bol Jackie Chan filmine rastlanıyor. Tavsiye ederim, dövüş film-

lerine meraklı olmasanız bile keyifle seyredebilir. Bu adam bulduğu her nesneyi kendi lehine kullanır, tek kullanmadığı ise dublördür. Saklırsanız kanal değiştirin, on beş dakika sonra hemen her şeyin bıraktığınız gibi devam ettiğini göreceksiniz.

Bir sıçrarsın çekirge...

Jackie Chan Stuntmaster da bir Jackie Chan filmindeki tüm öğeleri içinde barındıran bir oyun. Zaten oyun başından sonuna film gibi dizayn edilmiş. Geniş demodundan olayın özünü anlayabiliyorsunuz Jackie, büyükbabasını kötü adamlardan kurtarmak için yemek yediği Çin lokantasından uçarak çıkıyor, kutuların üzerinden atlıyor, tekrarlı çöp tenekeleri üzerinde hızlı bir yolculuk yapıyor ve yere indiği anda kontrol size geçiyor. Jackie'nin filmlerde yaptığı tüm hareketleri yapabileceğiniz var. Seri tekme ve yumruklar, yuvarlanma, duvarda koşup adamın arkasına düşme, daha neler neler. Bu hareketleri karıştırarak yeni kombolar da geliştirebiliyorsunuz. Mekan üç boyutlu ve oynanış tarzı da Final Fight gibi eski ilerde-dövüş oyunlarını anımsatıyor. Ancak tahmin edeceğimiz gibi daha çok platforma ve akrobatik harekete yer verilmiş.

İki sıçrarsın çekirge...

Bilirsiniz Jackie'nin üç kapılı buzdolabıyla bile dövüşme yeteneği vardır, oyunda bulacağınız silahlar da bu nedenle bıçak, tabanca değil. Onun yerine supürge sopası, tava, hatta çiğ balıkla hançalar yaratıyorsunuz. Ara sıra orijinal Jackie Chan filmlerinden alınmış ya da oyun için özel kaydedilmiş sesler de duyuyorsunuz. Örneğin

klasik Chan replikleri: "Bela istemiyorum!" "Canınızı yakmayayımı!" "Bugün şanslı günüm!" ve en iyisi (yere serilince) "Kees! Hastanel!" oyunda bolca yer alıyor. Yine filmlerdeki belli başlı mekanlardan Çin lokantası mutfağı, fabrika, çatı tepeleri karşınıza çıkacak ve elbette meşhur kovalamaca sahneleri de eksik kalmayacak. Her bölümün sonunda dövüş tekniğinize göre bir puan alacaksınız. Bir de her bölümde toplamınız gereken on adet kırmızı ejder var. Eğer onunu da toplayabiliyorsanız bölüm sonunda bir adet altın ejder bonusu kazanıyorsunuz ki bu da gizli bölüme ulaşmanın anahtarı. Ama bu on ejderi toplamak özellikle ilerki bölümlerde hiç kolay değil, en ufak bir hatada kendinizi ejder es geçmiş buluyorsunuz ve geri dönme şansınız da olmuyor, aman gözünüzü dört açın !!

Patron, bu adam üçüncüde de sıçradı !!!

Grafikler "muhteseri" olarak adlandırılmasa da kaplamaları çok yumuşak ve gözünüzü rahatsız etmiyor. Ustelik boylesi, oyuna çok da-

zer dövüş oyunlarına göre avantajlı kılan da hep aynı hamleleri yapmak zorunda kalmamanız. Yalnız akıcılık oyun içinde çok başarılı iken bölüm aralarında yüklemelerin uzun sürmesi büyük handikap. Tam gaz çata çota gitmişsiniz, bölüm geçerken bir anda hızınızın kesilmesi hoş değil. Ustelik suya düşme fa-

lan gibi kesin ölüm getiren durumlarda tekrar başlamak için yine aynı yüklemeye suresini goze almanız gerekiyor. Belki oyun sistemi üzerinde biraz daha değişiklik yapıp ileriki bölümlerin kendini tekrarlamasını önleyebilirlerdi, ama bu haliyle de pek çok alternatifinden daha onde.

Arkadaki müzik, Jackie'nin bildik konuşmaları, sürekli koşuşturmaca ve lehimize kullanacağınız binbir türlü alet edevatla klasik bir Jackie Chan filmi makinelerimizde gelmiş uzun süre eğlenceniz oynayabileceğiniz bir oyun. Düşünce güzel, uygulama belki biraz geliştirmeye açık ama, almaya değer!

Gökhan & Batu



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Demek ki çok fazla sıkmadan da insanların hoşuna gidecek seyler yapılabilir miymiş, kumleri karşı çıkabilir ama ben beğendim.

Ses ve Müzik

Orijinal seslendirme üzerine hareketli, güzel müzik. Daha ne isterim ki?!

Oynanabilirlik

Her platformda olduğu gibi yine tahliplerinizi alan bölümler mevcut. Dert değil geçilir ama şu yüklemeye olmasa!

Atmosfer

Bir Chan filmi seyrettiyşeniz siz de hâk vereceksiniz, kesinlikle tam puan!

75 LEVEL Notu

Önce birbiri aynı dövüş oyunu varken aranızda böyle ilginç ve eğlenceli bir fanteziye yer verilmek ayıp olur...

▶ CD sayısı: 1

▶ Oyuncu sayısı: 1-4

▶ Memory blok: 1

▶ Mouse desteği: Yok

▶ Direksiyon desteği: Yok

▶ Tabanca desteği: Yok



ha sevimli bir hava katmış. Yaptığınız hareketlerin Chan'ın motion capture ile dijitize edilmiş gerçek hareketleri olduğunu da söyleyelim. Zaten oyunu ben-

LEGEND OF MANA

Playstation tadında bir RPG

Yapımcı firma: Universal Studios

Dağıtım: Dark Horse

Türü: Arcade RPG

Square adı kimlere tanıdık geliyor arkadaşlar? Peki, işleri kolaylaştıralım, Final Fantasy diyelim, yaa hemen kalın ellerin sayısı artıverdiler. Asıl adı Seiken Densetsu olan Final Fantasy serisinin son oyunu Legend of Mana, aslında turun öncesi oyunları ile pek de büyük bir benzerlik göstermiyor. Yine bir RPG olsa da diğerlerinin komplike oyun yapısının yanında çok daha masum durduğu söylenebilir.

Toplanın dünya kurucuz !

Oyun, buyulu Fa'Diel dünyasında geçiyor. İşe karakterinizi seçerek başlıyorsunuz. İster Escad'i, ister Daena'yı seçin, amacınız aynı. Fa'Diel'i Mana tanrıçasının yarattığı eski güzel haline çevirmek! Bunu başarabilmek için ise "Land Creation System" adlı bir sistemden yararlanacaksınız. Aslında çalışma prensibi oldukça basit. Bulduğunuz bir artifact ("artifact nedir?" diyenlere: Artifact'ler insan yapısı değil, büyü nüesnelendir ve hemen hepsinin gizli güçleri vardır.) boş bir alana yerleştirdiğiniz gibi orayı birdenbire bir kasabaya, ormana, ovaya,

dağa taşta dönüştürüverebilirsiniz. Elbette artifact'ler ağaçta yetişmediklerinden sizin belli görevler olarak onları hareketmeniz gerekiyor. Görev almak içinse doğru kişilerle bağlantı kurmak zorundasınız. Ama oyunda tonla

görev ve yalnızca 26 adet artifact bulunuyor. Böyle olunca da her görevin sonunda bir artifact kazanmıyorsunuz tabii. Ödülünüz bazen bir silah, bir buyu ya da yiyecek olabiliyor. Ama aldığınız bu diğer nesnelere burun kıvrımayın. Çünkü Legend of Mana'nın en büyük özelliklerinden biri, size kendi büyülerinizi, zırhınızı ya da silahınızı yaratma imkanı sunması. Bulduğunuz eşyaları atölyede uygun şekilde birleştirerek yeni eşyalar elde edebilirsiniz.

Özelleşelim, güzelleşelim !

Aldığınız görevler çok çeşitli olsalar da genellikle temelleri aynı. Bir bölgeyi keşfe çıkıp, onu-



belli bir silah dalında uzmanlık sağlıyor) seçebilirsiniz. Eğer belli yeteneklerinizi sık sık kullanırsanız onları geliştirip daha etkili

hale getirebilirsiniz.

Oyunun size sağladığı bir diğer serbestlik de görev almadığınız zamanlarda sebze-meyve yetiştirme, evcilleştirme için canavar yakalama ya da kendinize bir golem yapma gibi faaliyet-

lerde bulunabilmeniz. İşte her RPG'de olması gereken özellik! Hem çeşitlilik, hem eğlence!

Göreve iki, göreve iki!

Ancak Legend of Mana'nın da çeşitli açıkları var. Bunlardan ilki, oyundaki görevlerin birbirlerinden bağımsız olmaları ve düz bir öykü akışının bulunmaması. İşte hiç bir RPG'de bulunmaması gereken özellik! Tıpkı öykü birliğinin bulunmaması gibi oyunda oluşturduğunuz yerleşimler de birbirlerinden bağımsız duruyorlar. Hepsini birleştirince tamamen etkileşimli bir dünya oluşması gerekirken ortaya farklı farklı pek çok ufak birim çıkıyor. Üstelik ikinci oyuncu desteği de tuhaf tasarlanmış. İkinci oyuncuya ancak görevlerde yanınıza adam aldığınızda ihtiyaç duyuluyor. Bu karakterler de gruba bir girip bir çıktıkları için yanınız-

daki oyuncunun sizi dövmesi olasılığı oldukça yüksek.

Eksikler olmasına rağmen şirin iki boyutlu grafik yapısı (Aslında tam iki boyut değil, Final Fight'teki gibi aşağı yukarı kayabiliyorsunuz), ve güzel müzikleri ile oynanabilecek bir oyun. Belki Final Fantasy kadar uğraştırma yan bir RPG oynamak ya da türe yumuşak bir giriş yapmak isteyenlere...

Batu & Gökhan



Grafikler

Renkli arka planlar basit, ama çok sevilmeli. Arada bir keskin poligonları yorulan gözlere iyi geliyor.

Ses ve Müzik

Orkestra eşliğinde gerçekten güzel müzik dinleyeceksiniz, oyun bu konuda iddialı.

Oynanabilirlik

Görevlerin birbirlerini tekrarlama zorluğu gelebilir, ana sıra tatil yapıp kendinizi geliştirmeniz gerekir.

Atmosfer

Eskilerin oyunlarını animasyon hoş bir havası var.

LEVEL Notu

74

Kısmi olarak kesin garanti verilemez, ama beğeniminiz yüksek dalgıçlar atlamayın.

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

LEVEL KARNESİ



CONSOLE MASTER

Oradaydık. Amerika'dan en son Playstation haberleri....



Merhaba değerli arkadaşlar. Hemen söylemek istiyorum, geçen iki sayıda Console Master'ın yayınlanmamasının sebebi sandığınız gibi kaldırım olmuş olması değil. Maalesef köşeniz birkaç küçük teknik aksaklığa teslim oldu. Sağlıksız olsun diyorum ve bu ayki "Nuriye Teyze ile Tartışalım", "Gülüşelim ve Parende Atalım" programımıza başlıyorum. Ben sizleri çok özledim, peki siz beni yokken kendinize iyi baktınız mı? Hadi o zaman bu ayın yemeğinin tarifine geçelim sözü uzatmadan "Resident soslu Raccon'da zombi bazlamalı" Hepinize kolay gelsin ve afiyet olsun. Tarif dört kişiliktir ve titişimle beraber servis yapılır.

RAM KODLARINA DEVAM

Geçen bölümümüzde sizlere oyun ram kodları ile ilgili yüzeyel bilgiler vermiştim. Bu sefer söz verdiğim gibi biraz daha ayrıntıya girmek istiyorum yüksek müsadelerinizle. Ancak eğer ram kodları ile ilgilenmiyorsanız, yazının bu kısmını atlayıp "Okurdan Gelenler" başlığından okumaya devam ediniz. Çünkü bu açıklamaları anlamak için birazcık kafa yormanız gerekebilir. Ben yazdıktan sonra bir okudum da, ne olur ne olmaz diye uyarayım dedim.

Öncelikle kısa bir hatırlatma yapayım. Ram kodları, makinenizin hafızasındaki bilgilerin adresini değiştirerek, program (oyun) üzerinde değişiklikler yapmaya yarayan kodlardır (bkz. Nisan CM). Gelin bu kez de Joker komutlarını tanıyalım (Joker Command). Adresteri, ram'deki belli pozisyonlar

olan bu kodlar, joypad'deki bir düğmenin basıldığını işaret ederler. Böylece siz bir ram kodunu joker komutu ile birleştirebilir ve sadece istediğiniz bir düğmeye bastığınızda aktif hale geçmesini sağlayabilirsiniz.

Joker komutların kullanılma sebebi ise demolarda veya yükleme ekranlarında meydana gelen kilitlenmeleri önlemek olabileceği gibi sadece istediğiniz anlarda kodları aktif hale getirmek de olabilir. Böylece kodların sebep olduğu yan etkilerden kurtulmanız mümkün. Sonuç olarak amaç, kodları bir düğmeye dokunmayla aktif hale geçirmek.

Bütün oyunların Joker komutları vardır, fakat bazıları normal olmayan veya ters joker kodlarıdır. Biz normal ve ters Joker komutlarının basamak değerlerini aşağı şurada tablolarla veriyoruz zaten.

Joker komutlarının, GameShark (Action Replay) cihazınızdaki "Master Code" kısmına yazılması gerekir. Böylelikle çalışması için işaretlediğiniz tüm kodları bir tuş ile aynı anda çalıştırabilirsiniz. Joker komutu, Master Code'a yazılmadığı takdirde sadece kendi altına yazılmış olan kodu çalıştırır.

Peki bu kodları nasıl kullanacaksınız? Anlatayım. Eğer joker komutunu Master code kısmında değil de normal kodla beraber kullanacaksanız, çalıştırmak istediğiniz kodun hemen üzerine yazmalı ve hangi düğmeyi kullanmak istediğinizi de son dört basamakta belirtmelisiniz. Bunun için son dört basamağın yerine yazmanız gereken düğme kodlarını bilmeniz gerekli (quantity digits). Bu kodların ve düğmelerin listesini bu sayfada bulacaksınız. Eğer Joker komutunu Master Code bölümüne yazarak kullanacaksanız, normal kodların üzerine eklemenize hiç gerek olmayacak çünkü zaten işaretlediğiniz tüm kodlara etki edecek

TABLO 1 - Joker komutları için düğmelerin değer listesi	
Quantity Digits	Basıldığında kodu çalıştıracak düğme
0001	L2
0002	R2
0004	L1
0008	R1
0010	Üçgen
0020	Yuvarlak
0040	X
0080	Kare
0100	Select
0800	Start
1000	Yukarı
2000	Sağ
4000	Aşağı
8000	Sol

Çoklu düğmeler: Select+L2 şeklinde kombinasyonlar kullanmak isterseniz iki kodu onaltılı sistemde toplamamız ve bu şekilde kullanmanız yeterli. Örneğin Select'in kodu 0100 ve L2'nin kodu 0001'dir. Toplamı 0101 edecektir ve bu şekilde kullandığınızda iki tusa da basılı olması gerekir. Daha karmaşık işlemler için matematik kitabınıza bir göz gezdirmeniz gerekebilir.

TABLO 2 - Ters Joker komutları için düğmelerin değer listesi	
Quantity Digits	Basıldığında kodu çalıştıracak düğme
0100	L2
0200	R2
0400	L1
0800	R1
1000	Üçgen
2000	Yuvarlak
4000	X
8000	Kare
0001	Select
0008	Start
0010	Yukarı
0020	Sağ
0040	Aşağı
0080	Sol

Peki bu kodları kullanabilmem için bir örnek gösterebilir misiniz? Tabii ki gösteririz. Diyelim ki elimizde herhangi bir oyun için bir ölumsuzlük kodu var ve bu kod: 8012C04C-00AA. Joker komutunuz ise D0012876-???? ve bu normal bir joker komutu. Ayrıca oyunda Select hiçbir işe yaramıyorsa işte size fırsatlı Quantity Digits listesine kısa bir göz atıktan sonra Select'in normal değerinin

0100 olduğunu hemen anlayacaksınız. Bu 0100 değerini Joker komutunuzdaki "????" şeklindeki son dört haneye yazacaksınız. Şimdi yazacağınız kod şu olacaktır:

D0012876 - 0100

8012C04C - 00AA

Şimdi bu kod açıkken oyuna girdiğinizde, her select tuşuna basıldığında enerjiniz maksimum olacaktır. Veya Select'e basılı tuttuğunuzda hiç enerjiniz gitmeyecektir. Diğer bütün oyunlarda da bu mevzu aynı şekilde işleyecektir. Son olarak; her oyunun joker komutunu bulamayabilirsiniz. Normal kodları incelediğinizde de kodların genellikle birleştirilerek verilmiş olduğunu fark edersiniz. Bu bilgilerinizi kullanarak basacağınız düğmeyi değiştirebilirsiniz.

OKURDAN GELENLER

Haaaa, bakın burası yeni. Artık sizlerden gelen enteresan veya işe yarar bilgileri de burada yayınlayacağım. İşte bunların ilki Gökhan Muharremoğlu isimli okurumun kendi yaptığı ram kodları:

800992C8 FFFF

800992CA 001F

800992CC 0382

800992CE 0005

F00AA5C8 00080002

800AA6DD 0012

800AA6DD 0013

Bu kodlar Tekken 3 Japonca versiyonundaki karakterlerin elbiselerindeki hareket eden parçaları çıkartıyor. Örneğin Xiaoyu'yu start tuşuyla seçip, ikinci maçtaki yükleme ekranında R1'e basıp, maç başladığında bırakarak kızla etkileşim oynayabilirsiniz (fanteziye bakar mısınız?). Ama birinci maçın yüklemesi ekranında yaparsanız oyun çöker ona göre. Kendisi bu kodu bana bizzat gösterdi, çalıştırdı. Bu arada ben bu arkadaşla tanıştım, kendisi küçük yaşına rağmen gayet bilgili ve yetenekli. Oyuna ki benim yapamadığım Action Replay cihazımı bile tamir etti. Teşekkürler Gökhan, kutlanın.

Bir de Nihat Özpınar, benim için fotoğraf montajlayıp göndermiş,



ona da bu nazik davranışından dolayı teşekkür ediyorum. Flinzde başkalarıyla paylaşmak istediğiniz ve gerçekten önem verdiğiniz bilgiler yok mu? Eğer işe yarar bilgiler varsa ve Console Master'da yayınlanmasını istiyorsanız, hemen bana gönderin: megaemin@level.com.tr

AYIN RAM KODLARI



O kadar ram kodlarını anlattın, peki ben nirden buluciyim bu kodları diyenler için de artıkan burada düzenli olarak oyun kodları yayınlayacağım. Kodlarının yayınlanmasını çok istediğiniz oyunlar varsa bana bildirin, hemen size bulup yayınlayayım. İşte bu ayki ram kodlarımız:

Gran Turismo 2 - İngilizce versiyon

▪ Player 1 Nitro (Analog pad'de sağ topa (R3) basıldığı zaman çalışır)

800A9228-4000
800A99DE-0020
800A9228-4000
800A99DA-0020

▪ Sonsuz para (kod çalışırken olabilecek en yüksek miktarda paraya sahip olursunuz. Save edip kapatınca aynı paraya sahip olursunuz ama azalır)

801D0FC8-E0FF
801D0FCA-05F5

▪ Saati durdurma (oyun kronometresi çalışmaz, ehliyet sınavlarının tamamında altın alabilme şans)

8002F810-0000
80046E84-0000

▪ Çabuk kazanma (başlama çizgisini geçtiğiniz anda birincisiniz, uzun yarışlar için birebirdir. Replay'leri scyretmenizi lavsiye etmem, oyun çöker!)

800A99AC-0000
800A99AC-0002
801D52CA-0200

Colin McRae Rally

▪ Zamanı Durdurma (Ralli zamanına karşı yarış olduğuna göre bu kodu kullanarak tüm yarışları kazanabilirsiniz)

800C607D-0007

▪ Hep kazanma (Bazen sorun çıkarabiliyor)

80078DF0-0000
8007BDF2-0000
800CE0E4-0800
800C6C38-02F0

▪ Aracınızın normalden biraz daha hızlı gitmesini ister mısınız?

80153238-0001

▪ Para para para (servis paranız hiç eksilmiyor fakat araba kaportasında istenmeyen şekil bozuklukları oluşabiliyor)

800C5FD8-003C

Command & Conquer Retaliation

▪ Sonsuz para (Allies)

D0010124-0000
8002A3D4-FFFF

▪ Sonsuz para (Soviets)

D0010124-0000
8002A798-FFFF

The Need For Speed 5 Porsche Unleashed

▪ Nakit sıkıntısına son

800BDC94-FFFF
800BDC96-0FFF

Final Fantasy VIII

▪ Max Status

D00231B6-1060
800231B6-1000
D00231CE-1440
800231CC-0001

▪ Otomatik HP doldurma

D00232F6-1040
800232F6-0001

▪ Bir dövüste 999 exp

80078C94-03E7
80078C96-03E7
80078C98-03E7
80078C9A-0000
80078C9C-0000
80078C9E-0000

▪ Bir dövüste 255 AP

80078CE0-00FF
80078CE2-00FF
80078CE4-00FF

▪ Her yerde save imkanı:

300781A9-0003

▪ Sonsuz para

80077E84-E0FF
80077E86-05F5

▪ Zaman hep 00.00

80078048-0000
8007804A-0000

▪ Hep limitleri kullanma

30078741-0004
30078911-0004
30078AE1-0004

▪ Draw Point 100 (select+X)

D00831E8-0140
800DE4D0-0064

▪ Düşman yok

80078DF8-0008

▪ Hızlı GF kullanma

80078734-0000

80078904-0000

80078AD4-0000

Not: bu kodlar benim tarafımdan versiyon 2.0 kod cihazında denenmiş ve başarıyla çalıştırılmıştır. Sizde çalışmıyorsa, sorun oyun versiyonunuzun uyumsuzluğu veya kod cihazınızın versiyonunun düşük olmasıdır.

TAŞINEYBİL PLAYSTATION 1'LER YOLDA...

Buraya "Portatif PSX" resmi gelecek. Yazının içerisinde ise Game Gear, GameBoy ve Neo Geo Pocket ile ilgili resimlerden güzel olanları konulacak.

Sevgili okurlar, inanmayacaksınız ama bu haberi bana annem verdi (walla billa). E o bana taaaa uzaklardan haber yollayınca ben de araştırıp yazdım tabii. Teşekkürler anneciğim!

Dünyanın en çok satılan konsolu olan Playstation'ı üreten Sony Computer Entertainment America şirketi, bu efsanevi aletin beşinci yıldönümü anısına, konsolun yeni ve kompakt bir versiyonu olan PS one'i piyasaya süreceğini açıkladı. Sega'ya yaptıkları Sony Computer'e yetmemiş olacak ki, bu kez de gözünü Nintendo Game Boy'un pabucuna dikti. Playstation 1'in taşınabilir versiyonu olan PS one'in, Japonya'da Temmuz, Avrupa'da ise Eylül 2000 tarihinde piyasaya çıkması bekleniyor.

Original PlayStation ile aynı özelliklere ve teknolojiye sahip olan PS one, üçte bir oranında daha küçük olacak. Böylelikle daha kolay taşınması amaçlanmış. Bu yeni model ile beraber, orijinal PlayStation'ın yavaş yavaş kaldırılıp ve yerini PS one'a bırakması hedefleniyor. Yeni PS one, şu anda piyasada olan 800'den fazla oyuna ek olarak, bu yılın sonuna kadar hazır olacak 150 yeni oyunu daha destekleyecek. PS one Japonya'da 7 Temmuz'da çıkacak ve 15 bin (vergileri hariç yaklaşık 150 dolar). Ayrıca önümüzdeki kış, Playstation ailesinin (Playstation, PS one ve Playstation 2) cep telefonlarına bağlanması olanak sağlanacak. Böylelikle milyonlarca Playstation kullanıcısı, bilgi, eğlence ve yazılım programları indirebilecek ve hatta başkalarıyla veri alışverişini yapabilecek. Ayrıca CD'li sisteme sahip ve taşınabilir olmasının bir başka avantajı da DiskMan görevi

görebilecek olması. Yeni makine beraberinde Ac adaptörü, gerekli bağlantı kabloları ve bir adet titiresimli analog joystick ile gelecek.

Bu yeni Playstation'ın ilerlemesi bununla da kalmayacak. 2001 baharında PS one'a özel dizaynı bir LCD monitor piyasaya çıkacak. Biz ve bizim gibi bir çok konsol tutkunu, 4 inç boyutundaki yeni TFT LCD sayesinde dijital dünyasının zevkini her yerde yaşayabilecekler. Ancak aksesuarların çıkış tarihleri ve tam özellikleri şu anda bir kesinlik kazanmış değil.

Dünyada bu güne kadar en çok satılan oyun konsolu olan Playstation'ı üreten Sony Computer Entertainment (hep tekrarlıyorum ama harbiden de abartı yani, bir konsol 73 milyon adet satılır mı yaw?) bu yeni konsola ait detayları da şöyle açıkladı:

Ürün adı: PlayStation PS One

Satış tarihi: Eylül 2000

2001 yılı için 8 milyon adet makine üretilecek

Boyutları: 193 mmx38 mmx144 mm

Ağırlığı: 550 gr.

Desteklenen formatlar:

PlayStation CD-ROM, Müzik CD

CPU: 32 bit RISC (R3000 custom)

Saat hızı: 33.8688 MHz

Main Memory: 16Mbit

Grafik: PlayStation GPU

Grafik hafızası: 8Mbit

Ses: SPU 24 Kanal

Ses hafızası: 4Mbit

Disk sürücüsü: CD-ROM 2 hızlı

Gelecek ay Console Master'da, Playstation aksesuarları ile ilgili önemli bilgiler, yine ram kodları ve enteresan haberler bulacaksınız. Belki de hiç duymadığınız eğlence aparatlarını göreceksiniz. Ayrıca önümüzdeki ay incelememi istediğiniz oyunların isimlerini en geç 10 Ağustos

2000'e kadar bana ulaştırın. İsteklerinizi mümkün olduğunca yerine getirmeye çalışacağım.

Ağustos'a kadar kendinize iyi bakın ve beni özleyin anacım. Byeeeeeeecc&Smitc...

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



KKND 2: KROSSFIRE

İyi bir RTS'ye kim ne der?

KKN2: Crossfire oyununda seçebileceğiniz üç taraf ve buna bağlı olarak yapmanız gereken tonla görev var. İki ay sürecek olan bu stratejimizin ilkinde Survivor görevlerini ve Evolved görevlerinin bir kısmını anlatacağım. Gelecek ay ise Evolved görevlerinin kalan kısmıyla Series 9 görevlerini bulabileceksiniz. KKND 2'deki görevler için bir görev ağacı oluşturulmuş, bir görevi tamamladığınızda ona bağlı olarak seçebileceğiniz bir veya iki tane görev olabiliyor. Size oyundaki tüm görevleri açıklamak yerine, iki görev seçimi olan yerlerdeki görevlerden yalnızca birini açıklayacağım. Böylece sahip olduğumuz yeri en verimli şekilde değerlendirmiş olacağız. Anlaşılması kolay olsun diye tüm birim ve bina isimlerini İngilizce yazdım. Strateji köşemize Survivor ile başlıyoruz.



SURVIVOR GÖREVLERİ

Binalar: Outpost (1500), Barracks (400), Machine Shop (800), Power Station (2000), Armoury (500), Research Lab (700), Repair Bay (500), Drill Rig, Solar Collector (1000), Thermal Exchanger (2000)

Piyadeler: Machine Gunner (100), Technician (100), Grenadier (125), Flamer (200), Rocketeer (200), Kamikaze (250), Laser Rifleman (250)

Araçlar: Dirt Bike (200), ATV (300), Mobile Derrick (1000), Hover Buggy (500), Anaconda Tank

(800), Oil Tanker (1000), The Enforcer (1250), Juggernaut (1500), Mobile Outpost (5000)

Uçaklar: Airlifter (2000), Orville Fighter (2000), Wilbur Bomber (2500)

Kuleler: Sentry Gun (800), Cannon Tower (1200), AA Tower

(2500), Laser Destroyer (3500)
Duvarlar: Barricade (100), Force Wall (500)

LEVEL 1 a - Impending Annihilation

Direniş: Hafif
Teknoloji Seviyesi: 1
Kaynaklar: Orta
Arazi: Dağlık
İşgalci: Series 9



Etrafınızda iki tane köprü bulunuyor. Barracks'larda devamlı olarak machine gunner birimi üretin, machine shop'ta 6 veya daha fazla biker üretin ve sahip olduğunuz tüm birimlerle kuzey köprüsünü kullanarak düşmana saldırın. İlk olarak büyük topa, sonra da birimlere saldırın. Diğer topu da hallettikten sonra düşman kampı çevresinde saat yönünün tersine dolanın, ama bu sırada tanker-powerstation ikilisine dikkat edin. Geri kalan iki topu, aynı anda her iki yönden vurarak halledebilirsiniz, zaten bu olaylar sırasında büyük bir ihtimalle yardım kuvvetleri de alacaksınız ve bu sırada daha da fazla machine gunner birimi üretilmiş olacak. O yüzden hiç zor-



lanmadan bitirebileceğiniz bir görev bu.

LEVEL 2a - The Great Escape

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 2
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Doğuya doğru ilerleyin ve çıkıntıya tirmanın. Bir çember çizerek koşturun iki düşman birimini görmüş olmalısınız. Onları izleyin ve çemberin dışına çıkın, sizi yakalamayacaklardır. Bir sonraki çıkıntıya ilerleyin ve orada durarak aşağıdaki iki oyuncak askere bakın. Bekleyin. Bir anda kuzeybatınızdan yardım birlikleri gelecek. Araçları kullanarak aşağıdaki palyaçoları haklayın, sonra da piyade birimlerini kullanarak (tech dahil) tünelin diğer tarafına geçin. Tech birimini bina ile ekranın kenarı arasına saklayın ve diğer piyade birimlerinizi de ona giden yolu kapamak için kullanın. Bu sırada iki olay meydana gelecek. İlk olarak yardım birlikleri alacaksınız. Yine aynı şeyleri yapın, piyadeleri tech birimini korumaya gönderin, araçları da tech'in bulunduğu çıkıntıya yollayın. Diğer olay ise haritanın güney sınırında ortaya çıkan Mobile Outpost, o bölgeye giderek kamp kurmaya başlayın. Şimdi bir süre bu iki bölge arasında gidip gelmeniz gerekecek. Ama kampınızı savunup, düşman anti-aircraft kulelerini yok etmeye yetecek kadar birim ürettiğinizde (ve elbette bu birimleri kullanıp kulelerden kurtulduğunuzda)

technician biriminizi güney kampına getirmek için Airlifter gönderilebilirsiniz.

LEVEL 3 - First To The Middle

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 3
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Kampın hemen doğu tarafında bir petrol yatağı göreceksiniz. Outpost'u oraya gönderip üssünüzü kurun (Asıl kampınıza ulaşmaya çalışırsanız zaman dolacaktır), bir machine shop ve onun hemen yanına bir power station yapın. Machine shop hazır olduğu anda mobile drill rig üretimine başlayın. Bu sırada birimlerinizi toparlayıp, harita etrafında saat yönünün tersinde biraz dolaşın. Bir kule ve birkaç piyade tarafından korunan bir big pig ve piyade yerine pit scorpion birimleri tarafından korunan bir diğer big pig ve terk edilmiş bir blue survivor kampı bulacaksınız. Tech birimlerinizi kullanarak kampı onarın, bir research lab ve bir armoury kurun. Upgrade yapmaya başlayın. Bu arada güneydeki power station'dan gözünüzü ayırmayın, çünkü tanker kendi başına dolanmaya başlayabilir (drill rig'den daha önce yapılmış olacak).

Arka düşman kampı haritanın ortasında bulunuyor. Her iki kapısı da

en az bir worm ve bir top tarafından korunuyor. Saldırıya geçeceğiniz zaman birimleriniz arasında mutlaka flamer bulunmalı, çünkü önemli düşman binalarını mahvetmek istiyoruz. Haritanın güneydoğu köşesinde bir top, birkaç scorpion ve piyadeler tarafından korunan bir pig station var. Ona giden dar bir yol bulacaksınız. Geri çekilebilen ATV ve tank birimlerini kullanarak bu dar yoldan geri geri giderken sizi takip eden

düşman birimlerini haklayın.

Kuzey kampınızın hemen güneybatısında, yıkıntıların arasında bir pig daha var, onun da icabına bakın.

Gelelim saldırı planına. Her iki taraftan da aynı anda saldırın. Kuzeyde flamer, tank, ATV ve barrage craft üretin. Güneydeki birimlerinizi güneybatı köşesinde toplayın ve yaklaşık on ATV, birkaç tank ve birkaç barrage craft ile saldırıya geçin. Düşman kampının her iki tarafında da ilk olarak worm'ları vurun ve daha sonra pig'lere yönelin. Kuzeydeki güçlerinizle ilk olarak clanhall'u vurun, sonra da power station'ı halledin (Aksi halde mekanikler üretecek ve durmadan etrafı tarmir edeceklerdir). Tüm güç kaynaklarını yok ettiğinizde emin olun. Geriye kalan tüm birimlerinizi toplayın ve doğuda kalan herşeyi yok etmeye başlayın.



LEVEL 4a - Hide & Seek

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 4
Kaynaklar: Orta
Arazi: Kırsal
İşgalci: Series 9

Teknisyenleri kuzeybatıda, kampınızı doğuda, düşman kampının kuzeydoğuda ve tech bunker'ı kapılarının hemen batısında bulabilirsiniz. Kalan düşman üzerinde kullanabileceğiniz Wilber Bomber'ı serbest bırakmak için bir tane tech yeterli olacaktır. Tüm güçlerinizi toparlayıp kuzeybatıya yönelin. Sizi rahatsız etmeden hiç kimseye bulaşmayın. Tech birimlerinizi alıp kampınıza doğru ilerleyin. Orada uzun süre kalmayın, hemen tech bunker'a ulaşmaya çalışın. Oraya vardığınızda kuvvetlerinizi kampınıza geri yollayın.

Bomber birimini kullanarak öncelikle iki düşman kulesini halledin (bir normal kule ve bir worm). Düşman güçlerinin dikkatini çekip, onları kampınıza doğru yönlendirin. Kamptakiler bu düşmanları halledeceklerdir. Düşman güçleri arasında tech'leri aldığınız yerin hemen güneyinde bulunan dört robot ve bölgenin güneybatı köşesinde üç-dört tane robot var. Düşman robotlarını üzerinize çekmek için onların atış menziline bulunan bir yere inmeniz gerekiyor, sonra sizi izlemeye başlayacaklardır. Bomber birimi iki bombasını da kullandıktan sonra gösterdiğiniz en son noktaya inerek dinlenir, sonra yine kalkıp emirlerinizi uygular.

Level 5a - Death From Above

Direnış: Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl

İşgalci: Evolved / Series 9

Bu görevde temel olarak yapmanız gereken iki şey bulunmaktadır.

1. Uçaklarınıza çok dikkat edin, onları koruyun çünkü yerlerine yenilerini koyamayacaksınız.

2. Tanker birimlerinize mümkün olduğunca uzun süre rehberlik yapın, böylece düşman topu tarafından vurulmalanını engellersiniz.

Barrack binasına upgrade yapıp hasar gücü yüksek birimler üretmelisiniz, bunlar arasında grenadier, flamer ve rocketeer bulunuyor. İlk grup üretildiği anda onları kuzeydoğuya gönderin, düşmanın oil rig'ini halledin, önce haritanın kuzeydoğu ucuna (uçakları kullanarak) sonra da güneydoğu ucuna gidin.

Haritanın güneydoğu köşesinde bir robot kampının yerini tespit edeceksiniz. Kuzeybatıdaki oil rig'i hallettikten sonra, size yer rotalarını kullanarak saldırabilecek bu robotlar halletmeniz gereken ilk hedef olacaklar. Kamplarına girmek kolay değil, çünkü bu kamp, toplar, özellikle AA topları tarafından oldukça sıkı biçimde korunuyor.

Bu sorundan kurtulduğunuzda birimlerinizi haritanın kuzeydoğu köşesine yollayın. Düşman ateşinden kaçınmak için ekran sınırlarını takip ederek hareket edin ve tüm birimleri yok edin.

En son savaş alanı güneydeki iki ada olacak. Doğu tarafındaki AA kuzeyden direk olarak erişebilirsiniz. Batıdakiine gitmek içinse batı sınırı boyunca ilerleyip haritanın güneybatı köşesine gelmeli ve sonra buradan birimlerinizi bırakmalısınız.

LEVEL 6a - Strike Three

Direnış: Ağır

Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

İlk olarak bir askerinizi alın ve onu haritanın doğu sınırı boyunca yürütüp, kuzeydoğu köşesine ulaşmasını sağlayın. Burada bir müttefik kampı bulacaksınız. Sonra bir bike birimini önce güney, sonra da batı sınırı boyunca ilerletip kuzeybatı köşesine ulaştırın ve buradaki kampın da yerini tespit edin. Kendi asil kampınızda bir mobile outpost ve bir der-

gerekiyor.

Fighter birimlerini alın ve kampın güneydoğu girişinin solundaki worm'u yok edin. Tüm fighter'ları ve araçları alarak ikinci worm'un da işini görün. Kneecapper kuleleri de halolduktan sonra kampın etrafında saat yönünde ilerleyerek gözünüze çarpan her şeyi teker teker temizleyin. Düşman kampının büyük bir kısmı temizlendiğinde görevin başında bulmuş olduğunuz müttefik kampları da size yardıma gelebiliyorlar. Zira kampın kuzey girişi birçok kule tarafından koru-

nun köşesinde başlıyorsunuz, yalnızca bir tane petrol yatağı var ve onu kullanarak bir an önce upgrade işlemine başlamalı, denizden gelebilecek saldırılara karşı savunma sistemi kurmalı, sonra da alternatif enerji kaynaklarını sonuna kadar kullanarak sabit bir gelir elde etmeye çalışmalısınız. "Troll bölgesi" petrol bakımından çok zengin ama onlar bunun pek farkında değiller, öyle ki haritanın üst kısmındaki petrol yataklarını değerlendirmemişler. Direniş yalnızca sürekli bir petrol kaynağı olduğu sürece et-

kin olacaktır, bu yatakları boşaltığınız zaman yapmanız gereken tek şey savunma hatlarını birer birer yapıp karşınıza gelen her şeyle savaşmak olacaktır. Soylemesi kolay ama yapması zor.

Burada anlatılacaklarını yaparken oyunun gerçekten uzun sürdüğünü görebilirsiniz, ama araştırma yapmak oyunun önemli bir parçası. Öncelikle bir power station, bir research lab ve bir armoury yapın. Armoury hazır olana kadar research lab'i upgrade edin, sonra da armoury'i iki kere upgrade edin. Oil rig ile power station arasındaki

uzaklığın kısa olmasına dikkat edin. Machine shop ile barracks yapın, bunlar yapılırken research lab'i upgrade edin. İki tane cannon tower yapıp, bunları tepeleğe yerleştirin. Üssü upgrade ederek gelişmiş enerji binaları yapabilecek duruma gelin ve onları haritanın güneydoğu köşesine sırayla yerleştirin. Düşman ileride hava saldırısına da geçebileceğinden birkaç tane AA tower kurun. Bu bölgedeki AA tower'ların sayısı dördü bulduğunda (sınır sayısı) düşman hava saldırısı da seyrekleşmeye başlayacak. Barrage craft üretmeye başlayın ve onları düşman kapısının önündeki derenin karşı tarafında toplayın. Burada topladığınız birimler elektrik çitlerinin icabına bakacaklar. Bu görevde gerekli olan diğer birimler ise, mobile repair shop ve artillery. Laser infantry



rick üretin, bir power station ve bir machine shop binası kurun. Power station hazır olduğunda yeni bir derrick, bir research lab ve yeni bir power station yapmaya başlayın. Research lab'i ve power station'ları beşer kez upgrade edin. Machine shop'u tamamen upgrade edin ve 3 fighter, 10 ATV ve 10 barrage craft üretin. Fighter birimlerini machine shop'un hemen yanında toplayın, araçları da kampın kuzeyinde bir araya getirin. Saldırıya başlasanız bile barrage craft üretimine devam edin.

Bu görevde çok önemli bir nokta var! Düşman bir touch of death kulesi yapacak zaman bulursa, kampa dalma şansınız yok olmuştur. Bu yüzden 10 barrage craft'ın hepsinin üretimini bekleyecek zamanınız yok. Kule hazır olmadan önce vurmanız

gerekiyor.

LEVEL 7a - To The Freaks

Direnış: Çok Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Öncelikle hemen hatırlatayım, bu bölüm ancak hem Strike Three, hem de Special Delivery görevlerini tamamladığınız zaman çıkıyor. Ve sanırım bu görevi açmak için aynı zamanda First to The Middle görevinden itibaren daldaki tüm görevleri de tamamlamanız gerekiyor olabilir.

Bu bölüm çok çok büyük. Öyle büyük ki 256x256 büyüklüğündeki mini harita bile tamamını gösteremiyor. Göreve harita-

tarafından desteklenen barrage craft birliği ve bunlara kuleleri temizlemeye yardımcı olacak artilery birlikleri ile yavaş yavaş ilerleyerek alanı temizleyin.

EVOLVED GÖREVLERİ

Binalar: Clanhall (1500), Warrior Hall (400), Beast Enclosure (800), Power Plant (2000), Forge (500), Alchemy Hall (700), Healing Tent (500), Derrick, Big Pig (1000), Pig Pen (2000)

Piyadeler: Berserker (100), Mekanik (100), Rioter (125), Pyromaniac (200), Homing Bazookoid (200), Martyr (250), Spirit Archer (250)

Araçlar: Dire Wolf (200), Pit Scorpion (300), Mobile Derrick (1000), Crinoid (500), War Mastodon (800), Bull Ant Tanker (1000), Death Hippo (1000), Missile Crab (1250), Mega Beetle (1500), Mobile Clanhall (5000), Scourge Demon

Uçaklar: Floater (2000), Pteranodon (2000), Wasp Bomber (2500)

Kuleler: Kneecapper (800), The Worm (1200), Bazooka Battery (2500), Touch of Death (3500), Altar of the Scourge (1500)

Duvarlar: Skeletal Wall (100), Thunder Fence (500)

LEVEL 1b -

I'll Be Your Best Friend

Direniş: Hafif

Teknoloji Seviyesi: 1

Kaynaklar: Orta

Arazi: Çöl

İşgalci: Survivors

Kaya çıkıntısının etrafından doluşun ve iki petrol yatağı arasında kalan bölgeye ulaşana kadar doğuya doğru gidin. Derrick'i çalıştırın ve kampınızı kurun. Doğudaki çıkıntıya adamlarınızı gönderin. Biraz sonra ilk düşman saldırısı gerçekleşecek. Onları hallettikten sonra büyük bir ihtimalle geriye adaminiz kalacak. Bir cannon yapana kadar upgrade gerçekleştirin ve hemen yanına bir



mekanik yerleştirin.

Bir veya iki tane daha cannon kurmanız, sonraki saldırılar için iyi olur. Dost kamptan yardım birlikleri gelince elinizde yaklaşık olarak 6 turtle, 14 scorpion ve 4 dire wolf olacak. Tabii bu sayılara ulaşmak için sizin de boş durmamanız gerekiyor, özellikle de wolf konusunda. Bu birimleri topladığınız gibi saldırıya geçin, bu sırada kurmuş olduğunuz cannon'lar da diğer bir düşman saldırısını bertaraf edecekler. Öncelikle tower'lardan kurtulun, sonra da geriye kalanları temizleyin.

LEVEL 2b - Napalm Sunday

Direniş: Hafif

Teknoloji Seviyesi: 2

Kaynaklar: Orta

Arazi: Çöl

İşgalci: Survivors

Bu bölümde çok rahat hata yapabilirsiniz. Eğer oyuna başladığınızda doğrudan güneye gitmeyi tercih ederseniz, oldukça zaman kaybına uğradığınızı fark edeceksiniz. Bunun yerine etrafınızda ne var ne yok diye bakmanız çok daha verimli olurdu. Yani yapmanız gereken şöyle: Dördüncü güneye doğru ilerleyin ve oradaki oil rig'i temizleyin. Sonra da güneydeki düşman oil rig'ine ilerleyip orayı da halledin. Yani aslında bu görev bu kadar basit. Bir görevde hatalı başladığınızı düşünürseniz (stratejik olarak veya çok zaman kaybı oluyorsa),

yeniden başlamaktan çekinmeyin. Kaybedeceğiniz zamandan çok daha kısa sürede görevi bitirdiğinizi göreceksiniz.

LEVEL 3 -

Be Vewwy Vewwy Qwiet...

Direniş: Orta

Teknoloji Seviyesi: 3

Kaynaklar: Orta

Arazi: Kırsal

İşgalci: Survivors/Series 9

Bu görev gerçekten de çok içten. Zaten bu sessiz kalıp, düşmana fark edilmeme tarzı görevler insana pek fazla zevk vermiyorlar. Tüm olası rotalar düşman kaplarına ulaşıyor. Elde etmeniz gereken topraklar harita üzerinde çapraz bir alanı kaplıyorlar (kuzeybatı köşesinde) ve düşman birliklerinden Survivors haritanın kuzeydoğusunu, Series 9 ise haritanın güneybatısını yerleşim yeri olarak seçmiş görünüyorlar.

Şimdi mobile clanhall birimini götürüp kurabileceğiniz yalnızca tek bir uygun nokta var. Bu yüzden birimlerimizi önce batıya doğru götürmemiz gerekiyor. Hareket eden herkesi yok edin, ama kulelere asla bulaşmayın. İçinde petrol yatakları olan kuzeybatı köşesine ulaştığınız zaman kampınızı kurabilirsiniz. Savunma hattını çok yakın kurmayın ama mutlaka bir savunma hattınız olsun. Uygun bir teknoloji seviyesine ulaşmaya kadar upgrade yapın ve

birimlerimizi toparlayıp survivor birimlerimizi haritadan silin. Sonra da robotlara saldırın. Usleri temizledikten sonra kalan robotları da arayıp temizlemeniz gerekiyor, resmen saklambaç oynayacaksınız yani. Büyük bir ihtimalle görevi bitirme süreniz, size önerilen sürenin hayli üzerinde olacaktır. Ama dert etmeyin, önemli olan bir görevi de alımızın aklıyla bitirmiş olmak.

LEVEL 4b -

Dam It, Janet

Direniş: Orta

Teknoloji Seviyesi: 4

Kaynaklar: Orta

Arazi: Dağlık

İşgalci: Series 9

Bu görevde düşman büyük ölçüde güneydeki petrol kaynağına güveniyor ve bu yatağı temizlemeniz size pek de büyük sorun yaratmayacak. Genel olarak çok zor bir bölüm değil yani. Petrol yatağını temizlediğinizde düşmanın güvenebileceği tek enerji kaynağı yel değirmenleri, ve biliyoruz ki bu tür alternatif enerji kaynakları kesinlikle yeterli olmuyor.

Kampta durup bir yandan upgrade, bir yandan da savunma yapın. Ulaşmanız gereken nokta petrol taşıyan 3 birim ve bu kaynak rotasına girmeye çalışan düşman birimlerimizi temizleyecek bir savunma sistemi. Sonra bir sürü Rioter ve Bazookoid üretin ve güneyden başlayıp ortaya doğru ilerleyerek tüm düşman kamplarını tek tek temizleyin. En sonunda kuzeye ulaşacaksınız ve yolunuzun üzerinde hiç düşman kalmamış olacak. Yine biraz fazla zaman alsa da bu görevi de tamamlamış olacaksınız. Daha kısa sürede bitirmeyi denemek isterseniz, haritanın kuzeydoğusunda bulunan bölgeye de kamp kurmayı deneyebilirsiniz. Belki bu şekilde düşman birimlerimizden kurtulmak için daha az zaman harcayabilirsiniz.

FEAR EFFECT

Gece rüyanızda kendinizi bir buzhanede sırtınızdan duvara kancalanmış şekilde görürseniz korkmayın.

fear effect

Merhaba sevgili dostlar. Görmuş olduğunuz üzere, kısa bir aradan sonra tekrar sizlerle beraberim. Ufak tefek aksaklıklar her yerde olabilir ne de olsa. Bu arada siz boş durmayıp bana mail yollamaya devam ettiniz tabii ki; hepinize binlerce teşekkürler. Yanıtlarınız gecikmiş olabilir ancak hemen kızmayın; şu anda hepsinin cevabı posta kutunuzda duruyor. Birçoğunuzun Fear Effect isimli oyunun tam çözümünü istemiş olması beni harekete geçirdi. Hemen çözdüm, yazdım ve sizlere sunuyorum. Bu oyunu bilmeyenlerin de almasını ve oynamasını tavsiye ederim. Özellikle bu oyunda gözüme çarpan bir iki noktayı açıklamak istiyorum. Bir Playstation oyununda ilk kez fonları tekrarlanan video parçalarının

ise video değil tamamen hesaplama. Normal bir oyunun tam tersi yani. Ama böyle yapılarak oyunun bütünlüğü korunmuş; oyun içerisinde çözünürlük hiç değişmiyor. Yalnız oyunun dört CD'ikten oluştuğunu da söylemeden edemeyeceğim. Sozu fazla uzatmıyorum; işte oyunu bitirmek için yapmanız gerekenler...

Disk 1

1 HANA

Üzerine indiğimiz platformu yükseltmek için duvarda bulunan mekanizmayı harekete geçirin. Silahınızı çekip koşeyi dönün. Adamları öldürün ve ilerleyip camdan içeriye bakın. Cama ateş edin ve içeriye girin. İçerideki kolu çekin ve FUSE'u alın. Şimdi dışarıya çıkıp merdivenden yukarıya tırmanın ve aşağıya inmeden

si, kolaydı mı? Diğer kapıdan sessizce çıkın. Hana'nın solundaki yapıya dikkat edin. Bu bir ACIL MERDİVEN ÇIKIŞI. Aklınızda bulunsun. Adamları öldürün ve platformda ilerleyin. Yine Hana'nın soluna denk gelecek olan

layın. Soldaki pasaja girin. İlerleyip diğer adama da öldürün ve sigorta panosunu bulup içine FUSE'u yerleştirin. Böylelikle asansörü kullanabileceksiniz. Ama maalesef izgaralı bölgeye de elektrik vermiş olacaksınız.



asansörü aklınızda tutun ve devam edin. İzgaralı bölgeye geldiğinizde makineli tüfeğinizi kullanarak dört adama da öldürün. Doğru devam edin ve 67 LOCKER KEY'i alın. Tekrar RED KEY CARD odasına dönün. 67 LOCKER KEY'i kullanarak BLUE KEY CARD'ı ve ekstra silahı alın. Artık aynı anda iki tabancayı birden kullanabileceksiniz. Bakalım ne kadar başarılı olabileceksiniz. 67 LOCKER KEY'i aldığınız yere geri dönün ve bu kez eğilerek aşağıya doğru ilerleyin. Rampanın ortasında durun ve iki zibidiyi hak-

Rampadan çıkın ve save edin. Az sonra ilk bulmacayla yüzleşeceksiniz.

Elektrikli İzgara Bulmacası

Bu tip oyunlarda bulmacalar da takıldığınızda dair milyonlarca mail geliyor. Bu yüzden ben de Fear Effect'teki bulmacaları ince ayrıntılarıyla açıklıyor veya çözümünü veriyorum. Umarım kolaylıkla geçebilirsiniz. Yerdeki izgaralara elektrik belli bir sıraya göre veriliyor. İzgaralar yedi parça. Hana'nın tam önündeki parçada elektrik yok. Önce buraya gelin



dan oluşan bir oyun yapılmış. Yani aslında fon yerine önceden üç saniyelik animasyonlar hazırlanmış ve bu animasyonlar oyun esnasında birince yeniden başlatılarak inanılmaz görüntü efektleri oluşturacak hale sokulmuş. Tabii ki video dosyasının bitmesiyle yeniden başlaması arasında geçen zaman fonu donduruyor ve çirkin bir görüntü yaratıyor ama fondaki hareketli ışık-gölgeler bu eksikliği telafi edebilecek kadar muhteşem. Oyundaki sahneler

önce vanayı açın. Adama haşlama yapın (ben haşlamaya bayılırım). Aşağıya inip GATE KEY'i alın. Kapalı kapıda GATE KEY'i kullanın. İlerleyip iki adama öldürün ve RED KEY CARD'ı alın. RED KEY CARD'ı bir sonraki kapının panelinde kullanın. İçerideki adama öldürüp oyunu save edin. Üzerinde 67 yazan dolaba bakın. Burayı açabilmek için 67 LOCKER KEY'e ihtiyacınız olacak. Güvenlik monitorüne bir bakın. İşte adam anahtarı düşürdü; na-





Sonra Hana'nın sağındakiinden elektriğin çekilmesini bekleyin ve buraya yürüyün. Daha sonra en ortadakine, oradan da düz yürüyün. Böylelikle çarpılmadan kurtulacaksınız.

Asansöre gidin ve aşağıya inin. Önünüzde dev pervaneler göreceksiniz. Sola dönün ve WIRE CUTTER'ı alın. Arkanızı dönüp diğer yoldan gidin. Solunuzdaki duvarda yanıp sönen neon lambalar göreceksiniz. Burada gördüğünüz renkleri bir yere yazın (düz yuvarlak-düz olarak). İlerleyin ve adamları öldürün. Bu arada geçtiğiniz ACIL ÇIKIŞ'ı da unutmayın. En sonunda üzerinde BLUE KEY CARD paneli olan bir kapı göreceksiniz. Save edin, kartı kullanın ve adamınızı bulun. Adamınızın (Jin) gerçekten C-4 (kendileri birazcık plastik patlayıcı otururlar) ile kaplı olduğunu düşünerek ona ateş etmemelisiniz. Adamları öldürdükten sonra sadece altı dakika zamanınız kalacak.

Bomba Bulmacası

Size söylediğimde bir yere yazmamış olabilme ihtimaline karşı, ben size tekrar yazıym dedim.

Turuncu= Kırmızı + Sarı
Mor= Kırmızı + Mavi
Yeşil= Sarı + Mavi

Yani önce turuncuyu seçeceksiniz ve bileşimi olan iki renkten kesik OLMAYANINI keseceksiniz. Sonra aynı işlemi sırasıyla mor ve

mavi için de uygulayacaksınız. Bir ipucu: ortadaki kablolar kesilmeyecek.

Oyun devam ettiğinde iki makineli silahınız olduğunu da unutmayın. ACIL ÇIKIŞ'a gidin ve C-4'ü kullanıp içeriye girin. Rampadan yukarıya çıkıp, ACIL MERDİVEN ÇIKIŞ'ına gidin. Açık olan kapaktan aşağıya inin ve save edin. İki adamı öldürün ama henüz içeriye girmeyin. Tepenizde asılı olan dört adet dev Çince harfi bir yere çizin. En güçlü silahlarınızı alın ve ilk boss'la karşılaşmak üzere içeriye girin. Bu adamı yenmenin tek yolu o silahını öldürürken ateş etmektir. Öldürdükten sonra SIGN KEY'ı alın ve merdivenin altındaki save noktasına gidip save edin. Tekrar boss'u öldürdüğünüz yere dönün ve kontrol panelinde SIGN KEY'ı kullanın.

İşaret Bulmacası

Buradaki dört Çince harfi daha önce söylediğim gibi binanın dışındaki şekillere ve sıraya uygun olarak yerleştirin. Eğer unut-

tuysanız dışarıya çıkıp bir daha bakın. Doğru sırayı bulduğunuz zaman dördünün de üzerinde sırayla X'e basıp oyuna devam edin.

GLAS

Hana geç kaldı. Save edin ve duvardaki mekanizmayı çalıştırın. Hööööööö. Olamaz yaaa; gitti güzelim alet!!!! Len daa yeni Adana eksoz taktırp koltukları deri kaplatmıştım! Tuh be, neyse bari postu kurtaralım. Hemen merdivene tırmanın yoksa feci şekilde can verirsiniz (ana haber gibi oldu). Silahlarınızı doldurun ve iki adamı öldürün. Diğer merdive-



ne doğru ilerleyin. Merdivenin yanına kadar tırmanın ve orada kalın. Size saldıran helehonter (helikopter) tekrar iş başına gelecek. Üç kere ateş etmesini bekleyin ve sonra hemen koşarak diğer tarafa geçip merdivenden aşağıya inin. Save edin ve PIPE'ı bulun. Alın ve gaz tankını bulun. PIPE'ı kullanın. Daha sonra mümkün olduğu kadar geriden bu tanka ateş edin ve aşağıya bakın.

HANA

Hana'nın kontrolünü alır almaz hemen yerdaki bıçağı alın. Eğilip dönerek askere yaklaşın ve bıçaklayarak öldürün. ASSAULT RIFLE'ı alın ve dışarıdaki adamları öldürmek için sayılı merminizi çok iyi kullanın. Save edin. Merdivenden yukarıya çıkın. Tanıştırayım, Bay Lam...

GLAS

Sanırım Bay Lam tanıştığını pek memnun olmadı. Olsun, ol-

sa da olur olmasa da. Sen onu bırak da bizim duruma bak şimdiki. Evet, borular sıcak ama her zaman için değil. Zamani iyi kolayca vanaya gidin ve açın. Bu kez geri dönüp boruların sağ tarafına gidin. Dinlenebileceğiniz ufak bir yer var. Bir sonrakinide save edin ve ikinci boss ile karşılaşmaya hazır olun: Helehonter!!!

Helehonterin ateşinden korunmanın yolu eğilmektir. Yüzünüz Çince reklam bezlerine çevrili olacak şekilde pozisyon alın ve uygun zamanda ateş edin. Bunlardan birisi kopacak ve helehonterin motorunun içine girecek.

Sonra sağa ilerleyin ve diğerleri için aynı işlemi uygulayın. Helehonter eşek cennetine doğru yol almaya başlayacak.

Yanınızdaki kapıdan dışarı çıkın. Silahınızı doldurun ve Hana'ya benzemeyen her şeye ateş edin. Şimdilik yanan kapı yerine sola gidip iki askeri öldürün ve tüfeği alın. Şimdi yanan kapıdan girin ve sekiz on askeri birden öldürün. Burada yapmanız gereken en önemli şey hayatta kalmak. Yukarıya çıkıp save edin. Hana'yı kurtarmak için ACIL MERDİVEN ÇIKIŞ'ına gitmelisiniz. Göreviniz önce ateş edip sonra sormak. İnin aşağıya...

HANA

Baba sahneden sonra boss uç geliyor. Helehonterden ateş eden adamı öldürmek için eğilmeyi iyi kullanmalısınız. Hep ortada durmayın. Soldaki mükemmel saklanma yerini bulun ve işini bitirin.





GLAS

Nooldu ya oyuna birden? Haraketlendi? Matrix gibi bir sahneden sonra tekrar Glas'le beraberiz. Hey, orada duma, KOOO-OŞ!! Platformun sonuna kadar koş ve gemiye yakın olduğun an uçgene bas. Bu hayatta kalabilmen için tek şansın.

Yine manyak güzel bir sahne giriyor. Oyunda ilk kez yere iniyoruz onda da Gran Turis-mo'dan bile hızlı bir sahne ile beraber denizin dibini boyluyoruz. İkinci diske geçiniz... (Düşünsenize bu ikinci disket hatta hatta ikinci kaset bile olabilirdi, yine de şanslı bir nesiliz!)

Disk 2

HANA

Abaauuuw; Hana'nın düş sahnesi de vaaaar! Koş Abuzer koş la, ba ba ba ba, gariya bah lo. Wışışış... Ay çok kro oldu sanırım. Ciddiyete döneлим isterseniz Hemen silah seçin ve save edin. Zombileri öldürdükten sonra az ilerdeki silahı da almayı unutmayın.

DEKE

Glas'ı takip ederken silahlarınızı da seçin. Kulübeye geldiğinizde bir sahne girecek. Zombileri öldürün.

GLAS

Burada Save edin. Yanan palmiye ağacının arkanıza düşmesi



nedeniyle geri gidemezsiniz. Alevlerden yine zamanlamayı iyi ayarlayarak geçmelisiniz. Sabredip sırasını iyi ezberleyin.

HANA

Düz yürüyün ve Hana'nın soluna dönüp ilerleyin. Kulübedeki zombileri öldürün ve PO MON KEY'İ alın. Şimdi geri dönün ve diğer yoldan gidin. Kapalı kapıya da bu anahtarla açın. Şimdi oynayacak olan sahneyi tekrar görmek isteme ihtimaline karşı burada save etmenizi tavsiye ederim. Yaşlı kadınla konuşun. Yerdeki silahı da alıp arka kapıdan dışarıya çıkın. Askerleri öldüre öldüre ilerleyin. Burada iki yolunuz var; sağa ve sola. Buraya kontrol noktası A diyelim. Uç askeri öldürüp devam edin.



KIPIRDAMAAA! Silahlarınızı düşürdünüz ve kullanabileceğiniz hiçbir şeyiniz yok. Sadece cep telefonu, ıslak havlu ve holster. Hiç hareket etmeden bunlardan öyle

birini seçin ki buradan sağ kurtulabilin. Uuuuh, söylemeem!

DEKE

Burada mümkün olduğu kadar sessiz olmaya çalışın. Trene ulaşana kadar adamları öldürün. Trene girin ve dördüncü boss'la karşılaşmanın yoğun heyecanını tadın. Burada bir yere saklanmak size hiçbir yarar sağlamayacaktır. Sağa sola yuvarlanarak erkek gibi dövüşmelisiniz. Zaten birkaç vuruşta ölecektir.

Dışarıya çıkıp üç askeri de öldürün. uçuncüsünde LADDER ACCESS CARD olacak. Alın ve



açık tren kapağının karşısındaki panelde LADDER ACCESS CARD'ı kullanın.

Merdivenden yukarıya tırmanın ve yapının en uzak sağ köşesine gidin. Sakın aşağıya düşmeyin. Salak yaratıkları haklayın. Doğru yere geldiğinizde oyun kendiliğinden devam edecektir.

GLAS

Burada Glas'ın işi çok kısa. Ustesinden gelebileceğinize inanıyorum.

HANA

Her yerde adamlar var. Hadi buraya da Kontrol Noktası B diyelim. Sessiz ama olumsuz olmalısınız. Hana'nın solundan ilerleye-

rek yaşlı kadını gördüğünüz yere dönün (Kontrol Noktası A). Dışarıya çıkıp başka bir yanın kulübe görene kadar devam edin. İçerdekileri öldürün ve XI MON KEY'İ alın. Kontrol Noktası B'ye dönün. Bu kez diğer yoldan aşağıya doğru ilerleyin. Yerde yatan zombiyi geçin (şakın dokunmayın; tuzak!!!), bir sürü adamı öldüreceksiniz. Kapıda XI MON KEY'i kullanın ve zombileri öldürün. TRAIN KEY'İ alın. Tekrar trene dönün ve yeni bulduğunuz anahtarları kullanabilecek bir kapı arayın. Buradan girin ve diğer bulmaca ile yüzleşin.

Tren Bulmacası

Trenin harekete geçebilmesi için 12 haneli bir koda ihtiyaç var. Neyse ki trenin bizden önceki beyin fukarası makinisti bu kodu ortalık yere bırakmış. Bıraktığı notta büyük harfle yazdığı sayılar ipucu. Kodun tersi de kağıtta yazılı zaten.

İpucu:

FOR N TO B FOR TO TO SEE EIGHT GRAND

Kod: 4 N 2 B 4 2 2 C B 000

Panelde şu kodu yazıyorsunuzuz:

4 N 2 B
4 2 2 C
8 0 0 0

Merdiven Bulmacası

Oyuna devam edebilmeniz için merdivene ihtiyacınız olacak. Önce alttaki uç güç anahtarını da kapatın. Açtığınız sigorta paneli bu işi iki fonksiyonla yapabilir.

1- Merdiveni açma: sigortalardan birini orta sıradaki POWER yazılı yere takın. Diğer sigortayı da orta sıradaki LOCK 3 yazılı yere takın. Altaki güç anahtarını açın. Merdiven böylece açılacak.

2- Merdiveni indirme: gücü kesin. Sigortalardan birini birinci sıradaki POWER yazılı yere takın. Diğerini ise ilk sıradaki LADDER yazılı yere takın. Merdiven aşağıya inecek.

DEKE

İki zibidiyi öldürün ve sahnedan sonra hemen trenin arkasına doğru koşmaya başlayın. Hiçbir şey için durmayın. Yoksa...

GLAS

Hurda trenin üzerinden geçip bir kamyon görene kadar ilerleyin. Öldüreceğiniz adamlardan birisinde kamyonun anahtarı olacak. Alın ve kamyonu kullanın. Diski değiştirmenin zamanıdır.

Disk 3**GLAS**

Ayıldığımızda raftaki COOKING OIL'i alın ve vazoyu kırın. Adamlardan birisi gelip sizi kontrol edecek. Burada çok hızlı hareket edip COOKING OIL'i ortadaki demir plakaya dökün. Sakin yuvarlak parmaklıklardan aşağıya dökmeyin. Adama yağ dökünüz yere getirmeye çalışın ve silahını alıp buradan çıkın. İkinci silahınızı da almış oldunuz. Kapiya doğru devam edin.

DEKE**Çatı Bulmacası**

Çatıda cam tabanlı bir alandayız. Biraz bekleyip ışıkların kırık camları göstermesini sağlayın. Olay basit, TRT1'deki şans yolu gibi aynı. Yok ben annamam arkadaş dersiniz size yolu ben gösteriyim. Platforddaki her camı soldan sağa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ve yukarıdan aşağıya A, B, C, D, E olacak şekilde isimlendirin. Daha sonra işte çözüm: A-3, B-3, B-4, B-5, C-5, D-5, D-6, D-7, E-7. Save edin. Kapiya doğru gidin.

GLAS

Mutfığa hoş geldiniz. Aşçılar fark etmeden arkalarından geçip yangın alarmını çalıştırmalısınız. Eğilerek gitmeyi deneyin. Daha sonra uç zibidiyi haklayın ve SHOTGUN'u alın. Delikli kapıyı bulun ve içeriye girmeye çalışın. Yemek odasına doğru ilerleyin ve ana kapıyı açarak Hana'yı içeriye alın.

**HANA**

Delikli kapının yanındaki kapıdan girin ve üzerinizi değiştirin. Save etmeyi de unutmayın. Bu durumda iken eğer silahsız dolaşırsanız adamlar size ateş etmeyeceklerdir. Delikli kapıdan içeriye girin. Yukarı çıkıp sola dönün. Aşağıya doğru ilerleyip ikinci kırmızı kapıdan girin. Deke ile karşılaşacaksınız.

**DEKE****Kukla Bulmacası**

Merddivenlerin kestiği yere gidip gördüğünüz her şeyi ortadan kaldırın. Oradaki odaya girin ve COIN'i alın. Televizyonlu odaya

girin. Bir dans gösterisi göreceksiniz. Bu hareketleri iyice öğrenin ve kuklalı odayı bulun. COIN'i kullanın ve kuklaya aynı hareketleri yaptırın. Bunun için sırayla sunlara basın: sağ alt, sol orta, sağ üst, sağ orta ve sol alt.

Başarıldığınızda gizli bir kapı açılacak. Buradan girip adamları öldürün ve çift kapılı odaya gidin. Burada save edin ve çıkın.

Gariban kahverengi kapıdan girin ve ELEVATOR KEY'i alın. Koridora girin ve ELEVATOR KEY'i asansörde kullanın. WRENCH'i alın ve merdivenlerden aşağıya inip vanayı kapatın. MADAM ROOM KEY'i alın ve asansöre geri

dönün. Üzerinde ağaç resmi bulunan kıpkırmızı kapıda kullanın. Maalesef adamımız burada mefta oluyor. Genelde oyunlarda pek rastlanmayan bir durum ama radikal bir düşünce

GLAS

Yukarıya çıkın ve sağa dönün. Mor kapının yanındaki adamı öldürerek LOUNGE KEY'i alın. F mor kapıda kullanın. Bı zahmet. İki adamı öldürüp yanınızdaki kapıdan girin. İşte boss 5. Boss ama salak bi boss. Yenmesi çok kolay. Shotgun'u kullanırsanız işiniz daha kolay olur.

HANA

Haydaa, bu sefer de adamın kolu gitti iyi mi? Neyse canım, onunuzdeki odaya girin. WHITE VASE'i (beyaz vazoyu) alın nerenize alıyorsanız. Merdivenlerin kestiği yerdeki odaya gidin. Adama öldürün ve LOUNGE KEY'i alın. Bu anahtarı mor kapıda kullanın. Odanın arka tarafındaki kapıdan girin. Holün sonunda bir çeşme bulana kadar gidin. Buradaki çiçekleri alın ve geri dönün. Dönüşte öldürdüğünüz bir adamdan OFFICE KEY'i alacaksınız. Bunun açılmayan tek kapıda kullanım. Asansöre binin ve çift kapılı odadan BLACK VASE'i (siyah vazoyu) alın. Şimdi bulmaca için Madam Chen'in odasının kapisına gidin.

Çiçek Bulmacası

Burası insanların oyunda en çok takıldıkları yer. Size bulmacanın ne olduğunu değil, çözümün ta kendisini vereceğim. Sol tarafa beyaz, sağ tarafa siyah vazoları koyun. Sol taraftaki vazoya "A Fresh Sunflower", sağa da "A Wilted Calla Lily"yi koyun. Oyun buradan sonra resmen cehenneme dönüşüyor.

Hayatımız tehlikede ama şu andaki tek amacımız üzerimizi değiştirmek (Cem'e katılıyorum; kadınların düşünce tarzını asla anlayamayacağım). Aşağıya inip üzerinizi değiştirin. MEAT LOCKER KEY'i de almayı unutma-



yin. Mutfağa gidin ve gümüş kapıda bu anahtar kullanın. Testere sesine doğru ilerleyin. Bu sesin sonunda altıncı boss olan Madam Chen var. Shotgun'ü alın ve dövüşe hazırlanın. Madam Chen aslında sandığımızdan daha kuvvetli. Ona direkt olarak ateş edemezsiniz. Etrafta dolaşan yaratıkları öldürün ve birisinin düşüreceği kağıt bebeği Madam Chen'in önünde kullanın. Madam Chen, kısa bir süre için korumasız kalacak. Bu sırada ateş edin. Aynı şeyi o olene kadar tekrarlayın; ya da en azından kaçana kadar...



PAPER GATE'ı kullanmalısınız. Bunun için ilk yanan çalılığa gidip bunu yakmalısınız. Küçükünü denemeyin; olmuyor. Bu geçidi açıp içeriye girdiğinizde içeride zincirlere vurulmuş Madam Chen'i göreceksiniz. Konuşun ve DOLL'u alın. Oyun odasındaki kıza verin. O da ne? Ulen o kız biz miymişiz? Way anasını sayın seçirciler der Mega oğlan!

Disk 4

Eveet, bakalım; Deke öldü, Glas sadece tek eliyle ateş edebiliyor ve Hana mavi kıyafetini giymemiş. Sanırım bundan daha kötüsü olamaz. İşler buradan sonra gerçekten sarpa sarıyor. Artık rakiplerinizi öldürdüğünüz zaman silah veya mermi alamayacaksınız. Kağıttan eşyalar ala-

yın ve bir save noktası bulun. Kulubeleri kontrol edin. Burada sol ve sağ olmak üzere iki yol var. Önce sola gidin. Korkmayın sadece yıldırım düştü ve çalılı tutuşturdu. Kağıt eşyalarınızı burada yakabilirsiniz. Çalının solundaki kuyuyu da unutmayın. Geri dönüp diğer yoldan gidin. Gri renkli ve üzerinde uç yanan meşale resmedilmiş bir kapı göreceksiniz. Bu kapının yerini de unutmayın. Yolunuza



devam edin. Bir çatala geleceksiniz. Önce İlan'a göre sol taraftaki yola gidin. Bir oyun odası ve içinde bir kız çocuğu göreceksiniz. Aklınızda tutun ve yola devam edin. Sonunda bir kapıya gelecek ve çıkıracaksınız: WEE MINNNNGGG!!! Burası bu kâder yeter. Buraya kırmızı kapı diyelim ve geri dönüp, sağ taraftaki yola gidelim. Kötü adamları öldürün ve PAPER GATE'ı alın. Sonuna kadar gidin, kapalı bir geçide geleceksiniz. Burada

Yaş Bulmacası

Çocuk bize bir parola veriyor. Yandaki alete şu yapın. Daha sonra sırasıyla şu tuşlara basın:

sağ, X, sol, X

Tekrar use yapın:

X, sağ, sağ, X, X

Use yapın:

sağ, sağ, X, sağ, X

Use yapın:

X, X, sağ, X, sağ, X

Sonuçta Hana ölecek ve STONE SCROLL'u alacağız. Bunu Madam Chen'e götürün ve ondan TREE BRANCH'ı alın. Bunu ateşe kullanın ve daha sonra bununla diğer uç meşaleyi yakın. Üzerin-



cak, bunları yakacak ve gerçeklerini oluşturacaksınız. Yakacağınız ateşlerin üzerinde ise yeşil bir duman olmalı. Buralarda yanmayan üç meşale var. Yerlerini unutmayın.

HANA

Durun ve save edin. Karşıya geçebilmeniz için gerekli olan en iyi yolu bulun. Çok hızlı davranmalı ve zamanlamayı iyi ayarlamalısınız yoksa load ekranlarına dayanamayarak televizyonu felan parçalarsınız. Doğru ilerle-





de uç yanan meşale olan kapı açılacak. İçeriye girin, STONE TREE HALF ve PAPER GATE KEY'i alın. PAPER GATE KEY'i çalılıkta yakın ve gerçek GATE KEY'i ortaya çıkarın. En soldaki kulübeden GATE KEY'i alıp kırmızı kapıda kullanın.

GLAS

Hayır, daha ölmek. Düz yürüyünce bir ejderha heykeli ile karşılaşacaksınız. Sola doğru gidip birkaç kapı geçin, MOON KEY'i alıp ejderha heykelinin olduğu yere dönün. Bu kez sağa gidin ve sonundaki kilitle kapıda MOON KEY'i kullanın. Şimdi DEKE'yi göreceksiniz. Adam harbinden olmuş yani şaka değil. Önce DRAGON OF FIRE'yi geçeceksiniz. Sarmaşıklardan aşağıya tırmanın, DRAGON OF EARTH ve DRAGON OF HEAVEN'yi geçin. SUN KEY'i alın ve MOON KEY'i kullandığınız yere gidin. Soldaki kapıda SUN KEY'i kullanın ve DRAGON OF MOUNTAIN'a bakın. DRAGON OF EARTH ve HEAVEN'yi gördüğünüz yere dönün. Deke'i

takip ederek odanın arka tarafına gidin ve sarmaşıklardan tırmanın. Devam edip DRAGON OF WATER'a ulaşın. Köşedeki sarmaşıktan aşağıya inin. Kağıt kalem hazırlayın ve aynaya bakın. Gördüğünüz dokuz manzarayı not edin. Şimdi yolunuza devam edin. Yerde ejderha sembolleri göreceksiniz. İşte yine çalı bulmacasına benzer bir yer. Yine taşları soldan sağa 1, 2, 3, 4, 5 ve yukarıdan aşağıya A, B, C, D, E olarak isimlendirelim. İşte gidış yolunuz. E-1, E-2, D-2, D-3, C-3, C-4, B-4, A-4, A-5. Ta taa, işte karşısınız. Geri dönmek için ise endişelenmeyin. Sız STONE SWORD'u alır almaz gereksiz taşlar kırılacak. Alın ve en baştaki ejderhanın yanına gidin. Deke de orada olacak. STONE SWORD'u ejderha heykelinin üzerinde kullanıp Deke'e giden yolu açın. Gidip onunla konuşun (baba da bir silah seçin). İşte yedinci boss...

Sırasıyla hangi taşlara zarar vermediğini takip edip onların üzerinde durmaya çalışır ve her çıktığında kuvvetli bir silahla vur-

rursanız en fazla bir iki kez öldükten sonra onu alt edebilirsiniz. Öldüğünde STONE EYE'yi düşürecek. Glas bunu alacak ve size aklınızda tutmanızı söylediğim kuyunun dibini göreceksiz.

HANA

İşe save etmekle başlamaya ne dersiniz? Yolun sonundaki taht odasına gidin. STONE TREE'nin diğer parçasını da alıp STONE WILLOW haline

getirin. Gittiği yerde bıraktığı CRANK'ı da almayı unutmayın. Kuyuda bunu kullanıp kovayı yukarıya çekin. STONE EYE'yi alın ve yoldan aşağıya doğru devam edin.

Soldan birinciyi en üstteki

numaralı kasaya,

Soldan ikinciyi gri kuyu ikonuna,

Soldan üçüncüyü en soldaki taş

kapıya Ve en sağdakini ise en alt

sağdaki üç meşaleye getirin.

GLAS

Oolesine geyiğine sağa sola serseri mermiler fırlatın. Nasıl olsa sizi yakalayacaklar.

Disk 2

HANA

Yolun sonuna kadar gidin ve diğer bulmaca ile yüzleşin.

Harita Bulmacası

Bizim sol alt köşede dört çeşit eşyamız var. Bunları uygun

olanlarıyla eşleştirmemiz lazım. Ne güzel değil mi; ilkokul günlerimi hatırladım.) İşte çözüm:

Harita yanacak ve siz oyun bitti zannedeceksiniz. Hayır, bitmedi, disk 2 lutfen.

Haydaaa, şimdi oyunbozanlık yaptı bu oyun ama. Dörtten ikiyeye geçmek delikanlılığa yakıştı mı ama? Burada dünya kağıt ve harflerden meydana gelmiş. Burada save noktasını bulun ve edin. Bu odanın tamamı bir bulmaca. İlk önce fırına gidin ve üzerinizde kağıttan ne kalmışsa yakın. Fırının kenarında taş yazıt (STONE SCROLL), söğüt (WILLOW) ve gözü (EYE) simgeleyen Çince harfler göreceksiniz. Bu uç sembol yerde ve duvarda aranacak. Bunların renkleri normalden daha az parlak (daha koyu bir sarı) olacak. İkonlarınızı bulacağınız bu harflerin üzerinde kullanın. STONE EYE fırının hemen yanındaki duvarda ve dönüyor. Ona göre, gözünüzü dört açın! Unutmayın, DAHA AZ PARLAK! STONE SCROLL'u ise sarı yuvarlak çizginin etrafında, yerde bulup ikonunu kullanın. STONE WILLOW ise fırının hizasında, solda kalyor biraz. Dene-yerek bulabileceğinizi inanıyorum.

Daha sonra olanlar oluyor. Size save etmenizi söylemişim. Eğer ettiyseniz oyunun dört farklı sonunu görme şansına eriştiniz demektir. Hana mı Glas mı? Seçimi yapmak size düşüyor. İyi eğlenceler.

Bye&Smile :)

MegaEmin™



SHOGUN

Japon Derebeyliklerinin sosyo-ekonomik gerçekleri

1 6. yüzyıl Japonya'sının görkemli dünyasına hoş geldiniz. Shogun stratejimizde size destansı savaşları kazanmanıza yardımcı olacak çeşitli taktikleri, oyundaki öğretilerin açıklamalarını ve bazı ipuçlarını vereceğim. Yazıda geçen birim, bölge ve bina isimleri oyunun Türkçe kılavuzuyla aynıdır. Sayfa sayımız sınırlı olduğundan, fazla uzalmadan yazıya başlıyorum.

Öğretiler

Shogun: Total War'daki en zorlu oyun şekli olan campaign modunda yalnızca savaş alanında değil, diplomatik alanda da başarılı olmanız gerekiyor. Elbette herkes nasıl saldırı yapılacağını ve düşmana en çok zararı ve yıkımı vermek için nereden vuracağını bilebilir. Ama iyi bir general, aynı zamanda ne zaman savaşacağını ve ne zaman geri çekileceğini de bilmelidir.

Oyunumuzda beş adet öğreti bulunuyor. Bunları sıralayacak olursak:

1. **Temel Eğitim:** Hareket
2. **Savaş Eğitimi:** Formasyonlar
3. **İlk Karşılaşma:** Yüksekliğin Avantajı
4. **İkinci Karşılaşma:** Siperin Avantajı
5. **Geçmişten Ders Al:** İlk Karşılaşma

Bu beş öğretilde ustalaştıktan sonra, sizi bekleyen büyük mücadelelerle başa çıkabilmek için temel bilgilere sahip olmuş olacaksınız.

Temel Eğitim: Hareket

Bu derste sabırlı bir general size savaş alanındaki askerlerinizi hareket ettirmeniz ve hedeflere yönelmeniz için gerekli olan temel fare kontrollerini öğretiyor. Temel Eğitim'de şunları öğreneceksiniz:

- Kamerayı etrafta dolaştırmak için Ok tuşlarının kullanımı
- Sağ fare tuşuyla kamera odaklanması
- Fareyle birim seçimi



• Askerlerinizi yürüyüş ve hücum halinde hareket ettirmenin yolları

Bu eğitim görevinde düşmanla karşılaşmayacaksınız. Kamera kontrollerine alışın ve sınırsız görüşümüze sahip olan arazinin keyfini çıkarın. Çünkü daha sonraki savaşlarda ve Campaign çarpışmalarında kamera görünümü, askerlerinizin görüş mesafeleriyle sınırlı olacak. Tüm eğitim görevlerinde size yardımcı olmak üzere ekran üzerinde temellenen öğretiler yazılar çıkacak. Eğer zamanı hızlandırmak isterseniz, küçük kuşbakışı haritanın hemen altındaki Hız Kaydırıcı'nı kullanabilirsiniz.

Savaş Eğitimi: Formasyonlar

İlk eğitim görevi basit olsa da, askerleri yönetmeyi ve hareket ettirmeyi, herhangi bir kılavuzdan çok daha iyi öğretiyor. Savaş Eğitimi öğretisine geçtiğinizde sabırlı bir Japon generali size birim formasyonları ve gruplar hakkında bilgi vermeye başlıyor. Kısaca özetleyecek olursak Savaş Eğitimi size şu bilgileri sunacak:

- Tek birimlerin nasıl formasyona sokulacağı
- Mevcut olan farklı birim türlerinin tanıtımı
- Birimlerin nasıl gruplanacağı
- Grup halindeki birimlerin nasıl formasyona sokulacağı

Ekrandaki talimatları takip ettiğiniz sürece Savaş Eğitimi dersini tamamlamakta hiçbir sorunla karşılaşmayacaksınız. Formasyonlar seçeneğine ulaşmak için bayrağa tıklamak yerine, ekranın üstünde bulunan simge menüsü çubuğundaki kısayolları kullanabilirsiniz. Her bir kutunun ne işe yaradığı, fare imlecini üzerlerine götürdüğünüzde yazacaktır. Temel Formasyon dersinden sonra Grup komutunu öğreneceksiniz. Yine aynı şekilde birimlere tıklamak yerine menu çubuğundaki Grup simgesini kullanabilirsiniz.

İlk Karşılaşma: Avantajı

İlk Karşılaşma öğretileri, size öğretilen hareket ve formasyon yeteneklerini basit bir savaş durumunda kullanabilmenizi sağlarlar. Bu öğretilerin ilkinde size öğ-

retilecek olan yükseklik avantajının ne kadar önemli olduğunu. Bu taktiği tüm oyun boyunca kullanacaksınız, gerek bir tarihi savaşta, gerekse samuraylara karşı bir sınırı koruma görevinde yükseklik en büyük yardımcınız olacaktır.

Bu alıştırmaya bir tepeyi otuz dört Yarı samurayına karşı koruyan otuz okçu ile başlıyorsunuz. Eğer arada sırada duruma gözden geçirmek isterseniz oyunu durdurun. Bu sırada kamerayı ve fareyi istediğiniz gibi kullanabileceksiniz. Düşmana saldırmak için Okçularınızı seçin ve aşağıdan size yaklaşmakta olan samuraylara tıklayın. Ancak kötü hava koşulları ve tecrübesiz Okçularınız yüzünden tüm samurayları ok ile öldüremeyeceksiniz. Tepeye yaklaşmalarına az kalana kadar bekleyin, sonra da imleci kılıca çevirip samurayların üzerine çift tıklayın. Bu, Okçularınızın yaylarını bırakıp yakın savaşa girmelerini sağlar. Yakın savaşta olsa dahi Okçularınızın yükseklik avantajı olduğundan, tepeyi tırmanırken yorulan samurayları kolayca temizleyeceksiniz.



İlk Karşılaşma: Siperin Avantajı

Şimdi 40 Okçunuz, 40 Yarı samurayınız ve 40 ağır Süvariniz var ve düşman tüfekçileri önünüzdeki tepeyi tutuyorlar. Bu durum sizin cesaretinizi kırabilecek olsa da, aslında size şunları öğretmeye çalışıyor.

- Ormanda saklanmak ve pusu kurmak mümkündür
- Menzilli saldırı ile yakın savaşın birlikte kullanımı en etkili stratejidir
- Adamlarınızı durmadan hücum durumuna sokmak, özellikle yokuşlarda ve karda onları yoracaktır
- Menzilli silah kullanan birimler yakın savaşta zayıftırlar

Yukarıdaki dört noktayı dikkate alırsanız, en iyi stratejinin düşmanın sol veya sağ tarafını yurmak için ağaçların arasından saldırarak olduğunu göreceksiniz. Okçuların tersine, altıpatlar silahı yalnızca düz bir çizgi halinde ateş edebilir. Bu yüzden Okçularınızı tepenin kenarını siper alarak tam onlerine yerleştirebilir ve buradan oklarınızı kavisi şekilde düşmanın üzerine gönderebilirsiniz. Bu sırada klasik kaskaç hareketiyle Yarı samuraylarınızı ağaç kaplı tepenin üzerine, süvarilerinizi ise düşmanın arkasındaki ağaçların sağına götürün. Samuraylarınız ilerledikçe ağaçların arasında saklı olan üçüncü bir Tüfekçi grubunun olduğunu göreceksiniz. Okçularınız hala ateş ederken, samuraylarınıza ormandaki Tüfekçilere hücum emri ve Süvarilerinize de tepedeki Tüfekçilerin arka saflarına hücum emri verin. Bu ani saldırı karşısında kaçmaya

zorlanan Tüfekçiler silahlarını kullanamayacaklardır. Yakın savaş yeteneklerine güvenmek zorunda kalacak olan Tüfekçiler size zorluk çıkaramayacaklar.

Geçmişten Ders Al: İlk Karşılaşma

Son Öğreti sizi 320 adamlardan oluşan bir ordunun yönetimine getiriyor. Bir rasgele senaryoda, eşit donanımlı bir düşman gücüne karşı mücadele edeceksiniz.

- Okçular, yavaş hareket eden Mızrakçılara karşı etkilidir
- Hızlı hareket eden Süvariler, Okçulara karşı üstündür
- Yerleşik durumdaki Mızrakçılar, Süvarilere karşı zafer kazanırlar.

Herhalde anlamışsınızdır, aynı taş kağıt-makas oyununda olduğu gibi, uç birim de diğer birimlerden birine karşı bariz bir üstünlüğe sahip. Stratejinizi bu bilgiler ışığında kurarsanız hangi senaryoda oynarsanız oynayın, düşman ordusunu bertaraf etmenin temel yolunu sahip olduğunuz tüm kuvvetleri kullanmak ve onları en avantajlı oldukları yerlere yerleştirmek olduğunu göreceksiniz. Okçular, aşağıya ateş edip maksimum zarar verecek şekilde yüksek yerlere yerleştirilmelidirler. Yarı samuray birimleri, Süvarilerin Okçu birliklerini yarma girişimlerine karşı bir savunma duvarı görevi görecektir. Kendi Süvarilerinizi ise düşmanı yıldırmak için kullanabilirsiniz. Yarı Süvarilerini harcayabilirsiniz ama Ağır Süvariye dikkat edin, çünkü bu birim generalinizin yönettiği birim. Eğer o ölürse geri kalan askerleriniz Moral cezası alırlar ve daha etkisiz olurlar.

Campaign Stratejileri İstihbarat

Yedi klanın güçlerini ve zayıflıklarını, hangi binaların hangi samuray birimlerini ürettiğini ve oyundaki nihai amacınıza ulaşmanız için hangi bölgelerin elde tutulması ve hangilerinin işgal edilmesi gerektiğini bilmeniz çok önemlidir. Unutmayın ki daima girilmemesi gereken yollar ve karşılaşmaması gereken güçler vardır.

Mori Klanını Yönetmek

Mori Klanı, Japonya'nın batı ucunun yakınındaki pozisyonundan bir an önce genişlemek ve istila etmek için uygun durumdadır. Kırmızı İmparatorluk sekiz bölgeye sahip olsa da, yılda yalnızca ortalama 1163 Koku gelir getirirler. Bu, yedi klan arasında ki en düşük değer ve Mori'nin yayılma konusundaki en büyük engeldir. Sonuç olarak Mori'nin genişlemeye ihtiyacı vardır, ancak bu şekilde yeni yerler ve gelirler elde ederek asker ve bina yapım programına kaynak sağlayabilir.

Güç peşindeki tüm klanlar gibi, Mori'nin de önünde toprak ve zenginlik elde etmek için birçok yol vardır:

Aki, Bitchu ve Bingo'ya Saldırın

Yilin başlarında Takeda tehdidinden kurtularak uç yeni bölge elde edebilir ve iki cepheden istila tehlikesini sınırlayabilirsiniz: Batıdan Shimazu ve doğudan Oda. İlk yıl saldırırsanız Aki'nin Limanını yok edebilir ve doğudaki diğer Takeda bölgeleriyle bağlantı-

sını kesebilirsiniz. Asker üreten yapıları olmadan, Mori'nin Bingo ve Bitchu'yu işgal edecek zamanı olacaktır.

Shimazu ile Müttefik Olun

Oyundaki tüm klanlar içerisinde, Yeşil Shimazu kuvvetleri imzaladıkları anlaşmalara sonuna kadar bağlı kalmaya çalışıyorlar. Oyunun ilk kısımlarında İmagawa ile tam bir anlaşma halinde. Onları sınırlık rahatsız etmeyin.

Shikoku'ya Saldırın

Doğuya giden yolu kapamış olan Altın Oda İmparatorluğu yüzünden, açık hedefiniz Asilerin elinde olan Shikoku adası. Askerlerinizi toplayın ve Sanuki aracılığıyla saldırın.

Batıyı Zorlayın

Shikoku eyaletlerini alarak Shimazu'yu haritanın kalan kısmından kesmiş oldunuz. İmagawa ile işlerini hallettikten sonra genişleme istekleri onları çarpışmaya zorlayacak, ama hazırlanmak için yeterli zamanınız olacak. Dikkatinizi doğu topraklarına vermeden önce Bungo'yu ve Kyushu adasını işgal edin.

Shimazu Klanını Yönetmek

Kyushu'da bulunan Shimazu klanı haritadaki en güvenli pozisyona sahip. Uç İmagawa eyaleti Chikugo, Chikuzen ve Hizen'in yeterli kaynağı yok ve Mori'de Nagato'yu tehdit edecek asker sayısına sahip değil. Shimazunun toprakları fakir olduğundan yeni bir Campaign oyunun başında yıllık ortalama 1194 Ko-



ku gelir kazanıyorsunuz. Aynı doğudaki Mori gibi Shimazu da bina yapma ve asker eğitime programları için genişlemek zorunda. Diğer klanların aksine, Shimazu saldırılarını hızla yapmalı ve binalarını akıllıca kurmalı.

Campaign'deki tüm klanlar gibi Shimazu'nun de önünde toprak ve zenginlik elde etmek için birçok yol vardır.

Imagawa'ya Saldırım

Shimazu'nun ilk hedefi tüm adayı kontrol etmek olmamalıdır, bu yüzden dokuz bölgeden üçünü elde tutan Imagawa'ya buradan silmeniz gerekiyor. Buradaki tek sorun, Imagawa başkenti Totonomi'ye Liman yoluyla bağlı olan ve Chikugo ile Chikuzen tarafından korunan Hizen. Imagawa'ya yok etme şansına sahip olmak için yardımcı birliklerin gelişini engellemek amacıyla hemen Liman'ı ele geçirmelisiniz.

Nagato'yu Güçlendirin

Doğu sınırlarını koruyan Nagato, Japon topraklarının en önemli kısmında bulunuyor. Ancak burası, bir an önce toprak elde etmek isteyen Mori klanını oldukça cezbeden bir hedef.

Iyo'ya Saldırım

Kyushu'yu meydana getiren dokuz bölge de işgal edildiğinde Shimazu sınırları içinde güvenle kalabilir, tarım alanlarını geliştirebilir, limanlar yapabilir vs. Eğer Imagawa toprakları ele geçirilirse, Shimazu hazinesine büyük bir kaynak gelecektir ama eğer Shikoku'daki Iyo'ya saldırılmazsa batı köşesinde sıkışıp kalma ihtimali vardır. Shimazu için Iyo, Japonya'nın ana topraklarına giden önemli bir yoldur. Shikoku'yu almak yalnızca stratejik açıdan değil; aynı zamanda Shimazu'nun savaş sandığına daha fazla para getirmesi açısından da çok önemlidir. Buna ek olarak, Yeşil güçler ne kadar çok savaşa katılırlarsa, klanın uzmanlık birimi olan No-Dachi'ye giden yolun ilk adımı olan Efsanevi Kılıç Ustası olayını etkinleştirme şansını da o kadar artırır.

Oda Klanını Yönetmek

Yıllık yaklaşık 2020 Koku civa-

rında bir geliri olan Oda, iç yapılanmayı geliştirip genişletebilecek imkânlarla sahip. Oyunun başında Oda, kuzeyde Mori ve doğuda Imagawa ve Uesugi ile karşılaşır. Ayrıca Asilerin kontrolündeki dört bölge de tehdit oluşturuyor. Bu bölgeler hemen saldırmazlar bile, kontrolsüz bırakılırsa yok edilmesi zor olan kaleli eyaletler haline gelebilirler.

Oda'ya yönetirken şu stratejileri uygulayabilirsiniz:

Yamashiro'ya Saldırım

Eğer komşu Asi eyaletlerden birine saldırıyorsanız bu Yamashiro olsun. Dikkatli olmanız gereken nokta bu eyaletin sıkı korunuyor olması ve kıyıdağlı Iso gibi Savaşçı

keda tarafından tehdit edilen Imagawa, Oda başkenti Owari için ciddi bir tehdit oluşturmaktadır. Oda komutanının birkaç seçeneği vardır: Imagawa'ya istiladan vazgeçirmek için geni bir orduyu Owari'ye konuşlandırmak, Owari'nin sınırlarını güçlendirmek için Mikawa'ya ele geçirmek veya asker üreten binaları başka yere yapıp Owari'yi bir sınır karakolu yapmak. Eğer Imagawa batıdaki topraklarını kaybetseyse, Mikawa'nın işgaline müsamaha göstermeyecektir. Ama erken bir saldırı işe yarayabilir.

Takeda Klanını Yönetmek

Tüm yönlerden tehdit altında olan Takeda, yıllık 1527 Koku gelirini anahtar bölgeleri güçlendir-



Kesis birimleri üretebilen bir Burdist Tapınağı'na sahip olması. Ama eğer burayı işgal edebilirsiniz, bu bölgede üreteceğiniz tüm askerler +1 itibar kazanacaklar.

Shikoku'yu İstila Edin

Mori ve Shimazu gibi Oda da Shikoku adasına, küçük Awaji adası yoluyla ulaşabilir. Asi topraklarına aktığı savaş nedeniyle Oda diğer klanlarla hemen karşı karşıya gelmekten kaçınmalıdır.

Hida'ya Ele Geçirin

Japonya'nın ortasında Shinao'nun kontrolü için bir savaş hüküm sürmektedir. Eğer süvarileriyle ünlü bu geniş eyalet Uesugi'den alınır, hemen yanındaki Hida'nın bağlantısı kesilir ve işgale karşı savunmasız kalır.

Imagawa'ya Yok Edin

Batıda Shimazu ve doğuda Ta-

meda tarafından tehdit edilen Imagawa, Oda başkenti Owari için ciddi bir tehdit oluşturmaktadır. Oda komutanının birkaç seçeneği vardır: Imagawa'ya istiladan vazgeçirmek için geni bir orduyu Owari'ye konuşlandırmak, Owari'nin sınırlarını güçlendirmek için Mikawa'ya ele geçirmek veya asker üreten binaları başka yere yapıp Owari'yi bir sınır karakolu yapmak. Eğer Imagawa batıdaki topraklarını kaybetseyse, Mikawa'nın işgaline müsamaha göstermeyecektir. Ama erken bir saldırı işe yarayabilir.

Aki'yi Güçlendirin

Takeda'nın batı toprakları işgale acık olduklarından, Aki'deki asker seviyenizi arttırmamız çok mantıklı bir harekettir. Aki'nin limanının yıllık 200 Koku yaratmasının yanında, buradaki Gümüş depositleri de artı 400 Koku gelir sağlamaklardır. Bu tek başına Bitchu ve Bingo'nun kaybına eşittir, bu yüzden bu bölgelerdeki askerleri Aki'nin sınırlarını korumak için kaydırmayı düşünebilirsiniz.

Shinano'ya Saldırım

Süvari birimleriyle ünlü olan Shinano (burada üreticiler +1 itibar kazanırlar) iyi bir hedeftir. Takeda klanı Süvari birimini ucuzca üretip bakabilirler, bu yüzden Süvari bonusu olan bu bölge Siyah İmparatorluğa çok şey kazandırır. Ama Imagawa klanının da burada gözü olduğunu unutmayın.

Musashi'ye Saldırım

Doğudaki Hojo klanı zengin de olsa, yalnızca 491 adamdan oluşan bir orduya sahiptir. Bu yüzden yıllık 640 Koku gelir olan Musashi'yi işgal etmek hem Takeda'nın daha hızlı yayılmasına, hem de Hojo'nun planlarının zorlaşmasına neden olacaktır. Ama Hojo güç kazandıkça Musashi'yi elinizde tutmak zorlaşacaktır.

Orta Japonya'ya Terk Edin

Biraz ciddi bir karar olsa da, Aki'yi merkez alan yeni bir İmparatorluk için uç merkez eyaleti terk edebilirsiniz.

Imagawa Klanını Yönetmek

Daha başta sizi bekleyen bir savaş var, çünkü Takeda doğuda yeni topraklar istiyor ve Shimazu da batıdaki tüm Kyushu bölgesini yönetmek için yanıp tutuşuyor. Imagawa klanının güvendiği nokta yıllık 1947 Koku'lık getirisi, böylece bir an önce bu sınırları korumak için birim üretebilirsiniz.

Imagawa'ya yönetirken şu stratejileri kullanmanız mümkündür:

Orta Japonya'ya Terk Edin

Bu taktik Takeda için olandan daha az riskli, çünkü Imagawa'nın asil zenginliği Kyushu'daki uç bölgesinde bulunuyor. Hem Mikawa, hem de Surugayü Limanını koruyan büyük ordu ve Totonomi'deki asker üreten binalar sayesinde hafif garnizonlar haline getirebilirsiniz. Sonra da batı bölgelerini Shimazu saldırısından korumak için Hizen'e yardımcı birlikler gönderebilirsiniz.

Shimazu'ya Saldırım

En uygun ve en güvenli strateji, Kyushu'nun kontrolü için Shimazu ile savaşmak olacaktır. Başlarda çağırılacak az asker olduğundan, Imagawa generalleri tüm er-

ken çarpışmaları bizzat yöneterek ani hücumlar yapabilirler. Eğer Shimazu'yu yenebilirseniz, onların stratejilerini kullanabilirsiniz. Elbette dokuz Kyushu bölgesinin sağladığı gelir sizin orta Japonya'daki varlığınıza sağlamlılaştırmanız için kullanılabilir.

Shinano'ya Saldırın

Aynı Takeda gibi, Imagawa klanı da, imparatorluğunu bir arada tutmaya çalışan zayıf Uesugi klanına göz koyabilir. Shinano'yu alarak yalnızca yıllık 340 Koku geliri değil, aynı zamanda Geniş Kale ve At Dojo'su yaparak +1 itibarlı Süvariler üretebilirsiniz.

Müttefiklikle Uğraşmayın

Ne doğudaki Siyah Takeda klanına, ne de batıdaki Altın Oda klanına imzaladıkları barış anlaşmasına uymaları konusunda güvenmeyin.

Hojo Klanını Yönetmek

Hojo klanı Japonya'nın 2360 Koku'luk yıllık geliriyle en zengin klanı olsa da, oyuna en küçük ordulardan biriyle başlıyorsunuz. Bu yüzden genişlemek yerine güçlenmeyi ilk planda tutmalısınız. Altı Hojo bölgesinin sahibi olarak yıllar boyunca sınırlarınız içinde güvenle yaşayabilir ve diğer klanların birbirleriyle savaşmalarını seyredebilirsiniz. Ancak kampanyanın başında Takeda'nın Musashi'yi ele geçirmesini engellemek için iyi bir asker dağılımı yapmanız gerekebilir. Kuzeydeki Uesugi'nin kendi sorunları olduğundan, tamamen olmasa bile Kozuke, Shimotsuke ve Hitachi'nin korumalarını azaltabilirsiniz.

Hojo ordularını yönetirken şu stratejiler aklınızda olsun:

Sağlamlılaştırma

Diğer klanlar işgal planlarına başladıklarında, diğer eyaletlerinizi savunmasız bırakmayacak şekilde yollayabildiğiniz kadar askeri Musashi'ye gönderin. Bunda başarısız olmanız Takeda'nın atlı süvarileriyle burayı ele geçirmesi ve yıllık 640 Koku'dan olmanız demektir. Hareket ettirdiğiniz askerlerin yerini doldurmak için Shimosu'daki Kale'de asker üretim programı başlatın. Eğer mümkünse hem Musashi, hem de Hitachi'de Kale yapın.

Uesugi ile Müttefik Olun

Değerli Mutsu'ya saldırmak çekici görünse de, burası Uesugi'nin başkenti olduğundan çoğunlukla çok iyi korunuyor. Bunun yerine Uesugi ile ittifak kurarak kuzeyden gelebilecek bir saldırı riskini en aza indirerek iç yapılanmaya yoğunlaşabilirsiniz.

Çiftçilik Yapın!

Hojo tüm birimlerine, elinde bulunan altı bölgenin koruması için ihtiyaç duyduğundan, yakın-

çok uygundur.

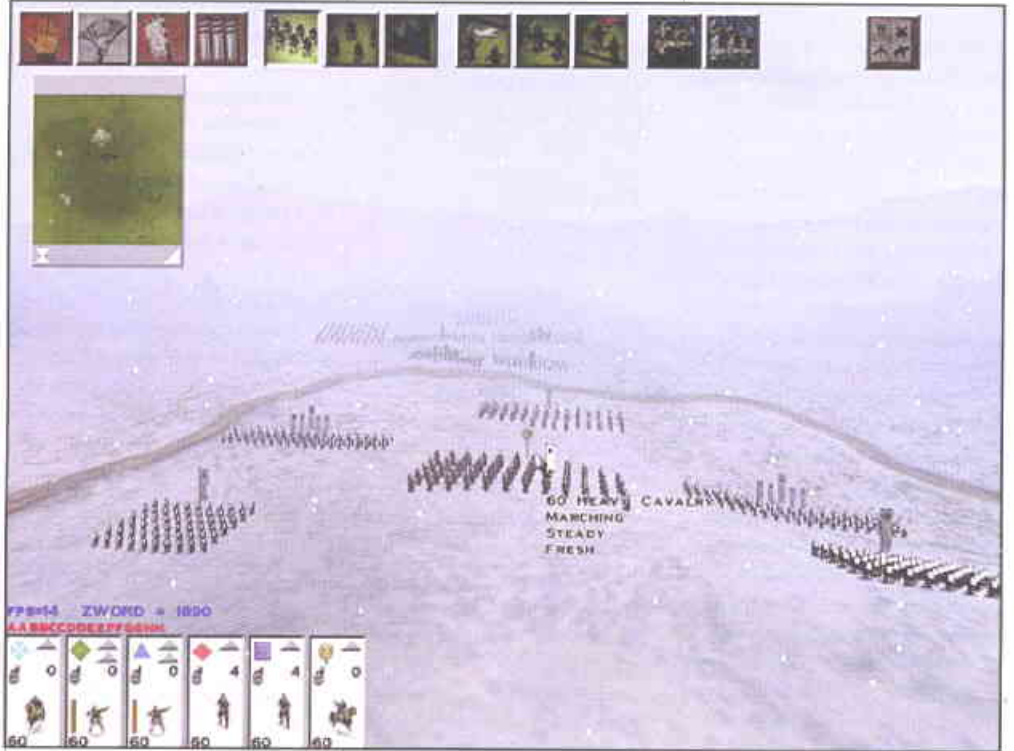
Uesugi Klanı'nı Yönetmek

Oyundaki en büyük mücadelelerden biri Uesugi imparatorluğunun yönetimine geçmektir. Yıllık 2027 Koku gibi iyi bir geliri olsa da, 551 adamlık küçük ordusu ve Dewa'dan Hida'ya uzanan topraklarını savunmak zorunda olması bu klanı çok zorlu yapıyor. Daha ilk mevsimin sonunda kendinizi saldırı altında

yaklaşık 1500 Koku'luk gelir sayesinde iç gelişmeye vakit ayırabilir ve batıya genişleyecek kadar güçlenene dek tarım alanlarını geliştirebilirsiniz.

Hojo'ya Saldırın

Eğer Hojo, bir Takeda saldırısına karşı güçlerini Musashi'ye kaydırdıysa bu bölgeler sizin için uygun birer hedef haline gelebilir. Hitachi'ye saldırıp ele geçirebilirseniz hazinenize faz-



lardaki eyaletlere saldırmanız için biraz zamana ihtiyacınız olacak. Bu süre içinde kaynaklarınızın bir kısmını Hitachi ve Musashi'de tarım alanlarını geliştirmek için kullanın. Yüzde 20 artış, yılda 640 Koku gelir getiren bir bölge için ciddi bir artıştır.

Savaşçı Keşişler Üretin

Savaşçı Keşişler, No-Dachi samuraylarıyla birlikte oyundaki en iyi birimlerden birisidir. Maalesef onlara erişmeniz için bir Geniş Kale (1000 Koku) ve bir Budist Tapınağı (1500 Koku) yapmanız gerekiyor. Oyundaki tüm klanlar içinde, Hojo en kısa zamanda Savaşçı Keşiş üretebilecek pozisyonda bulunuyor. Okçulardan ve Savaşçı Keşişlerden oluşan bir ordu, Hojo'nun nihayet sınırları dışına çıkması sağlayabilir. İlk hedef olarak Sagami

bulacaksınız. Süvarileriyle ünlü Shinano büyük ihtimalle ilk hedef olacak ve onun kaybı bastı bölgeleri Hida'ya savunmasız bırakacak.

Uesugi'yi yönetirken şunları deneyebilirsiniz:

Hida'ya Terk Edin

Bu bölge yıllık 120 Koku üretiyor ve buradaki askerleriniz Shinano'ya kaydırmanız, o bölgeyi Imagawa veya Takeda saldırılarından koruyabilmemiz için oldukça önemli. Bu bölgeyi nasıl olsa sonradan tekrar ele geçirebilirsiniz.

Shinano ve Hida'ya Terk Edin

Shinano'nun sağladığı 340 Koku'luk geliri kaybetmeniz de, yalnızca diğer bölgeleriniz Echigo, Dewa ve Mutsu'dan elde ettiğiniz

ladan 620 Koku kazandırabilir ve Shimotsuke veya Kozuke'yi ele geçirmeniz durumunda sırasıyla 210 ve 410 Koku elde edebilirsiniz. Ama Hojo'nun geniş kaynakları karşısında önemli olan Hojo'nun değerli bölgelerinden birini ele geçirmek değil, onu elde tutabilmek olacaktır.

Asilere Saldırmayın!

İsteyeceğiniz en son şey Ası eyaletleri olan Fuchu, Noto, Kaga ve Echizen eyaletlerine saldırmak olmalıdır. Bu eyaletler gözünüzde basit görünebilirler, ancak içersinde aynı zamanda bir Budist Tapınağı bulunan Kaga'daki Kale tarafından yardım almaktadırlar. Ve Budist Tapınağı, Savaşçı Keşişler anlamına gelir. Onlarla kapışmayı istemezsiniz sanırım.

STARLANCER

Wing Commander efsanesi devam ediyor....

Geçen ayki Freespace stratejisinden sonra çok olumlu tepkiler aldım. Sanırım çoğunuz strateji-simülasyon oyunlarında görev açıklamalarının yanı sıra araç ve ekipmanlarının da istiyorsunuz. Gerçekten de elinizde bulunan gemileri, silahları, araçları tanıdık-tan sonra oyun daha da fazla keyif vermeye başlıyor. Bu yüzden Starlancer stratejisinde de aynı yolu izlemeye karar verdim. Yine oyundaki tüm gemileri ve silahları size tanıtacağım, sonra da tüm görevlerin ayrıntılı açıklamalarını ve görevlerle ilgili özel notları vereceğim. Çok dolu dolu bir strateji ustası yazısı olacak yani. Öncelikle gemileri tanıtarak başlıyoruz bu ayki yazımıza.

İttifak Gemileri (Alliance Ships)

İsterseniz ilk olarak gemilerin özelliklerinde kafa karıştırabilecek bir iki kısımdan bahsedeyim size. Rütbe kısmı bu gemiyi kullanabilecek pilotun ulaşması gereken rütbeyi gösteriyor. ECM alıcı engelleyici olarak açıklanabilir, düşman taretlerinin sizi vurmasını engeller. Decoy, düşman füzelemini yanıltmak için kullanılabileceğiniz yemlere verilen isim. Hız ile başlayıp, Zirh ile biten kısım ise gemilerin bu özelliklerine 10 üzerinden puan verilerek hazırlandı. Elbette ki burada 10 en iyi değer. Diğer özellikler ise rahatça anlaşılabilir.



Coyote

Rütbe: 1st Lieutenant (Üsteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 16

Silah Enerjisi: 100 birim
Silahlar: 2 Proton Topu, Arka Lazer Topu
Füze Slotu: 7
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

İki kişilik orta avcı gemisi. Zirhi ve kalkanı oldukça iyi olan hızlı ve çevik bir gemi. Ön tarafta monte edilmiş 2 Proton topu ve arkasındaki lazer topuyla iyi bir ateş gücüne sahip.

Hız: 6/10
Hızlanma: 10/10
Çeviklik: 6/10
Silah Şarjı: 5/10
Kalkan Gücü: 5/10
Kalkan Şarjı: 3/10
Zirh: 5/10



Crusader
Rütbe: 2nd Lieutenant (Asteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 260 km/s
Afterburner Yakıtı: 110 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 12
Silah Enerjisi: 150 birim
Silahlar: 2 Gatling Lazeri
Füze Slotu: 5
Özel: Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields)

İki kişilik hafif avcı gemi, boyutuna göre zirhi ve kalkanı oldukça iyi. Diğer hafif avcı gemilerine göre daha iri yanı olmasına rağmen çeviklikte onlardan aşağı kalmıyor. Hızlı sayılabilir ve bu sıradaki diğer gemilerden çok daha geniş yakıt kapasitesi var. Otomatik hedeflemeye sahip arka lazer topu var. Ayrıca Hayalet Kalkan teknolojisiyle birlikte bu gemi, çoğu görev için uygun gözüküyor.

Hız: 5/10
Hızlanma: 7/10
Çeviklik: 6/10
Silah Şarjı: 8/10
Kalkan Gücü: 4/10
Kalkan Şarjı: 3/10
Zirh: 5/10



Grendel
Rütbe: 2nd Lieutenant (Asteğmen)
Mürettebat: 3
Max. Hız: 260 km/s
Afterburner Yakıtı: 80 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 18
Silah Enerjisi: 90 birim
Silahlar: 2 Gatling Topu, İkiz Lazer Topu, Arka Pulse Tareti
Füze Slotu: 7

İki kişilik orta avcı gemisi. Zirhi oldukça iyi ve kuvvetli kalkanları var. Grendel'in önündeki Gatling plazma topları ve onları destekleyen lazer toplarının yanı sıra, 7 füze slotu bu geminin saldırı özelliklerini oldukça güçlendiriyor.

Hız: 5/10
Hızlanma: 9/10
Çeviklik: 3/10
Silah Şarjı: 9/10
Kalkan Gücü: 6/10
Kalkan Şarjı: 3/10
Zirh: 6/10



Mirage IV
Rütbe: Flight Lieutenant (Uçuş Teğmeni)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 310 km/s
Afterburner Yakıtı: 110 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 15
Silah Enerjisi: 220 birim
Silahlar: Nötron Parçacık Silahı, 2 Messon Blaster
Füze Slotu: 4

Bu iki kişilik uzun menzil avcı gemisinin müthiş görünümünün altında, bu boyuttaki bir gemi için şaşılabilecek bir hız ve çevikliğe sahip olduğunu görüyoruz. Güçlü Nötron parçacık topunun eşlik ettiği proton toplarına sahip olan bu geminin en büyük han-

dıkabı yalnızca 4 füze slotuna sahip olması. Ama yine de silah seçimi ve defansif özellikleri bu gemiyi it dalaşları için çok uygun bir gemi haline getiriyor.

Hız: 7/10
Hızlanma: 5/10
Çeviklik: 6/10
Silah Şarjı: 9/10
Kalkan Gücü: 5/10
Kalkan Şarjı: 3/10
Zirh: 4/10



Naginata
Rütbe: 2nd Lieutenant (Asteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 340 km/s
Afterburner Yakıtı: 130 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 15
Silah Enerjisi: 180 birim
Silahlar: 2 Pulse Topu
Füze Slotu: 3
Özel: Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields)

İsmi Japon askerlerinden alan bu iki kişilik hafif avcı gemisi, ağır saldırı gemisi olarak kullanılmasını engelleyen sınırlı füze slotuna rağmen oldukça hızlı ve çevik. Zirhi zayıf sayılabilir ama kalkanları iyi. Lazer ateşine direnç sağlayan Spectral Shield teknolojisiyle donatılmış. Bu geminin diğer bir avantajı ise onu taretlerden koruyan güçlü ECM sistemi.

Hız: 7/10
Hızlanma: 3/10
Çeviklik: 8/10
Silah Şarjı: 7/10
Kalkan Gücü: 5/10
Kalkan Şarjı: 3/10
Zirh: 3/10



Patriot
Rütbe: Flight Captain (Uçuş Yüzbaşısı)

Mürettebat: 2
Max. Hız: 340 km/s
Afterburner Yakıtı: 110 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 18
Silah Enerjisi: 160 birim
Silahlar: 2 Tachyon Topu, 2
Proton Topu, Arka Lazer Topu
Füze Slotu: 5
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Rütbeniz arttıkça daha iyi gemi lerini kontrol edebiliyorsunuz. Patriot da onlardan biri. Muthiş bir hızlanma ve hızı var. Birçok geminin başını rahatça ağrıtabileceğiniz bir orta avcı gemisi olan Patriot'un birinci silahları da oldukça kuvvetli.

Hız:	7/10
Hızlanma:	10/10
Çeviklik:	4/10
Silah Şarjı:	7/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zirh:	5/10



Phoenix
Rütbe: Flight Commander
(Uçuş Komutanı)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 380 km/s
Afterburner Yakıtı: 140 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 16
Silah Enerjisi: 180 birim
Silahlar: 2 Gatling Lazeri, 2
Pulse Topu, Arka Lazer Tareti
Füze Slotu: 4
Özel: Kör Atış (Blind Fire),
Geri Uçuş (Reverse Thrust),
Nova Topu (Nova Cannon)

Oyundaki en mükemmel gemilerden biri. Tek handikabı zayıf zırhı olan bu gemi, muthiş hız, hızlanma, çeviklik ve silah yetenekleri sayesinde tecrübeli bir oyuncunun elinde çok tehlikeli olabilir.

Hız:	9/10
Hızlanma:	10/10
Çeviklik:	8/10
Silah Şarjı:	6/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zirh:	4/10



Predator
Rütbe: 2nd Lieutenant
(Asteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 320 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 10
Silah Enerjisi: 90 birim
Silahlar: 2 Proton Topu,
Arka Lazer Topu
Füze Slotu: 6
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Hafif avcı gemisi olan Predator aynı sınıftaki diğer gemilerle karşılaştırıldığında zırh ve kalkan olarak zayıf kalıyor. Ama sadece Blind Fire özelliğinden dolayı bile seçilebilecek bir gemi.

Hız:	7/10
Hızlanma:	6/10
Çeviklik:	8/10
Silah Şarjı:	6/10
Kalkan Gücü:	3/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zirh:	4/10



Reaper
Rütbe: Commander (Komutan)
Mürettebat: 3
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 120 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 24
Silah Enerjisi: 100 birim
Silahlar: 2 Gatling Lazeri,
2 Vulcan Battery,
Arka Dörtlü Pulse Tareti
Füze Slotu: 8
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Ağır avcı gemisi sınıfının iyi örneklerinden biri olan Reaper, aynı zamanda çıkan Wolverine gemisi yüzünden tercih edilebilirliği düşük kalan bir gemi. Yine de arada sırada değişiklik olsun diye bu gemiyi kullanabilirsiniz.

Hız:	6/10
Hızlanma:	5/10
Çeviklik:	4/10
Silah Şarjı:	7/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zirh:	5/10



Shroud
Rütbe: Sqdr. Commander
(Filo Komutanı)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 400 km/s
Afterburner Yakıtı: 150 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 10
Silah Enerjisi: 140 birim
Silahlar: 2 Proton Topu
Füze Slotu: 4
Özel: Görünmezlik (Cloaking),
Hayalet Kalkanlar (Spectral
Shields), Geri Uçuş (Reverse
Thrust), Kör Atış (Blind Fire)

Keşke bu gemiyi daha erken kontrol etme imkanımız olsaydı. Ama rütbenizin oldukça yüksek olması gerekiyor. Mükemmel bir hız, çevikliğe ve kalkana sahip. Ayrıca en fazla özelliğe sahip olan gemi de bu. Yavaş hızlanması ve zayıf zırhı dezavantaj gibi gözükse de, özellikleri sayesinde bu açıkları rahatça kapatabiliyor.

Hız:	10/10
Hızlanma:	3/10
Çeviklik:	10/10
Silah Şarjı:	6/10
Kalkan Gücü:	7/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zirh:	3/10



Tempest
Rütbe: Captain (Komutan)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 12
Silah Enerjisi: 160 birim
Silahlar: 2 Tachyon Topu,
2 Pulse Topu, Arka Pulse
Topları
Füze Slotu: 8
Özel: Hayalet Kalkanlar
(Spectral Shields)

Ağır avcı gemisi olan Tempest, bu sınıftaki diğer gemilerin yanında biraz sönük kalmış. Pek tercih edilecek bir gemi değil.

Hız:	6/10
Hızlanma:	10/10

Çeviklik:	4/10
Silah Şarjı:	6/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zirh:	5/10



Wolverine
Rütbe: Lt. Commander
(Komutan)
Mürettebat: 3
Max. Hız: 280 km/s
Afterburner Yakıtı: 120 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 20
Silah Enerjisi: 140 birim
Silahlar: 2 Collapser Topu, 2
Lazer Topu, 1 Tachyon Topu,
Arka Pulse Tareti
Füze Slotu: 8
Özel: Geri Uçuş
(Reverse Thrust)

Bu gemi süper Sınıf olarak ağır avcı gemisi sınıfından. Bir dolu birinci silaha (tam beş tane, arka taretini de sayarsak altı), sekiz tane füze slotuna, muthiş bir hızlanma yeteneğine ve zırha sahip. Sadece çevikliği kötü ama bu bile, bu geminin en iyi olmasını engellemiyor.

Hız:	5/10
Hızlanma:	10/10
Çeviklik:	4/10
Silah Şarjı:	9/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zirh:	7/10

Silahlar

Starlancer'da kullanılabileceğiniz silah sistemlerini üçe ayırmak mümkün. İlk kısımda füzeleri inceleyeceğiz, ikinci kısımda lazerler ve toplar, son kısımda ise özel donanımlar olacak. Füzeler ile başlıyoruz.

Banshee	
Kilitlenme:	4 sn.
Hız:	8/10
Menzil:	6/10
Hasar:	4/10

Kalkan ve zırhları yarıp geçmek için tasarlanmış, düşman gemisiyle temas anında savaş başlığını patlatarak geminin gövdesinde delik açan tekli füze.

Hawk	
Kilitlenme:	3 sn.

Hız: 7/10
Menzil: 8/10
Hasar: 2/10

Bu füze dörtlü halde gelir ve hem çok çevik hem de uzun bir menzile sahiptir.

Havok
Kilitlenme: 2 sn.
Hız: 7/10
Menzil: 6/10
Hasar: 5/10

Düşman hedefinden kısa bir uzaklıkta patlayarak elektrik sistemlerini geçici olarak kullanım dışına duruma getirir ve hedefi etkisizleştirir.

Imp
Kilitlenme: 1 sn.
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 4/10

Hedefin çok yakınında patlar ve patlama bölgesindeki tüm düşman gemilerinin kalkanlarını ya yok eder ya da etkisiz hale getirir.

Jackhammer
Kilitlenme: 5 sn.
Hız: 5/10
Menzil: 5/10
Hasar: 10/10

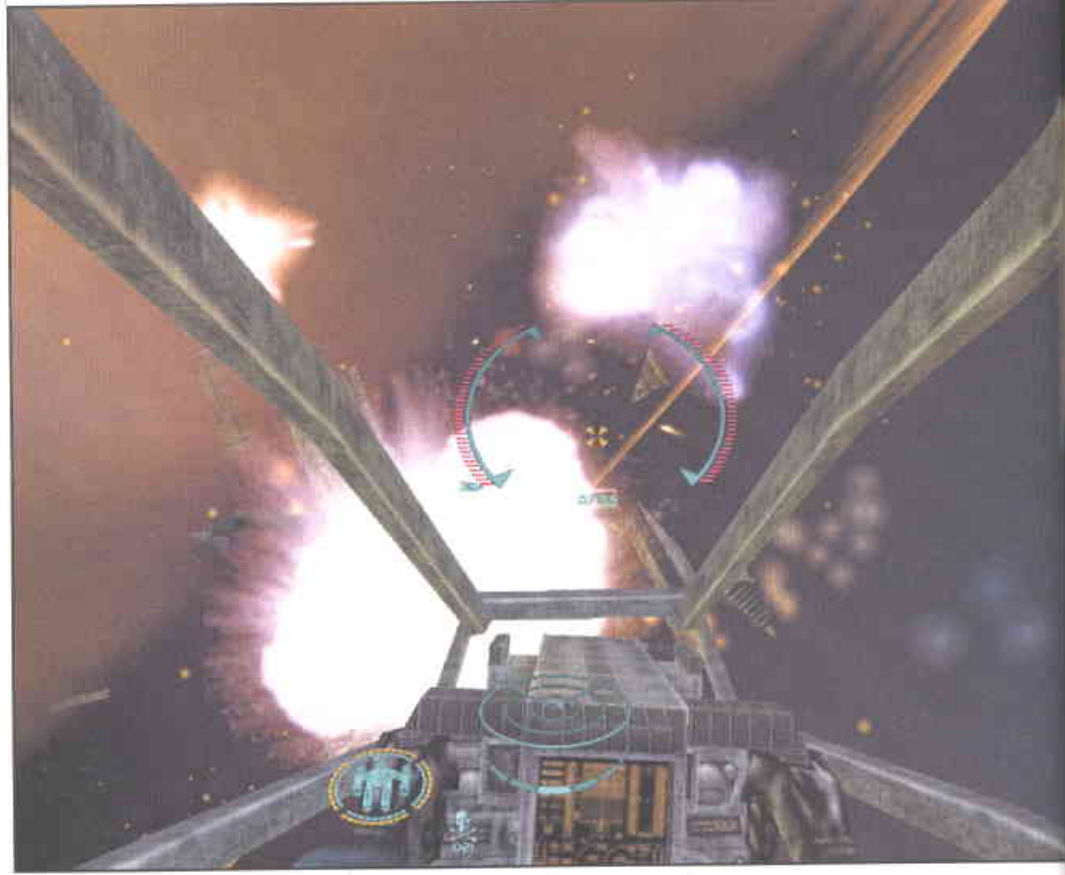
Yavaş kilitlenmesine rağmen çoğu kalkan sistemini geçebilir. Özellikle duran hedeflere karşı çok etkilidir.

Raptor
Kilitlenme: 2 sn.
Hız: 8/10
Menzil: 5/10
Hasar: 4/10

Üçlü gruplar halinde yüklenebilen bu enerji füzesi, düşman avcılarına çok çabuk kilitlenebilir ve oldukça etkilidir.

Vagabond
Kilitlenme: 3 sn.
Hız: 10/10
Menzil: 10/10
Hasar: 8/10

Çok güçlü, hızlı kilitlenen, müthiş bir tekli füze. Gemi görünmez olsa bile kilitlenme demeye edebilir.



Screamer
Kilitlenme: Yok
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 2/10

İttifakın temel füzesi. 20'lik paketler halinde gelen ve kilitlenme özelliği olmayan bu füze salvolarında oldukça etkili.

Solomon
Kilitlenme: Yok
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 4/10

Bu füze dörtlü gruplar halinde geliyor. Bunun da kilitlenme özelliği yok, yani Ateşle ve Unut cinsi bir füze. Görünürdeki en yakın düşman hedefini bulur ve ağır hasar verecek şekilde patlar. Şimdi ise sırada gemilerinizde bulunan lazer ve toplar var.

Son olarak da özel donanımlardan bahsedelim.

Kör Atış (Blind Fire):

Bu sistemi kullanan gemilerin bilgisayarları silahların nişanında yardımcı olurlar, yapılması gereken tek şey düşmanı HUD'ın merkezine yakın bir yerde tutmaktır. Bilgisayar hedef artısının yakınında olan bu düşmanları kendiliğinden vuracaktır. Böylece milimetrik nişan alma derdinden kurtulmuş olacaksınız. Coyote, Patriot, Phoenix, Predator, Reaper ve Shroud gemileri bu özelliğe sahip olan gemiler.

Geri Uçuş (Reverse Thrust):

Afterburner yakıtını kullanarak geminin geriye doğru uçuşunu sağlayan bir özellik. Özellikle de arkanızda sizi takip eden bir gemi varken bu özelliği kullanarak bir anda onun arkasına geçebilirsiniz. Phoenix, Shroud ve Wolve-

rine gemileri bu özelliği taşıyorlar.

Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields):

Bu özellik kalkanların geminize yapılan enerji saldırılarını geçici olarak karşılamasını sağlar, ama bunu yaparken kaynaklarınızdan çok fazla miktarda enerji kullanır. Crusader, Naginata, Shroud ve Tempest gemilerinde bu özelliği bulabilirsiniz.

Görünmezlik (Cloaking):

Bu teknoloji ilk olarak Koalisyon tarafından İttifak USSune yapılan bir sürpriz saldırıda kullanılmıştı. Bu özelliği kullanan gemi düşman radarı tarafından görülemez ve böylece saldırıyı ve kilitlenmeyi neredeyse imkansız hale getirir. İttifak gemilerinden Shroud bu özelliğe sahiptir.

İSİM	TÜR	HASAR	MENZİL	ATEŞ HIZI	ENERJİ TÜKETİMİ
Collapser Topu	Roket	Yüksek	Orta	Yüksek	Yok
Gatling Plazma Topu	Roket	Yüksek	Orta	Hızlı	Yok
Gatling Lazeri	Lazer	Orta	Orta	Hızlı	Yüksek
Lazer Topu	Lazer	Düşük	Kısa	Yüksek	Düşük
Messon Blaster	Lazer	Orta	Orta	Orta	Orta
Nötron Parçacık Silahı	Parçacık	Yüksek	Orta	Yavaş	Yüksek
Nova Topu	Işın	Yüksek	Kısa	Yavaş	Yüksek
Proton Topu	Lazer	Orta	Orta	Düşük	Orta
Pulse Topu	Lazer	Orta	Kısa	Orta	Düşük
Tachyon Topu	Parçacık	Yüksek	Uzun	Yavaş	Yüksek
Vulcan Battery	Roket	Yüksek	Uzun	Yavaş	Yok



Evet artık elimizdeki gemileri, silahları ve donanımları tanıdığımızı göre görevlerimize geçebiliriz. Bu sayıda size, sizi oyunu ısındırması açısından ilk üç görevi anlatacağım. Gelecek sayıda ise kalan görevlerin açıklamalarını bulabileceksiniz. Teğmen Haziran başlıyoruz.

STARLANCER GÖREVLERİ

GÖREV 1 : Rookies In Space

Önerilen Gemi: Predator

Predator bu görev için en uygun gemi. İlk bölüm olması yuzünden bu geminin sahip olduğu Blind Fire özelliği çok işinize yarayacak. Bu görevdeki Black Guard avcılarını haklamak için oldukça iyi bir özellik. Füzeye seçimi ise kısa kilitlenme zamanı ve iyi hızı olan Bandit'leri yana kullanın. Eğer keskin bir nişancı olduğunuzu düşünüyorsanız bunun yanına Screamer da alabilirsiniz. Torp'lar için Bandit'leri, Torp Launcher'lar (Kamov) için Screamer'ları kullanın. Ayrıca bundan sonraki iki görev için de bu gemiyi tercih ederseniz iyi olur.

Açıklama:

ANS Reliant'tan dışarı atılarak göreve başlıyorsunuz. Sığırama

(Jump) simgesi belirene kadar orada bekleyin ve Jump düğmesine basın. Uzayda müthiş bir hızla yolculuk yapacaksınız. Varmanız gereken yere geldiğinizde ekranınızda bazı kırmızı çemberler göreceksiniz. Konvoyla hızınızı eşlemek için onlara doğru uçun. Arkanızda bir düşman gemisi belircek ve takımınızdaki gemilerden birini vuracak. Ona doğru dönüp saldırıya geçin. Eğer görünmezlik kullanırsa onu gözden kaybetmeyin ve görünmezlikten çıkana kadar onu izleyin. Bu görünmezlik olayı sırasında mavi ışıklı saydam bir hal alacaktır, bu yüzden kolayca takip edebilirsiniz. Ayrıca görünmezlik halindeyken ne siz onu ne de o sizi vuramaz.

Birazdan yeni bir düşman avcısı grubu gelecek, Hepsini Blind Fire ve Match Speed seçeneklerini kullanarak yok edin.

Kamov ile birlikte yeni bir düşman grubu gelecek. Hemen Kamov'u hedef alın ve afterburner yardımıyla aranızdaki mesafeyi kapatın. Eğer onu yok edemediğinizde önce size Torp'larını gönderirseniz, başka bir şey yapmadan önce onları yok edin. Yapmanız gereken tek şey Kamov'un yolladığı dört Torp'u da yok etmek,

böylece Kamov sığırama yapacak. Geri dönün ve geri kalan Koalisyon gemilerini yok edin. Jump simgesi çıkınca sığırama yapın. Şimdi bir İttifak uzay istasyonu olan Fort Sherman'ın yanındasınız. Konuşmalarının bitmesini beklediğinizde ANS Reliant görünecek. İnış prosedürünü gerçekleştirin.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra:

Tüm konvoy gemileri sağ kaldı ve Black Guard yok edildi.

Tamamlama:

Tüm konvoy gemileri sağ kaldı.

Tamamlamaya Yakın:

2 konvoy gemisi sağ kaldı.

Başarısızlığa Yakın:

1 konvoy gemisi sağ kaldı.

Başarısızlık:

Tüm konvoy gemileri yok edildi.

GÖREV 2: Double the Trouble

Açıklama: Olağan sığıramanızdan sonra Albay Jack Tanner ile buluşacaksınız. General Briggs'ten sıkıntılı bir mesaj aldığınızda Jump simgesini bekleyin

ve Briggs'e yardım etmek için sığırama yapın.

Eğer bu noktada biraz çabuk olursanız hepsi sığıramadan önce bir düşman avcısını yok edebilirsiniz. Birkaç düşman avcısı ve Antonov bolgenize sığırama yapacaklar. Buraya Briggs'i almak için gelmişler ve başarılı olmama için gelmişler ve başarılı olmama için gelmişler ve başarılı olmama için gelmişler ve başarılı olmama için gelmişler. Zayıf zirhi ve hızı yuzünden sizin için kolay bir hedef olacak.

Şimdi Briggs'i almak için Nanny gemisi çağrılacak. Tüm avcılar vurun ve Nanny gemisini düşman atesinden korumaya çalışın. Tüm avcılar yok ettiğinizde sığırama yapmanız istenecek.

Konvoya ulaştığınızda yavaşlayın ve kırmızı çemberlerin belirmesini seyredin. Kestral'in arkasında ortaya çıkacaklar. Konvoyla hızınızı eşlemek için onlara doğru uçun. Yine bir acil çağrı atacaksınız. Pumas bu çağrıya giderek sizi ve filonuzu konvoyla yalnız bırakacak.

Düşman gemileri arkanızda belircek. Kamov belirmeden önce vurabildiğiniz kadar gemi vurun. Belirdiğinde ona doğru afterburner kullanın ve yolda size gönderdiği Torp'ları yok edin.

Kamov'u ve geri kalan avcıları yok edin. Bundan sonra Purnas sizi yardıma çağırarak. Onların pozisyonuna sığrama yapacaksınız.

Burada bir Koalisyon ana gemisi olan Kirov'u göreceksiniz. Ateş menziline uzak durmaya çalışın ve tüm düşman avcılarını vurun. Onları ne kadar hızlı vurursanız, o kadar iyi olur. Kirov'a şimdilik bulaşmayın.

Diğer bir düşman ana gemisi olan Zakov birçok avcıyla beraber belirecek. Tüm avcıları yok edin ve her iki ana gemiden de uzak durun. Eğer kuyruğunuzda bir füze olduğu uyarısı alırsanız decoy kullanın.

Tüm avcılar gittikten sonra bir İttifak ana gemisi olan ANS Yamato'nun gelişini ve kendisinden daha küçük ve hantal olan her iki koalisyon gemisini de yok edişini seyredin. ANS Yamato, İttifak'ın elinde bulunan en iyi ana gemi.

ANS Reliant'a sığrama gerçekleştiren ve iniş izni isteyin.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra:

2 Mammoth sağ kaldırı ve General Briggs kurtarıldı.

Tamamlama:

2 Mammoth kurtarıldı.

Tamamlamaya Yakın:

1 Mammoth kurtarıldı ve/veya General Briggs kurtarıldı.

Başarısızlık:

Tüm Mammoth'lar yok edildi.

GÖREV 3: A Secret Revealed

Açıklama: "Buyuk" Klaus Steiner'in olduğu yere sığırayın. Klaus oyundaki en ölümcül gemilerden biri olan Wolverine'i kullanıyor. Onu ve filosunu takip ederek hareketin olduğu yere gelin.

Düşman güçleri tarafından saldırıya uğrayan bir İttifak yok gemisi göreceksiniz. Size doğru uçarlarken vurabildiğiniz kadarını vurun. Kaçmaya başladıklarında da onları kovalayıp yok etmeye çalışın. Hepsinden kurtulunca Steiner'in söylediklerini dinlediğinizde bir şeylerin yanlış olduğunu fark edeceksiniz. Nasıl oldu da Koalisyon, İttifak tarafından tespit edilemeden içeri sızabildi? Cevabını kısa sürede öğreneceksiniz.

Sığramadan sonra İttifak'ın Mantis gemisinden geri kalanları göreceksiniz. Uçuş kayıtlarını bulunmanız gerekiyor. Etrafta gizlenmiş bir sürü mayın var. Hedefleme tuşunu kullanarak onları hedefleyin ve güvenli bir uzaklıktan patlatın. Hepsini temizleyince düz ileri doğru gidin ve uçuş kaydının üzerine giderek bilgiyi indirin. Eğer kayda çok hızlı çarparsanız onu

patlatıp başarısız olabilirsiniz. Eğer kaydı düz giderek bulamazsanız, bipleme aygıtını kullanın. Bip sesleri çabuklaştıkça kayda yaklaşıyorsunuz demektir.

İndirme işlemi tamamlandığında bir warp deliği açılacak. Bu delikten bir Koalisyon bilim gemisi çıkacak ama siz de içeri çekilecek ve doğrudan devasa bir Koalisyon filosunun ortasına düşeceksiniz ve birkaç saniye kontrolü kaybedeceksiniz.

Geminin kontrolü size geçtiğinde hemen dönün ve Warp Power Core'un bulunduğu yeri tespit edin. Bu güç çekirdeği warp geçidine enerji sağlıyor. Onu dönen bir tekerleğe benzeren şekildedir tanıyabilirsiniz. Önce dış zırhına, sonra içine saldırmalısınız. Zırh için birincil silahlarınızı ve Screamer'ları kullanın. Çekirdek ortaya çıkınca ateşe devam edin. Çekirdek patlayınca warp geçidinde bir dengesizlik oluşacak. Sizinle birlikte patlamadan önce warp geçidinden geçmeniz gerekiyor.

Tekrar uçuş kaydını bulduğunuz yere döneceksiniz ve

düşman bilim gemisini hareket-siz hale getirme emri alacaksınız. Motorlarına saldırın ama gemiyi havaya uçurmamaya dikkat edin. Kalan avcıları da temizleyip üsse geri dönün.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra:

Warp Geçidi yok edildi, bilim aracı ele geçirildi ve eskortlar yok edildi.

Tamamlama:

Warp Geçidi yok edildi, bilim aracı ve eskortlar kaçtı.

Tamamlamaya Yakın:

Warp Geçidi ve bilim aracı yok edildi.

Başarısızlığa Yakın:

Warp Geçidi patlatılmadı, bilim aracı ele geçirildi, eskortlar yok edildi.

Başarısızlık:

Warp Geçidi patlatılmadı, bilim aracı ve eskortlar kaçtı.

Başarısızlık + Tekrarla:

Warp Geçidi patlatılmadı ve bilim gemisi yok edildi.



THIEF 2: THE METAL AGE Bölüm 2

Hırsızların James Bond'u

Evet, geçen ay okuduğunuzdan sonra hepimiz kendinizi usta birer hırsız gibi hissediyorsunuzdur. Ama en usta hırsızlar bile bazen yardıma ihtiyaç duyabilirler. Hele bir de yapmaları gereken görevler Thief 2'de olduğu gibi zor görevlerse, yardım almadan başarılı olmak çok daha zordur. O zaman lafi çok fazla uzatmadan Thief 2: The Metal Age'in son altı bölümünün açıklamasıyla baş başa bırakalım sizi. Sondurun bakalım lambaları, geçin kimsenin sizi göremeyeceği bir golgeye ve başlayın okumaya.

GÖREV 10

Angelwatch

Yemek odasından güney koridoruna çıkın ve oradaki ateşi söndürün. Şöminenin içerisine gizlenin ve bekçinin gelmesini bekleyin. Bekçiyi bayıltın ve onu şöminenin karşısındaki süpürge dolabına sürükleyin. Anahtarını almayı unutmayın, çünkü bu anahtar sayesinde Karras'ın odasına girebileceğiz.

Karras'ın odasını açmak için anahtarını kullanın ve masasının altındaki anahtarını alın. Şimdi arkasını dönün ve kapı ile masa arasında bir mayın yerleştirin. Etraftaki ganimetleri topladıktan sonra kasayı açmak için önce üçgen, sonra da kare mayımcuğu kullanın ve içerideki Master Builder'ın yeni kutsal kitabını okuyun.

Koşeden dışarı bakın. Orada



garip altın bir bekçi göreceksiniz ve dikkatini çektiğiniz an koşmaya başlayacak. Neyse ki koştuğu yere biraz önce mayın yerleştirmişsiniz.

Etrafta dolaşp ganimetleri toplamaya ve gizli bölmeleri aramaya devam edin.

Kuzybatı taraftaki yatak odasına ilerleyin, kapıyı açın ve içeri girin. Şöminenin önünde duran adamı bayıltın ve onu ateş almadan önce çekin.

Şimdi ofisin önünde duran bekçinin üzerinde gaz oku kullanmanız gerekiyor. Ama yakındaki

koridorda devriye gezen bir bekçi daha var, bu bekçi de oturma odasına girip çıkıyor. Aynı okla ikisini de halletmeye çalışabilirsiniz. Olmazsa iki tane ok kullanın. İkisini de yatak odasına sürükleyin ve kapıyı kapatın. Şimdi merdivenlere doğru ilerleyin.

Merdivenlerin üstünden bir elektrik düğmesi göreceksiniz. Bu düğmeye sağ tuşla tıklarsanız altındaki kattaki ışıklar kararacak. Kapıyı açın, çömelin, önce batıya sonra da güneye doğru odanın kenarından ilerleyerek harp çalan mek-bekçiyi geçerek konuşan makineyi etkinleştirin. Şimdi tüm altı mesajı da duyacaksınız. Tekrar koşeden sinsi ilerleyerek Vilnia ile bir bekçi arasında geçen konuşmaya kulak misafiri olun. Bir gaz okunu hazır bekletin ama ne dediklerini dikkatlice dinleyin. Vilnia ayrıldığında üzerinde bir gaz mayını veya gaz oku kullanın. Onun konuştuğu bekçi arkasından gelmeye başlayınca onu da ya gaz okuyla halledin ya da flaş bombasıyla sersemletip bayıltın. Vilnia'nın anahtarını alın ve besinci kata inen asansöre binin.

Beşinci kata indiğinizde mutfak rotası yoluyla ofise geri dönün.

Vilnia'nın anahtarıyla ofisi açın. İçinde bir konuşan makine daha bulacaksınız. Masayı hareket ettirin ve arkasındaki duvara en yakın olan düğmeye basın. Alarm çalmaya başlayacak ama duvardaki resim kayarak Mechanist şematiklerini almanıza izin verecek. Bu şematiklerde Cetus projesi hakkında bilgiler bulunuyor.

GÖREV 11

Cetus Amicus'un dışındaki bekçinin diğer yöne doğru yönlendiğini duyduğunuzda, güney tarafından gemiye çıkın. Gemindeki bekçilerin dikkatini çekmemek için bol bol yosun oku kullanmaktan çekinmeyin. Kapaktan aşağı inmeye çalışırken bir bekçi tarafından görülme imkanınız var, bu yüzden size yaklaşmadan onu gaz okuyla hemencecek halledin.

Amicus gemisinin küçük tarafındaki kapaktan girin. Bu kapak sizi geminin alt taraflarına ulaştıracak. Aşağıdaki bölgede devriye gezen bekçiyi dinleyin ve kapakların açılıp kapanma seslerini takip edin. Kuzeye doğru gittiğinde Cetus Amicus'un içine girin. Doğuda





bulunan kaptanın kamarasına girin. Burada Cetus Amicus'taki hayat hakkında bir seyir defteri bulacaksınız. Onu okuyun.

Biraz önce gezinen beki, devriyesi gereği tekrar buraya geri dönecek. İşte şimdi dikkatli olun, çünkü bu sırada sizi kamera penceresinden görme ihtimali bulunuyor. O yüzden kapının yanında yere çömelmelisiniz, böylece bu riskten kurtulabilirsiniz. Bu kamarayı ve çevreyi araştırarak bulacağınız ganimetleri toplayın.

İşiniz bittiğinde içinde bir direk bulunan küçük bir odaya doğru gidin kuzeydeki koridora doğru ilerleyin. Etrafta ganimet bulabilirsiniz.

Şimdi ön merdivenlere ulaşmış olmalısınız. Denizaltının alt seviyesine alçalın ve merdivenden yavaşça atlayın ki yakınlardaki beki sizi duyup sorun çıkarmasın.

Kuzeyde içinde iki tane mekanistin oturduğu bir kontrol odası var ama oraya girmenizi gerektirecek hiçbir sebep yok. Arkaya doğru gittiğinizde 1, 2 ve 3 numaralı ilk kargo bölümlerine ulaşacaksınız. Güneydeki kapıyı kullanarak da 4 ve 5 numaralı kargo bölümlerini bulabilirsiniz. Her bir bölüm farklı şeyler barındırıyor.

Güneydeki en son kapı sizi motor odasına ulaştıracak, burada bulunan kapak yardımıyla denizaltıdan dışarı doğru yüzebilirsiniz. Ayrıca bu kapağı görevlerinizi tamamladığınızda içeri girmek için de kullanabilirsiniz.

GÖREV 12

5. Site

Beşinci siteye ulaştığınızda yapmanız gereken ilk şey, girişte bulunan kameradan sakınmak. Bu

rada her zamanki taktiği kullanacağız: Başka bir yone bakana kadar bekle ve altına doğru koş. Kamera çift kapılara doğru bakmadığından rahatça bu yone doğru gidebilirsiniz.

Çift kapıların önüne geldiğinizde ilk olarak kapıya doğru eğilip içerisini dinleyin. İçeride arada bir kapıya doğru yaklaşan bir beki bulunuyor. Eğer o tam kapının oradayken kapıyı açarsanız bir flaş bombası kullanmanız gerek. Kapıları tapınaktaki beki den aldığınız anahtarları kullanarak açın.

İçeri girdiğinizde güneydeki merdivenlerin üzerinde bir kamera fark edeceksiniz, ama onun altından koşacak kadar zamanınız olacak. Sol tarafta karanlık bir çıkamaz var, isterseniz burada saklanabilirsiniz.

Güneyde ilerleyince birçok kapıya sahip bir koridora ulaşacaksınız. Her tarafı araştırın.

Duvardaki meşaleyi geçince doğuda metal bir kapıya ulaşacaksınız. Burada iki tane sandık uyuyan bir beki bulunuyor. Çömelerek içeri girin ve sandıkları yağmalamadan önce onu bayıltın. İleri doğru devam edin.

Merdivenlerden de ilerleyin, bekilerden sakının, ganimetleri toplayın ve kendinize gölge yaratmak için gördüğünüz meşaleleri söndürün.

Tüm bunları yaptıktan sonra koridorun sonuna doğru ilerleyin ve oradaki bekiye yaklaşılabildiğiniz kadar yaklaşın.

Kamera başka yone baktığında ve beki de arkasını döndüğünde hemen onu bayıltın ve yerdeki bekiye ellemeden hemen gölgelere çekilin. Koridorda geriye doğru ilerleyin, gaz okunuzu hazırlayın ve tapınakta bulduğunuz parşömene bakın. Bu parşömende

Cavador'un kullandığı yolu göreceksiniz. Bekiler Cavador ile birlikte dışarıya çıkacaklar. Hepsi size doğru döndüğünde gaz okunuzu kullanın.

Bekilerden biri onu bayılmaktan koruyan özel bir kask takıyor ve bu bekide işe yarayan tek şey gaz. Cavador ise gaz maskesi taşıdığından etkilenmeyecek ve kaçmaya başlayacak. Onu kovalayın ve cop kullanarak bayıltın. Şu anda binadaki biri hariç tüm bekileri bayıltmış durumdasınız.

Eğer alarm çalmaya başlamışsa bu bekiyi Cavador'un odasında bulacaksınız. Aksi halde o da Cavador ve diğer bekilerle birlikte gelyor. Üzerinde flaş bombası kullanın. Cavador'un odasına girip etrafı yağmalayın.

GÖREV 13

Kütüphane

Masanın üzerinde bulunan mor kitaba bakmak için şomineye doğru gidin. Duyduğunuz ayak sesleri hayaketlere ait.

Daha fazla bilgi elde etmek için kitaplıkların yanlarındaki harflere

güneydoğu ucunda iki tane parşömen bulacaksınız.

Gizli Merdiven

Birinci kata geri dönün ve en kuzeydoğu koridoruna gidin, burada başka bir koridora açılan bir kapı bulunuyor. Guguk kuşunu alın ve onu holde duran saatin üzerinde kullanın. Saatin kollarını 12'yi gösterene kadar hareket ettirin, böylece gizli merdiven açılacak. İşte aradığınız merdiven bu. Gizli pasajın içindeki kapı düğmesine basın ve kapı kapanmadan önce dışarı çıkın. Şimdi kütüphaneye geri dönün ve batıdaki gizli kapıdan dışarı çıkın. Kapıyı arkanızdan kapatın.

Şu anda mansiyonun yarısından fazlasının haritasını çıkarmış olmalısınız ve bu da görevinizi tamamladınız demek oluyor. Eğer bu değere ulaşamadysanız biraz daha araştırın ve azıcık daha dikkatli olun. Eğer sessiz olursanız, gizli pasaja bağlı olan tüm odalara güvenle girebilirsiniz.

GÖREV 14



bakın. Kütüphanenin birinci katındaki kitaplıklarda T, N ve Y kısımlarını inceleyin.

Eninde sonunda bir hayalet tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Zorunda kalırsanız iyileştirici iksirinizi kullanın. Tüm hikayeyi öğrendikten sonra P kısmına gidin ve onun batı tarafına bakın. Burada seçebileceğiniz bir kitap bulacaksınız. Onu seçtiğiniz anda Ashton'un onları öldürdükten sonra cesetlerini sakladığı iki aşığın yerini gösteren bir pasaj açılacak. Kütüphanenin ikinci katına gidin, en

Üçüncü kata kadar geri dönün. Yol üzerinde birkaç bekiye, mechaniste ve hizmetçiye rastlayacaksınız. Ayrıca koşelerde gizli olan ganimetleri de bulabilirsiniz.

Merdivenlere ulaşıp yukarıya çıktıktan sonra pasajı takip edin. Etraftaki ganimetleri toplamayı unutmayın. Boş beki kulübesini geçince batıya doğru ilerlemeye devam edin. Meşaleyi söndürün. Koridorun sonunda bir mech-bekçi ile okçu-beki bulunuyor. Mech-bekiye görünmemeye çalışın, ateşleri söndürün ve yere yo-



son okları sallayın. Okçu bekçi yanınızdan geçerken onu bayılın ve gölgelerin içine çekin. İlerlemeye devam edin.

En sonunda içinde alarm bulunan odaya geri doneceksiniz ve kuzeydoğudaki merdivenlerden yukarı çıkacaksınız. En üstteki kapı terrarium'a açılıyor. Kapıyı açmadan önce kapının batı tarafında durun. Kapıdan içeriye, yere doğru yosun okları gönderin ve koşarak geçin. Elektrik gözü sızı görse de yeterince hızlı koşabilirsiniz alarm vermesine fırsat bırakmadan onun kuzeyindeki -batı duvarındaki- kapıya ulaşabileceksiniz. Bu kapı ana güvenlik kontrol odasına açılıyor. Tüm kameraları kapatın ve alarm odasına geri dönün.

Odanın üç köşesinde üç ışıkta oluşan üç tane set var. Her bir ışık setinin altındaki kontrolleri maymuncukla açarak (ve onları kapatarak) aynı renkteki gösteri odalarındaki alarmları etkisiz hale getirin. Aynı anda yalnızca bir alarm etkisiz hale geldiğinden birini kapatınca işinizi halletmelisiniz.

Alarm odasının kuzey ve güney kapılarının üzerinden sarkan kırılganlar var, onlara sarmaşık oku atarak çıkın. Bu kırılganları kullanarak her bir gösteri odasına girip çıkabilirsiniz. Üçüncü katın haritasına bakarak hangi odanın, hangi renk duvarlara sahip olduğunu öğrenebilirsiniz. Her bir odaya girmeli, geri dönüp girdiğiniz odaların alarmlarını tekrar etkin hale getirmeli ve gireceğiniz sıradaki odanın alarmını kapatmalısınız.

Üçüncü katın kuzeybatısındaki büyük gösteri odasına girmek ise sizi biraz zorlayabilir. Kırılganlardan geçebileceğiniz kahtar kuzeybatıya gidin ve koridorun batısını so-

nundaki çift kapıların yanındaki fenerleri vurun. Bekçilerin bu kapılardan uzaklaşmalarını bekleyin ve bunlara sarmaşık otu atın. Aşağı atlayın ve çift kapılarda maymuncuğunuzu kullanın.

Diğer tarafta bir okçu bekçi bulunuyor, bu yüzden İlaş bombanızı ve copunuzu hazırlayın. İçeride bir mech-bekçi dolaşıyor, onu geçmek için uygun bir yere mayın bırakabilirsiniz. Cultivator'u alın ve birinci kata geri dönerken ön kapıdan dışarıya çıkın.

GÖREV 15

Evet, geldik son görevimize. C bölümüne ulaştığınızda asansör platformunun üzerine çıkın ve bir üst kata çıkın. Makinenin kuzey tarafındaki merdivene tırmanarak orada bulduğunuz eşyalardan "signal bolt" isimli olanı bırakın. Bu eşya aşağı düştükten sonra 1. aşama parçası haline dönüşecek. Asansörü tekrar alt kata sürün ve Bölüm A'ya girin.

Burada devriye gezen iki tane mech bekçi var. Burada mayın kullanın ve gölgelere saklanın. Yapmanız gereken şey A bölümünün güneydoğu tarafındaki makineye erişmek. Onun kuzey yanındaki slota bir çelik levha yerleştirin, merdivenlerden yukarı çıkın ve yukarıdaki deliğe 1. aşama parçasını bırakın. Şimdi güney yanına doğru gidin ve düğmeye basın. Makinenin batı tarafındaki banttan 2. aşama parçasını alın.

Şimdi kursuya doğru gidin ve oradan da D bölümüne doğru batıya gidin. Etrafta dolaşan bir iki mekhanist ile karşılaşmanız mümkün. D bölümüne ulaştığınızda burada sizi bekleyen iki tane mech-bekçi göreceksiniz. Giri-

şin kuzeyine doğru gölgelere saklanarak bir ses oku fırlatın. Bekçiler araştırmaya geldiklerinde pencerelerden birine tırmanın ve üzerlerine mayın atın.

Gitmek istediğiniz yer D bölümünün doğu tarafı. Eritme makinesine doğru gidin. Onun doğu tarafındaki merdivenden tırmanın ve içine "bantam node" ve "gauge" eşyalarını atın. Şimdi odanın kuzey tarafındaki havuza gidin ve tavadaki ızgaraya bir sarmaşık oku fırlatın. Sarmışıktan tırmanarak çıkıntıya çıkın ve ilerlerken duvardaki anahtarı da alarak doğudaki küçük pasajı takip edin.

Anahtar doğudaki kapıyı açacak. Güneye gidin ve diğer kapıyı da açın. Ardındaki pasaj sızı bir asansör platformunun üzerine, iki kontrol panelinin yanına çıkaracak. Sizin ilgilenmeniz gereken, bağlantı makinesindeki olan en kuzeydeki panel. Oradaki düğmeye basın. "Regulating round" eşyası aşağıya düşecek. Asansörle aşağıya inin ve asansörün boşluğundaki ızgaraya bir sarmaşık atın, daha sonra bu yolla tekrar yukarıya çıkabileceğiz.

Şimdi odanın doğu tarafındaki mühür makinesine doğru gidin. 2. aşama parçasını makinenin kuzey tarafındaki slota, "regulating round" eşyasını da diğer taraftaki slota yerleştirin ve sarmaşıktan yukarı tırmanın. Mühür makinesine geri döndüğünüzde 3. aşama parçasını bulacaksınız. D bölümünün batı kanadına ilerleyin ve depo olarak kullanılan odaya girin.

Asansör platformuna doğru giderken yanından geçtiğiniz, D bölümünün üzerindeki odaya geri dönün. Eğer ondan kuzeye

doğru giderseniz güneye doğru açılan bir oda göreceksiniz. Bu odanın içindeki çeşmeyi seçtiğinizde tamamen iyileşeceksiniz. Bu işlemden sonra su duruyor ama birkaç dakika içinde tekrar akmaya başlıyor. İhtiyacınız oldukça buraya donebilirsiniz.

Çeşmenin bulunduğu odayı güney kapısından çıkarak terk edin ve çok büyük bir alana bakan metal platforma ulaşmaya kadar dolaşın. Burası E bölümü. Kuzeybatıdaki merdivenden diğer bir E platformuna çıkın. Işık huzmesinin içine ilerleyerek elektrik gözünün sızı görmesini sağlayın. Karras sizi yeniden görmek isteyecek. Göze bir alev oku fırlatın, sonra da gelecek olan mech-bekçiler için de yere mayın bırakarak gölgelere çekilin.

Bekçilerden kurtulduğunuzda zemin kata inerrek 3. aşama aygıtını bırakın. Yanındaki kola tıklayarak Guiding Beacon'ı oluşturun. Onu alın ve makinenin kuzey tarafında doğru gidin. Buradaki duvarda bir kol göreceksiniz. Bu kol E bölümünün batısındaki pasaja giden gizli bir pasaj açacak. Kuzeye doğru dönün ve haritanıza bakın. Sızı-gaz dönüştürücü makinesine ulaşmak istiyorsunuz ama bunun için ana kapıyı kullanmayacaksınız. Dışarıdaki koridorda geçebileceğiniz kadar kuzeye gidin ve doğunuzdaki kemer geçidine doğru bakın.

Ve işte mutlu son. Bir Looking Glass klasiğinin daha bitişi. Bakalım Thief 3 diye bir oyun olacak mı? Eğer olursa, çözümünü yine burada bulacağınızdan emin olabilirsiniz.

Eser Güven



PC HİLELERİ

Mdk 2

Tanrı Modu

In-game you can press "~" and enter the following string after the 'Omen' prompt to get full invulnerability.

Oyunu içinde "~" tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki komut satırını "Omen" işaretinden sonra yazın.

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)

Programlama dili gibi görünüyor ama sizi korkutmasın. (mdkGetPlayerGob(),0) yerine aşağıdakileri yazarak istediğiniz sonuçlara ulaşabilirsiniz. Ama bu kodları belirli aralıklarla tekrar girmeniz gerekecek çünkü bir müddet sonra geçerliliğini kaybeden modlar bunlar:

KOD	SONUÇ
God(1)	God Mod
mdkNewGame(1,12)	Atla Level 1
mdkNewGame(2,12)	Atla Level 2
mdkNewGame(3,12)	Atla Level 3
mdkNewGame(4,12)	Atla Level 4
mdkNewGame(5,11)	Atla Level 5
mdkNewGame(6,8)	Atla Level 6
mdkNewGame(7,11)	Atla Level 7
mdkNewGame(8,8)	Atla Level 8
mdkNewGame(9,13)	Atla Level 9
mdkNewGame(10,7)	Atla Level 10 (Final)
mdkNewGame(11,1)	Atla Level 10 #1 (Special)
mdkNewGame(12,1)	Atla Level 10 #2 (Special)
GodDebugToggle()	God Mod on/off

Çıplak Kurt

Konsola, KurtGetNaked() yazın sonra mdkNewGame(1,12) yazın Kurt, 1. Level'i oynarken çıplak olacaktır. Diğer levellarda çıplak oynamak için sadece ilk komutu yazmanız yeterli olacaktır.

Yavaş çekim mod

Altı ayaklı kuul köpek Max'i oynarkenates tuşuna basılı tutun. Bu sırada "equip up" tuşuna dört kez basın. Ekrandaki görüntü yavaş çekime dönecek ve ekranda Slow-mo yazacak. Eğer eski hale dönmek isterseniz aynısını tekrarlayın.



Deus Ex

Deusex/system dizini içindeki user.ini dosyasını açın ve boş bir harfin değerini değiştirin. Mesela "t=" yerine "t=talk" yapın. Oyun içinde T'ye bastığınızda aşağıda "say" şeklinde bir satır görünecektir. "say" kelimesini silin ve daima boş bir satıra yazmaya dikkat ederek: Cheat modunu açmak için set DeusExJCDentonMale bCheatsEnabled True yazın. Artık aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

KOD	SONUÇ
god	Tanrı modu
invisible	Görünmezlik
iamwarren	EMP alanını açar
allskillpoints	Bütün Skill puanlarını verir
allweapons	Bütün silahlar
allammo	Mermi verir
tantalus	Hedefi öldürür
pensesame	Kilitli kapıyı açar.
legend	Gizli menu
allhealth	Tam sağlık
allenergy	Tam enerji
allcredits	10000 kredi
allimages	bütün imajlar
summon X	X nesnesini yaratır(X listesi aşağıda)
spawnmass	Bir grup düşman yaratır (biraz fazla)



X:Yaratmak istediğiniz nesnelere için aşağıdaki anahtar kelimeleri kullanabilirsiniz.

Summon Objects	WeaponAssaultShotgun
Lockpick	WeaponFlameThrower
basketball	WeaponGasGrenade
MultiTool	WeaponLAM
AcousticSensor	Weaponmodaccuracy
AmmoIomm	Weaponmodclip
AmmoDart	Weaponmodlaser
AmmoDartPoison	Weaponmodrange
AmmoDartFlare	Weaponmodrecoil
AmmoNapalm	Weaponmodscope
AmmoPlasma	Weaponmodsilencer
Ammo3006	AugBallistic
AmmoRockets	AugCloak
WeaponPistol	AugDatalink
WeaponRifle	AugEMP
WeaponStealthPistol	AugEnviro
WeaponShuriken	AugIFF
WeaponSawedOffShotgun	AugShield
WeaponProd	AugStealth
WeaponPlasmaRifle	AugTarget



PLAYSTATION HİLELERİ

Crusaders of Might and Magic

Unlimited items:

Oyunu bitirdiğinizde save etmeyi unutmayın. Artık diğer oyuna başlarken sonsuz mana ve item sahibi olacaksınız. Aynı zamanda bütün tılsımları, silahları, kalkanları ve büyülerini de alacaksınız ama sağlığınız aynı olacak. Yani tanrı modunda olmayacaksınız, sadece çok fazla eşyanız olacak.



Colin McRae Rally 2.0

Cheat codes:

Yeni sürücü seçme ekranında aşağıdaki kodları girin.

KOD	SONUÇ
ONECAREFULOWNER	Bütün arabalar
HELLOCLEVELAND	Bütün Leveller
COOLESTCAR	Ford Puma
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
JOBINITALY	Mini Cooper
OFFROAD	Lancer Road Car
RORRIMSKART	Eş yollar.
HELLO RAZU AND FLEA	Kedi resmi.
Bu kodları yazdıktan sonra onları Cheat ekranından açıp kapayabilirsiniz.	
Arcade mode:	
GREATBALLSOF	ateş topları
NEURALNIGHTMARE	Saldırgan rakipler
Time Trial & Single Stage	
RUBBERTREES	Sarsıntıyı önler
EASYROLLER	Dev tekerlekler
MOONLANDER	Yerçekimini kaldırır
ROCKETFUEL	Turbo mod
PRUNEJUICE	Oyunu hızlandırır

The Legend of Dragoon

Patronları yenmek

Ne zaman bir Boss ile dövüşeceksiniz grubunuzda Rose'un olmasına dikkat edin. Bir save noktası bulduğunuzda boss ile çarpışmak için en ideal zamandır. Grubunuzdaki bütün elemanlarınızı Dragon'a dönüştürün. Savaş başladığında Rose'un özel yeteneğini kullanarak Astrol Drains' buyusunu kullanabildiğiniz kadar kullanın. Özel yeteneği bittiğinde normal yoldan saldırmaya devam edin. Ve sık sık save ettiğinizden de emin olun.

Sandra'yı ve Kongol'u yenmek

Hocus'a gitmeden önce bol bol sihirli nesnelere satın alın ve bütün karakterlerinizin en az 6. Level olmasına dikkat edin. Sandra için sadece fiziksel saldırılar yapın ve sihirli silahlarınızı Sandra üzerinde harcamayın. Sandra üçe ayrıldığında sadece sihir yapabilenler için olanıdır. Ona saldırın.

Kongol:

Bu arkadaş son derece sıkı. Eğer fiziksel atak kullanırsanız size çok fen saldırıyor. O yüzden sadece magic ile saldırın ve "guard" modunda kalın ki sağlığınız devamlı yükselsin.

Daha Fazla Hasar vermek

Additions özelliği olan bir karakterle savaşa girdiğinizde, içerdeki kareye en yakın olan karede duran düşmana ve içerideki karede duran düşmana saldırdığınızda X tuşuna bastığınızda iki kare etrafınıza hasar verirsiniz ve eğer zamanlamanız da doğruysa extra hasar da verebilirsiniz.



Nightmare Creatures 2

Duvarların içinden geçmek

Bir duvarın içinden geçmek isterseniz ana menüye girin ve L1, R2, Daire, Kare'ye basın sonra Select'e basın. Bir mesaj gördüğünüzde cheatin çalıştığını anlayacaksınız.

Single Player Modda sonsuz yaşam

Oyunu dondurduktan sonra L1 R2 Kare Daire tuşlarına basıp Select'e basın. Şimdi çıkan menüden Hero Unlimited Life seçeneğini seçebilirsiniz.

STAR TREK CONQUEST ONLINE

Kart oyunu Star Trek. Hem de online!

Magic the Gathering oynanmış olsanı da mutlaka duymuşsunuzdur. Dünyanın en çok satan kart oyunudur kendisi. Bir anlamda strateji oyunudur. Çünkü elinizdeki kartları uygun bir strateji ile düşmanınızı kartlarını

Her geçen gün yeni bir oyunu çıktığı için artık Lara Croft'un tahtını elinden almak üzere olan sevgili Star Trekçilerimiz de bu kez Magic the Gathering tarzı bir kart oyunu çıkardılar ama bu kez internet üzerinden online oynanana bir oyun bu. Demosunu



Basit bir mantık

Oyunun mantığı çok basit. Turn based oyunda, ekranını kendine ayrılan bölümünde aynı anda gerekli işlemlerini yapıp, ok tuşuna basıyor ve diğer oyuncunun da hazır olmasını bekliyor. Her turn'ün birkaç bölüme ayrıldığı oyunda ilk başta, ana gezegeninize veya sisteminize elinizdeki kartlardan birini veya birkaçını yerleştiriyorsunuz. Her kartın belli bir command puan ihtiyacı var ve elinizdeki bu komuta puanları kontrol ettiğiniz gezegenlerle ölçülüyor.

mayan bir gemi çok kolay alınabiliyor. Veya hızlı bir gemi daha fazla hareket ederek avantajlı konuma geçebiliyor. Dedik ya, oyun tamamen sizin stratejinize göre değişiyor.

Magic the Gathering'den sonra bu tür bir kart oyununu görmek bizi çok heyecanlandırdı. Aslında oyunun online oynanması çok hoşumuza gitti. Özellikle online olarak inventorynzdeki kartları değişik tokuş edebilmemiz, tam anlamıyla bir kart oyunu oynuyormuşsunuz hissini uyandırıyor.



youk etmek için kullanırsınız. Aslında hem oynanması hem de mantığı çok basit olan bu oyun tek ihtiyacınız olan oyun kağıtları ve bir masa ile skorları tutacağınız bir kağıt kalem ki, iki kişi oynuyorsanız ve skorları aklınızda da tutabiliyorsanız kağıt kalem de bir noktadan sonra anlamlılığını yitiriyor. Dolayısı ile, iskambil kağıtları ile pişti oynamaktansa artık pek çok insan, üzerlerinde sanatçıların çizdiği birbirinden güzel illüstrasyonların bulunduğu bu kartlarla, sonsuz sayıda geliştirilebilecek stratejilerin tadına bakmaya çalışıyorlar.

download ettikten sonra denemek için sınırsız sayıda oynayabildiğiniz oyunda kendinizi register ettirmedikçe diğer oyuncularla kart alışverişine giremiyor ve rank sahibi de olamiyorsunuz ama en azından oyunun nasıl bir şey olduğunu rahatça anlayabiliyorsunuz. Tabii baştan söyleyelim bu tarzın ve Star Trek'in takipçisi iseniz, yeni oyun kartları ve diğer extralara ulaşmak için training görevlerinden biraz sonra kendinizi kayıtlı bir kullanıcı olarak da bulabilirsiniz çünkü bir o kadar da sürükleyici bir oyun bu.

Ancak iş oyuna birkaç gemi, birkaç asker sokmakla bitmiyor. Bir geminin daha sağlam kalkanlarının olması için ekstra kalkan kartını oyuna sokup gemiye ekleyebiliyorsunuz. Bir piyadenin daha güçlü olması için bir rifle kartını oyuna sokup piyadeye ekliyorsunuz. Bunun gibi pek çok upgrade ile birimlerinizi kendi stratejinize göre geliştirip düşmanın üssüne doğru gönderebiliyorsunuz. Elbette iki hisim aynı sektörde karşılaşınca çatışma çıkıyor ve bu çatışmanın sonucunu birimlerinizin nasıl özelliklerinin bulunduğu belirliyor. Yani kalkanı ol-

Teknik özellikler

Oyunun grafikleri standart Star Trek formatında ekranlardan oluşuyor. Pastel renklerde başlıklar ve gölgelermeler hemen kendini belli ediyor. Kartların üzerindeki birim ve eşya resimleri 3D olarak dizayn edilmiş. Bunun dışında oyunda 3D olan bir şey yok. Harita 2D ve Magic the Gathering duel alanını hatırlatıyor. Oyuna www.conquestonline.com adresinden indirebileceğiniz dosyalarla enşebilir, daha detaylı bilgi alabilirsiniz. Kart oyunu sevenlerdenseniz, kaçırmamanızı tavsiye ederiz.



Counter Strike 6.5

Half-life'in en sevilen multiplayer modu



Yapılan en iyi mod kabul edilen Counter Strike'in geçtiğimiz günlerde yeni patchi çıktı. Uzun süredir haberleri ve ekran görüntüleri yayınlanan 6.5 sürümü download'a açıldığı gün Counter Strike'in kendi sitesinin çökmesine neden oldu. Yeni patch 6.0'dan sonra yine büyük değişiklikler ve de büyük buglar içeriyor. Değişiklikler zaten başından kalkılmayan oyunun yerini daha da sağlamlaştırılmış. Fakat bugları içeren yamanın kısa süre içinde çıkması lazım ve de dergi yayına hazırlanırken böyle birşeyin haberleri ortalarında yoktu.

Gelelim 6.5 Patch'inin yeniliklerine. Öncelikle CS 6.5 Valve'in yeni network sistemini kullanıyor. Bu sistemin temeli CS 6.5 ile aynı zamanda çıkan Half-Life 1.1.0.0 patchinde var. Bu sistemin getirdiği değişikliklerden biri scoreboard'un baştan aşağı yenilenmesi. Yeni dizayn başlarda karışık gelecektir. Fakat sonuçta her CS hayranı gibi sizde buna alışacaksınız. Yeni network sisteminin diğer yenilikleri bağlantıyla ilgili sorunları göstermesi ve de daha stabil bir bağlantı sağlaması deniyor. Fakat buglar biraz zevkinizi kaçırabilir. Tespit edebildiğim karşılaşılan tipik sorunlar serverla bağlantı sorun-

larının yaşanması ve zamansız, sebepsiz serverdan atılmalar gibi sorunlar.

Yeni patch genel yapı dışında oynanış ve içerikte de yeniliklere sahip. Bu değişikliklerden bazıları tanıdığım arkadaşlarımın oyun stillerinin değişmesine bile neden oldu. Bunlardan ilki Counter-Terrorist takımın çoğu insan için vazgeçilmez silahı M4'ün zoom özelliğinin kaldırılmış olması. Onun yerine silahın susturucusunun opsiyonel olması sağlanmış. Zoom yaptığınız tuşla silahın susturucusunu takip çıkarabilirsiniz. Burada kullanılan modellemeler de yeni olduğu için silahın modeli de değiştirilmiş. Buna benzer bir değişiklik Counter takımın başlangıç silahında yapılmış. Eskiden susturucusuyla beraber kullandığımız bu silahın artık susturucusunu çıkarıp takabiliyoruz. Bu yüzden bu silahın da mode-



linde değişiklik yapılmış. Silahlarla ilgili son değişiklik ise Teroristlere özel bir silah olan Sg522'nin sa-

dece modelinin değiştirilmesi olmuştur.

Oyunun gençliğini ilgilendiren bir yenilik smoke bomb. Bu versiyonla eklenen gaz bombası atıldıktan kısa süre içerisinde, yoğun bir duman bulutu çıkarıyor ki bu her açıdan görmeyi zorlaştırıyor veya görüşü tamamen yok ediyor. Oynanışa etki eden başka bir yenilik de silahların ucundan çıkan görüntü ve seslerin tamamen değişmiş olması. Bu fark özellikle ilk başlarda alışana kadar kendini oldukça hissettiriyor. Giderik ses ve görüntü efektleri gerçeğe daha fazla yaklaşıyor. Görüntü daha fazla tepen ve alev çıkaran silahlar, ses ise daha kulağı dolduran gerçeğe yakın sesler.



6.5 versiyonu yeni haritalar ve de teroristler için yeni bir skinle geliyor. Yeni gerilla skinini bazı yeni haritalarda görmeyi zorlaştırıyor. Yeni haritalar da oldukça değişik ortamlarda hazırlanmış. Örneğin İtalya haritasında küçük akdeniz evlerinden oluşan sokakların arasında opera sesleri yankılanıyor. Sadece yeni haritalarla kalmayıp eski çok oynanan haritalarda da bir dizi değişiklik yapılmış. Bunlarda eskiden karanlık bildiğimiz bir yerin artık aydınlatılmış olması kutuların yerle-

rinin değiştirilmiş olması gibi ufak değişiklikler.

Bu kadar güzel özellik önceki versiyonlarda olduğu gibi yeni versiyonda da bizi oyunun başına çekiyor fakat bir dizi bug olması keyfinizi kaçırabilir. Eğer şanslıysanız ve de olabildiğince az bug'a rastladıysanız ne mutlu size. Fakat bildiğim birkaç ilginç bug var. Örneğin server'a girişte ada seçerken ekranın gitmesi ya da oyundayken birden ekranın gece gibi karanması gibi buglar karşımıza çıkıyor. Gerçi bunların giderilmesine gerek kalmadan bile Counter Strike'çular yeterince eğleniyor. Mod'un yeni 6.5 versiyonuyla beraber taktikler tamamen baştan düzenlenecek, yeni geceler sabahını belinizde Desert

Eagle elinizde MP5 ile bulacaktır.

Bu arada pek çok haritada büyük veya küçük mutlaka biraz değişiklik yapılmış olması, size bu ay yayınlayacağımızı söylediğimiz harita kısaltmalarını vermemizi engelliyor çünkü yeni siperler ve kuytular haritalardaki dengeleri büyük oranda değiştirdiğinden bu yeni haritalar üzerinde yeniden bir isimlendirme çalışması yapmak gerekiyor. Ama geçen ay açıkladığımız çok basit sistemi kullanmak isteyen arkadaşlar uç dört harfli kısaltmalarla rahatlıkla anlaşabilirler sanırım. Gerisini sizin yaratıcılığınıza bırakıyoruz.

Cem Şancı & Onur Bayram

Canavar bir PC'ye ne dersiniz?

Ayın Ürünleri



sf **120**
GULLIEMOT
MaxiSound
Fortissimo



sf **121**
WINFAST
4x sound



sf **121**
AZTECH
PCI 288 Q3BII



sf **122**
FUJI
MX-2700



sf **122**
KODAK
DCS-290



sf **123**
NEC
MultiSync
FE1250



sf **123**
JAZZ
Elan 5.1



sf **124**
HP
840C ve 970oxi

içine şöyle 20GB ve 7200RPM bir hard-disk koy-
şak. En az 800MHz işlemcisi olsa. GeForce2 ol-
mazsa olmaz. En az 128MB RAM olmalı ama
neden 256 olmasın? Hızlı bir DVD-ROM, sağlam bir
kasa ve en iyisinden bir monitör. Bütün oyunların
zevkini katlayabilecek şahane bir bilgisayar. Diyelim ki
boyle bir bilgisayar almak istediniz. Ne yaparsınız?



Tuğbek Ölek

Durun ben sizin için cevaplayayım. Dergileri karış-
tırır, tek tek parçalara karar verir ve hem hesaplı hem
de az çok güvenilir bir bilgisayarçı ararsınız toplama-
sı için. Ya da mağaza mağaza dolaşır parçaları topar-
lar ve eve gelip yıldız tomavidaya sarılırsınız. Peki niçin Türkiye'nin her
yanında bulunabilirliği ve teknik servisi olan bir Canavar PC'miz yok. Fi-
yatı uygun olduktan sonra kalite, güvenilirlik ve garanti derdi olmadan
gözümüz kapalı alabileceğimiz bir PC.

Oysa ülkemizde yıllardır PC üreten ve bu işi oldukça iyi yapan pek
çok markamız var. Niçin hiç biri sağlam bir oyun bilgisayarı üretmiyor?
Niçin hepsi internet ve multimedya üzerine konfigürasyonlar kuruyor?
Niye boy boy afişlerde ve TV reklamlarında bağıra bağıra "3 yıl Inter-
net Bağlantısı" ve "8X DVD-ROM Surucu" diyorlar da 8MB 3D Ekran
Kartını utana sıkıla araya sıkıştırıyorlar? Ben pek çoğuna sordum
bunu. Bana bu sistemlerin çok pahalıya geleceğini ve satılmayacağını
söylediler. Yani sizin almak istemeyeceğinizi. Her ay ülkemizde yüzlerce
GeForce satılırken, ona sahip bir bilgisayar niye satılmasın ki?

Şimdi çok ciddi olarak size soruyorum. Benim Donanım Pazarı için
hazırladığım İdeal Sistemi Türkiye'nin her yerinde, güvenilir bir teknik
servis ve 3 yıl garanti ile almak ister mısınız? Yani iyi bir bilgisayara
1800-2000 dolar verecek olsanız bunu toplatmak mı istersiniz yoksa
markalı bir bilgisayar olarak mı almak istersiniz? Bilgisayar firmaları siz-
lerin bu fiyatlara bilgisayar alamayacağınız düşüncesinde. Öyle mi?

Lütfen üşenmeyin ve görüşlerinizi bana bir e-mail ile yollayın. Eğer
yeterince olumlu tepki gelirse Türkiye'nin Canavar PC'leri için kolları sı-
vayacağım. Ve ulusal PC üreticilerimizi ürün gruplarına bizim için de bi-
rer konfigürasyon eklemeye davet edeceğim. Ama talep yoksa, arza
ne gerek var!

Computex 2000 sf **118**

Donanım Pazarı sf **125**

Ace's Zone sf **126**

Mektup sf **128**

LEVEL
Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü
alabilmesi için yenilikçi ve
benzeri henüz üretilmemiş ol-
ması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken
yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL
Performans

Her ay incelediğimiz ürünler
içinde performans olarak rekab-
lelerini açık farkla geçen ürünler
bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne
olursa olsun performansı ödüksüz bırakmayacağız.

LEVEL
Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük ço-
ğunlukça rahatça karşılanabilir
bir fiyatı olduğu halde üretim
kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen
ürünlere gidecek.

Windows Millennium Hazır

Microsoft Windows Millennium'un tamamlandığını ve Gold kopyanın üretime yollandığını açıkladı. Microsoft'un bu sefer beklenen tarihte üretimi bitirmiş olması oldukça umut verici. Gerçi bunun sebeplerinden biri de WinME'nin iki sene önce çıkan Win98'den çok da gelişmiş olmaması.



WinME'nin piyasaya çıkışı için hala önümüzde iki ay var. Eylül'ün 14'ünde piyasaya sürülecek olan Millennium'un satış fiyatı henüz açıklanmadı. Bu arada Microsoft Türkiye bizim dilimizdeki versiyonun tarihi ile ilgili bir açıklama yapmadı.

Geleceğin Chipleri Püskürtülecek

Bilim adamları geleceğin süper çiplerini üretmek konusunda dev bir adım attı. Daha küçük ve dolayısıyla daha hızlı çipler üretmek için geliştirilen bu sistemde devreler özel bir teknoloji ile püskürtülüyor. Püskürtüldüğü yüzeye yapışan devre kısa sürede katı hale geçip devreyi tamamlıyorlar. Bu sayede 0.05milimikron küçüklüğünde devreler üretmek mümkün olabilecek. Şu anda sahip olduğumuz teknolojinin 0.13mikron olduğunu düşünürseniz bu püskürtme yöntemi hayata geçerse yüzlerce kat daha küçük ve daha hızlı çipler görüleceğiz.

Bugüne kadar uygulanan geleneksel üretim metodlarının bizi StarTrek ortamına taşıyamayacağı yeterince açık. Bu yüzden dünyanın dört bir yanındaki bilim adamları yeni teknolojilerin peşinde koşuyor. Ama bu güne kadar hiç bu kadar önemli bir ilerleme kaydedilememiştir.

Bu arada yeni teknolojinin adı Surfactant-Templated-Silica Mesophases. Sanırım biz püskürtme demeye devam etsek daha iyi.

Kasabanın Yeni Kovboyu

Hey.. Bu Bizim Eski Şerif Değil Mi?

1995 Mayıs'ında açıklanan bir grafik çipi başta çok fazla ilgi çekmemişti. Vaad ettiği tüm özelliklere rağmen Voodoo ve Mystique'lerin fırtına gibi estiği o dönemde kimse bir firmanın bir anda gelip ortalağı kırıp geçmesini beklemiyordu. Çipin iki ismi vardı: birincisi SG2000 ikincisi ise NV1. Çünkü kart üzerinde çalışan iki ayrı firma kullandığı RAM'ler dışında tamamen birbirinin aynı olan iki ayrı çip üretmeye karar vermişlerdi. Firmalardan biri o zamanın en büyük yarı iletken üreticilerinden SGS-Thomson idi. Diğer firma ise Nvidia isiminde adı saniye duyulmamış kimsenin ciddiye almadığı bir yeni yetme. Nvidia daha sonra NV1'i piyasaya sunarken adını Riva128 olarak değiştirdi ve bugüne kadar benzeri görülmemiş bir fırtına girdi. Nvidia'nın şu an nerede olduğunu söylemeye gerek var mı?

SGS-Thomson?

Peki SGS-Thomson'a ne oldu? Firma nedense grafik pazarnı terk etti ve endüstriyel yarı iletken üretimine geri döndü. Açıkçası ne ben ne de oyun dünyasındaki herhangi biri firmanın ne yaptığını, nerelerde olduğunu bir daha merak etmedi.

Ta ki şirketin isminin 1998'de SGS-Thomson'dan ST Micro'ya değiştirildiğini ve ST Micro'nun yakın tarihte yeni bir grafik çipini piyasaya süreceğini öğrenene dek. Evet Riva128'in unutulmuş eski babası (en azından babalarından biri) geri dönüyor...

Aslında KYRO, ST Micro'nun tasarımı değil. Çipi tasarlayan Imagination Technologies. ST Micro sadece üretim ve pazarlamadan sorumlu. İşler iyice karışıyor çünkü Imagination Technologies'in eski ismi ise VideoLogic. Video Logic'i PowerVR serisi grafik çiplerinden hatırlarsınız.

Tamam bu kadar yeter. Tüm bu firmalar, eski-yeni isimler ve hatıralar faslına bir son verelim de KYRO bize neler vaad ediyor bir bakalım. Herşeyden önce KYRO performanstan çok düşük fiyata odaklanmış bir ürün. Fiyatı 200\$'in altında olacak. Ama performans ve teknolojik özellikler olarak hiç de zayıf gözüküyor.

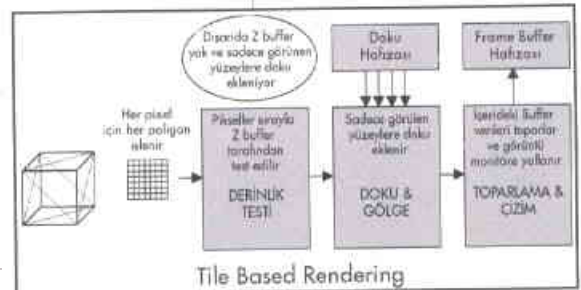
Tiled Based Rendering

KYRO'nun performansı olarak oldukça güçlü olmasının sebebi Tile Based Rendering ısındaki yeni bir teknoloji. Bu teknoloji aslen Z-Buffer'in farklı bir kullanımına dayanıyor. Z-Buffer bir sahnenin çizimi sırasında cisimlerin uzaklıklarını değerlendirip

hangisinin bir diğerinin arkasında kaldığına karar veren sistem. Başka bir deyişle bir oyun sırasında çevredeki her şey render edildikten sonra Z-Buffer'a gider. Z-Buffer nesnelerin uzaklıklarına göre hangi nesnelerin görülebilir olduğuna ve hangilerinin bir diğerinin arkasında olduğu için görünmeyeceğine karar verir. Bu sistem gereksiz yere pek çok nesnenin çizilmesi anlamına geliyor. Yani gereksiz işgücü kaybı. KYRO işte bunu tam tersine çeviriyor. Veriler öncelikle Z-Buffer'a gidip hangilerinin çizilip hangilerinin çizilmeyeceğine karar veriliyor ve daha sonra render işlemine başlanıyor. Yani gereksiz yere görünmeyen şeyleri çizme işiyle uğraşmıyor.

Ancak bu sistemin en büyük handikapı çok fazla RAM'e ihtiyaç duyulması. Bu sorunu aşmak için KYRO sahneyi öncelikle karelere bölerek bu kareleri sıra ile Z-Buffer'dan geçiriyor. Böylece daha az RAM'e ihtiyaç duyuluyor. Ustelik bununla da yetinmeyip normalde dışarıda olan Z-Buffer'ı çipin çekirdeğine alıyor. Böylece veriler gereksiz yere çekirdeğin içi ile dışı arasında gelip gitmiyor.

Ama bu güzel sisteme rağmen KYRO'nun performansı GeForce2'lerin gerisinde kalacak. Bunun sebebi ST Micro'nun fiyat konusunda oldukça hassas olması. Ancak verdikleri sözü tutarlarsa KYRO piyasaya çıktığında fiyat/performans oranı en yüksek ekran kartlarını süsleyecek. Henüz hangi üreticilerin KYRO'ya sahip ekran kartlarını uretecekleri belli değil. KYRO donanımsal olarak Full Scene Anti-Aliasing, Environmental Bump Mapping, DirectX Texture Compression gibi son moda teknolojileri de destekleyecek.



Quantum ATA/100'ü Resmen Açıkladı!

Yeni Arayüzü Destekleyecek Hard-disk'lerin Önü Açıldı

KA7-100'ün ardından Intel i815E çipsetine sahip anakartların da açıklanmasıyla piyasa ATA/100 desteğine sahip bir düzine yeni anakart ile tanıştı. Ama bu kadar çok ATA/100 desteğine sahip anakarta rağmen piyasada bu arayüzü kullanan hard-disk yok.

Aslında ATA/100 destekli hard-disk'lerin açıklanmamasının asıl nedeni Quantum'un yeni arayüzün resmi duyurusunu henüz yapmış olmasıydı. Quantum ATA/33 ve ATA/66'nin patentlerine sahip olduğundan resmi duyuru yapılmadan ve Quantum'un izni olmadan hiçbir hard-disk üreticisi ATA/100'e sahip hard-disk üretemiyordu. Mesela IBM ATA/100 benzeri bir arayüzü destekleyen hard-diskine ATA/66+ demeyi tercih etmişti.



Şimdi Quantum yasal açıklamayı yaptı ve ATA/100'ün teknik detayları resmen belirlenmiş oldu. Bu detayların en önemlisi elbette ki saniyede 100MB veri transfer imkanı. Ama bunun dışında daha az hata oranı ve daha kolay üretim gibi avantajlar da sağlıyor ATA/100.

Ama anakartların aksine piyasanın kısa sürede ATA/100 hard-disk'lerle dolmasını beklemeyin. Çünkü şu an için ATA/66 bile fazlasıyla yeterli. Bunun sebebi günümüz hard-disklerinin henüz saniyede 40MB veri aktarım hızını geçememiş olması. Yani hard-disklerin okuma hızı henüz ATA/33 ve ATA/66 arasında bir yerlerde.

Quantum'un tahminlerine göre IDE hard-disklerin saniyede 66MB veri transferini aşması, yani ATA/100'e ihtiyaç duyması 2001'in ikinci yarısında mümkün olacak. O zamana kadar anakart alırken ATA/100 desteğine sahip bir tane seçip geleceğe yatırım yapmak oldukça mantıklı. Ama bu hız sınırına ulaşılan dek bir ATA/100 hard-disk almanın faydası yok.

Plextor Yeniden Yazma Rekorunu Kırdı

10X Hızında Defalarca Yazmaya Ne Dersiniz?

Geçen ay Yamaha'nın 8X hızında CDRW üretmek bu konudaki hız liderliğini ele geçirdiğini söylemiştik. Ama Yamaha'nın keyfi pek uzun sürmedi. Bu ay içinde Plextor 10X CDRW üretmeyi başardı. PlexWriter 12/10/32A olarak adlandırılan bu yeni ürün 12X hızındaki normal yazma hızını da hesaba kattığınızda kesinlikle piyasadaki en hızlı CD yazıcı. Ayrıca PlexWriter 12/10/32A hızının yanında Sanyo'nun geliştirdiği BURN-Proof teknolojisini kullanarak daha az CD yakmanızı sağlıyor. Bu teknoloji veri akışından doğan buffer hatalarında yazmayı durdurup buffer tekrar dolduğunda kaldığınız yerden devam edebilmenizi sağlıyor. Normalde yazma işlemi durdurulamadığından Buffer dan kaynaklanan bir kesilme CD'nin yanmasına yol açıyordu. Zaten Plextor'un bu hız-

lara ulaşmasını sağlayan da bu teknoloji. Ayrıca bu teknoloji ile 2MB Buffer kullanmak yeterli oluyor. Bu da sürücünün fiyatını düşürüyor.

Şimdi içinizden pek çoğu şöyle düşünüyor. Aman ne güzel cebinde 450\$'i ve Ultra-Wide-SCSI kartı olanlara gün doğdu. Ama yanılıyorsunuz çünkü PlexWriter 12/10/32A IDE veriyolunu kullanıyor ve yaklaşık fiyatı 329\$. Tamam çok da ucuz değil ama 10X/4X/32X hızındaki Sony yazıcıdan sadece 40\$ daha pahalı. Üstelik IDE veriyolunu kullanması sayesinde fazla bir SCSI kartına para odemiyorsunuz. En hızlıların daima fahiş fiyatta satıldığı bilgisayar dünyasında makul fiyata bir hız rekortmeni almak pek sık rastladığımız bir şey değil.

PlexWriter 12/10/32A ayrıca bilinen tüm yazma tekniklerine, 150ms rastgele erişim hızına ve Flash-ROM sayesinde kolayca upgrade edilebilme özelliğine sahip.



IBM 1GB'lık Microdrive'ını Açıkladı

Dijital Kameralar, MP3 Player'lar ve el bilgisayarlarında kullanılması düşünülerek geliştirilen Microdrive'lar 1GB kapasiteye ulaştı.

Yaklaşık olarak 3.5cm'e 4.5cm ebatlarında olan bu küçük devler aynı zamanda çok az elektrik tüketiyor ve salınlardan pek etkilenmiyor. Dijital kameralarda kullanıldığında iyi kalitede



5000 resim alabilen yeni Microdrive'lar MP3 Playerlarda kullanılmaya başlandığında, yarımızda ortalama 300 şarkı ile dolaşabileceğiz.

Philips Ses Kartı Üretecek

Philips nihayet ses kartı pazarına girmeye karar verdi. Ses ve müzikle ilgili her alanda oldukça güçlü olmalarına rağmen bu işe bu güne dek bulaşmamış olmaları oldukça garip. Philips'in bu konuda ki ortağı ise QSO-



und. O da özellikle oyunlara yönelik ses sistemlerinde oldukça tanınmış bir isim. Kartın ismi ThunderBird Avanger olarak açıklandı. Philips'e hiç yakışmayan bir isim. Kartın en önemli özelliği ise ilk gerçek Doby-Digital kart olduğunun iddia edilmesi. Philips kartın oyunlardan midilere, müzik ve film CD'lerine kadar herşeyde Dolby-Digital özelliğinin kullanılabilceğini söylüyor.

Computex 2000

Donanım Dünyasında Son Gelişmeler

Bilgiyi, gerekirse, gidip Çin'den getirmeliyiz. Bunun bilincinde bu ay Çin'in en uç noktasında, Tayvan'daki Computex 2000 fuarına katıldım. Öncelikle kusursuz ev sahipliğinden dolayı Abit'e teşekkür etmek istiyorum. Özellikle de fabrikalarını gezmemeye olanak tanıdıkları için. Bu küçük gezinin ayrıntılarını Ace's Zone bölümünde bulabilirsiniz. Maalesef Taipei'nin diğer hoş mekanlarına yaptığım geziler ve uzak doğulu kızlarla ilgili anılarım eş dost arasında kalacak. Ama bilgisayar dünyasının en büyük fuarlarından biri olan Computex'te görüp duyduğum herşey burada.

Öncelikle Computex'in yapısını biraz daha açmakta fayda var. Tayvan'da yapıldığı için daha çok Tayvanlı üreticilerin ön plana çıktığı fuarda batılı ve Japon üreticiler biraz daha geri planda kalmayı tercih ediyor. Tayvan özellikle anakartlar konusunda başı çektiği için de fuar anakartlara odaklanmıştır.

AMD'nin Yeni İşlemcileri

Ama burada iki istisna söz konusu. Birincisi Computex'de AMD yeni işlemcileri Duron ve Thunderbird'ü tanıttı. Thunderbird'ün daha önceden internet üzerinde pek çok preview'i yayınlanmıştı ancak Duron yüzünü ilk kez gösterdi. Üretilen ilk Duron'u ceket cebinde taşıyan bir AMD yetkilisi,

üzerinde kurduğum yoğun baskılar sonucu, chip'i elimde tutma şansını bana tanıdı. Bu nedenle bu işlemciyi ömrüm boyunca unutmayacağımı!

Her ne kadar oldukça farklı bir yapıda olsa da Thunderbird piyasaya yine Athlon ismiyle sunulacak ve mevcut Athlon'ların yerini alacak. Duron ise bütünüyle yeni bir işlemci ve Celeron gibi alt seviye işlemci pazarını hedefliyor. Bu yeni işlemcilerin ortak noktası her ikisinde de klasik Athlon'dan farklı olarak L2 Cache'in çekirdek üzerinde olması. Athlon'lar L2 Cache'lerinin çekirdek üzerinde değil de işlemcinin yerleştirildiği kart üzerinde olması sebebiyle Coppermine'ların gersininde kalıyordu. Ayrıca L2 Cache'in işlemci ile aynı silikon üzerine yerleştirilmiş olması sayesinde hem Duron hem de Thunderbird soket formunda olacak. Bu yeni işlemci yuvasının ismi Soket A. AMD'nin de tamamen sokete geçmesi ile slot tarihe karışmış bulunuyor.

İlk Thunderbird'ler 750 ila 1000MHz arasında üretilecek, Duron'lar ise 600MHz'den başla-



yacak. Thunderbird'lerin fiyatları klasik Athlon'lar ile aynı olacaktır. Duron'ların fiyatı ise Celeron'lar ile başa baş gidecek. Burada ilginç olan benchmark sonuçlarına bakıldığında Duron'un neredeyse Athlon ve Pentium III'lere yakın performans veriyor olması. Her ne kadar benchmark'lar içinde Celeron işlemci olmasa da bu sonuçlara bakarak Duron'un Celeron'lardan çok daha hızlı olduğunu söylemek hiç de zor değil. Türkiye'de piyasaya çıkış tarihi henüz belli olmasa da Duron'un çok kısa sürede Celeron'un yerini alacağını kestirmek hiç de güç değil.

ATI Radeon

Computex'deki ikinci hoş sürpriz ise ATI'nın yeni kartı Radeon'ü görmem oldu. Nisan sayısının haberler bölümünde Radeon'dan bahsetmiştim. Gerçi o zamanlar kartın ismi henüz belli değildi, ancak teknolojik özellikleri oldukça iddialıydı. Özellikle de Mesh Morph ve Skeletal Animation. ATI'nın basın için hazırladığı özel

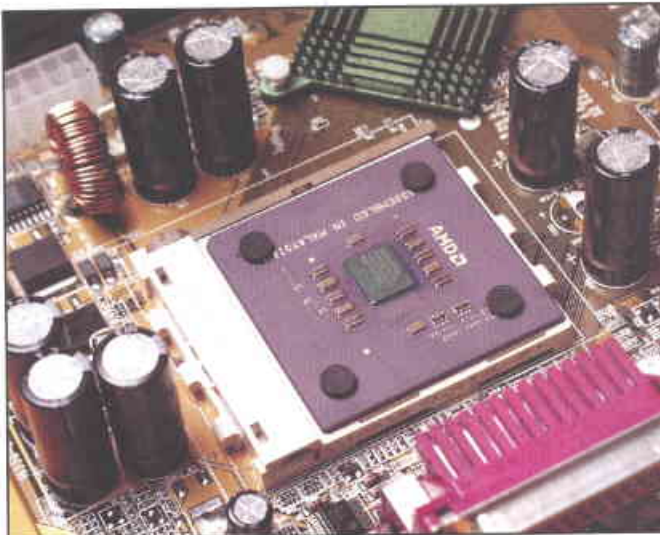
odadaki demo sisteminde özellikle bu iki özelliği aradım. Skeletal Animation'ın farkı açıkça görülüyordu. Bu özellik karakterlerin hareket ederken gerçekçi vücut hareketlerine sahip olmasını sağlıyordu. Zaten bütün demo boyunca bunu ön plana çıkarmak istercesine zarf bir bayan bütün endamiyla dolanıp duruyordu. Ancak Mesh Morph'ü göremedim. Sanırım demo veya kartın mevcut beta sürücüleri bunu desteklemiyordu.

Diğer teknolojik özelliklerden biri olan Shadow Mapping sanırım kullanılmıştı. Ancak pek de

ATI'nın abarttığı kadar çarpıcı bir özellik değil. Diğer özelliklerden Range Based Fog ve 3D Textures'da maalesef demoda kendini gösteremiyordu. Demo sisteminde benchmark uygulamamıza izin olmadığından performans konusunda kesin bir kanı edinemedim. Ama oldukça güzel görünen ve bol poligona sahip demo hiç takılmadan çalışıyordu. Bu sefer ATI hem teknolojiyi yakalayacak hem de performans olarak rakiplerini zorlayabilecek bir ekran kartı üretmiş gibi gözüküyor. Ama 3dfx'in hatasına düşüp üçüncü nesil Geforce'lardan sonra piyasaya çıkarlarsa bunun pek bir anlamı kalmayacaktır.

Intel'den Solano

Gelelim Computex'in asıl güçlü olduğu konu olan anakartlara. Aklınıza gelebilecek hemen hemen tüm anakart üreticilerinin olduğu şekilde katıldığı fuarda hem Intel hem de AMD işlemcileri destekleyen yeni anakartlar tanıtıldı. Elbette en büyük ilgi Solano kod adlı Intel i815 chipset'li yeni ana-





kartlar üzerine odaklanmıştı. i820 Camino'lar ile büyük bir hayal kırıklığına uğrayan Intel yeni i815'e oldukça güveniyor. i815'in iki ayrı modeli bulunuyor. i815 Solano ve i815E Solano2 olarak isimlendirilen modeller birbirlerinden ufak tefek farklarla ayrılıyorlar. Bu farklara girmeden önce i815'in genel mimarisine bir göz atalım.

4 hava yastığı, ABS, Sunroof, Klima

i810'lardan hatırladığımız on-board grafik işlemcisine bu kartlarda da rastlıyoruz. Elbette piyasadaki her hangi bir 3D ekran kartı ile yarışabilecek düzeyde bir performansa sahip değil. Intel'in bu 2D işlemciyi orta kesim kullanıcı için tasarladığını da unutmamak lazım. Neyse ki i810'un tersine Intel i815'e bir de 4X AGP portu koyarak bizleri unutmamış. Bu porta bir ekran kartı taktığınızda anakart üzerindeki on-board ekran kartı otomatik olarak devre

dışı kalıyor. 440BX kartlardan farklı olarak AGP portunun 4X desteğine sahip olması sayesinde Intel kendi işlemcileri için VIA'ninkiler dışında bir çözüm sunabilmiş oluyor.

Piyasadaki 440BX chipset'li anakartların bir çoğu 33MHz'de çalışmaktaydı. Fakat anakart tarafından donanımsal olarak desteklenmeyen bu BUS hızı, AGP portunda sorunlara yol açıyordu. Solano, 133MHz FSB hızını gerçekten desteklediğinden bu sorundan da kurtulmuş olduk. Bu da artık 133MHz RAM'lerin ve de Coppermine işlemcilerin AGP portuyla dost, yüksek performansta çalışabileceğini gösteriyor.

Dual Band, Çift hat, Titreşim, Ajanda

i815 elbette Rambus dediğimiz

RDRAM ile değil SDRAM ile çalışıyor. Zaten i820 ile arasındaki en temel fark bu. Intel yeni chipsetinin ikinci modeli olan i815e Solano2 ile ATA 100 kavramını piyasaya sokmaya başlıyor. ATA-100 geçen ay duyurduğumuz gibi ilk olarak Abit KA-7 ile kullanılmıştı. Ancak burada ki ATA-100 desteği chipsetin kendisinden değil ek olarak yerleştirilen bir IDE denetleyicisinden sağlanıyordu. Bu açıdan Intel i815 ile ilk defa chipset üzerinden ATA-100 desteği sunarak VIA'nın bir adım önüne geçmiş oluyor. Şimdilik piyasada sa-



dece IBM'in ATA 100 destekli anakartları var. Ancak bir iki ay içinde dört bir yanımızın ATA-100 destekli anakartları ile dolacağından kuşkunuz olmasın.

Solano'ların iki modeli arasında ATA 100 desteği dışında göze çarpan ikinci fark Solano2'de 4 adet USB bağlantı noktasının bulunması. Geriye kalan herşey hemen hemen aynı. Tüm bu güzel özellikleri ile Intel'e nihayet rahat bir nefes aldirabilecek gibi gözükse de Solano'nun bir iki dezavantajı da yok değil. Bunlardan en önemlisi 512MB RAM ile sınırlı olması. Her ne kadar 512MB iyi bir rakam görüle de yavaş yavaş 256MB RAM kullanımına doğru kaydığımız şu günlerde umut verici değil. Diğer bir dezavantaj ise VIA'nın DDR-RAM üzerine kurduğu planlar. Eğer VIA 266MHz BUS'a sahip

DDR-RAM'li modelinde başarılı olursa i815'ler kısa sürede demoda olmuş olacak. Ama yine de böyle bir şey 6 ay içinde gerçekleşmeyecek ve bu süre boyunca i815'in daha yüksek olan performansıyla VIA chipsetli anakartların önünde gideceğini tahmin etmek hiç zor değil.

VIA'nın Yeni Chipsetleri

Dört bir yanı Intel chipsetli anakartlar sarmış olmasına rağmen VIA'da Intel'in altında kalır gibi görünmüyordu. Sonuçta Tayvan'ın en büyük chip üreticisi olarak ev sahibi sayılırdı ve kendi sahasında olmanın bütün avantajlarını kullanıyordu. Her bir tarafı DDR266 loğolu afiş ve bayraklarla dolduran VIA, tüm anakart üreticilerinin standlarındaki yeni VIA chipsetli anakartlarıyla da kendini gösteriyordu. Ne yazık ki fuarı süsleyen yüzlerce DDR266 afişine rağmen kendisinden iz yoktu. Geliştirme aşamasının henüz başlarında olan VIA tek bir DDR266 kullanan sistem dahi gösteremedi. Ama duvarda ALI chipseti kullanan ve çalışır halde bir DDR266 sistem vardı.

Ama İvill dışındaki hiçbir üreticiden destek alamayan ALI pek de umut vaat etmiyor.

VIA'nın her yerde boy gösteren üç chipseti vardı. KT133, KM133 ve PM133. Üzerine Savage4 yerleştirilmiş bir Apollo Pro133 olan PM133 VIA'nın S3'ün grafik kolunu satın almasının ilk ürünü. KT133 ise yazının başlarında bahsettiğim

AMD'nin iki yeni işlemcisi Duron ve Thunderbird'e destek veriyor. Yani KT133 Soket A formunda. Ancak bunun dışında tamamıyla KX133 ile aynı. KM133 ise KT133'ün üzerine Savage4 yerleştirilmiş versiyonu.

Sonuçta VIA yeni chipsetlerini

duyurmasına ve bütün fuarı doldurmasına rağmen tam anlamıyla yeni bir ürün sürmedi. Şu an için i815'in Apollo Pro133'den daha gelişmiş ve performanslı olduğu açık. Bu yüzden Pentium uyumlu chipset pazarında sürekli güçlenen VIA'nın bir süre pay kaybetmesi muhtemel gözüküyor. Ancak Athlon pazarında VIA halen tek seçenek. Her ne kadar AMD yeni chipseti AMD 760'ı geliştirse de bu chipsetin piyasaya çıkması iki aydan önce beklemiyoruz.

DVD-RW?

Bunların dışında Computex 2000'de ilgimi çeken tek ürün Philips'in DVD+RW'sı oldu. Bugüne kadar devam eden, DVD'lerin nasıl yazılacağı sorusuna, Philips oldukça iyi bir cevap veriyor. Philips'in standında üzerinde halı hazırdaki dosyalar bulunan 4 GB'lık bir DVD-RW'nin silinip yeniden yazıldığına şahsen şahit oldum. Üstelik fiyat olarak da DVD+RW oldukça uygun. Sadece 2000 doların biraz üzerinde! Her eve bir tane lazım.

Bu güzel ve çarpıcı ürünlerin yanında elbette ipe sapa gelmez, ucuz ve kalitesiz ürünlerle de doluydu Computex. Zaten Tayvan bu konuda dünyanın en başarılı ülkesi. Her turden kalitesiz hoparlorler, ucuz RAM'ler, kasalar vs. Ancak bir ürün vardı ki acıcası beni sarstı, yıprattı ve hatta hayatımdan birkaç sene götürdü diyebilirim. Geçen ay size sormuştum "iMac renklerinde masa, sandalye gördünüz mü?" diye. Kendimce latife yaptığımı düşünüyordum ama Computex'de bu acı gerçekle karşılaştım. Bu kadar kötü olabileceğini düşünmemişti. Dark Elf görseydim her halde daha az etkilenirdim. İşte karşınızda iMac renklerinde, tamamı şeffaf, tamamı korkunç masalar ve sandalyeler...



Guillemot MaxiSound Fortissimo

Bilgi için İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 48\$

Ekran Kartlarının Yeni Yıldızı Bakalım Ses Kartlarında Nasıl?

Bu ay ses kartlarına do-
yacaksınız. Uzun süre-
dir ses kartı incelemedi-
ğimin ve gelecek ay donanımın
Voodoo5 ve GeForce2lerle do-
lacağıın bilinciyile piyasaya son
3-4 ay içinde çıkan üç yeni ses
kartını incelemeye karar verdim.
Bu kartlardan ilki Guillemot'dan.
Ancak MaxiSound Fortissimo'ya
biraz fazladan yer ayırıp ses kart-
ları ve onlara uyguladığım testler
üzerine birkaç parça bir şey söy-
lemek istiyorum. Eğer bu bölüm
size ilginç gelmiyorsa birkaç pa-
ragraf aşağı kayıp "Evet gelelim
Fortissimo'ya" cümlesine ulaşın.

Ses kartları artık eskisi kadar
çekici bir konu değil. Creative
bu pazarı öylesine tekeline aldı
ki işin pek heyecanı kalmadı. Au-
real'in çöküşü ve Diamond'ın el-
den ele satılması ile artık ciddi
bir rakip de kalmadı. Açıkçası SB
Level Player halen benim favori
ses kartım ve onu bu ay incele-
diğim üç ses kartına da değiş-
mem. Peki bu "İyi hepimiz gidip
birer Player alalım olsun bitsin
Ben de boşuna iki sayfa yazı
yazmayayım" anlamına mı geli-
yor? Elbette hayır. Hep söyledim
ve ön plana çıkarmaya çalış-
tığım gibi hiçbir ürün bütün kul-
lanıcılara seslenemez. Belki Level
Player oyuncuların büyük kısmı-
nı cezbedebilir. Ama pek çoğu-
muzun hala başka özelliklere de
ihtiyacı var.

Farklı ihtiyaçlar, Farklı ürünler

Peki bu ihtiyaçları belirleyen
ne? Bence en temel olan iki ta-
nesi fiyat ve ses kartını hangi uy-
gulamalarla kullandığınız. Fiyat
malum; herkes kendi kesesine
göre bir şeyler bulmak zorunda.
Ses kartını hangi amaçla ve uy-
gulamalarla kullandığınızın için
asıl belli olduğu yer. Özellikle
Player'in eksik olduğu bazı konu-

lar var. Mesela S/PDIF veya optik
çıkışının olmaması. Bu kadar iyi
bir kartın sadece analog çıkışlara
sahip olması çok acı. Gerçi uze-
rinde küçük bir mini-jack çıkışına
sahip ama o mini-jack'ı Digital
I/O 2'ye 60\$ bayılmadan kulla-
nabilen varsa lütfen bana da yo-
lunu soylesin. Sanırım Cra-
tive bu
bileşenle-
ri player'a koy-
mayarak Platini-
um'un satışlarını destekle-
mek istiyor.

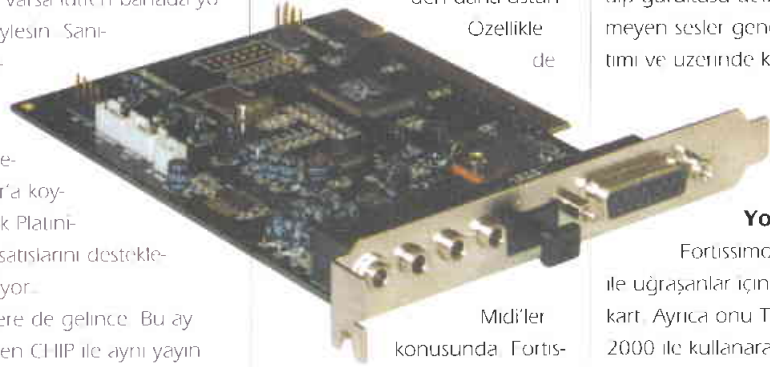
Testlere de gelince. Bu ay
gerçekten CHIP ile aynı yayın
grubunda olmanın keyfini yaşa-
dım. Bu ay hazırladıkları Ses Kar-
tı testi için test sistemlerine ekle-
dikleri dijital osiloskop işimi ol-
dukça kolaylaştırdı. Üstelik bu
nunla da yetinmeyip bu cihazı
kullanan özel bir benchmark
programı hazırlatmışlar. Böylece
dip seslerinin oranını ve frekans
genişliklerini algılamak için kula-
ğımı hoparlöre dayayıp anlamsız
sesler dinleme zahmetinden kur-
tuldum. Ayrıca ilk defa, inceledi-
ğim ses kartlarında içim bu ka-
dar rahat. Çünkü elimde objektif
sayısal değerler var ve kendi ku-
lağımın hata payı konusunda
kaygılanmam gerekiyor. Bu
imkanları benimle paylaştığı için
Chip'in test editörlerinden Şa-
hin'e teşekkürler. Bu arada eğer
ses kartları hakkında bu ayki Le-
vel dozunuz yeterli olmazsa
Chip'e bir göz atın. 9 ayrı ses
kartının yer aldığı sağlam bir test
gerçekleştirmişler.

Ve Fortissimo...

Gelelim Fortissimo'ya. Parolayı
bulup bize tekrar katılan arka-
daşlara da merhaba. Kim bilir
okumadığınız şu üç paragraf yu-
zünden neler kaybettiniz. Fortis-

simo, Yamaha'nın YMF744B-V
isimli ses çipini kullanıyor. Bu çip
ilk olarak Fortissimo'da görü-
yorum. Daha önce gördüğümüz
Yamaha ses çipleri genelde
XG serisindendi. YMF744B-V tek-
nik özellikler olarak XG serisin-

den daha üstün
Özellikle
de



Midi'ler
konusunda. Fortis-
simo 676 ayrı

enstrüman sesi verebiliyor. Üstelik
bu özelliğini 2MB'lık belleği
ile perçinliyor. Yani bu konuda
Level Serisi tüm ses kartlarından
5 kat daha iyi. Ne yazık ki günü-
müzde Midi'lerin kullanımını nere-
deyse bitti. Hala Midi'lerin başa-
rılı olarak kullanıldığı tek popüler
uygulama Final Fantasy serisi
oyunları. Fortissimo'yu Final
Fantasy ile denemeyi çok istiyordum
ancak sorumsuz bir editör-
rümüzün oyunun CD'sini çizikle-
re boğması (bir CD'ye bu kadar
işkence edilebilir) beni denemeyi
daha sonraya ertelemek zorun-
da bıraktı.

Teknik Detaylar

Fortissimo üzerinde çift stereo
çıkış ve optik S/PDIF çıkış bulu-
nuyor. S/PDIF çıkışın optik form-
da olması onu MD kullananlar
için cazip kılıyor. Ayrıca bu saye-
de Teac PowerMax 2000 sahip-
leri DVD filmlerdeki Dolby-Digi-
tal seslerden kolayca faydalana-
bilecekler. Maalesef piyasadaki
5 1 hoparlörler arasında optik
girişe sahip olan tek model bu.

Fortissimo frekans genişliği
olarak pek parlak değil. Az çok

ortalama bir değer veriyor bu
konuda. Dip sesler konusunda
ise durumu daha da kötü. Bura-
dan çıkarabileceğimiz sonuç kul-
lanılan ses çipinin oldukça iyi ol-
duğu ama kartın üretiminin bu
başarıyı yakalayamadığı. Çünkü
dip gurultusu dediğimiz isten-
meyen sesler genelde kartın üre-
timi ve üzerinde kullanılan par-
çalar ile ilgili-
dir.

Level'in Yorumu

Fortissimo öncelikle Midi
ile uğraşanlar için çok iyi bir
kart. Ayrıca onu Teac PowerMax
2000 ile kullanarak bir Dolby-Di-
gital sistem kurabilirsiniz. Ses ka-
litesi olarak ondan 7\$ daha pa-
halı olan Level Value'dan daha
iyi. Ancak Level Value'nun EAX
2.0 desteği ve Live Ware 2.0 ile
gelmesi ikisi arasında seçim yap-
mayı oldukça zorlaştırıyor. Bu
noktada yazılım ve sürücü dete-
ğinin bir ses kartını hem daha
pahalı hem de daha kötü ses
kalitesine sahip olmasına rağ-
men nasıl daha iyi bir seçenek
yaptığını görebiliyoruz.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	Yamaha YMF744B-V ses çipi
	Çift Stereo ve Optik S/PDIF Çıkış
	676 Enstrüman Desteği
	2MB Bellek
	64 Hardware, 64 software ses
	EAX, A3D ve DS3D desteği
	Baraberinde Gelen Yazılımlar
	XG Studio
	Power DVD
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	6
	Performans
	7
	Üretim Kalitesi
	6
	Fiyat/Performans
	5
	Ergonomi
	5
	GENEL
	6/10

LEVEL
Ekonomi

Winfast 4Xsound

Bilgi için

İthalat: Leadtek Türkiye, Genpacom Telefon: (212) 217 08 50, (212) 320 10 50 Fiyatı: 22\$

Bu ay ikinci kez ekran kartı konusunda uzmanlaşmış bir firmanın ses kartı ile karşı karşıyayız. 4Xsound, ismini ilk defa duyduğumuz C-Media'nın CMI-8738 ses çipine sahip. Bu çipi 4Xsound dışında Zoltrix Nigtingale'de kullanıyor. Zaten bu iki kartın tasarımları ve fiyatları da birbirinin aynısı. Ancak Winfast 4Xsound üretim kalitesi olarak Zoltrix Nigtingale'den daha iyi ve bunu ses kalitelerinde de kolayca görebiliyoruz. Oyleyse 4Xsound'u tercih etmek her zaman daha mantıklı.

4Xsound'un üzerinde çift stereo çıkışa ek olarak S/PDIF çıkış var. Ancak S/PDIF çıkış Fortissimo'dan farklı olarak optik değil RCA. Bu 4Xsound'un en büyük avantajı. Çünkü RCA en yaygın kullanılan S/PDIF bağlantı tipi ve 5.1 desteğine sahip hemen her hoparlörde mevcut. Bu 4Xsound'u DVD izlemek isteyenler

için cazip kılıyor.

Ancak oyuncular yani bizler için durum o kadar da parlak değil. Çünkü 4Xsound EAX desteğine sahip değil.



Gerçi A3D desteği var ancak bu sadece 1.0 versiyonunu iç-

eriyor ve bu piyasadaki en eski pozisyonel ses standardı. Ayrıca A3D'nin yaratıcısı Aureal kapandığından gelecekte bu standardı destekleyen oyun göremeyeceğiz. Geriye tek kalan ise diğerleri karşısında oldukça zayıf kalan DirectSound3D. Kısacası 4Xsound 3D ses konusunda oldukça başarsız.

Kartın dalga analizine baktığımızda durum pek parlak değil.

Bu ay incelediğimiz üç kart içinde en düşük skora sahip. Ancak dip gürültüsü dediğimiz rahatsız edici ve gereksiz sesler konusunda Fortissimo'dan daha iyi durumda. Fibette bu konuda Az-

tech'e yaklaşmıyor bile. So nucta ses kalitesi pek parlak değil. Ancak fiyatını göz önünde tutarak değerlendirdiğinizde kendi fiyat grubunun en iyi ses kalitesi ne sahip.

4Xsound'a opsiyonel ek bir kart ile optik giriş-çıkış ekleyebilirsiniz. Bu küçük genişletilebilirliğin düşünülmüş olması oldukça hoş. Ancak bu durumda fiyat 39\$'a çıkıyor.

Level'in Yorumu

Guillemot ve Winfast'in ses kartlarını inceledikten sonra açıkça gördüm ki firmalar ekran kartı üretiminden ses kartı üretimine

geçmekte zorlanıyor. Açıkçası iki kart da firmaların ekran kartlarındaki kaliteyi yakalayamıyor. Ama 4Xsound RCA S/PDIF'i ve çift stereo çıkışı sadece 22\$ sunarak oldukça iyi bir iş çıkarıyor. Kart hiçbir özelliğe sahip olmayan Vibra 128'den 3\$ daha ucuz. Ve kesinlikle piyasadaki en hesaplı kart.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	C-Media CMI8738
	Çift Stereo ve RCA S/PDIF Çıkış
	64 Hardware, 128 software ses
	A3D ve DS3D desteği
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	5
	Performans
	6
	Üretim Kalitesi
	6
	Fiyat/Performans
	9
	Yazılım Desteği
	3
GENEL	6/10

Aztech PCI 288-Q3DII

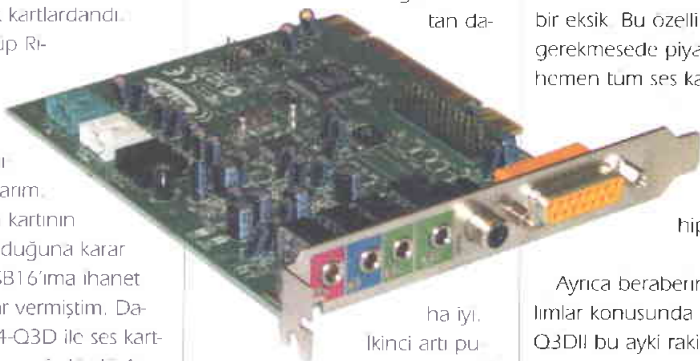
Bilgi için

İthalat: Albim Telefon: (216) 349 33 51 Fiyatı: 30\$

Bu ayki son ses kartımız bu konuda uzun süredir çalışan Aztech'den. Aztech daha önce ilk PCI ses kartlarından birini üretmişti ve bu kart aynı zamanda A3D desteğine sahip ilk kartlardandı. Onu rafta görüp Riva128 mi Aztech PCI mi diye tereddütte kaldığı çok iyi hatırlarım. Sonunda ekran kartının daha önemli olduğuna karar verip emektar SB16'ıma ihanet etmemeye karar vermiştim. Daha sonra PCI 64-Q3D ile ses kartlarındaki başarısını sürdürdü Aztech. Ne var ki distribütör firma ile yıldızlarımız bir türlü barışmadığından Aztech'in ürünlerini pek test etme fırsatım olmadı.

Trident'in 4Dwave-NX çipini kullanan PCI 288-Q3DII'nin en başarılı olduğu nokta ses kalitesi. Özellikle dip gürültüsü konusun-

da Platinum'dan bile daha iyi. Herhangi bir uygulama ses üretmediği zamanlarda neredeyse hiç ses vermiyor. Frekans genişliği olarak da bu ay incelediğim diğer iki karttan da-



ha iyi. İkinci artı puan ise desteklediği 3D pozisyonel ses standartları. EAX'ın yanı sıra A3D ve Osound'un Q3D 2.0 standartını da destekliyor. Q3D şu an pek yaygın değil ama haberlerde yer verdiğim Philips, Osound işbirliğinin ardından durum değişebilir. Kartın üzerinde çift stereo ve

RCA S/PDIF çıkışları var. Winfast 4Xsound'da değindiğim gibi RCA S/PDIF önemli bir artı. Ancak kartın optik çıkışa sahip olmaması veya böyle bir özelliğin sonradan eklenememesi önemli bir eksik. Bu özellik herkese gerekmesede piyasadaki hemen hemen tüm ses kartları en azından opsiyonel olarak bu özelliğe sahiptir.

Ayrıca beraberinde gelen yazılımlar konusunda da PCI 288-Q3DII bu ayki rakiplerinden daha iyi. Midi performansını arttıran Yamaha SoftSynthesizer'in yanı sıra, benim MP3 üretme konusunda en sevdiğim program AudioCatalyst'in 1.5 versiyonu kart ile birlikte geliyor.

Level'in Yorumu

Uygun fiyat, iyi ses kalitesi, işe

yarar yazılımlar ve geniş 3D pozisyonel ses desteği ile PCI 288-Q3DII tam anlamıyla ideal bir kart. EAX 2.0 desteğine sahip olmaması dışında her alanda SB Level Value'dan daha iyi, üstelik neredeyse yarı yarıya daha ucuz. Tüm bunları alt alta koyduğunuz zaman bu kart benim için Level Player'dan sonra ikinci seçenektir.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	Trident 4Dwave-NX ses çipi
	64 Hardware, 256 software ses
	Çift Stereo ve RCA S/PDIF Çıkış
	EAX, A3D, DS3D ve Q3D 2.0 desteği
LEVEL KARNESİ	Teknoloji
	6
	Performans
	7
	Üretim Kalitesi
	8
	Fiyat/Performans
	8
	Ergonomi
	6
GENEL	7/10

Fuji MX-2700

Bilgi için

İthalat: Tetris Telefon: (212) 344 80 08 Fiyatı: 799\$

Su aralar bolca yaptığım turistik geziler. hmm... iş seyahatleri beni dijital kameralara bir parça daha fazla eğilmeye yönlüyor. Geçtiğimiz bir sene içinde her açıdan gelişen dijital kameralar çözünürlük, resim kalitesi ve diğer özellikler konusunda oldukça önemli mesafeler katettiler. Bunun en güzel örneklerinden biri Fuji MX-2700. Gömlek cebine kolayca sığabilecek kadar küçük olmasına rağmen yüksek çözünürlüğü ve kaliteli görüntüsü ile tam bir japon icadı.

MX-2700'in sahip olduğu 1800x1200 çözünürlük oldukça iyi. Yine bu ay incelediğim Kodak DCS-290'in ardından en yüksek çözünürlüğe sahip ikinci kamera. Buna karşın sadece 8MB Flash-RAM ile gelmesi bir handikap. Çünkü yüksek çözünürlük kullandığınızda hafızası süratle doluyor.

Kameranın arkasında yer alan 2"lik TFT ekran kaliteli. Ayrıca küçük olmasına rağmen ayarlar ve menülerin kullanımı oldukça kullanışlı. Hafif olduğundan resim çekerken daha az titreiyorsunuz. Ayrıca iki fotoğraf çekimi arasında çok kısa bir süre bekliyorsunuz. Kısacası ergonomik olarak çok iyi bir tasarıma sahip.

MX-2700'ün en iyi yanlarından biri de şarj edilebilir Lithium-ion pile sahip olması. Tüm dijital kameraların ortak sorunu olan yüksek pil tüketimi bu yüzden sorun olmuyor. Pil yaklaşık olarak 250 resim çekmenize olanak tanıyor. Makine ile birlikte gelen Flash-RAM bu kadar resim alamadığından pilin bitip sizi yarı yolda bırakma şansı hemen hiç yok.

Ne yazık ki yüksek çözünürlüğü ve gelişmiş ergonomisine kar-



sın MX-2700'un çok önemli eksikleri var. Bunların başında sadece seri port ile bağlanabilmesi geliyor. Bu yüzden çektiğiniz resimleri PC'ye aktarmak çok uzun sürüyor. Yeni kameraların hemen hepsi USB bağlantısını kullanırken Fuji'nin bunu es geçmiş olması çok kötü. Diğer bir eksiklik de zoom'a sahip olmaması. Bu daha çok ebatlarının küçüklüğünden kaynaklanıyor olabilir. Ve yazının başında belirttiğim gibi beraberinde gelen Flash-RAM miktarı oldukça az. Bir parça da Flash'in yetersizliğinden yakınabilirim.

Level'in Yorumu

MX-2700 tam anlamıyla aile tipi bir kamera. Pikniğe giderken küçük tupten sonra evde unutma-

manız gereken en önemli şey. Ama DCS-290 kadar yetenekli bir cihaz olmadığı kesin. Kullanım kolaylığı ve yüksek ergonomisi onun daha geniş bir kitleye seslenmesini sağlıyor. Eğer ilerde USB bağlantısını kullanan ve daha fazla RAM'e sahip bir model gelirse piyasayı kırıp geçireceğinden eminim.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler	
	1800x1200 max çözünürlük	
	8MB Smartmedia Flash-RAM	
	2" TFT LCD ekran	
	Şarj edilebilir Li-Ion pil	
LEVEL KARNESİ	Teknoloji:	6
	Performans:	7
	Üretim Kalitesi:	8
	Fiyat/Performans:	8
	Yazılım Desteği:	6
	Ergonomi:	9
	GENEL	7/10

Kodak DCS290

Bilgi için

İthalat: Tetris, Ufotek Telefon: (212) 344 80 08, (212) 274 54 60 Fiyatı: 999\$

Bir dijital kamera daha. Ama dikkatli olun, bu böyle sıradan bir kamera değil. Bu gördüğünüz kamera Tom Cruise ile Mission Impossible 2'de birlikte rol almış bir Hollywood starı. Tom Cruise'un uçak kazasının resimlerine baktığı o kamera bu işte...

Kodak DCS290'in en önemli özelliği 2240x1500 çözünürlüğe çıkabilmesi. Bu da 3.3 Megapixel anlamına geliyor. Ancak bu yazılımla geliştirilmiş çözünürlük. Kameranin photo sensor'u 1901x1212 çözünürlükte. Ben DCS290'ü 1901x1212 çözünürlükte kullanmayı daha sağlıklı buldum. Çünkü çözünürlük tek başına fazla bir şey ifade etmiyor. 1901x1212 çözünürlükte görüntüler çok daha iyi. Çektiğiniz resimleri .jpeg veya .tiff olarak kaydetme şansınız var. Elbette .tiff kalite, .jpeg ise daha az yer kaplama anlamına geliyor. Ayrıca .jpeg'in sıkıştırma oranı



için üç ayrı ayar mevcut.

Kameranin 3X optik 2X dijital zoom'u var. Bu fotoğraf makinelerinin dilinde 38mm'ye 115mm anlamına geliyor ki oldukça iyi. DCS290 ile fotoğraf karelerini oluşturmak hiç de zor değil. Çektiğiniz resimlere bakmak için veya vizör yerine kullandığınız 2"lik LCD ekran oldukça kaliteli. Ayrıca bu ekranda oldukça geniş menu seçenekleri bulunuyor.

DCS290 20MB'lık özel flash-ram kartı ile birlikte geliyor. 4MB ile 64MB arasında değişen flash-ram modellerinden istediğinizi

ayrıca alabiliyorsunuz. Ama 20MB pek çoğunuz için yeterli olacaktır. Benim şu ana kadar gördüğüm dijital kameralar içinde en yüksek RAM ile gelen DCS290 oldu.

Ne yazık ki DCS290'in önemli eksikleri de var. Bunlardan birincisi pilleri çok hızlı tüketmesi ve pek çok AA pil ile çalışmaması. Piyasada bulacağınız standart pillerin çoğu DCS290'ü çalıştırmayacak veya bir iki resim çektikten sonra pil bitti mesajı verecektir. Mesela denediğim uzak doğu yapımı Duracell'ler birkaç dakikadan fazla dayanmadı. Ancak sonunda ABD üretimi bir kutu Duracell pil buldum ve tam 3 gün boyunca sürekli kullanmaya rağmen dayandılar. Sanırım bu pillerin kapasiteleri ile değil Amper güçleri ile ilgili. Neyse ki beraberinde pilleriyle birlikte bir şarj cihazı geliyor. İkinci bir eksiklik ise DCS290'in iki fotoğraf arasında uzun süre beklemesi. Üst üs-

te süratle resim çekmek genelde, pek mümkün olmuyor.

Level'in Yorumu

DCS290 oldukça pahalı ve bir o kadar da iyi bir kamera. USB veriyolu ile resimlerinizi çok kısa sürede PC'nize aktarabiliyorsunuz. Eğer dijital kamera almayı düşünüyorsanız ilk tercihlerinizden biri olmalı.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler	
	2240x1500 max çözünürlük	
	1901x1212 photo sensor	
	20MB Kodak Flash-RAM	
	2" TFT LCD ekran	
LEVEL KARNESİ	Teknoloji:	9
	Performans:	8
	Üretim Kalitesi:	7
	Fiyat/Performans:	6
	Yazılım Desteği:	8
	Ergonomi:	7
	GENEL	8/10

Nec MultiSync FE1250

Bilgi için

İthalat: Genpacom Telefon: (212) 320 10 50 Fiyatı: 1126\$

Nec'in MultiSync serisinden üçüncü monitörü müz de bu ay inceliyoruz. Daha önce 17" ve 19" modelleri incelemistik ve özellikle 19" FP950 beni kendisine hayran bırakmıştı. Bu yüzden test sistemimdeki monitörü değiştiren tercihim ondan yana kullanmıştım. Bu ay 22"lik bu koca monitörü incelerken "Acaba acele mi ettim? Yoksa FE1250'yi mi alıyordum?" diye düşünüyorum.

MultiSync FE1250'nin dahil olduğu FE serisi aslında FP serisinden daha düşük. Ama bir monitörün görülebilir alanı büyüdükçe tüm teknik özellikleri de gelişiyor. Zaten FE1250 daha üst model olan FP1350 ile aynı tüpü kullanıyor. Onu özellikli kılan da bu. Hem hesaplı bir model olması, hem de daha pahalı model ile aynı tüpü kullanması.

FE1250, 0.25mm nokta oranı ve 20" net görülebilir alana sahip. Bir monitörden daha iyisini

bekleyemezsiniz. Bu iki değerın yan yana gelmesi kocaman ve çok güzel bir görüntü demek. Ama kocaman demem sizi yanıltmasın, FE1250'nin kasa ebatları 22" bir monitör için oldukça iyi.

Düz ekran olan monitör aynı zamanda sağlam bir anti-glare tabakasına sahip. Monitör bu kadar büyük olunca üzerinde oluşan yansımalar da çok daha ciddi bir soruna dönüşüyor. Çünkü monitorunuz odada bulunan tüm ışık kaynaklarını rahatça görüyor. Ama Nec bence bu konuda yapılabilecek her şeyi yapmış ve FE1250 yansıma sorunlarından pek etkilenmiyor.

Monitörün düz olması aynı zamanda görüntüdeki deformasyonları da engelliyor. FE1250 köşeler de dahil olmak üzere



tüm ekrandaki nokta birleşimini ölçen ve gerekli ayarlamaları yapan özel bir sistemle sahip. Bu da görüntünün monitörün tümünde aynı kalitede olmasını sağlıyor.

1920x1440'da 73Hz çözünürlük veren FE1250 1600x1200'de 85Hz'e kadar çıkabiliyor. Ama 22" bile olsa bir monitör 1600x1200'de oldukça rahatsız edici gözüküyor. Benim tavsiyem FE1250'yi 1280x1024 çözünürlükde kullanmanız. Hem böylece 100Hz tazeleme oranının konforunu da yaşayabilirsiniz.

Level'in Yorumu

FE1250'nin tek eksik yönü BNC girişinin bulunmaması. Bu da bizi ilgilendiren bir konu değil. Bu yüzden FE1250 hemen

her konuda beğenimi kazandı. Her zamanki gibi fiyatı çok yüksek tabii. Bu fiyata komple bilgisayar alabileceğimizin de farkındayım ama en azından fiyat konusunda Sony kadar insafsız değil Nec. Eğer maddi durumunuz el veriyorsa ve şöyle duvardan duvara bir monitorum olsun dıyorsanız bence iyi bir tercih.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler	
	20" görülebilir alan	
	0.25mm nokta çözünürlük	
	1920x1440 73Hz maksimum çözünürlük	
LEVEL KARNESİ	Teknoloji:	8
	Performans:	8
	Üretim Kalitesi:	8
	Fiyat/Performans:	6
	Ergonomi:	9
	GENEL	8/10

Jazz Speakers Elan 5.1

Bilgi için

İthalat: Multimedia Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 180\$

Jazz Speakers ucuz fiyatlı 5.1 hoparlörlerden oldukça memnun kalmış olacağ ki daha önce çıkarmış olduğu J-9902 modelinin geliştirilmiş bir versiyonunu piyasaya sürdü. Elan 5.1 ismindeki bu sistem yan hoparlörler dışında J-9902 ile aynı.

Elan 5.1 ile Jazz aslında doğru bir adım atmış. Çünkü Ocak ayındaki incelememizde de söylediğim gibi J-9902'nin subwoofer'i hiç fena olmamasına rağmen yan hoparlörler oldukça kalitesizdi. Bu yüzden Elan 5.1'lik gördüğümde evet hatalarını fark etmişler ve yan hoparlörler düzeltilmiş diye düşündüm. Üstelik bu sefer bir center da sisteme eklenmişti.

Ama hoparlörü denemeye başladığımda hiçbir şeyin düzelmediğini görerek hayal kırıklığına kapıldım. Zaten inceleme derinleştikçe yan hoparlörlerin düzeltilmek yerine bozulduğunu gör-

dum. J-9902'de ki 3"lik driver'lar yerine 2.5"lik frekans aralığı daha düşük hoparlörler kullanılmıştı. En kötüsü ise eklenen Center'ın yan hoparlörlerden hiçbir farkı yoktu... formu hariç. Jazz nedense center'ın nasıl gözukmesi gerektiğini bilmesine rağmen nasıl ses vermesi gerektiği konusunda çok bir fikre sahip değil.

Elan 5.1 ile birlikte gelen ses kartı Fortemedia'nın 5.1 çıkışa sahip AC3 çözebilen modeli. Ne yazık ki kartın AC3 dışında hemen hiçbir yeteneği yok. Gerçi Jazz'in web sitesinde kartın EAX ve A3D desteğine sahip olduğu yazıyordu ama ben kartın herhangi bir pozisyonel ses üretebilmediği konusunda şüpheliyim. Kar-



tı asıl üreticisi olan Fortemedia'nın sitesinde de teknik özellikler içinde hiçbir 3D pozisyonel sesin ismi yer almamış. Sonuçta böyle bir özellik varsa da oldukça zayıf.

Bu bizim için çok önemli bir sorun. Çünkü Elan 5.1 ile birlikte gelen ses kartı bir oyuncuyu tatmin etmekten uzak. Bu durumda onun yanı sıra bir ses kartı daha kullanmamız gerekiyor. Level Player ile Elan 5.1'in ses kartını birlikte kullanmayı denedim. Teoride çalışması gerekiyordu ancak sorun çıkardı ve her iki ses kartı da ses vermeyi reddetti.

Level'in Yorumu

Jazz'in ileri yerine geri adım atmış olması hayal kırıcı. Halbuki Computex sırasında standlarını ziyaret ettiğimde DVD-Deck'ler

in geliştirdikleri çok iyi home-theater sistemleri görmüştüm. Ama PC pazarına bu tip ürünlerle girmeyi düşünmüyorlar sanırım.

Elan 5.1 tüm kötümelerime rağmen halen en hesaplı Dolby-Digital sistem. Eğer yan hoparlörler ve center biraz daha geliştirilirse sıradan bir kullanıcının ihtiyacını kolaylıkla karşılayabilir.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler	
	Fortemedia FM-801 ses çipi	
	AC3 (Dolby Digital) desteği	
	6.5" Subwoofer	
	2.5" yan hoparlörler	
LEVEL KARNESİ	Teknoloji:	7
	Performans:	6
	Üretim Kalitesi:	4
	Fiyat/Performans:	7
	Ergonomi:	6
	GENEL	6/10

HP 840C ve 970cxi

Bilgi için İthalat: HP Telefon: (212) 224 59 25 Fiyatı: 130\$ (840C), 370\$ (970cxi)

İki aydın ara verdiğimiz yazıcılara HP'nin iki modeliyle devam ediyoruz

Hala oyunlarla ilgili olmayan donanımlara yer vermemem gerektiği konusunda eleştiriler alıyorum. Bence bu donanımı oldukça sıkıcı yapacaktır. Ayrıca kısa sürede piyasada incelenecek ürün bırakmayıp ıvır zıvırlarla uğraşmaya başlamış bulabilirim kendimi. Kimşenin kullanmak istemeyeceği 10\$'lık adı gamepad'leri incelemektense yazıcı incelemeyi daha mantıklı buluyorum.

Yazıcı incelemeleri konusunda ilk stratejim sizi cezbedebilecek dört yazıcıyı seri olarak tanıtmaktı. Bu dört yazıcı biri laser, biri A3, biri ucuz ink-jet ve bir de pahalı ink-jet olmak üzere farklı türlerde ve iyi ürünler olacaktır. Ama yoğun gündem yüzünden ilk iki yazıcıyı tanıttıktan sonra sıradaki ikisine yer ayıramadım. Bu yüzden bu ay incelediğim iki yazıcı iki aydır test merkezinde sıranın onlara gelmesini bekliyor.

Baştan yazıcıların her ikisi hakkında da iyi görüşlerim olduğunu ifade etmiş oldum. Ama onları ilk elime aldığımda haklarında oldukça önyargılıydım. Çünkü HP uzun süre pek de kaliteli olmayan yazıcılar ile piyasaya çıktı ve özellikle 670 ve 690 serisi yazıcılar benim gözümde HP'nin prestijinden çok şey götürdü. Ama HP şimdi çok daha fazla kaliteye odaklanmış görünüyor.

840C

HP'nin 840C modeli ev kullanıcıları için geliştirilmiş tipik bir yazıcı. Oldukça sade ve kullanımı kolay. İsterseniz LPT isterseniz USB portu yoluyla bağlayabiliyorsunuz ve çok kolay kuruluyor. Performans olarak hiç de hafife alınmaması gerekiyor. Dakikada 8 siyah,

5 renkli çıktı alabiliyorsunuz. Elbette bu rakamlar düşük kalitedeki baskılar için geçerli. Eğer yüksek çözünürlüklü resimler içeren bir sayfa basıyorsanız dakikada 4 siyah ve 1 renkli sayfa alacaksınız.

Fotoğraf kağıdına 600x1200 dpi çözünürlükte çıktı alabilen 840C normal kağıda ise 600x600 dpi çıktı alabiliyor. HP PhotoRET II ismindeki bir teknoloji sayesinde 840C fotoğraf kalitesindeki baskıları aynı bir kartuşa ihtiyaç duymadan basabiliyor. Fotoğraf kalitesindeki baskılar haricinde normal baskılardaki kalite de oldukça iyi. Hele 690C ile karşılaştığınızda fark çok açık. Siyahlar gerçekten siyah ve renkler de canlı.

Kağıt girişi 100 kağıt alan yazıcı 2MB belleğe sahip. Genelde sorununuz çalışıyor. Bilgisayarına bağlı olduğu

yaklaşık 3 hafta boyunca ne bir kağıt sıkıştırdı, ne sürücülerinden ne de kartuşundan sorun çıktı. Üstelik sürücülerini hiç

de ağır değil ve sistemi yormuyor. Özellikle Epson'un çok ağır, gereksiz ve bir kez kurdunuz mu sistemi formatlamak dışında kurtuluş yolu olmayan sürücülerini anlamakta zorluk çekiyorum.

970cxi

970cxi daha fazla hız ve baskı kalitesi isteyenler için. Ama hız ve kalite derken sıradan bir hız ve kalite değil bu. 970cxi fotoğraf kağıdı ile birlikte kullanıldığında ulaştığı baskı kalitesini alışageldiğimiz bir fotoğraftan ayırmak gerçekten çok zor. Size '970cxi ile çoğalttığım vesikalik resmimi pasaport başvurusunda kullandım ve hiç sorun çıkmadı' desem bu yeterince ikna edici olur herhalde. Üstelik 840C'ye benzer olarak fotoğraf kalitesinde baskı için aynı bir kar-

tuş gerektirmiyor.

Hız konusunda ise 970cxi daha da basanlı. Yazıcının maksimum siyah beyaz baskı hızı dakikada 12 sayfaya kadar çıkıyor. Piyasadaki pek çok lazer yazıcıdan bile daha hızlı 970cxi. Renkli baskılarda bu hız dakikada 10 sayfaya düşüyor. Bu daha da güzel. Çünkü renkli baskı ile siyah beyaz baskı arasında hız farkı çok düşük. Genelde renkli baskı, siyah beyazdan neredeyse yarı yarıya daha düşüktür. Yüksek çözünürlük baskı hızı ise dakikada 4.3 sayfa renkli ve 3.1 sayfa siyah beyaz. Fotoğraf kalitesinde, tümü resimle dolu bir A4'ü basması sadece 2 dakikasını alıyor. Bu özellikleriyle 970cxi Performans ödülünü hak etti. Karıştırmayın sakın yukarıdaki ödül sadece 970cxi için.

970cxi de hem paralel hem de USB port destekliyor. Sürücüler hem rahatsız edici değil hem de bana hiç sorun çıkarmadılar. Gördüğüm tek hatası network üzerinden başka bir bilgisayara kurmak istediğinizde CD'den setup konusunda diretmesi. Bugüne kadar denediğim tüm yazıcılar network üzerinden CD veya sürücü sormadan kısa sürede kurulmuştu.



970cxi'nin

diğer bir ilginç yanı arkalı önlu baskı yapabilmesi. Birlikte gelen ve yazıcının arka kısmına yerleşen özel bir parça sayesinde 970cxi bir yüzü bastıktan sonra kendisi kağıdı alıp ters çeviriyor ve diğer yüze basmaya başlıyor. Bu özellik ile çok uzun baskı işlerinde önemli bir kağıt tasarrufu sağlıyor.

Normal kağıda 600x600dpi baskı alabilen 970cxi fotoğraf kağıdına ise 2400x1200 baskı alabiliyor. Kağıt yükleme bölümünün kapasitesi 150 sayfa. Ayrıca 4MB belleğe sahip.

Level'in Yorumu

HP'nin bu iki modeli iki ayrı fiyat grubunda oldukça iyi iş çıkarıyor. 840C bence sıradan ev kullanıcıları için ideal. Elbette piyasada onun 30-40\$ altına da yazıcılar var. Ama bence aradaki farka değmez. 970cxi ise gerçekten çok iyi bir printer isteyenler için. Fiyatı oldukça yüksek ama bugüne kadar incelediğim ink-jet yazıcılar içinde en iyisi.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler	Teknik Özellikler
	HP 840C	HP 970cxi
	600x1200 maximum çözünürlük	2400x1200 maximum çözünürlük
	2MB Bellek	4MB Bellek
	8dak/sayfa siyah/beyaz baskı	12dak/sayfa siyah/beyaz baskı
	5dak/sayfa renkli baskı	10dak/sayfa renkli baskı
		Çift yüze baskı
LEVEL KARNESİ		
	Teknoloji:	7
	Performans:	6
	Üretim Kalitesi:	6
	Fiyat/Performans:	9
	Ergonomi:	6
	GENEL	7/10
		9
		10
		8
		8
		9
		9/10

DONANIM PAZARI

Bu ay her üç sistemimizi de upgrade etmeme rağmen fiyatları düştü. Ama bu fiyat düşüşünü büyük oranda işlemcilerle borluyoruz. Bu ayın en önemli upgrade'leri Ekonomik sistemin de AGP 4X desteğine sahip bir anakarta geçmesi ve süper sistemin işlemcisini 850MHz'e çıkarması oldu. Ne yazık ki 1000MHz'lik Athlon süper sistem için bile çok pahalı. Tabii ideal sistemin Seagate'den Quantum'a geçişini de unutmamak lazım. 30GB'lık Fireball LM'i bulmak zor olduğundan Süper sistemde bu değişikliği yapmadım.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 533 Empa/Datagate Fiyatı: 106\$	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 220\$	AMD K7 850 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 380\$
Anakart	ASUS P3V4X Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 112\$	ASUS P3V4X Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 118\$	Abit KA7 Datagate/Genpacom Fiyatı: 170\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 66\$	128MB SDRAM Fiyatı: 118\$	256MB SDRAM Fiyatı: 236\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı: 85\$	20.4GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 173\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 260\$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 139\$	Winfast GeForce2 DDR Leadtek/Genpacom: 249\$	Creative GeForce2 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 349\$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 299\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759\$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 41\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 155\$	Pioneer 16X DVD Multimedya Fiyatı: 185\$
Ses kartı	Apache PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 30\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 190\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı:80\$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:66\$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı:79\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı:149\$	Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:295\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam fiyat	848\$	1808\$	3074\$

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65\$	Hauppauge TV Bilgitaş Fiyatı: 141\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı:130\$	HP 970cxi HP Fiyatı:320\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı:420\$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı:87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı:252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı:289\$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:200\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:200\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı:200\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioglu	(0212) 213 34 40
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Kendi Anakartını Kendin Yap!!!

Artık "Kendi Bilgisayarını Kendin Topla!!!" sloganının bir anlamı kalmadı. İlkokuldaki çocuklar bile bunu yapabiliyor. O zaman Ace's Zone'un canavar okurları kendi anakartınızı yapmaya var mısınız?

Son bir iki aydır Ace's Zone için genel uyarımı yapmayı ihmal ettim. O zaman fırsattan istifade bir kez daha söyleyelim. Bu köşe sıradan okurlar için değil, bilgisayarlar konusunda çok fazla tecrübeye sahip okurlar içindir. Bu yüzden Ace's Zone'da okuduğunuz her yazı sizin pek çok konuda zaten bilgi sahibi olduğunuz varsayılarak hazırlanıyor. Yeterli bilgi seviyesine sahip olmadan burada anlatılan uygulamaları gerçekleştirmek size, bilgisayarınıza ve çevrenize zarar verebilir. Ayrıca overclocking gibi kimi uygulamalar donanımınızın garanti kapsamında dışında kalmasına yol açabilir. Ve hepsi bir yana burada anlatılanları uygulamanızdan dolayı başınıza gelebilecek şeylerden sorumluluk kabul etmiyoruz. Risk sizin. Ama başınıza bir şey gelirse çekinmeden telefon açıp yardım isteyebilirsiniz.

Evet gelelim bu ayın flaş konusuna. Anakart nasıl yapılır? Aslında burada anlatacağım hemen hemen diğer tüm kartlar için de geçerli. Yani bir ekran kartı veya ses kartı için de durum çok daha farklı değil. Zaten resimlerini göreceğiniz tesiste ekran kartı da üretiliyor. Bu yüzden anakart yapmayı öğrendiğinizde kendinizi tüm kartları yapmayı öğrenmiş gibi hissedebilirsiniz. Burada örnek olarak ABIT'in Tayvan'daki fabrikalarından birini alacağız. Bu fabrikeyi Computex sırasında gezme fırsatı buldum ve açıkçası daha önceden bu kartların nasıl yapıldığı konusunda bir fikrim yoktu. Bu arada bu sefer çok ciddi olarak söylüyorum. Bunları evde denemedenden önce bir kez daha düşünün.

Anakart üretmek için ilk ihtiyaç duyduğumuz şey tasarım. Ekran kartlarının tersine hiçbir anakart fiziksel olarak bir diğerine benzemez. Çünkü her anakart üreticisi kendi tasarımlarını yapar. Ancak bir ARGE departmanını evde kurmak oldukça zor olacağından sizin hazır bir tasarımı satın almanız daha mantıklı olur. Tabii chipset üreticilerinin referans tasarımlarını

da kullanabilirsiniz. Ama bu performansın düşük olmasına yol açabilir.

Kartınızın tasarımı bir şekilde hazır olduktan sonra tüm parçaların üzerine işlendiği bagalit plakasının üretilmesi gerekiyor. Bu parçayı fason yaptıracağız. Yani siparişini verip birilerinin bizim için yapmasını isteyeceğiz. Zaten dünyada bu işi yapan yüzlerce fabrika var. Sanki "hani biz yapıyorduk her şeyi fasona bağladık" diye yakınmayın çünkü bizim işimiz asıl şimdi başlıyor.

Bagalit kartlar geldikten sonra yapılacak olan ilk iş onların üzerine lehim pastası denen maddenin sürülmesi. Bu işi 1 numaralı resimde gördüğümüz makine gerçekleştiriyor. Birazcık büyük bir makine. Ama daha sonra göreceğinizden daha küçük. Pek çoğunuz makinaların büyüklüğünden ve bütün salonu bunlarla doldurmanın ailenin diğer fertlerinin hoşuna gitmeyeceğinden yakınabilir. Ama ne yapalım, her işin iyi ve kötü yanları vardır.

Lehim pastası sürüldükten sonra sıra devre elemanları ve çipleri üzerine yerleştirmeye geliyor. Bunun için iki parçadan oluşan özel bir makine kullanacağız. 2 numaralı resim bu makineyi daha yakından gösteriyor. Bu makinenin ilk parçası oldukça küçük parçaları kart üzerine çakan bir robot kola sahip. Bir parça chaingun gibi çalışıyor. Dört namlusu suratle dönüyor ve diğer üçü çakacakları parçayı hazırlarken her biri sırayla küçük çipleri yerleştiriyor. Bu makinenin kartın üzerindeki 100'e yakın parçayı yerleştirmesi bir dakikasını bile almıyor. Daha sonra ikinci bölüme geliyor kartımız. Burada da yine bir robot kol söz konusu ama bu sefer daha büyük çipler North ve South Bridge, ses ve ide kontrol çipleri kartın üzerine yerleştiriliyor. Bu parça tek namlulu ve daha yavaş çalışıyor. Ama sonuçta daha az parça yerleştirmek durumunda. Böylece düz bagalit kart yavaş yavaş anakarta benzemeye başlıyor.

Elbette şu ana kadar adı geçen üç makinenin yaptıklarını elde de



yapabilirsiniz. Ama o kadar küçük lehimler atabileceğinizi sanmıyorum. Ben denedim olmuyor. Her yer lehim oluyor ve birbirlerine değiyorlar. Ama ben ince işlerde yetenekli değilimdir. Ortaokulda el-şi dersinden hep kalırdım. Ben ce siz makinaları sipariş etmeden önce elde yapmayı bir deneyin. İşe yararsa kartın toplam maliyetini oldukça düşürecektir.

Bu noktadan sonra ilk kalite kontrol işlemimiz başlıyor. Makinelerimizin robot kolları lehim konusunda mükemmel yakın çalışsalar da hatalar oluşması daima mümkündür. Bu kontrolleri yapmak için özel cihazlara ihtiyacımız var. 3 numaralı resimde gördüğünüz alet tam da bu. Buradaki arkadaşın yaptığı sadece kartı makinenin içine koyup bir düğmeye basmak. Geriye kalan herşey otomatik olarak gerçekleşiyor. Eğer hata varsa (ki nadiren olur) makine bize hatanın hangi çipte veya elemanda olduğunu söylüyor. Elbette bu işlemi oldukça hassas bir ampermetre ile tek tek bütün çevre yollarını test ederek de yapabilirsiniz. Muhtemelen saatlerinizi alacaktır ve bunu yapabilmek için bir anakart mimarisini bilmeniz gerekir. Ama her durumda makine almaktan çok daha ucuz.

Şimdi hatanın bulunduğu bu parçaya yakından bir göz atıp sorunun tam kaynağını bulmamız gerekiyor. Bunun için resim 4'deki televizyona bağlı dijital kamera ya ihtiyacımız var. Gerçi ben güçlü bir büyütecin de iş yarayabileceğine inanıyorum. Gözleniz keskin ve yeterince dikkatli olursanız hataları görebilirsiniz. Bulduğumuz hatları elde düzelterip yolumuza devam ediyoruz.

Sonra sıra kartın üzerine asıl büyük parçaları yani IDE ve PCI yuvaları, kondansatörler, portlar gibi parçaları yerleştirmeye geldi. Resim 5'de gördüğünüz gibi bu işi sıra halinde oturan bir grup Filipinli genç bayan yapıyor. Her biri kart üzerindeki parçalardan bir kısmını olması gereken yere bırakıyor. Hepsinin eline geometrik olarak birbirinden tamamen farklı parçalar vermişler ki kafaları karışıp parçaları yanlış yerleştirmesinler. Ama Filipinler'den 20 tane bayanı buraya kadar getirmek zor olacağından bunu tek başınıza yapmalısınız. Zaten topu topu bir anakart üreteceğimizden bu kadar adama hiç gerek yok.

Burada ilginç olan, parçaların

tümünü onlar için önceden bagalit levha üzerinde hazırlanmış deliklere bırakmanız. Yani onları tek tek lehimlemenize gerek yok. Japonlar (fabrika Tayvanda da olsa makinalar Japon icadı idi) bu işin kolay yolunu bulmuşlar. Bu iş için kocaman bir makine geliştirmişler. Bu makinenin içinde sürekli olarak devri daim yapan küçük bir lehim pınarı var. Kartı bu lehim akışının üzerinden geçirirseniz yeterli oluyor. Kart üzerindeki boşluklardan sarkan küçük port, yuva, kondansatör vs. ayaklıkları lehime batıp çıkararak oldukları yere lehimleniyorlar. Resim 6'da bu işlemi açıkça görebilirsiniz. Ama daha sonradan bu lehimlerin ucunda kalan gereksiz parçaların kesilmesi gerekiyor. Bu lehimlerin de elde yapılabilmesine inanıyorum ben. Tabii yine bir miktar yetenek gerekiyor ama nispeten büyük olduklarından ilk seferki kadar zorlanmayacaksınız.

Daha sonra 7 no'lu resimdeki test aşamasına geliyoruz. Aslında bu evde kolayca yapabileceğiniz bir test (gerçekten). Burada tek yapılan, anakarta güç kaynağı, hard disk, ekran kartı, RAM ve işlemci takarak çalışıp çalışmadığına bakmak. Tabii söz konusu hard-disk'te anakartı test eden özel bir program yüklü. Ama ülkemizin genç yazılım mühendislerinin böyle bir programı kolayca yapabileceğinden eminim.

Daha sonra 8 numaralı resimdeki son teste geliyoruz. Burada da ilk testteki gibi özel bir makine kullanılıyor. Mantık aynı, kartı makineye yerleştir, düğmeye bas sorun varsa o söyler.

Daha sonra üretilen kartlar arasından rastgele örnekler alınıp stress testine bırakılıyor. Yani çalışır halde bekletilip sorun çıkıp çıkmadığına bakılıyor. Biz tek bir anakart üreteceğimizden ne kadar rastgele seçerseniz seçelim hep aynı çıkacaktır. Bu yüzden sizin ilk ürettiğiniz kartı denemeniz yeterli.

Son olarak elbette ki paketlenme. "Kendim için yapıyorum, niçin kutuyla falan uğraşayım ki. Direkt olarak takarım bilgisayara" demeyin. Bu kadar uğraştık bari tam olsun. Ayrıca hazır sistemi kurmuşken fazladan üretilip iç ve dış piyasalara atılabilirsiniz.

Evet anakartımız hazır. Gerçi gidip bir tane almaktan birkaç bin kat pahalıya geldi ve bizi

bayağı yordu. Ama insanın bir şeyleri kendi kendine başarmasının, kendi ürettiği komplike bir cihazı kullanmasının keyfi parayla ölçülemez.

Şimdi yapacağım şey size biraz saçma gelebilir ama dünyanın

her hali var, ne olur ne olmaz. Önemli uyarı! Bu yazının amacı espiritueller yoldan bir donanımın nasıl ürettiğini anlatmaktır. Kesinlikle kendi anakartınızı üretmeyi denemeyin.



Teknik Servis

Bu ay görüyorum ki sevgili okurlarımızdan bir kısmı geç cevaplanan mektupları yüzünden biraz kızgınlar. Ama elden ne gelir ki, bu ay da Tayvan'daki Computex 2000 fuarına katıldım. İki aydır pek memlekette durmadığımdan mektuplar biraz aksıyor. Ama söz bu ay hiç bir yerlere gitmeyip mektuplarınızı cevaplayacağım. Belki sizlerden Gökhan'a yüzlerce mektup gitse "Tuğbek'e bir laptop alın" diye ve o da dayanamayıp bana bir laptop alsın mektuplarınız hiç gecikmez. Dünyanın neresinde olursam olayım, cevaplanır... Neyse ben ne diyorum ya...

Merhaba,

Ben kısa süre önce bilgisayarımı upgrade ettirdim (P3-500/128Ram) eski bilgisayarım-dan kalan Voodoo3 2000 PCI'ı kullanıyorum. Bilgisayarı açıp 1-2 saat oynayıp kapattıktan sonra 5-10 dakika geçmeden bilgisayar açılmıyor, bunun sebebi ne olabilir? Ana kartımı 3 kez değiştirdim ancak, sorun değişmedi?

Eren Derman

LEVEL Merhaba Eren,

Sorunun oldukça ilginç. Daha önce bir son kullanıcının bu sorunu karşılaştığını duymadım. Ama testler sırasında ben oldukça sık karşılaştım. Anakart üzeri ne sürekli olarak yeni kartlar takıp çıkardığım ve sistemi bazen çok zorladığımdan sık sık kilitletir ve sert kapamalar yapmak zorunda kalırım. Yani bilgisayarı fişini çekmek yoluyla kaparım. Bu tip durumlarda güç kaynağı bir süre için çalışmayı reddeder. Senin dediğin gibi bir kaç dakika kadar bekledikten sonra çalışır. Tabii ben genelde beklemek yerine anakart ile güç kaynağı arasındaki bağlantıyı kuran soketi takıp çıkararak, yoluma devam ederim. Ama kapalı bir kasada bunu yapmak hiç de pratik olmasa gerek.

Dediğim gibi, sorunun büyük ihtimalle güç kaynağından. Gerçi senin bilgisayarını kapatmak için sık sık fişini çektiğini sanmıyorum. Ama bu kilitlemelerin asıl sebebi anakart değil güç kaynağıdır. ATX güç kaynaklarının bu tip sorun çıkarma ihtimalleri var. Demek ki başka bir güç kaynağı ile denemen gerekiyor.

Selam,

Size birkaç sorum olacak. Hemen sorula-

rıma geçiyorum:

1. Asus T-10 ile T-5 kasalar arasındaki fark ne? Mümkünse bana resimlerini gönderebilir misin?

2. Voodoo3 3000 in DVD performansı nasıl? Görüntü kalitesi (DVD filmler için) yeterli düzeyde mi?

3. E3'te Carmageddon ile ilgili bir şey gördün mü?

4. Kenwood 72x True-x CD-Rom'u neden incelemiyorsun?

Çağlar Yılmaz

LEVEL Selam,

Bende hemen cevaplara geçiyorum

1. T-10 daha büyük olan model içi daha geniş ve çalışması daha kolay. Ancak bunlar dışında diğer özellikleri kaliteleri vs. hemen hemen aynı. Elimde sadece T10 bulunduğundan sadece onun resmini yolluyorum. Bu arada bu benim ofisteki bilgisayarımın resmi. Dağınıklık için kusura bakmayın önceden geleceğinizi bilsem biraz toparlardım.

2. Voodoo3 3000 bu konuda biraz zayıf. Gerçi donanımsal ola-

rak DVD hızlandırıcıya sahip ama diğer pek çok konuda olduğu gibi rakiplerinin gerisinde. Ama ekran kartlarının DVD yeteneklerini ölçmek hiç kolay değil. Bunu ölçebilen tek benchmark VideoMark 2000 ve Voodoo3'ü test ettiğim sırada henüz çıkmamıştı. Ama daha somut olabilmek için şöyle söyleyebilirim, Pentium II 266'dan daha düşük işlemcisi olanlar Voodoo3 ile DVD izlerken zorlanabilir. Pentium III 500'den yukarısının pek de endişe etmesine gerek yok. Aradıkları ise az çok idare etmek zorundalar.

3. E3'ten bir hafta önce Carmageddon ile ilgili yeni bir basın bülteni gelmiş ve oyunu E3 sırasında göstereceklerini söylemişti. Ama fuarda ona rastlamadım. Sanırım çok daha sansasyonel diğer oyunların arasında ezildi biraz.

4. İnceledim niye incelemeyeyim ki? Aslına bakarsan distribütöründen istedim de incelemek için... Ama şöyle bir sorun var ki kimi distribütörler bir ürünü Chip'e yolladıkları zaman bana

da yollamış olduklarını sanıyorlar. Onların durumu kavrayıp ürünü tekrar yollaması vakit alabiliyor.

Selam,

1. Voodoo 5 5500 mü yoksa GeForce 2 mi?

2. Voodoo 5'in AGP4X isteğini yerine getirecek ve PIII-850'nin hakkını verecek bir anakart önerir misin?

3. İnternet üzerinden orijinal oyun (Diablo 2 ve Team Fortress II gibi) siparişi verebileceğim bir adres önerir misin?

4. Gelecek ay neden Phantasmagoria serilerinden 2.'sini vermiyorsunuz?

5. SB Level Player ve DTT 2500 hoparlör seti ile Dolby Digital ses elde edebilir miyim?

Erhan Yıldırım

LEVEL Selam Erhan,

Bu soruna Voodoo5 5500'ü inceledikten sonra cevaplamayı tercih ederim. Yani gelecek ay.

2. Anakart için bir süre durmakta yarar var. Çünkü Intel'in yeni chipseti i815 henüz çıktı. VIA'ninkiler karşısında ne kadar

başarılı olacağını görmek lazım.

3. Ben genelde www.games-top.com'u kullanıyorum. Ara sıra da www.ebworld.com'u. Ama biraz araştırırsan onlarca başka site bulabilirsin.

4. Phantasmagoria'yı vermeyi biz de düşündük ama oyun 6 CD olduğu için vazgeçtik. Çünkü henüz yeni bir 6CD'lik oyun bitirdik. Bir tane daha yaparsak pek çok kişi bundan hoşlanmaya bilir diye düşünüyoruz. Çünkü kimileri "bak parça parça veriyorlar ki her ay zorla alalım," gibi saçma fikirlere kapılabilir. 6 CD'yi bir ayda vermek





de doğal olarak bizi fazla zarara sokuyor. Elbette bize yüzlerce "Phantasmagoria isteriz" mektubu gelirse fikirler bir anda değişebilir.

5. Evet, ama bunun için ekstra bir parçaya ihtiyacın var. Bunun ismi Digital I/O 2, Player'in S/PDIF ve Midi girişlerince sahip olmasını sağlıyor. Ancak bu parça için ekstradan 60 dolar civarı bir fiyat ödemen gerekiyor.

Merhaba Tuğbek,

Çalışmalarında başarılar dilerim. Sorunumu söylemeden önce sistemin özelliklerini veriyorum: Abit BX6 anakart, P III 450 işlemci, 128 Ram, Voodoo3 3000, 13Gb Quantum HD, 17 inç Hyundai S770 monitör, ve diğer klasik bileşenler... İşletim sistemi olarak Windows 98 SE 4.10.2222 A kullanıyorum. Sorunum şu: Bilgisayarı her açtığımda ekranda garip çizgiler yukarıdan aşağıya doğru kayarak çeşitli şekiller oluşturuyor ve ardından şu hata mesajı geliyor:

"There's a problem with your display settings. The adapter type is incorrect or the current settings do not work with your hardware" 640x480 çözünürlük ve 256 renk... Bilgisayarı bu şekilde açık bir müddet sonra bu sınır bozucu çizgiler yavaş yavaş kaybolduktan sonra ekran kartımın sürücülerini yeniden yükleyip Windows'u yeniden başlattığımda sorun çözülüyor... Tabii, her seferinde bilgisayarımı iki kere başlatmış oluyor ve bütün ayarları yeniden yapmak zorunda kalıyorum

3dfx'in Voodoo3 3000 için geliştirdiği son sürücü olan 1.04.07B'yi kullanıyorum... İlk önce bu problemin Beta sürücülerini

kullandığımdan kaynaklandığını düşündüm ama, 1.04.04 retail sürücülerini yüklediğimde de değişen bir şey olmadı. Hatta kartla gelen sürücülerini dahi denedim. Hyundai'nin sitesinden S770 in sürücülerini yükledim... BIOS'un maddelerini tek tek gözden geçirdim. Virusten şüphelenip bilgisayarıma format dahi attım...

Ama hep aynı problem. Bunun sebebi ne? Acaba Windows içinde benim bilmediğim bir yer var da bilgisayar her başladığında orada işaretlenmemiş bir opsiyon nedeniyle mi bunu yapıyor veya ne anlayamadım gitti. Yardımcı olursan çok sevinirim.

Teşekkürler...
İlker Holat

LEVEL Merhaba İlker,

Evet ilginç bir problem daha. Bunlar niye benim başıma gelmez ki? O zaman size daha yardımcı olabilirdim. Neyse. Senin sorunun ekran kartının BIOS'undan olabilir. Windows ekran kartının BIOS'unu kullanarak onun hangi sürücülerini kullanması gerektiğine karar verir. Her seferinde sürücülerini göremediğine göre (açılıştaki verdiği hata bu anlamda geliyor) sorun büyük ihtimalle ekran kartının BIOS'undan. Ancak 3dfx BIOS'un yenilenmesi konusunda kullanıcılara yardımcı olmuyor. Bu yüzden kartı teknik servise vermelisin. Elbette anakartın BIOS'unu yenilemeyi de bir deneyebilirsin. Sorun bir çakişmadan dolayı olabilir mi? Elbette... AGP içinde IRQ atandığına göre her zaman olabilir. Bunu da kontrol etmekte fayda var.

Selamlar Tuğbek,

Nasılsın? Dergiden okuduğum

kadıyla fuar çok keyifli geçmiş. Orda olmak için neler vermedim ki. (Fazla mı abarttım ne?) Neyse hemen sorularına geçiyorum

1. Quake'in şu üstünde düğmeleri olan keyboard'unu nasıl buluyorsun? Sence kullanışlı mı?

2. Şu aralar harddisk almayı düşünüyorum. 20GB Seagate Baracuda, 15GB Quantum Fireball LM Plus, veya 20GB Western Digital Caviar 205AA. Sence hangisini alırsam performansını daha fazla artırır? Bu arada bilgisayarımın özelliklerini söylemeyi unuttum. 400 Celeron, 1.5GB Quantum Fireball, 32MB ram, BX anakart...

3. Harddiski aldıktan sonra sence bölmeli miyim? Çok yer isteyen oyunlardan nasıl daha fazla verim alabilirim?

Şimdilik benden bu kadar. Görevi sana devrediyorum. Cevabını e-mail yoluyla gönderirsen sevinirim. Hadi kendine iyi bak. Tüm Level ailesine selamlar.

Bora

LEVEL Merhaba Bora,

Fuar keyifliydi ama bu işler çok yorucu olmaya başladı. Beş altı ay evden çıkmamak konusunda kararlıyım. Eh bende abarttım biraz. Bakalım derdinin dermanı neymiş

1. Klavyelerin üzerine ekstra düğme konması yeni bir şey değil ama nedense son 6 ayda bu yükü bir patlama yaptı. Benim evde kullandığım biri Microsoft biri Genius iki klavyede de bu tuşlardan var. Açıkçası ben kullanmıyorum. Alsamadım

bir türlü onlara. Pek çok kişi içinde aynı şey geçerli. Ama doğru olan bu değil elbette. Alışıldığında bu tuşların oldukça yararlı olacağına inanıyorum. Bence burada önemli olan klasik tuş takımının bozulmaması. Bu tip pek çok klavyede De-End-P. Down üçlüsünün altında veya shift'in solunda ekstra tuşlar bulunuyor. Bunlar oldukça rahatsız edici. Maalesef Ou-

ake'lerde bunu çok sık görüyorum. Aynı şey Clicker marka olanlar içinde geçerli. Ayrıca iyi bir klavyenin tuşlarına oranla çok daha rahatsızlar. Tuşlara bastığında hemen geri sekmiyor ve bu bir süre sonra parmaklar için yorucu olmaya başlıyor. Hele W-A-S-D tuşları ile FPS oynayanlar için tam bir eziyet.

2. Bildiğiniz gibi hard-disk testi yapmıyorum. O yüzden bu modellerin hepsini tanımlıyorum. 20GB Baracuda'yı test sisteminde kullanıyorum ve çok memnunum. Ama Quantum'un yeni LM serisi içinde çok iyi şeyler duyulmuş. Durun bir bilene danışalım. Chip'in test editörlerinden Şahin diyor ki eğer performansın için on plandaysa Fireball LM'i seçmekte fayda varmış

3. Hard-disk'i bölmenin bazı faydaları var. Mesela yeni bir sistem kuracağın zaman bölümlerden sadece birini formatlayarak diğer dosyalarını koruyabilirsin. Ama bunun performans olarak çok da bir artışı yok. Bence Windows'u, temel programları ve shareware'leri kurmak için 3GB'lık bir bölüm ayırmak; kişisel dosyaların ve oyunları kurmak içinde geriye kalan daha büyük bölgeyi ayırmak en mantıklısı. Böylece Hard-disk'in daha az bölüneceğinden Disk Birleştiricisi'ne daha az ihtiyacın olacaktır. Ayrıca 3GB'lık daha küçük olan bölgeyi birleştirmek daha az vakit alacak.

Tuğbek Ölek



İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Güneşin Don Yüzünü Ayşe Kulin
2. Gövde Akuf Pirinçli
3. Zamanın Bir Ressamı John Berger
4. Köşeye Kistirmek Paul Auster
5. Safiye Sultan III/ Sözümleri Tek Sana Geçmiş Celal Adımsın Ey Zaman Ann Chamberlin
6. Ne Güzel Çocuklardık Biz Metin Celal
7. Mistik Öyküler Mircea Eliade
8. Geceyarısı Çocukları Salman Rushdie
9. Cinler Fyodor Mihayloviç Dostoyevski
10. Don Kişot'tan Bugüne Roman İale Parla

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (Kaynak: www.billboard.com)

1. The Marshall Mathers LP / EMINEM
2. Oops!... I Did It Again / BRITNEY SPEARS
3. Mad Season / MATCHBOX TWENTY
4. The History Of Rock / KID ROCK
5. Inside Job / DON HENLEY
6. Whitney: The Greatest Hits / WHITNEY HOUSTON
7. Mer De Norms / A PERFECT CIRCLE
8. Supernatural / SANTANA
9. Fold Your Hands... / BELLE & SEBASTIAN
10. No Strings Attached / 'N SYNC

Bu yaz eskilerle ister istemez oldukça hazır neşir olacağı gibi Kylie Minogue'un müzik dünyasının ünlüleri ile beraber hazırladığı albümünde Robbie Williams on plana çıkıyor. Albümün ilk single'ı /th District ve Paula Abdul ortak çalışması olan Spinning Around ise 19 Haziran'da piyasaya çıktı.

Alanis Morissette, 29 Haziran'da Hindistan'dan başlayacak ve 25 gün sürecek turnesinde ziyaret edeceği yerleri 1998/1999 turnesinde ziyaret edemediği ülkeler arasından seçmiş. Bu turne kapsamında Türkiye haricinde Lübnan, İsrail ve Avrupa ülkeleri yer alıyor.



Geçen sene çıkardıkları albüm ile iyi bir çıkış yapan Placebo Ekim ayında çıkarmayı düşündükleri albümün hazırlıklarına başladı. PJ Harvey'nin bateristi Rob Ellis, Amerikalı Rap'çi Justin Warfield gibi ünlü isimlerin de yer aldığı albümün ismi ise henüz belli değil.



Bruce Springsteen'in son parçası, geçen sene New York'ta cüzdani silah satılarak 4 tabanca mermisiyle öldürülen bir Afrika göçmenini anlattığı ve "41 shots" sözleri ile başlayan şarkı, sözleri nedeniyle polisleri rahatsız etti. Sanatçının kendilerini karalamaya çalıştığını söyleyen polisler, Springsteen'in New York konserlerini boykot etme kararı aldı.



Tılsım Stephen King/Peter Straub

S u an 2011 yaşlarında olup da hayatında bir kere dahili Stephen King okumamış insan sayısı çok azdır herhalde. Bu ay sizlere yeni bir kitap tanıtmak yerine, benim için oldukça eskilerden bir arkadaşımı, yıllardır kütüphanemde sakladığım, kapağı, kağıtları sararmış, sayfaları okuna okuna kopmak üzere olan, ortaokul yıllarıma gitmeme ve eskiyi özlememe neden olan bir arkadaşımı anlatmak istiyorum. Tılsım, Stephen King ve Peter Straub'un beraber ortaya çıkardıkları Tılsım'da sizleri her an şaşırtabilecek, bazen gerilim dolu, bazen heyecanlı ve bazen de eğlenceli dakikalar geçirmenize neden olabilecek bir çok olay ve nesne bulunuyor. 662 sayfa sayısı ile oldukça kalın sayılabilecek bu kitabı günler içerisinde bitirebileceğinizden eminim.

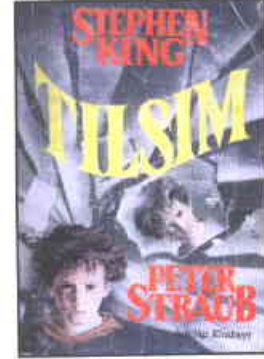
Henüz 12 yaşında olan Jack

Sawyer Tılsım'ı almak için heyecanlı ve korku dolu serüvenlerle bir yüklü bir yolculuğa çıkmak üzereydi. Annesini ölümden kurtaracak tek şey olan kendisini öldürmeye çalışan düşmanı yenebilecek tek şey o Tılsım'dı. Jack'in Tılsım'a ulaşabilmek için sadece Amerika topraklarını değil, Diyar topraklarını da aşması gerekiyordu.

Diyar denilen yer hayallerimizde tıpkı Atlantis ve Oz gibi kesin varlığı olan bir yerdir. Zihnin içerisinde yaratılan Diyar herkes için farklı ve her zaman varolan o paralel dünyadır. Jack, Diyar'da dünyamızın karanlık çağından çok az farklı bir dünya ile karşılaşır. Te-

miz bir havaya sahip olan Diyar'da, hayatlar kötü ve iyinin çatışması arasında kolaylıkla sona erebilmektedir. Diyar'da dünyamızdaki insanlara paralel bir yaşam süren İkizler vardır ki Jack için bunlardan en önemlisi annesinin ikizi olan Kraliçe Laura'dır ve o'da aynı Jack'in annesi gibi çok hastadır.

Jack'in bu serüveninde bir sonraki adımda başına gelebilecekleri ise okumadan tahmin etmek imkansız. Yazarların hayal gücünü zorladıkları bu romanı standart bir Stephen King romanı olarak düşünerek okumamak ise yapılabilecek en büyük hatalardan biridir. (Not: Ertan'a Saygılar)



Ayın Filmi Görevimiz Tehlike 2

N ormalde sıkıcı ve yavaş geçen yaz sezonuna, bu sene Görevimiz Tehlike 2 ile bayağı hızlı girdik ama sanırım ben kaza yaptım. Yola bensiz devam etmek zorundasınız. İlk bölüm olan ve 1996 yılında çekilen Görevimiz Tehlike'den bağımsız olan Görevimiz Tehlike 2'nin senaryosunu Roman Polanski'nin Chinatown'un da senaryosunu yazan Robert Town'a ait. Bu filmin yönetmeni de yine birinci filmde (Brian De Palma) farklı olarak John Woo. Bu isim hız, hareket ve bol efekt anlamına geliyor.

Filmin başrolünde, oynamak için tam 75 milyon \$ alan Tom Cruise, onun patronu rolünde ise filmde çok uzun görünmesi de Anthony Hopkins oynuyor. Tom Cruise'un yani filmdeki ismi ile dokuz canlı ve çok yetenekli Ethan Hunt'in takım arkadaşları rolünde ise 800 \$'lık Gucci ayakkabısı ve Versace montu ile, orijinal Görevimiz Tehlike'den yani TV dışından tanıdığımız bilgisayar uzmanı Wing Rhames (Filmdeki ismiyle Luther Stickell) ve Hunt'in ayarlamak için hem kendi Porsche'sini hem de kızın TT'si-

ni parçaladığı Thandie Newton (yani Nyah) oynuyorlar.

Filmin konusu ise şöyle: Avusturya'da bir genetik laboratuvarında bir buluş yapılmıştır. Ancak insanlığı tehdit eden bu buluşu yok etmek isteyen bilim adamı, Hunt'tan yardım ister. Tabii ki henüz Hunt'talide düz duvarlara tımanırken (Fragmandan hatırlayabilirsiniz) bilim adamı öldürülür ve bu buluş kaçar. Bunun ne olduğunun surprizi kaçırmamak için söylemeyeceğim. Film, Ethan Hunt'in işe el atması ile başlar.

Action tarzı filmlerden çok fazla hoşlanmam ve aşırılıkları da çok sevmeme rağmen bu film bana çok etkiledi. Hatta çok ağır konuşmak gerekirse, bazı sahnelerde bizim tarihi (!?) filmlerimiz bir anda aklıma geldi nedense. Devamlı ve aşırı patlamalar ile kulağınıza ve gözünüze hitap eden film yüz değişime tekni-

lojisi ile biraz da olsa aklınızı da hitap edebilir. Filmdeki aşırılıklara hayret etmediğim süre içerisinde en çok güldüğüm nokta ise kullanılan teknolojiyi devamlı olarak açıklanması oldu. Örneğin 60-70'lerdeki Batman dizilerinde asit tankına düştüğünü belli etmek için kişi, düşerken "Hayır, Olanmaz Allah'ım! Asit tankına düşüyorum. Eriyeceğim" gibi bir cüm-

le safederdi ki bu filmde de buna benzer çok fazla konuşma mevcut. Filmdeki en komik sahne ise "İmkansız" diyen Hunt'a patronun cevabının olduğu sahne idi "Görevimiz imkansız değil, Görevimiz Tehlike".

Her neyse ben size kaza yaptığımı yazının başında söylemiştim. Ama herşeye rağmen son olarak Stanley Kubrick ve Paul Thomas Anderson gibi ustalarla çalışmış Tom Cruise'daki gelişmeleri ve filmdeki karizmasının John Woo ile birleştiğinde ortaya çıkanları görmek için seyredilebilir.





Steve Vath Contact

Frankfurt'lu DJ Steve Vath, son albümü Contact ile elektronik müzik severlerin tekrar karşısında. Accident In Paradise, The Harlekin, The Robot & The Ballet Dancer albümleri ile elektronik müzik piyasasında sesini duyuran ve kendine haklı bir yer edinen Steve Vath, daha sonra dördüncü albümü Fusion Techno'dan çıkardığı altı parçalık bir Six In The Mix adlı albümünde Claude Young, Richard Bartz, Sensorama, Chris Liebing ve Buckfunk 3000 gibi uluslar arası düzeyde

DJ'ler ile çalışmış ve büyük başarı elde etmişti. Daha sonra Johannes Heil çalışmaya başlayan Steve Vath, Contact albümünün ilk adını atarak albüme ismini veren parçayı hazırladılar. Steve, 12 parçalık albümünün geçmişi ile geleceği arasında bir "Contact" kurduğunu söylüyor. Özellikler Pathfinder isimli parçada Kraftwerk'in etkisi goze batarken, albümün her parçasında 80'li yılları çağrıştıracak bir şeyle bulmak mümkün.



Smashing Pumpkins MACHINA/The Machines Of God

Smashing Pumpkins'in son albümü Rock ve hatta alternatif müzikseverlere dolu dolu bir yaz yaşatacak. Bundan önce çıkardıkları Adore albümlerinde elektronik eklentilere gereğinden fazla önem verdikten sonra beşinci albümleri MACHINA/The Machines Of God ile muhteşem denebilecek Siamesse Dream ve 28 parçadan oluşan Mellon Collie and the Infinite Sadness albümlerinin arayışına geçişler. Bunun sonucunda gitar soloları ve çıkışları ile açık seçik

bir Smashing Pumpkins parçası olan Everlasting Gaze albümün açılış parçası olarak karşınıza çıkıyor. Stand Inside Your Love'da goze çarpan ve çok önemli bir SP özelliği olan devamlı yükselen gitar soloları Smashing Pumpkins'in kendini bulduğu yönünde belki de en önemli işaret. Grubun 73 dakikalık bu albümle yeniden dönmesine sevinebilir ve sıkılmadan saatlerce dinleyebilirsiniz.



Mission Impossible 2 soundtrack

Yaz sezonuna hızlı bir şekilde giren Mission Impossible 2'nin Soundtrack'i de oldukça hızlı. Bu albüm için rap ve Rock yıldızlarından oluşan bir rüya takım yaratıldığını söylemek yalan olmaz. Albümün giriş parçası ve aynı zamanda filmin de konu müziği olan Product (MI2 Theme) Limp Bizkit tarafından seslendirilmiş. Bunu takip eden parça I Disappear ise bir çok insanın heyecanlanmasına neden olabilecek bir isme, Metallica'ya ait. Bunun haricinde albümün en ilginç parçası ise Foo Fighters ve Queen gitaristi Brian

May tarafından yeniden duzenlenen, Pink Floyd'un 1975 çıkışlı parçası Have A Cigar. Oldukça kaliteli bir albüm olan Mission Impossible 2 Soundtrack filmin heyecanını ve hareketini CD çalarınızı taşıyacak. Toplam 16 parçadan oluşan albümde ayrıca Tori Amos, Pimps, Butthole Surfers, Rob Zombie ve Soundgarden'in solisti Chris Cornell goze ilk çarpan isimler. Rock ağırlıklı olan albüm son zamanların favori türü olan Rap-Metal'e de güzel bir örnek teşkil ediyor.



Düşler güzel şeylerdir.

Kozmik tesadüfler hayatımızı nasıl etkiliyor?



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Shadow Watch

Medevil 2

Heroes 3



Düşler, kuşkusuz başta benim olmak üzere bir çok kişinin tutunduğu kalın ve dayanıklı dallardır. Oyle ki kolay kolay hiç bir fırtına onları yerinden oynatamaz. Hayatın belki de en temel yapıtaşlarıdır. Eğer suyunu hayal gücünden olan bu sonsuz senaryolar kaynağı olmasaydı, muhtemelen şu an bu satırları okuyanlar bunu okumaz, FRP oynayanlar oynadıklarının varlığından bile haberdar olmaz, nice yazar ve yönetmen boş zamanlarda balığa gider ve muhtemelen bu köşenin diğer gizli sahibi, yukarıda sevgili dostum Batu'nun resminin yanındaki, ben, olmazdım. Düşler, bilirsiniz, güzel şeydir.

İzin verirseniz "Einstein'in Düşleri"nden hatırlamaya çalıştığım ufak bir senaryoyu paylaşacağam sizinle, kulağınızı dort açın ama, ince bir hikayedir çünkü

Sevgili zaman yolcumuz geçmişe gitmiştir. Ve orada hiçbir amaç gütmeyen bilinçsiz bir şekilde kasabanın toprak yolunda gayet normal bir şekilde yürümüştür. Yol boyunca yürümüş ve sonrasında yeni zamanlar fel-

hetmek için gözden kaybolmuştur. Ancak bizi ilgilendiren sonrası değil, o insanın o toprak yolda yürümesidir. Çünkü her ne kadar hızlı yürümüş olmasa da o adam toprak yolda havaya toz kaldırmayı başarmış ve bir kaç dakika sonra evinden çıkarı bay X'in o toz yüzünden elbisesinin kirlenmesine neden olmuştur. Bu yüzden kasabanın en temiz giyinen ve en titiz beyfendilerinden olan bay X kirlenen elbisesini fırçalamaya ve temizletmeye götürcektir. Temizletme işinden sonra normalde karnasına alması gereken ilaçlar için saatin çok geç olduğunu anlayacak ve karısının bacaklarının ağrısını dindirecek ilaç alamayacaktır. Dolayısıyla ertesi gün çıkacakları göl kenarındaki kır gezintisine çıkamayacaklar ve göl kenarında tanışacakları pek güzel bayan Z ile tanışamayacaklardır. Bayan Z'nin güzelliğinden ve sempatisinden etkilenmeyince oğullarını Bayan Z ile de evlendiremeyeceklerdir. Bayan Z, Bay ve Bayan X'in oğlu ile evlenemeyince hiç bir zaman Bay R'yi doğuramayacaktır. Ve böylece Bay R'nin gelecekteki çocuğu Bay T asla oluşmayacaktır. Ve dünya tarihindeki herkes bilir

ki o Bay T olmadan Avrupa Birliği asla kurulamayacaktır

Bizim pek sevgili zamandışı yolcumuz sadece basit bir toprak yolda yürüyerek Avrupa'nın gelecekteki kaderini tamamen değiştirmiştir. Sadece yürüyerek. Daha fazla değil.

Bunu anlayabiliyor musunuz?

Yaptığınız her hareket, her eylem, hatta daha da öteye giderek söyleyebilirim ki, aklınızdan geçen her düşünce sizin onunuzdaki tüm yaşantınızı tamamen değiştirir. En azından değiştirme yetkisi ne sahiptir! Hatta kuantum mekaniğiyle kanıtlanabilecek bu önermeyi yukarıdaki basit somut bir hikayecikle gösterirken de gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki,

sizin hayatınızın her anındaki her eylem ve düşünce aynı anda başka insanların da hayatlarını sizin tahmin edemeyeceğiniz bir yoldan, bir şekilde etkiliyor, belki de tamamen değiştiriyor!

Şimdi lütfen yukarıdaki paragrafı bir daha okuyun.

Ve düşünün. Neyden bahsettiğimizi görebiliyor musunuz? Eğer bir sürü zincirleme senaryo yazarsak, ve hayatımızdaki büyük sonuçların bazen ne kadar minik "an"lardan (hatta bazen o anları göremesek bile!) ortaya çıktığını anlarsak ne kadar ileri gidebileceğimizi görebiliyor musunuz? Oyle ki ben size şu anda şunu bile diyebilirim. Şu an okuduğunuz bu satırlar ve elinizde tuttuğunuz 146 sayfalık renkli dergi sizin gelecekte kimle evleneceğinizi belirliyor! Tek neden sadece onu elinize alıp bu sayfalara göz atmanız. Ya da bugün o pastaneden poğaçalar alarak aslında ölüm tarihinizi 20 yıl geciktirdiniz! Nasıl mı? Çünkü o pastanedeki tüm poğaçalar bilmemesinden hemen sonra ortaya gelen adam sizin daha önce aldığınız poğaçayı alamayacak ve başka pastaneye gidecek. Ve siz o insanın yolunu değiştirdiği için karşılaacağı eski kız arkadaşıyla tekrar elçiklenmesine neden olacak ve altı ay sonra evlenmelerini sağlayacaksınız. Böylece adamın karısının oturduğu şehre taşındırılacak ve müdür olarak çalıştığı yerden ayrılıp başka bir işe girmesini sağlayacaksınız. Onun yerine geçen müdür ise oranın çalışanlarından birini mali kiz nedeniyle çıkarta-



çak. Halbuki o adam işten çıkartılmayı iki buçuk ay sonra her zamanki gibi arabasıyla işe giderken, size çarpıp iç kanamadan ölmenizi sağlayacaktır. Hatırladınız mı? Sadece bir poğaça, ve yirmi yıl.

İsterseniz olayı daha da ilginçleştiririm. O poğaçayı aldığınız için adam işten çıkartılacak. İşten çıkartıldığında o gece iyice içecek. Geceleyin o kafayla eve giderken, kız(ya da erkek) arkadaşınızla bulduğunuz arabaya çarpacak ve ikinizden birinin, belki de ikinizin de ölmenizi sağlayacak.

Bu sefer de bir poğaça. Ama ölüm.

Yo hayır, fantezi falan değil. Uç noktada örnekler de değil bunlar. Hayatınızdaki her olayın nedeni daha önce yaşadığınız herhangi sıradan veya önemli bir olayla bağlıdır. Direk bağlıdır, ya da dolaylı, bilemem, ama bir şekilde arada bir bağ kurabilirsiniz. Bazı sözlüklerde tesadüf diye geçer bunun adı, bazılarının kader. İsim vermektenise anlatmak istediğim tek şey bu aradaki bağın varlığı. Ve bunun bilincinde olmanız gerektiği.

Hayatınızın her anı her anını etkiler.

Bu size korkutucu gelmiyor mu? Buna göre, şu anda yaptığınız her şeyin üzerinizde inanılmaz bir etkisinin olabilme ihtimali var. Ve yaşadığınız "an"lar sonsuz olduğuna göre, her "an" hayatınızda inanılmaz değişiklikler oluşturuyor. Her "an"ınızda hayatınızın geri kalanı baştan şekilleniyor, yepyeni bir form alıyor. Her an önünüzde sonsuz tane yeni yaşam oluşturuyor. Bunu düşünmesi bile heyecan verici, değil mi? Bu yaşamların sonuçlarının iyi veya kötü olduğunu bilemeyiz, ama zamanın her en küçük biriminde dünyaca ünlü bir film yıldızı mı, yoksa doktor mu, bilgisayarçı mı olacağınızı, kimle evleneceğinizi, kaç kişiyle evleneceğinizi, (Gökhan'ın evlenme yaşı gelmiş. Sarınız evlenmek istiyor.) Cem'i hayatınız boyunca bekar mı kalacağınızı, evinizin kaç odalı olacağını ya da hangi marka dış macunu kullanacağınızı veya ne kadar yaşayacağınızı, her şeyi ama her şeyi, aklınıza gelen her ayrıntıyı baştan belirliyorsunuz. İnanması çok mu zor? Bilmem



farkında mısınız, ama neredeyse matematiksel gerçeklerden bahsediyoruz.

"Hayatın tamamı aslında en küçük parçasında gizlidir" desem, kızar mısınız?

"Sliding Doors" u izlediniz mi? Hani türkçesi kayarı kapılar olan filmi? Yukarıda uzun uzun anlatıklarımın küçücük ama çok güzel bir örneğidir o film.

Eğer yukarıdakilerin hepsini hazmettiyseniz, anladıysanız ya da zaten bildiğiniz, farkettiğiniz bir gerçeklikle sırada bu olayı insanlar için değil doğa ve tüm evren için genellemek var.

Belki bir yerlerden Afrika'daki bir kelebeğin kanat çırpışının İs-

tanbul'da bir fırtınaya neden olabileceğini ve bunun matematiksel olarak kanıtlandığını duymuşsunuzdur. (çünkü çok basit olarak, bir hava akımı kendisinden azıcık büyük bir hava akımına yol açabilir. Ve o da biraz büyük bir hava akımına neden olabilir, ve o da vs. Bu zincirleme olarak ilerleyerek güzelim şehrimizde kocaman bir fırtınaya neden olur!) Eğer bunu evrendeki hareket eden veya etmeyen her obje için tek tek düşünersek, ve bunların her birinin her biriyle olan etkileşimlerini hayal edebilirsek (düşünmek demiyorum, azıcık komik kaçır çünkü böyle bir şeyi düşünmekten bahsederseniz, ve bunu yukardaki "hayatın en küçük parçası" teorisyle birleştirir-

sek, vee, veee, sıkı durun, bunu da atomik düzeyde inceleysek, ortaya korkunç bir tablo çıkar!!!

Şimdi lütfen üstünüze rahat bir şeyler giyin, ben de içkileri hazırlayayım. (Kaçın! Adamın kafasına bekarlık vurmuş. Bizi zi, cck Cem!) Neredeyse tüm evrenin işleyiş mantığını size herhalde ayık kafayla açıklamamı beklemiyorsunuz, di mi?

Hazır mısınız?

Eğer yukardaki tüm önermeler, kuantum düzeyinde inceler ve her parçanın birbiriyle etkileşimini göz önüne alırsak, kesinlikle söyleyebiliriz ki...

...

Unuttum. Ne anlatıyordum ben size? Ne diyorduk? Vay canına, bu içki de fena çarpı haf! Bir dahaki sefere bu kadar içmesem iyi olur! Bu arada ben size bir şeyler söyleyecektim ya??? Hah tamam hatırladım, hatırladım. Düşler güzel şeylerdir.

Gökhan & Batu

Ünlü ulusal ve geleneksel aksiyonumuz, Eşşek Sudan (Hazar Denizinden) Gelene Kadar Sopalamanın nasıl bir şey olduğu hakkında merak sahibi olanlar varsa aranızda, bu aralar bizim ofise uğrasın.

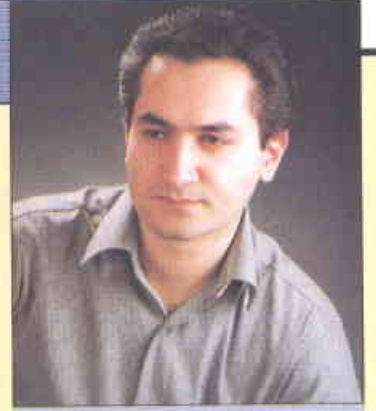


LARA'YI ÇİVİLEMEK

Anıların sarı yapraklarında kalmış bir ihanetin öyküsü

Bundan iki ay önceydi. Uzun zamandır derginin telefonları sızılmıyordu. Adam gibi nedenlerle aransak hiç de şikayetçi olmayacağımız durum "Lara Croft'u şu tepeye çıkartamadım naaapmalıyım", "Lara Croft'a şunu yapamadım naapım, Lara Croft'ta bunu yapamadım naapım?" şeklindeki sorular için açılan telefonlardan olduğu için ekipçe kafayı yemek üzerydik. Her saniye yeni bir oyunu çıkan, hatta yeni oyunu

çıktıktan sonra eski oyunlarına da görev paketi çıkartan Lara Croft artık iyice nefretimizi kazanmıştı ve bu kez dergi sayfalarında yazıp çizmekten daha radikal, daha aktivist, daha eylemci bir plan uygulamaya karar vermiştik. Dergide, dışarı haber sızdırabilecek bütün çallak seslerden (Serpil, Banu Talan gibi hatun kişiler) gizli gizli yaptığımız toplantılar sonucunda Tuğbek'i Amerika'ya, E3 fuarına göndermeye karar verdik. Niye diye soracaksınız?



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Ground Control
Vampire
Tachyon



Sınırdan silah geçirmek son derece zor bir iştir. Bu yüzden Tuğbek Amerika'ya varır varmaz ilk iş oradaki gizli bağlantımız Mistir Ebonayzır (kod adı tabiki!) ile kontakt kurar.



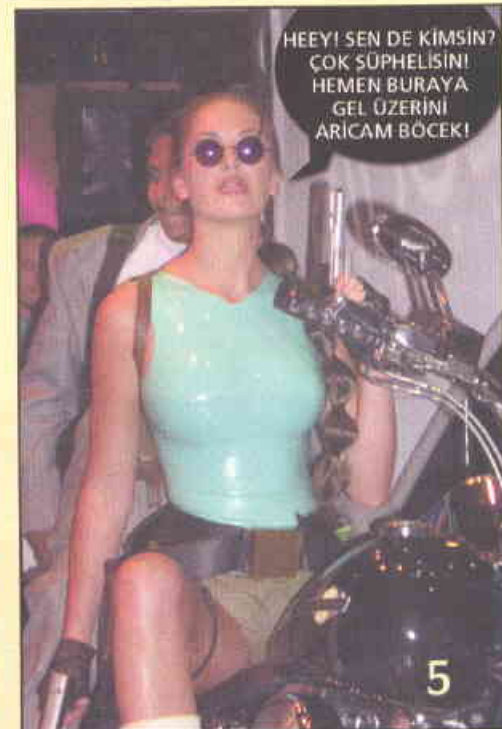
Mistir Ebonayzır Tuğbek'e görevi için lojistik destek sağlamakla görevlidir. Ona Lara Croft'u mihlması için çok güçlü bir silah verir. Bu aynı zamanda, fotoğraf makinesi şeklinde dizayn edilmiş özel yapım bir silahtır. Tam anlamıyla bir sulkast silahıdır ve Tuğbek'e Lara Croft'un yanına yaklaşırken gerçek bir basın mensubu havası verecektir.



Mistir Ebonayzır'dan özel fotoğraf makinesini alan Tuğbek derhal E3 fuarının düzenlendiği Los Angeles Spor ve Sergi salonunun yolunu tutup, kapıdaki sırayı es geçerek aşağıdaki otopark girişinde görevliye rüşvet verir ve beklemeden içeri girer. Dev binanın içinde biraz dolaştıktan sonra Lara Croft'u hayranları ile fotoğraf çekirip imza mimza dağıtırken bulur.



Tuğbek elbette emi bir suikastçı değildir. Yani elbette daha önce hiç suikast deneyimi olmamıştır ama yıllardır bilgisayarlar da FPS, strateji filan oynaya oynaya, bir aksiyona girişmeden önce iyice hazırlık yapmak gerektiğinin ve düşmanı tanımının ne kadar önemli olduğunun bilincinde olarak olay mahalinin yakın takibe alır.



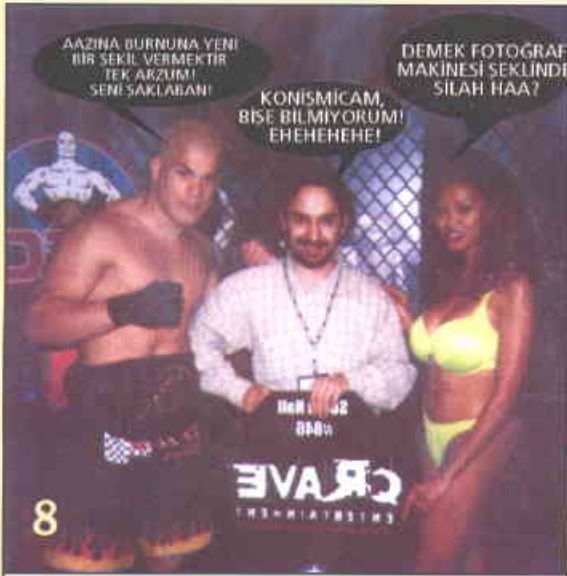
Ama Lara Croft bu güçümleri ağaçla büyütmemiştir. O kadar mağaraya, o kadar maceraya girer çık, o kadar yaratığı öldür, o kadar düşmanla savaş ve sonra üzerindeki düşmanca bakışları farkedeme. Olacak iş değil tabii ve o da zaten hemencecik Tuğbek'in düşmanca bir tavır olduğunu farkederek.



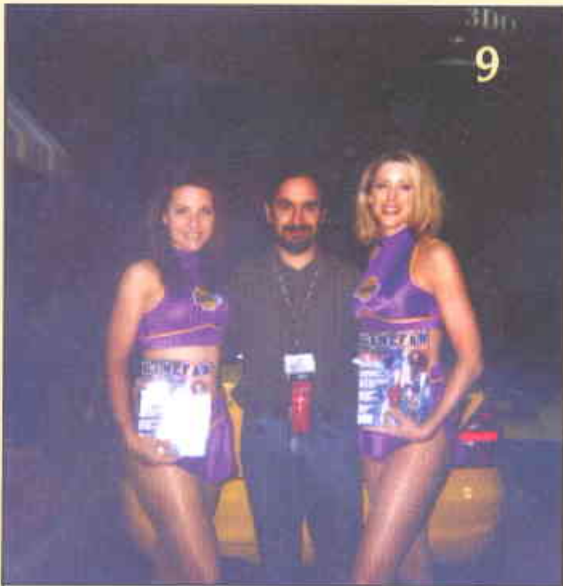
Tuğbek bu beklenmeyen gelişme üzerine gizli amacının ortaya çıkacağı- nı düşünerek Alcatraz'da hapis yatma korkusuyla aniden panik yapıp kaçmaya başlar.



Elbette bu ani gelişmenin ve kargaşanın üzerine Lara Croft'un çevresi hemen bir koruma ordusu ile çevrilir. Bu arada Tuğbek de tabana kuvvet modundadır.



Ancak koskoca Lara Croft tabii ki birkaç cılız korumaya teslim edilecek değildir. Fuar binasının içi özel ajanlar ve korumalar tarafından sarılmıştır. Tuğbek örümcek ağına takılmış bir karasinek gibi kaçmaya çalışırken daha çok ajanın dikkatini çeker ve kısa sürede kıs ve kıvrak olarak değişik pozisyonlarda yakalanır. Bu arada farkındayım, bunlar nebiçim ajanlar ve korumalar diye söylüyorsunuz iki karedir ama burada Amerika başkanını değil Lara Croft'u koruyorlar. Ne bekliyordunuz yani, Man in Black mi?



Tuğbek'in Level'in editörü olduğunu anladıklarında hemen işkenceye başlarlar. Editörümüzün maazur kaldığı canavarca işkenceler arasında başka dergilerin önünde poz verdirtip fotoğraf çektirmek de vardır. Tuğbek göz göre göre harcanmış, harap ve bitaab düşmüştür. Ve sonunda konuşmaya da ikna olmuştur.

Cem Şancı, sadece tatil arzulamaktadır.



Ve Tuğbek'i Lara'nın huzuruna çıkartırlar.



Ve Tuğbek adisi, bir hatun uğruna bütün dergiyi satarak karakterini de ortaya koyar. Bundan sonra neler olduğunu ve Lara Croft'a karşı nasıl kahramanca savuştığımızı önümüzdeki sayılarda izleyebilirsiniz. (Vay Tuğbek haini vay!)

Durum Değerlendirmesi

Bu sayfada durup bir ayın daha -kendinden- geçişini izliyoruz, sabırla.

Sayın okuyucu, ben neden her ay bu koşyce sana rapor vererek başlıyorum? Geçen ay önce yağmur yağmadı, sonra şu şarki çaldı, iki el şu oyundan oynadım, üç defa otobüsü kaçırdım, kahvaltıda reçel yoktu, çok bozuldum... gibi konuşmalar halbuki ne beni rahatlalıyor, ne de senin ilginizi çekiyor.

Konuşmamız gerek...

Bu aya bir özür ve teşekkürle başlayacağım; geride bıraktığımız birkaç ay boyunca bana gönderilen hiçbir e-mail'i cevaplayamadım çünkü dergide belirtilen adresi kullanamıyordum. Açıkçası bana neler yazdığınızı çok da merak ediyordum ve hiçbirini okuyup cevaplayamadığım için suçlu hissediyordum... Ama artık nihayet adresime erişebiliyorum. E-mail hesabımı kurup send & receive işlemini yaptığımda oraya gelen bir ton mesajı görmek çok güzeldi. Hepinize çok teşekkür ederim ve bu mesajları hiçbirini cevaplayamadığım için de özür dilerim. Fırsat buldukça eski mail'leri de cevaplayacağım ama şu andan itibaren göndereceğiniz hiçbir soru ya da yorumu kesinlikle cevapsız bırakmayı düşünmüyorum. Ama evlilik teklifleri hakkında söyleyecek bir şeyim olmadığı için bu konudaki mail'ler yanıtız kalacak (ah Cem, bu işi sen açtın başımlı).

Ayın gündemi

Bu ay (jadi neydi?) uzun zamandır okumadığım kadar çok kitap okudum. Şöyle ki, bir süredir başladığım kitapları hantalca süründürdükten sonra sırf bir görevi yerine getirmiş olmak için bitiriyordum. Bir kitap bittikten sonra uzun bir katarsızlık süreci başlıyordu. Bir taraftan bir şeyler oku-

muyor olmanın sıkıntısı, bir taraftan da yeni kitapların hiç ilginç gelmemesinin sıkıntısı yüzünden artık hiçbir şey okuyamayacağımı düşünmeye başlamıştım. Bunun nasıl bir sıkıntı konusu olduğuna hiç değinmiyeyim. Her neyse, sonra adını unuttuğum bu ay

yetimle Tolkien'i okumaya kalktığımda bu tür kitapların bana göre olmadığını karar vermişim. Ama Ejderha Mızrağı hiç de düşündüğüm gibi beni yeni sıkıntılara sevk etmedi. Üçlemeyi okumaya başlamadan önce kendine göre yeterince düzenli kabul ettiğim hayatım kitaplar bittiğinde biraz karışmıştı. Uyku saatlerim, görüştüğüm arkadaşlarımla sayı, yapmam gereken işlerin yetişirilmesi beklenen tarihler ve tabii sevgili ev arkadaşlarımla olan keddi ve kopeğimin beslenme saatleri... kitaplar bittiğinde bunların değişmiş olduğunu farkettim.

Aslında hiçbir zaman bir kitabın değerini sürükleyiciliğiyle ki-



içinde bir ara umutsuzca Ejderha Mızrağı denen fantastik kurgu serisini okumaya başladım. Umutsuzca diyorum çünkü bundan birkaç yıl önce bütün iyi ni-

yaslamaktan yana olmadım ama tam kitaplardan umudumu kesmeye başladığım anda bu dünyaya benzemeyen bir haritada farklı ırklar arasında geçen ve

okumaya alışık olmadığım türden bir konunun birden beni içine çekmesi etkileyiciydi. Hikayenin geçtiği fantastik dünyanın dengesi, bir şeylerin iyi ve kötü kavramlarıyla değil doğayla açıklandığı, bana bilgece gelen ama o dünya için son derece normal sayılan insan dışı yaklaşımlar içinde de çok çarpıcı detay-



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Vampire
Diablo II ST
Counter Strike

lar vardı. Sonra nasıl olup da Tolkien'i sevmediğime şaşırırım. Sonuçta böyle bir yazın türünün doğmasına neden olan, olay, zaman, kişi ve mekanlar arasında kurulan yaratıcılığın ilk ve tek kaynağı oydu. Severece okuduğum Ejderha Mızrağı köklerini ve hatta bir sürü dalını Yüzüklerin Efendisinden, daha doğrusu Tolkien'in kafasında yarattığı dünyadan alıyordu. Sonuç olarak, düşündüm ve sadece Tolkien'in karakterler arası ilişkilerden çok onların kendi iç tutarlılıkları üzerine gittiğine, bu arada bazı şeyleri iskaladığına karar verdim. Ya da esas doğru olan onu okurken benim bazı şeyleri iskalıyor olmamıdır. Çünkü Tolkien kitaplarında tek tek karakterlerin içine böyle bir gömülüyorsunuz ki çevreleriyle olan bağlarını kumakta ya da algılamakta güçlük çekiyorsunuz. Hele de karakter sayısı arttıkça her şey daha bir bulanıklaşıyor, içinden çıkılmaz oluyor benim için. Dolayısıyla, kendimi iskalamış hissediyordum ve bir okuyucu olarak bu hissi sevmiyordum.

Bana kalırsa Ejderha Mızrağı'nda da karakterler kendi içinde gayet iyi çözülmüştü ve bunun yanında aralarındaki bağların da açık seçik ortada olması kendimi kitaba daha iyi vermemi sağladı.

Ayın Sorunu

Yine de hazır bu tura ısınmışken Tolkien'i bir daha okusam mı diye düşünüyorum. Hadi ama biriniz bir şey soylesin, deminden beri ben konuşuyorum... en azından, bu ay hangi aydı?

Serpil Ulutürk

Serpil'in derginin yayınlanacağı ayı mı yoksa tüm bunları yaşadığı ayı mı sorduğu asla anlaşılmadı.

Yeni Dünyanın Çekik Gözlüleri

Bu doğuya uzak deniyorsa eğer, sadece Avrupalılığın kendini beğenmişliğinden. Tamam batı dünya onların olsun. Ama bu çekik gözlülerin doğusuna uzak demeyelim. Doğuyu onlara verip ortayı biz alalım ki bizim yerimiz orta dünya olsun...



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Asheron's Call

Counter Strike

Vampire

ra binasının dev saçağı altında ki kafeye oturduk. İki arkadaşları daha katıldı bize. Genelde ya İngilizce bilmiyorlar ya da bildikleri kadanından utanıyorlar. Çekingen insanlar aslında.

Pawel ve Paolo'nun beni satmasına bozulmuştu kafam. Gerekiirse tek başıma da eğlenirim dedim. Dışarı çıktığımda deli gibi yağmur yağıyordu. Parka kadar yağmurun altında yurudum ve Opera binasının saçağının altında ki kafeyi buldum. Yağmur durmuştu ama park bombostu. Gök-gürültüleri her yanı sarmıştı. Dev bulut dalgalanı arasında yıldırımlar gelip gidiyordu. Mistik ve urperci bir hava vardı. Kafe'de çalan müziği bir yerden hatırlıyordum. Daha öncede hissettiğim bu garip duyguda eşlik etmişti sanki bana. Yayıllar ve vurmaları bir birine girdikçe gökgürültüleri daha da coşturdu ve yağmur boşaldı. Urperciyi yıkayıp götürdü. Çekik gözlüler bilmiyordu bu duyguyu. Burada'nın Dharma govdesini bilmediikleri gibi

Gidiş...

Alel acele cıkılan bir yolculuk daha. Bu sefer ne bekliyor beni dünyanın öbür ucunda. Sız biliyorsunuz bir parça. Ama ben giderken bu yazıyı yazmamıştım ki... Merak sarıyor yine çocuğu ve Aldous burada bizi uğurlamak için bekliyor. O fanusa ne bırakıyorlar Aldo-us? Yeni bir ruşeym mi? Her macera bir hayat mi?

Tuğbek Ölek artık deneyimli bir seyyahtır ve evinin değerini anlamıştır

Her ne kadar biz onların topraklarına uzak da desek batıdan daha benzer bize. Sanırım batının üçüncü şahıslara biçtiği benzer kaderleri paylaşmaktan. Gerçi Taipei pek çok şehirden daha şanslı. Üç beş sene önce keşfedileli beri iyi para kazanmışlar.

Çekik gözlülerin bu cesur dünyasında herkes iyi davranır yabancılarla. Bu başta sizi mutlu eder. Ama illa ki biri ağzından kaçırır gerçeği, "Tayvanın müşterisinin elbette iyi davranacaklar". Yoo... Bu kadar zalim olmaya gerek yok. Çekik gözlüler iyi insanlardır. Ülkelere gelen pek çok yabancıların aklı fikri çekik gözlü bir güzelle birlikte olmak olsa da onlar bunu görmezden gelir. Batıların aklı başka bir şeye çalışmaz zaten. Ve batılı beyin bu yolla sadece kendini aşağıladığını bilemez.

Çekik Gözlüler ne Yer?

Çin mutfağı denen fenomen bütün dünyayı sarmışsa da bu eziyetin bu işkencenin nasıl olup-ta zevke çevrildiğini asla öğrenemedim. Bir Çin yemeğini yerken yediğinizin ne olduğundan asla emin olamazsınız. Bu insanlar pihlilaşmış domuz kanını yemek

diye yiyebiliyorlar. Üstelik peynir denen şeyi daha önce duymamışlar bile. Kahvaltıda yedikleri şeyleri normal bir insan yese her halde birkaç gün hastaneden çıkamaz.

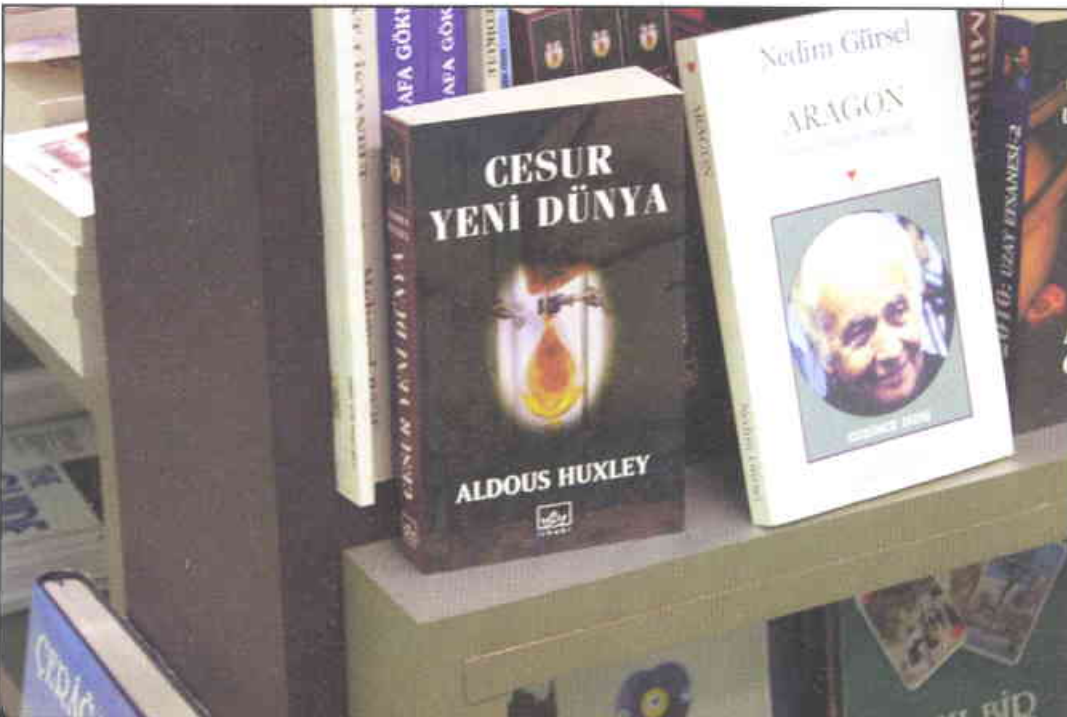
Yemeğe bu kadar düşkün olmalarına rağmen hemen hiç birinde kilo sorunu olmamasını anlayamamıştı başta. Her yer incecik insanlarla doluyken fazla kiloları ona daha bir ağır geliyordu. Üstelik ona anlattığı gibi kısa boy-luda değillerdi. Kendini, şehirdeki en kısa ve en şıko kadın olduğunu düşünerek, uzdu bir süre. Ama zamanla zayıfladığını farketti. Buranın yemekleri gerçekten zayıflatıyordu insanı. Kendine güveni geldi ve daha iyi hissetmeye başladı.

Geçen uzun yıllardan sonra ilk döndüğünde onu çok farklı buldum. Yabancılaşmış bir başka insan olmuştu. Sürekli neseli ve canlıydı. Bize arkadaşlarından, her gün birlikte olduğu çeşit çeşit kızlardan bahsedip durdu. Hepimiz kıskanmıştık onu. O geri döndükten sonra bir iki hafta oraya yerleşmeyi planlayıp durduk kafamızda. Sonra hem o küçük ziyaret hem de eski dostumuz zamanla unutulup gitti. Birkaç yıl

sonra onu tekrar gördüğümde olum doşeğindeydi. Ne hastalığın bilincindeydi ne de benliğinin. Kendini zorlayarak bana kokudan bahsetti. Sanırım bahsettiği pişen yemeğin kokusu gibi birşeydi. Her yerini sardığını onu ufak ufak ezdiğini anlattı. Nefes alamıyorum dedi son olarak. Nefes alamıyorum... nefes alamıyorum... sesi eriyip gitti. Hiç ses kalmadığında bunun bugüne dek yaşadığım en büyük sessizlik olduğunu düşündüm. Sonsuza dek sürecek gibi geldi. Sonra tek bir kelime bozdu bu sessizliği. Kimdi konuşan, buna kim cesaret etmişti hatırlamıyorum. İlk defa bu kelimenin gerçek anlamını kavıyordum sanırım.

Ne yapar Bu çekik Gözlüler?

İlk gün henüz otele varmıştım. Tim'i aradım. Yarım saat sonra otelin lobbysinde sevimli çekik gözlü bir kıza beni bekliyordu. Zarif kız arkadaşıyla tanıştırdıktan sonra birlikte bir parka gittik. Aslında burası eski bir devlet adamının anısına yapılmış anıtın bahçesiydi. Parkın dört bir yanına dağılmış insanlar gruplar halinde dans ediyordu. Sokakta dans etmek olağan bir şey di demek ki. Ope-



CHRIS ROBERTS vs Uzay Simülasyonu severler.

Davacı: Uzay Simülasyonu Severler

Davalı: StarLancer-Chris Roberts

İddianame: Davacı taraf, davalının, son yıllarda gelişen teknolojiyi görmezlikten gelerek, ürettiği uzay simülasyonunda uzay gemilerinin büyüklüklerinin orantısını kuramamış olduğunu iddia etmektedir. Davacı taraf, içinde seksenden fazla avcı uçağı barındıran bir ana geminin üzerinde uçarken, avcı uçağının kanat genişliği ile ana geminin eninin birbirine çok yakın görünmesinden dolayı büyük bir heyecan aldığı oyunda beklediği atmosferi bulamamış ve yapımcı Chris Roberts'dan davacı olmuştur. İçine değil seksen, beş tane bile avcı gemisinin sığacağı şüpheli görünen ana gemilerin günümüz oyun teknolojisinde Free Space, Tachyon gibi benzer oyunlara oranla çok küçük kalması nedeniyle davacı, davalı Chris Roberts'e unutamayacağı bir dersle birlikte ağzının payının verilmesini talep etmektedir.

Dava: Dava hakimi dosyayı incelemiş ve davacı tarafa söz hakkı vermiştir.

Davacı: "Hakim bey! Hayal kırıklıkları okyanus, ben ise bir balığım. Bu oyun dünyası beni yedi bitirdi. Firmalar, çok güzel oyun kutuları ve afişlerle gözümüzü boyuyorlar ama sonra oyunu oynamaya gelince beklediklerimizi bulamıyoruz. On yıldır oyun oynamam durmaksızın, nice huriler, nice vizeler, finaller kaçırdım oyun aşkına. Hep bir arayışta benimki, daha iyisini bulmak için. O hayalimdeki oyuna ulaşmak için. İşte şimdi paldadı, yıllardır biriken gerilen fay hattı, kalbimin. Chris Roberts dedik, sorgusuz sualsiz aldık, yukledik Star Lancer'i, ama o ne? İçinde 20'den fazla avcı gemisi bulunduğu söylenen ana geminin toplam 10 tane hangarı var. Zaten içindeki personeli toplasanız, geminin hacminden fazla yer kaplayacakken nasıl oluyor da oluyor hakim bey? Bunu bilmek istiyorum " dedi.

Dava Hakimi davalıya söz vermiş ve kendisini savunmasını is-

temiştir.

Davalı: "Ehem ehem kem küm hakim bey... Şimdi biz baya iyi bi oyun yaptık. Çok da sürükleyici, bol videolu falan... Ayrıca atmosferi canlı tutabilmesi için çok kalabalık savaş bölümleri de ekledik. Yani bi bakıyorsanız 50 gemi birden bir sektörde savaşa tutuşmuş. Şimdi böyle olunca hesapladık ki, bu oyun 256 MB ramdan aşağısında çalışmıyacak, üstelik CPU olarak da yeni 1000 Mhz'lik Pentium'lardan isteyecekti. O yüzden düşündük taşındık, oyunun tadı kaçmadan oynanabilsin diye, ana gemilerin boyutunu bir hayli küçülttük. Ehühühühee... iyi açıkladım dii mi?" dedi

Hakim: "Sus! Saygılı konuş. Kızım bu son söylediklerimi Ya..."

Dava hakimi durum değerlendirmesi yapmış ve dava hakkında karar vermiştir.

Karar: Davalının savunması yerinde bulunmuş ve hak verilmiştir ancak, davacının gelişen teknoloji ile birlikte isteğinin mümkün olabileceği anlaşılmış, hatta bu tür oyunların şu anda mevcut bulunduğu görülmüştür. Mahkeme, bir sanatçı olan yaratım ekibinin kendi eserlerini diledikleri gibi dizayn etme hakkına da saygı duymaktadır. Fakat, oyun severler tarafından dikkatle takip edilen ve sevilen isimler olarak Chris Roberts ve ekibinin daha dikkatli davranması gerekli görülmüş ve Chris Roberts'le ekibine, Star Lancer'de büyük ve orantılı gemiler kullanmadıkları için Star Lancer 2'yi çıkartana kadar her gün iki saat tek ayak üzerinde durarak Tomb Raider oynama cezası verilmiştir.



George Lucas vs Oyun dergisi Editörleri

Davacı: Lucas Arts adına George Lucas (corc lukas)

Davalı: Dünya oyun dergileri adına Level editörleri

İddianame: Davacı Corc Lukas, firmasının büyük yatırımlar yaparak hazırladığı strateji oyunlarının, dünya oyun dergileri editörleri mafyası tarafından çökertilerek, firmasının zarara uğratılmaya çalışıldığını iddia etmektedir. Davacının 1998 yılında çıkardığı Star Wars: Rebellion isimli strateji oyunu, o dönem için yeni sayılabilecek 3 boyutlu Real Time taktik savaşı gibi özelliklere sahip olduğu halde oyun editörleri mafyası tarafından yönlendirilen oyun dergilerinde çıkan olumsuz eleştiriler nedeni ile büyük zarara uğramıştır. Davacının ikinci strateji oyunu olan Force Commander da ilk oyunla aynı akıbeti yaşamış ve oyun dünyasının utanç listesinde sıralamaya girmiştir. Davacı, davalılardan hatalarını düzeltmelerini ve tazminat olarak davacı hakkında dergilerinde methiyeler yazmasını talep etmektedir.

Dava Hakimi davacıya söz hakkı verir.

Davacı: "Efendim, sayın hakim, bu Allahsızlar, bu şerefsizler benim ek mek tekne mi batırmak üzereler. Bu birleşmiş yalancılar ordusu, bu federe iftiracılar ittifakı, benim haysiyetimle, ünümle, çoluğumun çocuğumun geleceği ile oynamaktalar. Bu şerefsizlerin attıkları iftiralar yüzünden Malibu'da yeni yaptırdığım dev malikanenin masraflarını ödeyebilmek için bankada repoya bağladığım paramı bozmak zorunda kaldım. Beni çok zarara soktular çokkk," dedi.

Hakim: "Kısa kes sadede gel, hadi daha bir sürü dava var sıra



da... Kızım yazma bunl..." dedi.

Davacı: "Efendim, değerli hakim, bu insafsızlar yıllarca söylenip durdular. Strateji oyunlarında ruh yok, hikaye yok, atmosfer yok. FRP'lerdeki gibi geliştirecek karakterler yok dediler. Ben de bunlar için Rebellion diye bir oyun yaptım, filmdeki karakterlerin üzerine kurulmuş bir stratejiydi. Yok efendim grafikleri güzel diilmiş yok efendim sesleri iyi di-

miş dediler. Bu sefer grafikleri güzel olan Force Commander oyununu yaptım, onu da beğendiremedim, yok efendim kontrolü kolay diilmiş yok efendim grafikleri yeterince iyi diilmiş... Ekranın yarısı kontrol paneliymiş. Bundan iyisini bulsunlar da öpüp başlarına koysunlar. Bütün uniteler gelişebilen değişkenlere bağlı. Tecrübe ve rank kazanabiliyorlar. Olaylar bir se-

naryo etrafında dönüyor, briefing odası bile üç boyutlu animasyonla canlandırılmış. Yapıldı mı daha önce böylesi? Yok! Ama beyfendilere beğendirmek mümkün mü?" dedi.

Davalıların yakını davacıya saldırmak istediği için davaya beş dakika ara verildi. Davalının yakını sen bizim dergilerimizi kapatıracaksın be utanmaz adam diye bağırdılar.

Dava hakimi, duruşmayı yeniden başlattı ve davalılara söz hakkı verdi.

Davacı: "Sayın Hakim bey, efendim, bu adam var ya bu adam, ne yapsam satıyor nasıl olsa mantığı ile önüne ne konsa hemen imzalayıp piyasaya süren bir adam. O yaptığı güzel filmlere bu oyunlar hiç yakışmıyor. Sanki, aman bir an önce yapalım da kurtulalım artık gibi yapılmış oyunlar bunlar. Üstelik oyunları piyasaya sürmeden önce bir de güzel videoları, afişleri falan filan gönderiyo, biz de aman bakın ne güzel olmuş diyip okuyucuya tanıtıyoruz sonra oyun bir çıkıyor, püff. Kendisi rezil oluyor, yetmiyor, bizi de rezil ediyor..." dedi.

Davacı: "Rezil sizsiniz," dedi

Hakim: "Sus! Atarım dışarı," dedi.

Davacı: "Bıktım be bıktım, Atarsan at. Nedir benim günahım. Esir miyim ulan ben size? Yapıyorum işte. Ben böyle oyun yapıyorum, var mı diyeceğiniz..." dedi.

Hakim: "Sus diyorum. Muhafızlar, atın bu şaklabanı dışarı..."

Davacı: "BITMEDİ BURADA BITMEDİ BU DAVA! GÖRECEKSİNİZ SİZ YAZAR BOZUNTULARI! SİZ DAHA KISA PANTOLONLA DOLAŞIRKEN BEN 9 CİLTLİK ROMAN YAZIYORDUM! GÖRECEKSİNİZ SİZ..." dedi.

Davacı: "Naniikk," dedi, ellerini burnuna götürdü.

Hakim: "Muhafız, şunları da at dışarı hemen. Gözüm görmesin bu soytanları..." dedi.

Dava hakimi, oturumu kapattı ve davayı bir sonraki strateji oyununun çıkış tarihine erteledi.

POSTA KUTUSU



Merhaba Okur! Nasılsın Okur! Sen de Sağol! Evet, bu ay da mektuplara ben cevap veriyorum, yani Mad Dog. Bazılarınız hala Cem ve beni karıştırıyor, bunların eski okurlar olmadığı belli. Ben ilk sayısından beri Level'dayım, yani Cem etrafta değilken de buralardaydım. Aslında bilenler kim olduğumu biliyor, eh, sadık okurlar kendilerini hemen belli ediyor zaten. Neyse, gelelim mektuplarınıza...

Sevgili Cem,

Ben ve kardeşim derginizin en eski okuyucularınız. Günümüzde her ne kadar pek çok kimse tarafından ciddiye alınmasa da oyun dünyası benim ve kardeşim için muhteşem bir yer. Oyun oynamanın ciddi bir iş olduğunu ben sizin sayenizde kavradım. Gerçek hayatta isteyip de ulaşamadığım (uzak galaksilerde devriye gezmek, özel timimle düşman üssüne sızmak, Apache helikopteri kullanmak vs.) hep oyunlar sayesinde bir nebze olsun ulaşabildiğim şeyler. Ben bilgisayar oyunlarının insanları şiddete sürüklediğine değil, doğru kullanıldığında şiddetten uzaklaştırdığına inanıyorum. Şiddet duygusu insanın içinde bulunan diğer duygular gibi, yani bir şekilde bir yerlere boşaltmak lazım. Ve bence bunun en iyi yolu bilgisayar oyunları. Ben Soldier of Fortune'da şarjörüm bitene kadar düşmana ateş ediyorum ve açık söylemeliyim çok rahatlıyorum ama, gerçek hayatta bunu yapmak aklımdan bile geçmez.

Ben aslında size bir şey danışmak istiyorum. Kardeşimle benim kafamda pek çok orijinal oyun fikri var. Bunların çoğu henüz denenmemiş şeyler. Biz ilerde bilgisayar oyunları yapmak istiyoruz. Kardeşim çok güzel resim yapar. Acaba piyasadaki gibi oyunlar yapabilmek için neler öğrenmeliyiz? Yani hangi programları kullanmayı bilmeliyiz? Bu işin çok uzun zaman alacağını biliyoruz ama, biz bu işe çok sıkı bir şekilde girmeyi düşünüyoruz. Ayrıca bir sorum daha var. Az önce belirttiğim gibi benim oyun senaryolarım var. Çok sıkı bir simülasyoncuyumdur. Daha önce Janes firmasına e-mail gönderdim ama cevap gelmedi. Bu senaryoları paylaşabileceğim Türkiye'de bir firma veya grup var mı acaba? Cevabınızı sabırsızlıkla bekliyorum. Size ve arkadaşlarınıza iyi çalışmalar...

Turgut Pişkin

Sevgili Pişkin Biraderim,

Her ne kadar kendini bir halt sanan bazı insanlar oyunları küçümse de, sen ve ben için öyle olmadığını biliyoruz, değil mi? O halde boşver onları, bırak "önemli" sandıkları aptalca şeylerle boğuşup dursunlar, biz de işimize bakalım. Biz "oyuncular" uzak diyarlarda onların haberdar bile olmadıklarını yaşıyor, paylaşıyoruz. Onlar küçük kovuklarında saklanıyorlar, biz ise zaman ve mekandan bağımsız olarak dünyalar arasında dolaşabiliyoruz. Bırak kovuklarında çürüsünler, oyun oynadığın ve ne kadar yaşlansan da "çocuk" kalabildiğin için onlara hesap vermek zorunda değilsin.

Gelelim "oyun yapıcılığı" ile ilgili sorunun cevabına, öncelikle büyük firmalar seninki gibi pek çok mail alırlar, genellikle de bunlarla pek ilgilenmezler, çünkü herşeyden önce kişilerle değil, kuruluşlarla çalışırlar. Bu senin hayal kırıklığına uğratmamalı ve oyunlara olan ilgini kırmamalı, çünkü kapitalizmde işler böyle yürür. Eğer ciddi olarak ilgilenmelerini istiyorsan, büyük firmaların karşısına resmi bir kimlikle (şirket temsilcisi vb.) ve elinde hazır bir projeye çıkmalısın, sadece bir senaryo hiç işe yaramaz.

Oyun yapmak istiyorsun ve ne gerekir onu soruyorsun. Bak gerçekçi olmak gerekirse, bir kişi tarafından yazılan oyunlar dönemi çok geride kaldı. Bu iş artık hem takım işi, hem de ciddi yatırım istiyor, burada milyonlarca dolardan bahsediyoruz. Oyunu yapmak, reklam, basım, paketleme, dağıtım vs. derken işler iyice dallanıp budaklanıyor. Bilgisayar oyunu yapabilmek için programcılık, network, sanat tasarımı gibi farklı konuları tamamen "hazmetmiş" olman gerekir, ya da bunların her birinden iyi anlayan takım arkadaşları bulmalısın. Konuyla ilgili daha fazla bilgi

edinmek için İnternet ve kitapçılar bir dolaş, ama şunu bil ki bu uzun ve zor bir yoldur. Umarım başarılı olursun

Sevgili Cem ve tüm Level Çalışanları,

Bu size 2. mailim, fakat ilki ulaştı mı bilemiyorum. Bu büyük dergiyi bize kazandırdığınız için teşekkürler. Sinan Abinin gitmesine üzülük, Ama Level her zamanki muthiş çizgisini koruyor. Cem Abi sana birkaç sorum olacak.

1. Decay gibi Ge-force'ı destekleyen ya da sadece bu kartla çalışan oyunların isimlerini ve çıkış haberlerini söyleyebilir misin?
 2. Frp-rpg türüne başlamak istiyorum fakat, ad&d gibi bu türle ilgili kuralları (level atlama, ac, hp vs.) bilmiyorum. Bunun için bu tür oyunların (bilgisayardakiler) nasıl oynandığı ve kuralları ile ilgili bilgileri verebilir misiniz?
 3. Duke Nukem Forever'in çıkış tarihi belli mi? Dort gözle bekliyorum...
 4. Acaba burcun ne? Benimki "Kova". Lütfen bu mailime cevap yazın. Yazmazsanız üzülürüm hal! (Ama her ay LEVEL'ı almayı bırakmam, bırakamam!)
- Tüm Level çalışanlarına ve askerdeki Sinan Abiye selamlar ...

Atakan Özgür-Resi-Dent

Sevgili Özgür Biraderim,

Öncelikle övgülerine teşekkürler. Sinan Abine gelince, merak etme, yakında askerliği bitecek ve geri dönecek. O dönünce birlikte ilk isimiz Boğaz'da çay içmeye gitmek olacak, ardından da Cem Abini meşe odunlarıyla güzelce döveceğiz, malum bu bir kutlama olacak ve bizler her kutlamada şiddet kullanmayı seven bir toplumuz. (Cem'in kemikleri kırılınca da her ay 50 sayfa yazıyı sen yazarsın artık dii mi Madciim-Cem) (Çaktırmadan bu ayki mesajı da vermiş olduk) Neyse, gelelim sorularına:

1. Şu an için piyasada ille de Ge-Force isterim diye tutturan pek fazla oyun yok. Soldier of Fortune ve Tachyon gibi bazı oyunlar Ge-Force'un özelliklerinden faydalanabiliyorlar, ancak şart değil. Zaman içinde bu tür oyunlar çıktıkça sizi haberdar edeceğiz tabii ki.
2. Bilgisayarda FRP türü oyunları oynamak için pek fazla kural bilmen gerekmiyor, çünkü kuralları bilgisayar "biliyor" ve "uyguluyor". sana da oyunun zevkini çıkarmak kalıyor. Kuralları bilmek daha ziyade masaüstü FRP oynarken önemli, o yüzden kuralları fazla düşünme ve hemen bilgisayarda FRP dünyasına dal.
3. Valla Duke dönecek, ama ne zaman? O konuda yapıcı firma da pek bir şey demiyor, adamlar oyunu bitiremedi gitti. Ama biraz daha gecikirse mil-

let herhalde iyice bıcaacak, kaç sene oldu yahu!

4. Şimdi sen Cem Abinin burcunu sormuşsun, ama ben Cem değilim, bilemem. Benim burcuma gelince, ben tam bir akrobim, bilmem anlatabildim mi?

Sevgili Cem ve bütün Level çalışanları,

Sızı gerçekten de kutluyorum. Çünkü böyle bir dergi için çok çalışıyorsunuz. Okuyucularımız için her türlü çalışmaya giriyor ve başarılı oluyorsunuz. Bu da tabii ki kalitenizi artırıp mükemmel yaklaşmanızı sağlıyor. Bunları samimiyetle söylüyorum. Çünkü bir dergiyi en az 3 kez tamamen okumak demek onu gerçekten de benimsemek demektir.

Bu size ilk mailim. Daha çok şey söylemek isterdim ama aklıma fazla şey gelmiyor. Neyse Cem Abi sana birkaç soru sorabilir miyim?

1. Acaba "Vampire The Masquarade Redemption" ne zaman çıkıyor? Orijinal almak istiyorum, acaba Türkiye'ye getiren dağıtıcı var mı?
2. Creative Ge-force 256 ekran katılım var. Acaba sadece bu kartı destekleyen oyunlar (Decay gibi) çıktı mı veya ne zaman çıkar? İsimlerini söyleyebilir misin?
3. Level'in durumunu iyi görüyor musun? (Bence süper bir dergi)

Hepinize selamlar, Sinan Abiye de acil teskereler diliyorum ...

Mailine ve mail adresine ismini yazmayan okur.

Selam Sana Ey Adsız Kahraman!

Övgülerine teşekkürler, Cem Abin ortamda yoktu, ben de fırsattan istifade edip hepsini üstüme alımdım, AH AH AH AH. (tıpkı zafer kazanmış kotu adam gülüşü efekti). Neyse, madem az miktarda sorun var, o zaman sana az miktarda cevap vereyim, hanımış benim şirin okurum ...

1. Sorduğun oyunun





tam çıkış tarihi belli değil, ama bayağı zamandır üzerinde çalışıyorlar, herhalde bu yaz sezonunda çıkar, tabii bu benim tahminim. Ülkemizde dağıtıcısı var mı, işte onu bilemiyorum, varsa bile getirmeyebilir. Niyeyse bazı firmalar dağıtıcılık alıyor ama bir halt getirmiyorlar, eh ne diyeyim? Allah'larından bulsunlar...

2. Sen de Ge-Force var ama, onun ikincisi bile çıktı. Artık tüm oyunlar doğrudan Ge-Force 2 isteyecek, olmazsa imkanı yok çalışmayacaklar. Nihahahahaaaaa, şaka lan şaka, hemen panik yapmayın. O tür oyunlar çıkınca incelemelerde bildireceğiz tabii ki.

3. Şimdi, bu soruya ne cevap versem boş, sonuçta ben bu derginin bir elemanıyım ve tabii ki en süper dergi biziz, yani bana göre bu böyle. Eeee, ne demişler, "kargaya yavrusu şahin gibi görünürmü", değil mi? Sonuçta önemli olan siz okurların ne düşündüğü, bunu da zaten dergiyi alarak ve mektup yazarak bize belli ediyorsunuz.

Merhaba,

Bu dergiyi 8 aydır takip ediyorum ve artık bağımlısı olmuş durumdayım. Özellikle Cem Abinin son editör'den yazısı çok güzel

olmuş. Ben sorularına geçiyorum:

1. Arkadaşımdan bir Starcraft CD'si aldım, yükledim ama oyunun simgesine tıkladığımda bir hata veriyor ve çalışmıyor. Acaba neden?

2. Diablo 2 ne zaman çıkacak?

3. Sistemim P-2 350,64 MB Ram, 6.4 GB harddisk, 8MB ekran kartı. Sence upgrade etmeli miyim?

Son olarak kadınlar hakkında sonuna kadar haklısın.

Maddog'tan posta kutusunu al. Hiç beceremiyor. Bye...

Volkan Akar

Merhaba Akar Kişi!

Çaktırmadan Cem Abine yağ çekmişsin, ama görmezden geliyorum, temelde fena bir adama benzemiyorsun çünkü. Tek eksikğin dergiyi sadece 8 (sekiz!) aydır alıyor olman, daha önce aklın neredeydi be yavrum? Neyse, gelelim sorularına.

1. Çünkü elindeki oyun korsan kopya, öğle değil mi? Eee, işte sana "ucuz" oyun, tabii oynayabilirsen. Neyin yanlış olduğunu ben de bilemiyorum, bir mektuptan hangi oyunun neden çalışmadığını anlayabilseydim yazarlığı bırakıp falcılık işine girerdim, kusura bakma...

2. Sen bu satırları okurken Diablo 2'nin piyasada olma ihtimali yüzde 99, çünkü yaklaşık 2 hafta kadar önce oyun bitti ve fabrikada CD üzerine basılmaya başlandı.

3. Öncelikle bir 64 RAM daha al, ve ardından da Ge-Force 1 ya da 2 ekran kartı al. Daha ileride daha yüksek kapasiteli bir sabit disk edinmek isteyebilirsin, ama bu öncelikli değil.

4. Demek Cem Abin kadınlar hakkında haklı, öyle mi? Ve ben mektup işini beceremiyorum? Şu kadarnı söyleyeyim, Cem Abin şu saat itibarıyla kısa şort giymiş, hatunların peşinde dili bir karış dışarıda ağzından salyalar akıtarak koşturmakla meşgul... (İftiranın böylesi, hüsümetin böylesi, çekememeziğin böylesi görülmeli-Cem) Haliyle okur mektupları da devamlı bana kalıyor. (Sana mı kalıyor? Puahahahaha, elimden zorla alıyorsun be adam-Cem). (Eh, insanoğluna iyilik yaramaz zaten!-Mad) Bilmem bu cevap sana yeterli geldi mi? (Ayrıca fotoroman için Lara Croft rolü yapacak kıza herhalde kara çarşaf giydiremezdik. Herkesi kendin gibi sanma Madcim-Cem). (Yavrum ortamlarda kimin sabıkalı olduğu malum, açtırma şimdi kutuyu!-Mad) Uzun lafı kısası, Cem'i bırak, hayatını bildiğin gibi yaşamaya bak. Yoksa Cem Abinin lafına uyarsan hayatının sonuna dek tek tabanca dolaşırın.

Merhaba Cem,

Ben bir Level dergisi fanatığıyım. Elimde tüm dergilerinizin olmasına rağmen, son iki aydır derginizi almam babam tarafından yasaklandı, (üniversiteye hazırladığım için). Şimdi size bir soru soracağım ben her ne kadar üniversiteye hazırlansam da günümün yarısını Jagged

Alliance 2 başında geçiriyorum ama, oyunda 360 güne geldiğim halde, oyun bitmedi bütün şehirler, madenler, sam siteler falan hepsi elimde. Hala Didre-anar'ın adamları geliyor. Bu oyun nasıl biter artık sıkılmaya başladım. Soruyu dergide bu oyunu sen yazdığın için sana soruyorum,

yukarıda da söylediğim gibi derginizi almam yasak. Cevabı mailersen sevinirim, (gerçi dergide yayınlanacak bir soru da değil ya!) Bu arada hala korsan piyasaya karşı olduğunuzu sanıyorum. Bizler bütün bilgisayar kullanıcıları bunlara karşı olsa da hem pahalı oluşu hem de zor bulunuşu nedeniyle istemesek de korsanları tercih ediyoruz. Ben Bursa'da oturduğum halde bu Türkiye'nin saygın şehrinde bile bir süpermarketten başka orijinal oyun satan yer yok, o da sadece Electronic Arts ve Easports oyunları (gerçi ikisi aynı firma ama) satıyor. Derdime bir çare olman dileğiyle. Ayrıca şimdiden teşekküller, hoşça kal...

Ziya Günce-Dino-Heptürk

Sevgili Dino,

Öncelikle şunu belirteyim ki baban çok büyük bir hata yapıyor, çünkü Level okumak zihni açar ve haliyle sınavdaki şansını artırır. Biz bunu bilimsel olarak da ispat ettik yani, bu dünyanın her yerinde böyledir, hiç değişmez. Bak mesela eski okur ve yazarlarımızdan Batı tıbbi, Gökhan da elektroniği kazandı, işte basit iki örnek. Umarım baban yakında yaptığı hatayı anlar ve izlediği bu yanlış yoldan geri döner. Genç bir insan bu kadar da sıkılmaz ki canım! İyi barış, sınavı etkilemesin diye olacak yemeği içmeyi de yasaklayın artık çocuk

lara, öyle ya, yemekle geçen zamanda daha kaç tane soru çözülür, yalan mı? Fesuphanallah yaaa...

Neyse, gelelim sorunlarına, maalesef oyun konusunda pek fazla çaren yok. Sana iki olası seçenek sunacağım, öncelikle İnternet üzerinden doğrudan yurtdışından oyun sipariş edebilirsin. Ancak hem biraz masrafı olur, hem de kredi kartı felan lazım. Diğer seçenek ise İstanbul içindeki firmaları aramak ve istediğin oyunları kargoyla gönderip gönderemeyeceklerini sormak, bu biraz daha akla yatkın gibi geliyor. Bağlantı kurmak için dergilerdeki ilanlardan faydalanmayı deneyebilirsin, bol şans.

Jagged olayına gelince, her yeri ele geçirmen bir şey ifade etmez, çünkü esasen başkenti basıp kraliçeyi haklayan gerekiyor. Kraliçeyi sarayının altındaki gizli bir mahazende bulacaksın, ancak ortam mahşer gibi düşman kaynıyor, o yüzden iki tam takımla olaya girmeni tavsiye ederim.

Cem Abi merhaba,

Ben Yiğit D., yani şu Mad-dog'un, yani senin hakkında ağır suçlamalar yaptığın kişi. Bu mailin konusu zaten 5 aya yakın süredir yapımda

olan ve aslında hiçbir değişikliğe uğramayan (arka plan hariç) web siteniz ve gördüm ki siteniz, "Yeniden yakında karşınızdayız," mesajıyla onumde duruyor. Keşke Sinan Abi askere gitmeseydi, belki böyle olmazdı ve eminim ki zaten hiçbir zengin içerdeye sahip olmayan web siteniz yine ufak bir yenilikle karşımıza çıkacak ve bizleri hayal kırıklığına uğratacak. Ha bu arada korsan kopyalarla İnternet'te oyun oynanmaz demiştin. Söyle o zaman ben nasıl

bu kopyalarla İnternet'te oyun oynuyorum? Evet, yanlış duymadım, oynayabiliyorum ve kopya oyunların arkasında durmaya devam ediyorum. Ha bu arada bu mailime CEVAP VERİ!!!!!! YOKSA SENİN İÇİN İYİ OLMAZI! Sorunlarım da cevap ver de

görelim, Sakın ola ki "Web sitemiz çok genişti de sen görememişsin," gibi laflar saymaya kalkma...

Yiğit Doğan

Sana da "Merhaba" Yiğit!

Öncelikle Cem Abini hala ısrarla benimle aynı kişi sanman, aslında derginin hiç de eski bir okuru felan olmadığını gösteriyor. Ayrıca Sinan Abinin ardından ağıt yakmayı da kes, samimiyetin yeterince şüpheli. Mektubunda kullandığı üslup gerçekten de hiç hoşuma gitmedi, herşeyden önce hiç tanımadığın kişileri bu şekilde tehdit etmek pek akıllıca değil. Ayrıca atalarımız ne demis?

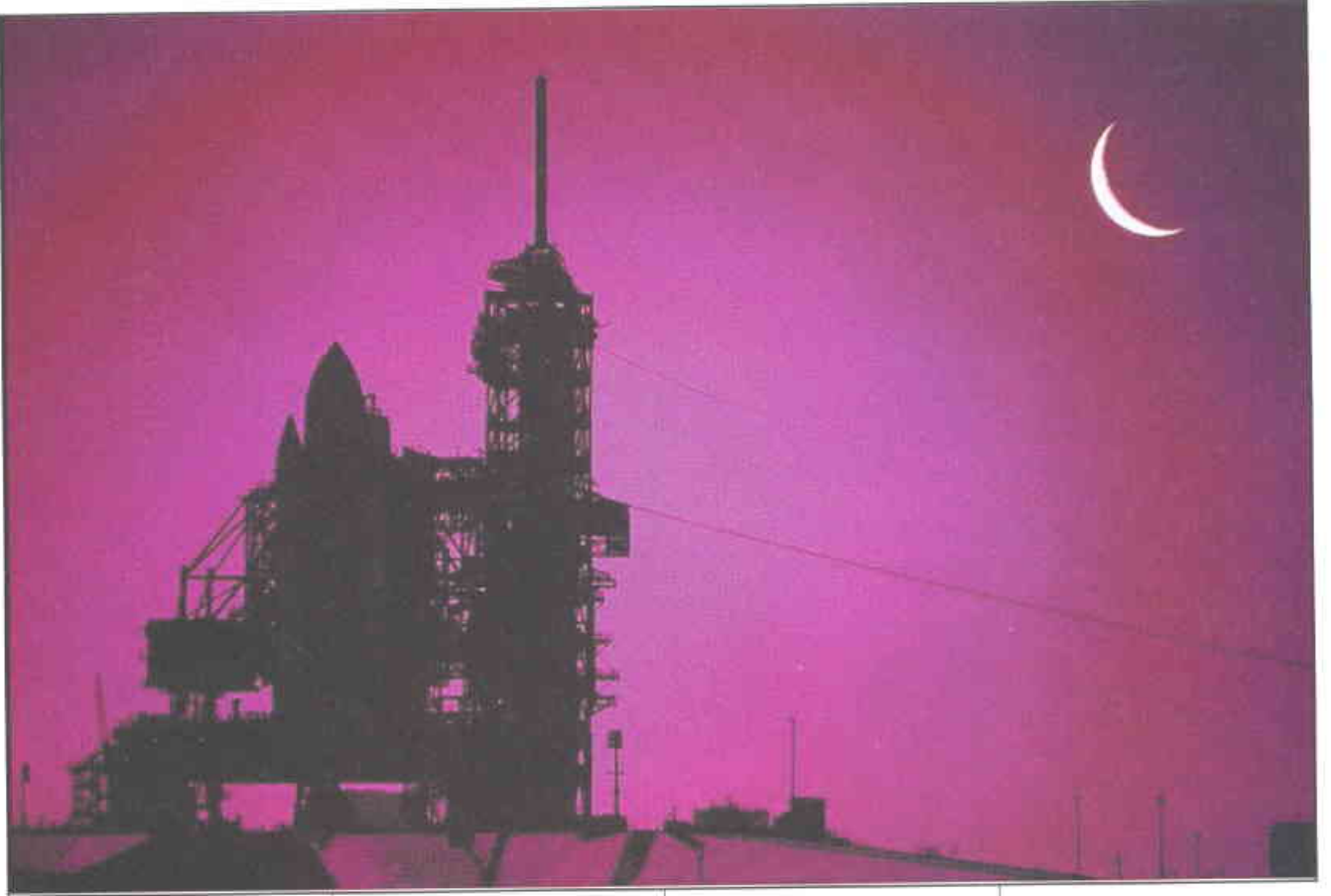
"Ateş olsan cürmün kadar yer yakarsın!" Ne hoş bir söz değil mi? Yanlış anlama, savurduğun tehdidi ciddiye almadığımdan falan değil, ama ağızını tehdit savurmaya alıştırmak pek faydalı değildir. Bir gün gerçekten sinirli bir adamın "essek saatine" denk gelirsin, canını fena yakar, bu yüzden konuşmadan önce iki kere düşünmeyi kendine düstur edersen iyi olur. Ayrıca, milyonda da bir olsa senin gibi sataşacak adam arayan sorunlu insanları değerli okurlarımız arasında görmek bizleri çok uzdu doğrusu, belki vakit geç olmadan profesyonel tıbbi yardım arasan fena olmaz. Umarım en kısa zamanda iyileşirsin ve iyileştirmede seni yeniden aramızda görmekten çok mesut olacağımızı bilmeni isterim.

(Ben de bir şeyler yazım dedim Mad'in cevabından sonra, Yiğitçim, yavrucaam, web si-

tesinin 5 aydır yapım aşamasında olması bizi de üzen bir konu ama açıkçası defalarca biten ve tamam artık açalım dediğimiz siteyi her seferinde başka bir bahara ertelememizin sebebi, hep "daha iyisini yapabiliriz" diyerek elimizde olanı içimize sindirememizden kaynaklanıyor.

Hem senin de söylediğin gibi beş aydır o sitede bir değişiklik yoksa bu işte biraz da Sinan Abinin suçu vardır belki? Beş ay önce Sinan buradaydı çünkü? Hem senin hem de diğer okurlarımızın şunu açıkça anlamasını istiyorum ki, Sinan veya başkasının olup olması farketmez, Level'da hep bir takım çalışması vardır ve kararlar, yapılacak işler, aklına gelebilecek her şey uzun toplantılar sonucunda oluşur. Sinan'dan önce Gökhan ve Maddog vardı, onlar görevi Sinan'a bıraktılar ama bir şey değişmedi, çünkü yine aynı ekip çalışıyordu, Sinan'ın askere gitmesi de bir şey değiştirmede, çünkü yine aynı ekiple çalışıyoruz, Sinan askerden geldikten sonra ben de yurt dışına gideceğim ama tahminimce yine bir şey değişmeyecek, çünkü yine aynı ekip olacak burada. Level, müdürleri, tüm editörleri, redaktörü Sevda, grafikeri Didem, pazarlamacıları, reklamcıları, sekreterleri, dağıtımçıları, hatta muttak görevlimiz Müzeyyen Hanım ile bir ekiptir. Müzeyyen hanım, temizlik ve yemek işlerini aksatsa hepimiz sürünürüz burada, dağıtımçıları işlerini sallasanız dergiyi aylarca göremezsiniz, reklamcıları işlerini boşverseniz derginin fiyatı on milyon olur. Umarım anlayabiliyorsunuzdur. Bir dergi çıkarmak sadece yazı yazmak demek değildir. Bu yüzden şu kişi olsaydı şöyle olmazdı, şu kişiyi daha çok, şu kişiyi daha az seviyoruz mantığını terkedin artık. Ayrıca derginin sayfalarından size aktarmaya çalıştığımız takım çalışması ruhu, bizim bilgisayar oyunları ya da uzay gemileri yapamamamızın en büyük nedenidir. Medeni ülkelerde insanlar, birlikte kuvvet doğacağını anlamışken siz hala tek başınıza dünyaya meydan okuyabileceğinizi sanıyorsunuz ve hep birbirinizin





önüne geçmeye çalışıyorsunuz. Biz en azından Level'i okuyan genç insanların bu yanlış mantıktan sıyrılıp, grup çalışmasının önemini anlayacağını umarken, maalesef takım ruhunun yüz karası arkadaşlar ile karşılaşılıyor ve üzülmüyoruz. Lütfen unutmayın, bir uzay gemisini tek başına yapmazsınız. Akılların artık -Cem) (Bıraktım uzay gemisini, bu adamlar tuvaletin deliğini bulduramaz bel-Mad)

Selam,

Derginizi ilk sayılarından beri takip etmekteyim. Kısa kesip sorularına başlıyorum:

1. Ultima Online:Renaissance nasıl bir oyun? Yani ben bir veya iki on-line rpg alacağım da
2. Asheron's Call nasıl, iyi mi?
3. Bir de siz Counter Strike hakkında sadece sanane'ye yüklenmişsiniz. Anet server'larına da baksanız daha iyi olur derim
4. CS'de kendine güveneni varsa Anet'e gelsin.
5. Bir kaçam da Omikron'un tam çözümü lütfen...

Gökhan

Selam Gökhan,

Madem az ve öz konuşan ender okurlardansın, o zaman ben de geyik kızartmayıp doğrudan sorularına geçeceğim. İşte geliyor.

1. Renaissance henüz elimize geçmedi bildiğim kadarıyla, ne var ki Ultima Online serisi pek o kadar başarılı sayılmaz. Herşeyden önce oyunlar genellikle ağızına kadar hata dolu ve doğru düzgün çalıştırmak pek mümkün olmuyor. Belki bunda işler biraz düzelmiştir, ama oyunu görmeyen bir şey diyemiyorum. (Ultima Online'ın hatalarının düzeltilmişinin tıpkısının aynısı-Cem)

2. Asheron's Call dergide test edildiği kadarıyla gerçekten de başarılı bir oyun, bence Online RPG istiyorsan ilk seçimin bu olmalı. Herşeyden önce Asheron dünyası ve seçenekleri çok geniş, grafikler oldukça iyi, üstelik oyun en korkunç ping oranında bile akıcı olarak oynanabiliyor, daha ne istenebilir ki? Ancak unutma, online oyunlar için kredi kartı gerekiyor, bir hatırlatayım dedim

3. Valla ben kimseye yüklenmedim, bence ulkomizde bu işle-

rin oturması için daha çoook zaman geçmesi ve çaba gösterilmesi gerekli.

4. "Yapacak o denli çok iş var ki, ve o denli az zaman!" demişti Joker ilk Batman filminin bir sahnesinde, bilmem hatırlar mısın?

5. İsteğin gözden geçiriliyor, oyunu bitirip yazacak bir ena, Ohöm, yani yetenekli bir yazar bulunduğu anda derhal dergiye tam çözümü koyacağız, ehe...

Size bu attığım ilk mail ve mailime başlarken hepinize selamlar demek istiyorum,

Oncelikle ben hem PC hem de PSX sahibiyim. Bu mailimde sizlere aklıma takılan bazı sorular soracağım... İşte sorular:

1. 32 MB Riva TNT2 adlı bir ekran kartına sahibim ve bu ekran kartının eski 4 MB'lık ekran kartından farkı yok. Lütfen bana yardımcı olun.

2. Metal Gear Solid çılgınlığına geç de olsa ben de takıldım ve oyunu oynarken bir yerde kaldım. Orası da tank hangarı, ben burada ne yapacağım? (Level 2 kartını felam buldum şimdi kapıda bir şey mi var diye kara-

kara düşünüyorum.)

3. Ben orijinal oyun almayı çok isteyen ama bir türlü alamayan bir insanım, takdir alınca elim para geçti, Half Life'in orijinalini almaya karar verdim.

4. Fiyatı ne kadardır? Ayrıca ben Half Life'in orijinalini sizin Club'nızdan alabilir miyim ve İnternet'ten oyun oynayabilir miyim?

5. Counter Strike'i İnternet'ten indirdim ama çalışmadı neden?

6. Need for speed 5'in arabalarını hangi siteden download edebilirim?

7. PSX'de Resident Evil Code Veronica var mı? Çıkacak mı, varsa ben bunu nereden bulabilirim? Çıkacaksa ne zaman çıkacak?

8. Ben sanırdım ki Avrupa'daki esyalar (her neyse) Türkiye'de daha pahalı olur ama gördüm ki Türkiye'deki orijinal oyunlar Avrupada'kinden daha ucuz neden?

9. Çok saçma ama neden İnternet adresleri www ile başlıyor, mesela ttt veya zzz olabiliirdi, bir açıklama yaparsanız sevinirim.

İşte sorularım...



Size yayın hayatınızda başarılar diliyorum, şimdilik bye diyorum..

Mert ErdoğanORDU

(Ha bi de tam emin değilim, mektupları sen yayınlıyorsun de mi cem Abi:P)

Nasılın, iyi misin Erdoğan?

Hayır, mektupları Cem Abin yanıtlamıyor, nedenini öğrenmek istiyorsan bu sayfalardaki bir başka mektubu gözden geçir. Neyse, çok soru sormuşsun, hemen cevaplara geçelim;

1. Af büyür? Dur benin senin derdini anladım sanırım, yani sis temine 32 MB TNT taktın ama hâlâ Windows masaüstü 640*480 çözünürlük ve 256 renk görünüyor, değil mi? Yapman gereken kartla beraber verilen diskteki sürücülerini kullanarak yeni kartını sisteme tanıtmak. Ayrıca bu sürücülerini daha sonra DirectX 7.0 ile uyumlu olanlarıyla değiştirmen de gerekebilir, çünkü genellikle disklerdeki sürücüler eski versiyon oluyor

Tüm sürücülerini doğru olarak kurduğunda ve kartı tanıttığın da, kapasitesinin sandığın kadar düşük olmadığını göreceksin, ama tabii PSX ile kıyaslayınca tüm bunlar çok can sıkıcı oluyor, bunu kabul ediyorum

2. MGS oynamadım, çünkü bizim PSX'ler başka yazarlarda, yani kusura bakmıyorsun, bu soruyu geçiyoruz (Ben oynicam ama vakit bulamıyorum-Cem)

3. Half Life'in orijinalını burarlarda bulamazsın gibime geliyor, o yüzden de alamazsın gibime geliyor. Bulsam ben alırdım (internet ve kredi kartı-cem)

4. Hah, bak bu sorunun cevabı üsttekinin içinde gizli. Nasıl yani? Şöyle ki, CS aslında Half-Life için yapılmış bir "mod", yani bir nevi ek görev pakedi. E, haliyle tek başına da çalışmıyor

5. Tabii ki oyunu yapan firmanın sitesine bakacaksın, yani www.ea.com adresine bir gir,

orada araba olmasa bile olan yere link vardır.

6. O konuda bir bilgim yok doğrusu, ama bir zamanlar bir Veronica tanırdım. Himm, bak şimdi sene. Ohe, neyse. (O da şort giyiyordu ve sen de ağzından salyalar akıtarak peşinden mi koşuyordun Mad?-Cem) (Hayır güzelim, o hatun gerçek bir azalet sembolüydü ve şort gibi saçma yöntemlerle kendini sergilemezdi, ayrıca benim zevkim senin kadar düşük mü?-Mad)

7. Firmaların mallarını satıldıkları pazara göre fiyatlandırmak gibi akıllıca bir politikaları vardır, eh tabii bu memlekette kimsenin de bir oyuna 100 dolar veremeyeceğini biliyorlar, hele de korsanlığın ne denli yaygın olduğunu düşünürsen..

8. Çünkü WWW İngilizce "World Wide Web" (Dünya Çapında Ağ) kelimelerinin baş harflerinden oluşuyor da ondan. İn-

temet denen haltı biz icat etseydik bu kısaltma herhalde DCA olacaktı, ama biz icat etmedik. (Edemeyiz tabii, kimsede takım ruhu yok. Aslında bizimkiler kesin önceden bulmuşlardır bunu ama icat eden adamın işi başından aşkın olduğu için geliştirmeye fırsat bile bulamamıştır. Zaten icadından kime söz etse, aman yardım etmeyelim de başarılı olmasın demişlerdir zavallıya. Güzel ülkem! Bir hocam bize yakın bir arkadaşı olan bir profesörün başından geçenleri anlatmıştı. Çok önemli bir hastalığa ilaç bulmuş adamcağız, patent almaya gitmiş. Profesöre, "Yahu bunu daha Amerikalılar icat etmedi mi sen nasıl edersin ki Puahahahahah!" diye geri göndermişler. Fıkra gibi-Cem) (Ağ layasım geldi o fikraya. -Mad)

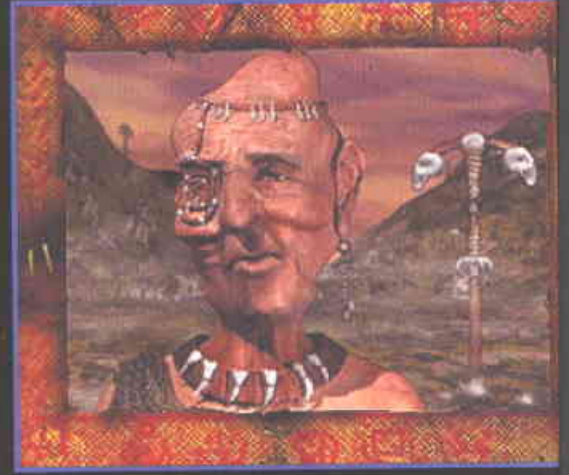
Bize yazın diyoruz ama mümkünse e-mail vasıtasıyla yazın diye ısrar ediyoruz. Adreslerimize ilk sayfada, kuryede (hani şu siyah kolon)

Mad Dog

TAM SÜRÜM OYUN

KKND 2 (2. Cd)

Heyecanlı bir Real Time Strateji olan KKND 2'de neler yapılabileceğini bu ay derginizle gelen cd ile zaten gördünüz. Bu oyunun devamını oynayabilmek için ihtiyacınız olacak 2.CD'yi LEVEL'in Ağustos sayısı ile bulabilirsiniz. Oyunun Tam çözümünü de takıldığınız yerlerde sizlere yardımcı olmak üzere bu sayıda olduğu gibi yine derginin sayfalarında sizi bekliyor olacak. Adından çok söz ettiren bu hit oyunun orijinalini arşivinizde bulundurma fırsatını kaçırmayın.



Electronic Arts

ve Eidos KAPAK KONUSU

Şimdiye kadar E3'de görücüye çıkan firmaları sizin için seçip seçip inceledik. Ağustos sayımızda büyük oyunlarla karşınıza çıkmaya hazırlanan Electronic Arts ve Eidos'un son sürprizlerini bulabilirsiniz. Electronic Arts'in merakla beklenen Red Alert 2'si hakkında çok geniş bir inceleme. Görülmemiş screenshotlar ve yapımcılarla sadece Level Türkiye'ye özel bir röportajı da bu dosyada bulabileceksiniz. Aynı zamanda yine Electronic Arts'in Command&Conqueror: Renegade oyunu hakkında da detaylı bir inceleme bu dosyanın içinde olacak. Tabii, Eidos'u da unutmamak lazım. Startopia ve elbette aklınızı başınızdan alacak olan Commandos 2 ile oyun yapımcılarının nelere kadar olabileceğini birlikte görebileceğiz. Ayrıca aranızda Lara Croft'un gerçek kimliğini merak edenler varsa, yakından inceleme şansına eriştiğimiz (bakınız bu ayki fotoroman) sevgili Lara'nın bütün ölçülerini, bütün özelliklerini ona özel bir sayfada inceleyeceğiz.



EVET, TAMAM! Bu sefer abarttık! Kabul ediyoruz. Ama daha bitmedi.

İncelemeler

VEE,

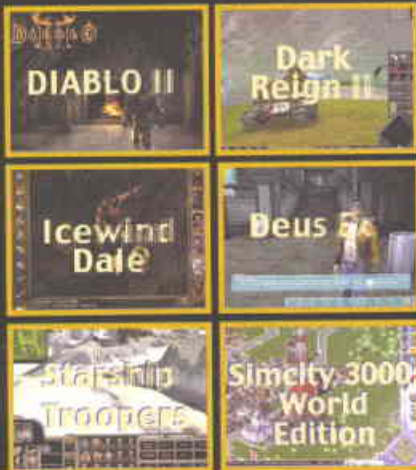
TAM ÇÖZÜMLER

Shogun

KKND2

Starlancer

Vampire



Yazı İşleri Müdürüne Kadın Düşmanı diyen bir editörün acı sonu! COMING SOON

Tabii ki fotoromanımı ve dergimizin cadı editörü Serpil'in son maarifetlerini de kaçırmayacağınızı biliyoruz.