

Evrenin en iyi PC oyun dergisi tekrar karşınızda

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 42 EYLÜL 1999 Fiyat: 1.600.000 (KDV dahil)

OYUNLAR...

Braveheart
TA: Kingdoms
Hidden&Dangerous
Outcast
Fighting Steel
Discworld Noir
Sega Rally
Kingpin
Shadow Man
Expandable
Tekken 3
Darkstone
Mig Alley

Satılan her Gameshow'un 100.000.- TL'si depremzedelere bağışlanacaktır. Talihsiz deprem faciası dolayısıyla tüm Türk ulusuna geçmiş olsun diliyoruz!

sayfa 50

TIBERIAN SUN

Sonunda beklenen oyun geldi. Niye geldi? Nasıl geldi? Geldi de ne oldu? Veya ne olmadı? Detaylar için sayfa 50'ye buyrun

sayfa 34

Jagged Alliance 2

Ayrıca Overdose, B-Bölgesi, Expert, Cheats, Search Engin, Dümen, 101 ve daha neler neler...

ZAHMET ETMEYİN TELEFON EDİN!



Dünyanın en güzel oyunları,
bütün Türkçe bilim kurgu kitapları,
İngilizce FRP kitapları,
İngilizce FRP romanları,
FRP Campaign ve aksesuarları,
Magic The Gathering ile ilgili herşey,
üstelik yerinizden kalkmadan,
üstelik kargo ücreti de ödemedemeden
(10.000.000 TL ve üstü alışverişlerinizde),
üstelik 24 saat içinde evinizde.

KAMER INTERNET CAFE & ONLINE GAMING CENTER AÇILDI

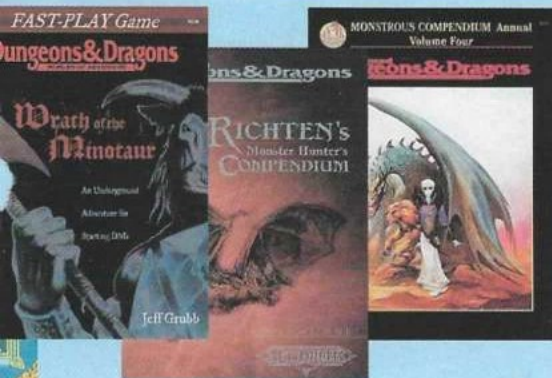


KAMER BİLGİSAYAR

TSR'S GAME & BOOK PRODUCTS

- Introduction to AD&D Game \$20,00
 AD&D Player's Handbook \$29,95
 AD&D Dungeon Master Guide \$24,95
 AD&D Dungeon Master Screen & Index \$9,95
 AD&D Character Record Sheets \$9,95
 AD&D Adventure Dice Set \$5,95
 AD&D Monstrous Manual \$29,95
 Monstrous Compendium Annual 1 \$19,95
 Monstrous Compendium Annual 2 \$19,95
 Monstrous Compendium Annual 3 \$20,00
 Monstrous Compendium Annual 4 \$19,95
 Tome of Magic \$20,00
 Dm Option: High-Level Campaigns \$20,00
 Player's Option: Combat & Tactics \$20,00
 Player's Option: Skills & Powers \$22,95
 Player's Option: Spells & Magic \$20,00
 PHBR1 Complete Fighter's Handbook \$19,95
 PHBR2 Complete Thief's Handbook \$20,00
 PHBR3 Complete Priest's Handbook \$20,00
 PHBR4 Complete Wizard's Handbook \$19,95
 PHBR5 Complete Psionics Handbook \$20,00
 PHBR6 Complete Book of Dwares \$20,00
 PHBR7 Complete Bard's Handbook \$20,00
 PHBR8 Complete Book of Elves \$19,95
 PHBR9 Complete Gnomes & Halflings \$20,00
 PHBR10 Complete Humanoid's Handbook \$19,95
 PHBR11 Complete Ranger's Handbook \$18,00
 PHBR12 Complete Paladin's Handbook \$19,95
 PHBR13 Complete Druid's Handbook \$20,00
 PHBR14 Complete Barbarian's Handbook \$19,95
 PHBR15 Complete Ninja's Handbook \$20,00
 DMGR Arms & Equipment Guide \$20,00
 DMGR Monster Mythology \$15,00
 DMGR Sages & Specialists \$20,00
 DMGR Complete Book of Villains \$18,00
 Wizard's Spell Compendium 1 \$25,00
 Wizard's Spell Compendium 2 \$24,95
 Wizard's Spell Compendium 3 \$24,95
 Wizard's Spell Compendium 4 \$24,95
 AD&D Book of Artifacts \$22,95
 Deck of Magical Items \$20,00
 Encyclopedia Magica Volume 1 \$25,00
 Encyclopedia Magica Volume 2 \$25,00
 Encyclopedia Magica Volume 3 \$25,00
 Encyclopedia Magica Volume 4 \$25,00
 College of Wizardy \$16,95
 Dungeon Builder's Guidebook \$14,95
 World Builder's Guidebook \$20,00
 Monstrous Arcana: I, Tyrant (beholders) \$18,00
 Monstrous Arcana: Sea Devils \$20,00
 Monstrous Arcana: Illithiad (Mind flayers) \$19,95
 Jakandor: Island of War \$21,95
 Jakandor: Isle of Destiny \$21,95
 Jakandor: Land of Legend \$21,95
 Road to Danger (Levels 1-3) \$12,95
 Destiny of Kings (levels 1-4) \$8,95
 Moonlight Madness (levels 4-6) \$11,95
 Player's Option: Firestorm Peak (levels 5-8) \$20,00
 Lost Shrine of Bundushatur (level 6-8) \$9,95
 Illithiad: A Darkness Gathering (levels 7-9) \$9,95
 Illithiad: Masters/ Eternal Night (levels 8-10) \$9,95
 Illithiad: Dawn of the Overmind (levels 9-12) \$13,95
 A. Paladin in Hell (levels 13,16) \$13,95
 Night Below Underdark (levels 1-10) \$30,00
 The Rod of Seven Parts (levels 10-12) \$30,00
 Return to Tomb of Horrors (levels 13-16) \$29,95
 Dragon Mountain (levels 10-15) \$30,00
 Forgotten Realms Campaign Setting \$30,00
 Menzoberranzan \$30,00
 Elminster's Ecologies \$25,00
 Ruins of Zhentil Keep \$25,00
 Spellbound \$25,00
 Lands of Intrigue \$29,95
 Cormathyr: Empire of Elves \$24,95
 The Drow of Underdark \$15,00
 Elves of Evermeet \$15,00
 Pages From the Mages \$15,00
 Wizards & Rogues of the Realms \$20,00
 Warriors & Priests of the Realms \$20,00
 Faiths & Avatars Lore Book \$25,00
 Heroes Lorebook \$20,00
 How the Mighty Are Fallen \$12,95
 Prayers form the Faithful \$19,95
 Cult of the Dragon \$19,95
 Villains' Lorebook \$22,95
 Domains of Dread Campaign Setting \$30,00
 Nightmare Lands Campaign Expansion \$20,00
 Monstrous Compendium, Appendix One & Two \$20,00
 Van Richten's Guide to Ghosts \$10,95
 Van Richten's Guide to Wrebeasts \$10,95
 Van Richten's Guide to the Created \$12,95
 Van Richten's Guide to the Ancient Dead \$12,95
 Van Richten's Guide to Fiends \$12,95
 Van Richten's Guide to the Vistani \$12,95
 Champions of the Mists \$12,95
 Children of the Night: Vampires (all levels) \$15,95
 Children of the Night: Ghosts (all levels) \$18,00
 Children of the Night: Wrebeasts (all levels) \$16,95
 The Forgotten Terror (levels x-x) \$13,95
 Servants of Darkness (levels 4-6) \$13,95
 The Shadow Rift (levels 7-9) \$22,95
 Vecna Reborn (levels x-x) \$13,95
 Tales of the Lance \$20,00
 Fifth Age Dramatic Adventure Game \$25,00
 Fifth Age Fate Deck \$12,95
 A Saga Companion \$13,95
 Last Tower: Legacy of Raistlin \$20,00
 Heroes of Steel \$18,00
 Heroes of Defiance \$20,00
 Heroes of Sorcery \$19,95
 Heroes of Hope \$19,95
 Wings of Fury \$21,95
 Citadel of Light \$21,95
 The Bestiary \$24,95
 Palanthas \$11,95
 Leaves from the Inn of the Last Home \$18,95
 Seeds of Chaos (levels 7-10) \$13,95
 Arabian Adventures Rules Book \$18,00
 Land of Fate Campaign Setting \$20,00
 City of Delights \$20,00
 Golden Voyages (all levels) \$18,00
 Corsairs Of the Great Sea (levels 1-11) \$18,00
 Assassin Mountain (levels 5-9) \$18,00
 Reunion (levels x-x) \$9,95
 Powers & Pantheons \$21,95
 Empires of the Shining Sea \$29,95
 The City of Ravens Bluff \$24,95
 Demihuman Deities \$24,95
 Calimport \$16,95
 The Fall Myth Drannor \$13,95
 Four From Cormyr (levels 9-12) \$20,00
 Undermountain III: Stardock (levels 10-14) \$7,95
 Hellgate Keep (levels 9-12) \$9,95
 For Duty & Deity (levels 10-12) \$13,95
 Castle Slupzeer-RAVENLOFT Tie-in \$13,95
 Greyhawk: The Adventure Begins \$19,95
 Player's Guide To Greyhawk \$13,95
 Return of The Eight (levels x-x) \$13,95
 The Star Cairns (levels x-x) \$11,95
 Crypt of Lyzandred the Mad (levels x-x) \$11,95
 The Doomgrinder (levels x-x) \$11,95
 Planscape Campaign Setting \$30,00
 Monstrous Compendium, Appendix One \$19,95
 Monstrous Compendium, Appendix Two \$18,00
 Monstrous Compendium, Appendix Tree \$21,95
 Planes of Law \$30,00
 In The Cage: A Guide To Sigil \$15,00
 Player's Premier To The Outland \$15,00
 The Factol's Manifesto \$20,00
 Planewalker's Handbook \$20,00
 Uncaged: Faces of Sigil \$20,00
 Faces of Evil: The Fiends \$19,95
 A Guide To The Ethereal Plane \$16,95
 The Inner Planes \$19,95
 The Well of Worlds (all levels) \$15,00
 Eternal Boundary (levels 1-5) \$9,95
 Great Modron March (levels 1-10) \$24,95
 Tales From The Infinite Staircase (levels 3-10) \$19,95
 Harbinger House (levels 4-7) \$12,95
 The Deva Spark (levels 5-9) \$9,95
 Fires of Dis (levels 5-9) \$12,95
 Faction War (levels 5-9) \$19,95
 Dead Gods (levels 6-9) \$29,95
 Hellbound: Blood War War (levels 5-10) \$25,00
 Birthright Campaign Setting \$30,00
 Book Of Priestcraft \$19,95
 Tribes of The Heartless Wastes \$19,95
 DARK SUN Campaign: Expanded & Revised \$30,00
 City The silt Sea: Expansion/Adventure \$25,00
 Thri-Kreen of Athas \$15,00
 Defilers & Preserves: Wizards of Athas \$15,95
 ALTERNITY Player's Handbook \$29,95
 ALTERNITY Gamemaster Guide \$29,95
 Campaign Kit \$12,95
 Datarware \$16,95
 STAR*DRIVE Campaign Setting \$29,95
 Allien Compendium: Creatures of the Verge \$21,95
 Threats From Beyond \$16,95
 Arms and Equipment Guide \$16,95
 The Lighthouse \$13,95
 The Last Warhulk \$13,95
 X-Men Roster \$17,95
 Guide to Marvel Earth \$15,95

Türkçe Fantasy & Bilim Kurgu, İngilizce FRP romanları ve listede olmayan diğer ürünler için lütfen arayın.



AYRINTILI BİLGİ VE SİPARİŞLERİNİZ İÇİN;

TEL: (0212) 260 0225

260 3776

FAX: (0212) 259 0791

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLU SOK. NO: 2/5 BEŞİKTAŞ

EYLÜL

bir editör

Geçen sene tam bu vakitler Eylül 1998 sayısını hazırlarken, bir sene sonra bu satırları yazacağım akımın ucundan bile geçmezdi. Benim gelecek hesaplarıma göre Mart 1999'da askere alınacaktım ve şu anda neden üniversiteyi bitirmek için daha fazla zaman ayırmadım, o dört dersi de verebilseydim, şimdi yedek subay olarak askerlik yapıyor olacaktım diye bir köşede ağlıyor olacaktım.

Ama kader ağlarını bu sefer pamuk şekeri tadında örüyordu. Askerlik şubesi sorgusuz sualsiz askerliğimi 2 sene tecil etti. Açıkça olmasa "Bana git okulunu bitir de gel" dediler, hatta sanırım "9 senede bi üniversiteyi bitirememiş, salak" diye de iç geçirmişlerdir. Üniversitelere gelen af haberi ile biraz daha belirgenleşen kısa vade geleceğim, başka birkaç olumlu gelişmenin de etkisi ile "niye GameShow'u yeniden çıkarmıyoruz" kıvamına geldi.

İşte bizde eskisinden biraz daha tecrübeli, ayakları yere daha sağlam basan, dünyanın en amatör profesyonel dergisi olarak yine karşınızdayız. Daha sağlam içerikle, daha renkli görünümüyle, artık biz de cd veriyoruz diyerek kaldığımız yerden devam etmek istiyoruz. Kurduğumuz kadro ile sanırım bunu daha da uzun zaman devam ettirebileceğiz. Siz bizden sıkılmadığınız, bizi yine eskisi gibi aranızda aldığınız, sevginizi eksik etmediğiniz sürece...

Ve beklenen yazı sonu:
Allah sonumuzu hayır etsin. :)
M.Emin Gür

16 Braveheart



Müthiş filmin güzel oyunu! Burçak bu oyunu iyi açıklamak için kendi kendisiyle savaştı. Okuyun, okuduktan sonra da alın

20 TA:Kingdoms



Eskisinin üzerine bir güzel cila çekmişler ve salmışlar piyasaya (kobra sandınız di mi?). Bitmez tükenmez real time olayında son olmayan nokta...

24 H&Dangerous



Bu oyun acayip bir oyun. Commandos'u unutun, Rainbow serisini hemen unutun. Ama bu oyunu sakın unutmayın!

28 Outcast



Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Çok güzel yapmışlar. Görsellik 1. sınıf ama bişey eksik sanki! Neyse yazıyı okuyun

34 Jagged Alliance 2



Dehşet şahane bir oyun ama Levent üstadımız diyor ki "Senaryo nerde abi, senaryoooooo!". Siz takmayın onu, alın oynayın, pişman olmayacaksınız

ayrıca → Fighting Steel - 3

06 eli kulağında

12 son dakika

14 megaloman

16 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatlar

yorum hadi başlayalım

mert uludu: ne dergisi olm, bırakın bunları ben size şiir okiyim.

burcak her zamanki gibi sacmaladı: niye ki? neden? ay sustum!!

timur eksik kalır mı? hemen verdi cevabını: havatta yazı yazmam

engin girdi hemen araya: beyler izin verin sizi esefle kınayayım!!

Discworld Noir 38

Ertunç'un yeni GameShow daki ilk ve son yazısı. Kıl olduk bunu söyleyince! Ha oyun mu? Güzel bi Adventure

Kingpin 42

Tanır mısınız bu ünlü ganster'i? Peki Emre Arın'ı tanır mısınız? Bu da pis bir herif olduğundan tam oyununu buldu

Shadow Man 44

Hiç voodoo süper kahraman yönettiniz mi? Ne ilginç di mi? Voodoo for your voodoo " sloganıyla çıktı oyun.

Dungeon Keeper 2 46

Sonunda geldi, ilkinin çok çok çok üzerinde şahane bir oyun. Daha çok işimiz olacak bu oyunla

Expandable 54

güzel grafikli, güzel sesli, güzel kullanılabilirlikli (o ne ya?) güzel 3d Fx'li ay bunu söylemiyeydim bir eser...

... Tekken 3 - 56... DarkStone - 58

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞCI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
HAYRETTİN CENANİ

Kapak Tasarım
POLAT YARIŞCI

Sayfa Dizayn
POLAT YARIŞCI

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canitez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Emre Arın, Burçak Caner, Muder, Efe Mumoğlu, Rauf Olcay, Altuğ Canitez, Volkan Çağsal, Özgür Gütekin, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Süzen, Burak Bayburtlu, Ertunç Burak, Burak Online, Rauf Olcay, Nesime Taşan, Murad Omay, Mert Topçu, Timur Çatakli ve daha nice...

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
YAYSAT

Yazışma Adresi
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu
Sok. Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
<http://www.kamernet.com>

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

62 B-bölgesi

66 the expert

70 dümen

72 Cheats

76 search engin

78 internet

80 ve sonrası overdose

DE KALMISTIK?

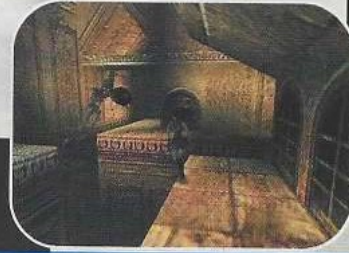
WING COMMANDER

BİZ HERŞEYİ GÖRÜR, DUYAR, BİLİRİZ (FAKAT BAZEN...?)

TOMB RAIDER 4

Benim Lara Croft'a aşık olmamın, resimlerinin desktopumun her pikselini süslemesinin, Tomb Raider 4'ü ilk haber yapmamla hiç bir ilgisi yok elbette. Kasım ayında evden çıkmamak için bütün işlerimi bir-iki ay içinde halledecek olmamın, Aralık dergisinin geç çıkma ihtimalinin, Tomb Raider 4'ün o ay gelecek olmasıyla hiç ilgisi yok. Daha şimdiden Mısır tarihini incelememin, Mısır coğrafyasını ve yeryüzü şekillerini, bitki örtüsünü, iklimini (oha!) öğrenmeye çalışmamın, Tomb Raider 4'ün

Mısır'da geçeceği ile ilgisi hemen hemen hiç yok. Benim tek bildiğim acil olarak son çıkan 3D ekran kartlarından birini acil olarak edinme zorunluluğum. Ayrıca bunun da Lara Croft'u çok daha yakından, aramıza hain pixeller girmeden görmek isteyişimle hiç bir ilgisi yok. Ben sadece Tomb Raider türü oyunları çok severim ondan.



no

STARLANCER

Bill Gates abim, oyun piyasasında dönen paranın farkına varmış olacak ki, bu alanda artık uçuş simülasyonu pisikopatları için hazırladıkları Flight Simulator serisinin oldukça dışına çıktılar. Başarılı pek çok yapıma imzasını atmış Bill Gates abim, şimdi de Wing Commander'in tahtına göz dikmiş. Sonsuz uzayda, başarıdan başarıya koşacak olan bir pilotu canlandırdığınız oyunda 80 çeşit uzay gemisi, 20 çeşit silah, Wing Commander film ekibinin yaptığı özel görüntü ve ses efektleri ile canlandırılan 3d rendered sahneler gibi haberler prodüksiyonun ne kadar büyük olduğu konusunda bize ipucu veriyor. Ayrıca bir görevin birden fazla şekilde bitirilebilmesi, 35'e yakın single player görevleri ve tabii ki MS Gaming Zone'un multiplayer desteği oyunun epey bir ses getireceğinin açık göstergesi. Ne diyeyim, Bill Gates Rullaz!!



EVOLVA

Revolution'in Türkçe anlamının devrim, evolution'inkinin de evrim olduğu daha önce sizin dikkatinizi çekti mi bilmem ama oyunun sloganındaki "Is this title revolutionary or evolutionary?" lafı bayağı bir iddialı. Oyundaki karakterler ve çevre o kadar çok görsellik düşünülerek özenle hazırlanmış ki görenler anlata anlata bitiremiyorlar. Gavurun "third person view" tabir ettiği oynanış şekli ile, karşınıza çıkacak garip garubet yaratıkları ile Evolva oyun piyasalarında bir devrim yapıp yeni bir evrimin başlamasında ön ayak olacaklar (ne yapalım her kelime oyunu da güzel olacak diye bir şart yok). Interplay tarafından yeni yılın ilk çeyreğinde karşımızda olacak oyun için şimdiden çok bir şey söylemek mümkün değil. Biliyorsunuz bu konularda önemli olan evrim değil devrimdir (ay ne dedim ben), şey yani önemli olan güzel grafikleri değil, iyi oynanabilirlik ve güzel atmosferdir.



04 HABERLER

geliştiriyor!

INFANTRY

Bu multiplayer oyun piyasası bayağı hareketlendi son zamanlarda. Zone'da her an Onbinlerce insanın bulunduğu göz önüne alırsak, şirketlerin bu konuya eğilmelerine hak verebiliriz. Infantry'de 150 den fazla kişinin bulunduğu bir arenada, birbirlerinden çok farklı araçların (sözelimi; tank, buggie, jetpack, hover board, bisiklet, flyers, transport craft, ambulans ve hatta tünel açma makineleri), kullanılabilecek yüzlerce silahla birbirleri ile savaşıyor. Hatta tank gibi araçların birden fazla kişi ile kullanılması da mümkün. Örneğin biri topu kullanırken diğeri direksiyona (evet evet tankların da bir direksiyonu var) geçebiliyor. Gerçi bu kadar değişik aracı bir araya getiren hikaye nedir bilmiyorum ve hatta bilmek de istemiyorum ama eğlenceli gibi gözüküyor. Kendi grafik motoruna sahip oyunda, programcılar P166+ ve 32 MB'lık bir PC'nin yetebileceğini söylüyor. Çıkış tarihi ise; nerden bakarsanız bir senesi var.



W Games

F22 LIGHTNING 3

Oyun teknolojisindeki gelişmelerin, üzerinde etkisi en çok bulunan oyun türü şüphesiz simülasyonlardır. Amiga zamanında oynadığımız F/A 18 INTERCEPTOR (rahmetle analım), Fighter Bomber (bunu da analım ama ilki kadar değil, onun yeri ayrı), gibi oyunları hatırladıkça alınan yol bir kez daha gözümüzde canlanıyor. F22 Lightning 3'ün bize vaad ettiklerini ise şöyle özetleyebiliriz: Şimdiye kadar yapılmış en iyi gökyüzü grafikleri, yağmur, kar, rüzgar, sis gibi değişik hava durumlarının çok gerçekçi (realistic, u know?) canlandırılması, 3dfx desteği, 3dfx olmadan güzel güzel grafikleri görmenizi sağlayacak olan 32 bit software support'u veya Ertuğ Usta'nın dediği gibi SUPORTU.



SHOGUN

Akira Kurosawa, Yedi Samuray'ında çok iyi bir şekilde canlandırılmış onaltıncı yüzyıl Japonya'sı, bir strateji oyununa çok rahat malzeme olabilir. Nitekim şimdiye kadar defalarca olmuştur. Ama bu sefer efsanevi FIFA'nın programcıları tarafından yapılıyor. Creative Assembly'nin bu ilk strateji denemesi. Daha önce Myth'i (o tam strateji sayılmaz) yapmışlardı ve yaklaşık iki senedir de bu oyun için çalışıyorlar. Şu anda edindiğimiz bilgilere göre ortaya çıkacak olan oyun, turn-based stratejilerde çığır açacak bir oyun. Yapay Zeka konusunu Arts of War'ın programcıları ile ortak çalışarak en kaliteli şekilde çözmüşler. Gerçekçilik ve detaylar konusunda yapılan çalışmalar ise göz yaşartıcı. Örneğin tepeden aşağı doğru koşarak charge eden atlının, hızı ve momentumunun vurduğu darbeye etkisi, onu karşılayan askerin hazırlığının aldığı hasar etkisi, kışın nehirlerin donması gibi... Ayrıca son teknoloji den yararlanılarak hazırlanan 1680x1280'e kadar desteklenen grafik özellikleri, render edilmiş ağaç, dağ, tepe, kale grafikleri, gerçekçi sis, yağmur, kar gibi hava şartları (bunu bir yerden hatırlıyorum, hay Allah!), görsellik için de bayağı uğraşıldığını belirtiyor. Bize de önümüzdeki 1-2 ay içinde gelecek olan Shogun'un sabırsızca beklemek kalıyor.



TEST DRIVE 6

Accolade, Electronic Arts'in güçlü kollarından neden koptu? Infragrames'in yaptığı bu transferin altında neler yatıyor? Esas araştırılması gereken konu bu bence. Boş verin TD 6'yı. Birakin, 40 değişik arabayı, 30 yeni pisti, upgrade edilebilen arabaları, yeni ses teknoloji ile kulaklarınıza inanamayacağınız sesleri, yeni grafik teknolojisi ile gerçekçi yansımalar, gölgeler, güzel attraksyonları, yeni multiplayer özelliklerini, polis helikopterini. Bunlar hiç önemli değil. Öğrenmek istiyorum. Accolade'in EA'da bulamayıp da, Infragrames'de bulduklarını.



MDK2

MDK der demez aklıma Cavit Abi gelir. Deyin bakın... Bak gördünümü yine geldi aklıma. Komserim Cavit Abim şimdi Erzurum'da. İstanbul onu özledi, biz de özledik. MDK'yı çok sever, gözümüzün önünde kaç kere bitirdi. İşte şimdi de MDK 2 geliyor.

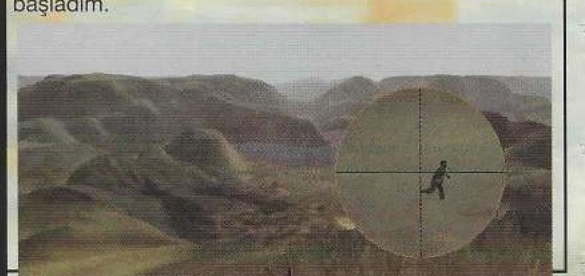
Hemde 9 level, 20nin üzerinde düşman karakterler, 3 değişik player karakterler, ehr karaktere ait özel bölümler gibi özellikleri de beraberinde getiriyor. Tabii 3D desteğini söylememize gerek yok. Gerçekten yaratıcı bir ekip tarafından hazırlanan (Meraklıları için Baldur's Gate (bu arada Türkiye'de bir oyun çıkarsan ismini de Baldur'un

Kapısı koysan, kaç satar acaba merak ettim şimdi) in yapımcıları da aynı ekip MDK 2, üçüncü sahis (karar verdim, bundan sonra 3rd person shooter'lara böyle diyeceğim) oyunlar arasında en kalitelisi MDK 2 yi merakla bekliyoruz.



DELTA FORCE 2

Müddeler olsun, Delta Force 2 geliyor. Dergide team oyunlarında çok kan dökülmesine yol açan Delta Force 2'de ne gibi yenilikler var, bir bakalım hele: İlk önce gözlerim 3dfx desteğini arıyor. Hayır yok. Eksi puan. Onun yerine 32 bit software desteği var. Bu destekle yağmur, kar, rüzgar, siz gibi hava durumları yaratılabiliyor (bak yine oldu). Onun dışında yeni silahlar ve yeni görevler tabii olacak. Karakter hareketleri biraz daha gerçekçi olmuş. Multiplayer oynamak için yeni oyun şekilleri planlanmış. Bak işte bu ilginç. Hemen gelmeli, artık sabırsızlanmaya başladım.



ALONE 4

Birincisini oynarken gerçekten korktuğum hatırlayacak olursak, Alone in the Dark'in adventure oyunları arasındaki yeri apayrıdır. Zaten terk edilmiş bir evde yaşanan olaylar insanlara hep korku malzemesi olmuştur. Şimdi ise Alone in the Dark o güzel atmosferi ile geri geliyor. Üstelik yeni grafik teknolojisi ile yaratılan daha etkileyici atmosferle, adventure severlerin mutlaka oynamaları gereken bir klasik. Şimdilik geliş tarihi belli değil. Gerçi onun dışında elimde çok bilgi de yok ama bu oyunun haberini veremedim geçemedim. Test Drive 19'un haberini yapacağıma Alone in the Dark'tan bahsederim daha iyi.



THE SIMS

Will Wright. İşte SimCity'nin yaratıcı ve (muhtemelen) daha sonra da eşiğin kulağına su kaçırtıcısı. Artık yapacak Sim kalmayınca O da gözlerini insan hayatına göz dikmiş. Bu son SIM de bir insanı yönetiyorsunuz. Para kazanıp kariyer yapıyorsunuz (-ki bu kariyerler astronot olmak ya da uluslararası ajanlık yapmak da dahil), kazandığınız paralarla evinizi geliştiriyorsunuz, tatile çıkıyorsunuz, komşularınızla kavga ediyorsunuz, flört ediyorsunuz, aşık oluyorsunuz, evleniyorsunuz, çocuk yetistiryorsunuz, ihtiyarlıyorsunuz yani sanal olarak bir dünya da yaşıyorsunuz. İlk bakışta konu ilginç gibi gözükse de endişelenmemek elde değil. Acaba sürükleyici bir atmosferi yakalayabilecek mi? Yaşadığınız hayattan sıkılıyorsunuz, adam gibi, insan gibi bir hayatı simülasyonda da olsa yaşamak eğlenceli gözüküyor. Sırf meraktan alınıp oynanabilir.



Yeni Oyunlar

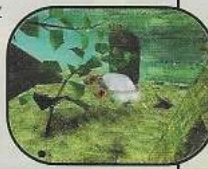
TEST DRIVE OFF ROAD 3

Accolade, Electronic Arts'ın güçlü kollarından neden koptu? Infragames'in yaptığı bu transferin altında neler yatıyor? Yok yok, bunu kullanmıştık. Başka bir şey bulmak lazım. Pek de kasmamak lazım. Neymiş oyunumuz? Test Drive Off Road. Yapımcı firma ne? Accolade. Açalım notlarımızı bir bakalım: 30 yakın off-road aracını kullanabilme, yeni 3D engine sayesinde güzel araç ve pist grafikleri, araçları modifiye edebilme, yağmur, çamur, kum, su gibi doğa şartları, 15 yeni pist, 2 kişi oynayabilmek için split-screen özelliği, değişik zorluk levelleri. Bunlar oyunun özellikleri. Ne anladık bu özelliklerden. Hiç bir şey. Diğer oyunlardan hiç bir farkı yok. Artık normal oyun standartları bunlar. Oyunun güzel kategorisine girebilmesi için daha orijinal fikirler gerekiyor. Bunlar aynı pilavı ıslatıp, ıslatıp tekrar önümüze koyuyorlar. Pilav? Tamam buldum. Electronic Arts buna uyandı sanırım. Aynı pilavı ıslatıyor bunlar dediler, ve ayırdılar Accolade'ı bünyelerinden. Tamam, kesin böyle oldu. Ohh be.



DEEP FIGHTER

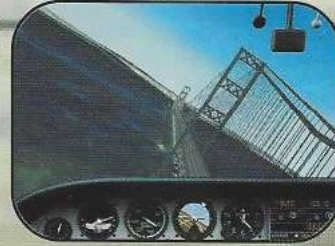
Ne yapalım da değişik bir şeyler olsun diye tartışan yaratıcı ekipten birisi, şakayla karışık, "denizin dibinde geçsin, balıklar dogfight yapınlar demiş". Sonra bütün gözler ona dikilmiş. Yaratıcı ekibin başı salak herif, bu fikri çok beğenmiş, fikri veren diğer salağın maaşına zam yapmış ve başlamışlar oyunu hazırlamaya. 3D hızlandırıcı kart desteği ile 3 boyutlu mekanlar hazırlanmış, yaratıcılara göre değişik saldırı şekilleri planlanmış, etrafta yüzen objeler 3D olarak hazırlanmış, biraz kasarak yapay zeka da katmışlar ve 2000 yılının ilk çeyreğine yetiştirmek üzere projeyi başlatmışlar.



FLIGHT UNLIMITED 3

Flight Unlimited'in ilki geldiğinde grafikleri herkesi büyülemiştir. Her ne kadar oynanabilirlik sıfır olsa da bu kadar gerçekçi grafikler o zamanlar hiç bir simülasyonda yoktu. Şimdi ise yine zamanına göre, diğer simülasyonlara göre daha güzel grafiklerle yeni Flight Unlimited tekrar karşınızda. 10 çeşit uçakla uçabileceğiniz bu yeni versiyonda, dinamik hava şartlarıyla, gerçek mekanlarda uçmanın keyfine varacaksınız. Etrafınızda uçan başka uçaklardaki yapay zeka atmosfere daha bir güzellik katıyor. Şimdiye kadar yapılmış en yüksek çözünürlükte oynamanın keyfi, gerçek uçaklardan alınmış, gerçek sesler eşliğinde daha da güzelleşiyor.

Öyle flap'dir, havadan havaya füzedir, hud'dır, waypoint'dir, dogfight'dir anlamam ben, sakın sakın uçarım, zaten ayda bir göle balık tutmaya da giderim diyorsanız, Flight Unlimited tam size göre bir oyun. Üstelik bunda düşme tehlikesi de yok. Çıkmış göklere, yaklaşın biraz daha güneşe, özgürlüğün tadını çıkarın.



HOSTILE WATER

Bir zamanlar Carrier Command vardı. İşte Hostile Water o oyunun, süslenip, püslenip, tekrar önümüze çıkarılıyor. Nedir bu süsler? 3D hızlandırıcı kartlarından faydalanıp grafikler süperleştirilmiş, yeni sürükleyici görevler eklenmiş, etraftaki gemilerin yapay zekası geliştirilmiş, ses efektleri güzelleştirilmiş falan da filan. Yani aynı tas aynı hamamda. Çıkış tarihi yılbaşından sonra, 3D hızlandırıcı kart gerekli.

--- Sayfa çevirme molasından sonra MEGafon devam ediyor ---



soon

HABERLER 07

GRANT THEFT AUTO 2

Yüzyılın en çok satan oyunlarından biri olan Grand Theft Auto'nun ikincisinin haberleri kulislere dolmaya başladı bile. Carmageddon ve Grand Theft Auto gibi suç işlemeye yönelik oyunların başarısı her ne kadar tutucu çevrelerin sert tepkilerine sebep olsa da yapımcılarda "bu alanda ekmek" var mantığı ile onların dediklerini pek yapmıyorlar. Bu oyunda da hırsızlık (60'a yakın arabadan üstelik dondurma karavanından, tehlikeli madde taşıyan tanklere, terk edilmiş arabalardan limuzinlere kadar) yapıp polislerden kaçamaz, hatta bu sefer işi ileri

götürürsek peşimize FBI düşecek. Üstten bakışlı 3D rendered ekranlarda maceradan maceraya koşarken, istersek tarihteki ünlü gansterlerden bir kaçını canlandırma şansına sahibiz. Bu sefer Rusya Mafyasından James Bond'a kadar herkes işin içinde. Aynı zamanda etrafınızdaki insanlar ve araçların yapay zekasının artırıldığı da belirtiliyor. Değişik silahlar da ayrıca - molotof kokteyli gibi- ortamı renklendiriyor. İlkini oynayıp bayılanlar, yılbaşına kadar çıkacağı söyleniyor. Siz simdiden upgrade hazırlıklarına başlayın.



LOOSE CANNON

Microsoft'dan başka iddialı bir yapımcı daha. Aslında kendileri bu oyunlarını next generation action-adventure olarak iddialı bir şekilde adlandırmalarına rağmen aslında paralı asker misali gerek koşarak gerekse de araç içinde verilen görevleri tamamlamaya çalışmaktayız. Tabii motion capture teknolojisi ile yapılmış hareketler, gerçekçi grafik motoru, 8 kişiye kadar multiplayer desteği ile ilginç bir çekmiyor değil. Netekim, gelsin göreceğiz.



SPEC-OPS 2

Realworld military combat" denilen bu oyun türü tutulan yeni oyun türleri arasında. Realworld derken öyle lafta kalmayıp da, gerçek mekanlarda, hazırlanmış görevleri tamamlamaya çalışırken, motion capture teknolojisi ile yapılmış gerçek insan hareketlerinin, gerçek silahlardan alınmış kaliteli ses efektlerinin, gerçek üniformalardan alınmış texturlarının keyfini çıkaracaksınız. Multi-Hit damage özelliği ile daha gerçekçi savaşırken, resmi askeri taktikleri uygulayabileceksiniz. 3D ekran kartlarının verdiği kaliteyle, dinamik ışıklandırma özellikleri, 3D rendered mekanları ile gerçekçiliği gerçekçilik katmak için programcılar varlarını yoklarını satmışlar. Birincisi de gayet kaliteli idi. Bu ise beklentilerimizi karşılayacak kadar iyi. Beklenti dedim de, bu yılın sonuna kadar geleceği söyleniyor.



PANDORA'S BOX

Dünyaya bütün kötülüklerin saçılmasına sebep olanın, Pandora adlı bir kadın, özellikle söylüyorum "kadın", olması dikkatinizi çekti mi hiç? Pandora kendisine verilen ve açmaması gereken kutuyu, sırf kadınca bir meraktan dolayı açarak insanlığın sahip olduğu bir çok pozitif değeri yok etmiştir. Yaptığı hatayı anladıktan sonra kutuda tek bir şey kalır ki, o da umuttur. Gerçekten kutudan birşeyin kalıp kalmadığı bilinmemekle beraber, umudun kaldığı umulmaktadır. Microsoft'un bu oyunun isminin Pandora's Box koymasının bu umutla ne ilgisi var bilmiyorum. tek bildiğim Tetrisin yaratıcısı Alexey Pajitnov tarafından yapılmış yeni bir puzzle oyunu. Herhalde Tetris kadar tutulup, parasına para katmayı umuyor Bill Gates.



Yıllardan 98, aylardan Eylül sayılardan 41 ve dergilerden GAMESHOW

yazarların dergi kapanırken ve açılırken söylediği sözler arasındaki zıtlıkları gizlice araştırdık, sorduk ve soruşturduk. Dergi kapandığında en hisli ve en acıklı edebiyat parçalayanlar, derginin tekrar açılacağını ilk duydukları anda bakın nasıl da birden yüzeysel oldular. İbret-i alem olsun. Okuyun:

KAPANIRKEN

...Gönül isterdi ki biz hep çocuk kalsak, dertsiz tasasız yaşasak, hiç büyümsek. Unutmayın ki biz sizlerden çok daha fazla üzülüyoruz. Çünkü Gameshow sizin dostunuzdu, bizim çocuğumuz. Allah'a emanet olun...

...öyle işte arkadaşlar, perde kapanır biz gideriz, başkaları gelir herhalde arkamızdan...Dergi çıkarma sevdası ile yanan tutuşan kim bilir kimler vardır. Çıkarırsınlar, kariyerlerine katkısı olur, zararı olmaz... Yeter ki bizi unutmasınlar...

...Gameshow içimizden herhangi birinin hayatı gibiydi: doğdu, büyüdü, gençken bir sürü heyecanlar yaşadı. Aşık oldu, sevdi ve sevilirdi. Birçok kez güldü, güldürdü ve hayata dair ne varsa içinde barındırdı. Hüznü duyumsarken gurur da duyuyorum...

...Evet bir masal bitti bizler için. En azından benim için. Gerçekten bir masaldı Gameshow benim için. Hayatımı inanılmaz ölçüde değiştiren bir varlıktı. Evet bir varlıktı. Hala öyle. Sonsuza kadar da öyle kalacak...

Gameshow maceram şu manyak dünyada geçen en zevkli maceralarımın biri olarak anılarımda kaldı... Bu güne kadar öyleydi. Bu günden sonra da öyle olacak... Bitti... (bu herif böyle birşey söylemedi, biz uydurduk!)

MEG



TİMUR



MERT



ENGİN



ZEBANİ



AÇILIRKEN

Şimdi matbaa fiyatı şu kadar olsa, mücellite şu kadar versek ve CD bastırma parası da şu kadar desek.. eee, bi dakika hesaplıyorum, Zebani in kola al çabuk.. 96 sayfa yaparsak kağıt masrafları gak guk!...

Ne GameShow'u abi manyak mısınız siz? Rahat battı size di mi? Hayatta yazmam. Hiç olayım olmaz. Dünya batsa, tekrar olsa yine yazmam. Ha bigben mi? Tamam o zaman olur. Ama başka birşey yazmam. Yaşasın Amerika!

...oyunlarla ilgili naçizane cheat'ler bulacaksınız. Şimdiden altını çizerim hiçbiri denenmemiştir. Bu konuda ne sizle ne de editörle polemige girilmeyecektir. (içinde "ne, ne de" olan cümleler olumlu biter kazma Mert! -editör)

Zaten ben abla mabla değildim. Taş gibi erkeğim. O yazıları da ben yazmıyordum. Benim soylu adımı kullanmış bu pis Gameshow'cular. Zebani de benim sevgilim değil. Napiyim ben çirkin gudubet şeyi. Ay hala kadın gibi konuşuyorum. Gidin!

Yazılar nerdeeee! Merrrt yazını yaz hayvan herif! Allah bu Quark'in... Meg in aşağı Diet kola al çabuk!.. Mouse Pad'imle uğraşmayın, Mert Yazını yaz demiş miydim? Yazınızı yazın hayvanlarrrrrrr! Yazı istiyorum, yazı...

...Oysa gölgelere çekilme zamanı şimdi. Işıkların ne gerisi, ne de berisi olacak artık. İnme vakti sahneden. Birini kaybettim, dergimi kaybettim. Varil varil boya getir hancı, neye çare olacak bilmem ama Palyaço'nun gözyaşları bunlar...

MUDER



...Dergi kesinlikle batmadı bunu bilin. Amatörce bir içgüdünün profesyonelce bir ürünü olan Gameshow, tam olarak doruk noktada olduğu anda piyasadan çekiliyor. Belki birgün geri döner, belki dönmemek için gidiyor...

ERTUNÇ



Sonsuzluk kendisine ait olanı geri alır. Zaman geçer. Her varlık nihai sona ulaşır. Zaman kendisine ait olanı geri alır. Bu konuda ne diyebiliriz ki? Ben var oldum. Ben yokum. Gameshow var oldu. Gameshow yok. Yinede Gameshow var oldu...

BURÇAK



...şunu çok iyi biliyorum ki dergimiz piyasada ki diğer dergilerde olmayan bir ruha sahipti. Gameshow olarak her zaman bu ruhta olduk. Buraya kadarmış meğer. Ağlamak istiyorum (bunu da biz uydurduk, biraz trajil oldun diye!)

ÖZGÜR



...Ama kader ağlarını öylesine garip bir şekilde örüyor ki... Kim derdi ki bu dergi bir gün hiç çıkmamak üzere kapanacak... Üç koca yıl, 41 dergi, birkaç ek, bir disket, gelenler, gidenler kalanlar... Açılan ve kapanan köşeler...

BURAK



GAMESHOW'u elinize aldığınızda, sayfaların "mükemmel ötesi" olduğunu göreceksiniz. Kendi adıma bu müthiş sayfalar için (hayır sadece 101 için değil), Polat'a ne kadar teşekkür etsem azdır... (bişiy diil! -zebanı)

Tamam tamam, tantana istemez. Çıktı işte. N' olacak yani? Gayet iyi biliyorum, yazar sıfatlı diğer ucubukler GameShow denen kağıt parçasının yeniden arz-ı endam etmesi hakkında bi dolu laf edecektir şimdi.

...fakat, bence en feci şekilde döveceğim arkadaşım, bana GameShow kapandıktan sonra yeniden açılacağını söyleyen arkadaşım olurdu. Polat bana geri döneceğimizi söylediği zaman, henüz hangi arkadaşımı daha feci döveceğime karar verememiş olduğumdan olsa gerek, Polat'ı dövmedim.

Hi hi hihiii hiiii! Olmamış, hi hi haa haa haaaa Olmamış ki? ben de yaparım, niye? Hi hihhhiii hi hihiii hihh Olmamış. Hi Hii hih hi hihihii hihiii Olmaz! Hi hi hihiii hihii hihii (yorumsuz!)

Yine Gameshow'un yayınlanmadığı dönemde çıkan kardeş dergi Frp&Magic, Emre Arın'ı bahşetti bizlere. Kingpin yazıyor bu ay, onu da okuyun itinayla. (ne diyosun be adam?)

hard news

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN



Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

Eski Ateri salonları vardı. Cebimizdeki bütün parayı gidip o makinalardaki oyunlara yatırırız. Şimdi ise şık görünümleri ile bizim eski Ateri salonlarından çok Casino'lara benzeyen Arcade salonları var. Sadece görünümleri ile değil içerdeki oyunları ile de çok şık bu salonlar. Bu ay tanıttığımız ürünlerden biri olan Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel (bundan sonra MSFFW olarak anılacaktır), arcade salonlarındaki oyun zevkini evinizdeki bilgisayara taşıyor. Direksiyon, gaz ve fren pedalından oluşan pedal takımı, adaptör ve sürücülerden oluşan paketten iki tane de beş oyun çıkıyor: Microsoft CART Precision Racing ve Microsoft Monster Truck Madness. Standart gameport'a takılan MSFFW Plug&play olduğundan Windows tarafından hemen tanınıyor. Kurulumu çok kolay olan MSFFW'in ayarları da çok kolay. Titreşim

şiddeti dahil bir çok ayarı Denetim Masası içindeki Oyun Kontrolleri'den yapabiliyorsunuz. Hemen hemen her araba yarışı tarafından tanınan ve sorunsuz olarak çalışan MSFFW'de biz de 3 oyun test ettik: Need for Speed, Monster Truck Madness ve Viper Racing (hala daha test ediyoruz, çok zevkli çooooo!).

Artıları: Diğer Force Feedback direksiyonlardan çok daha ucuz olması,

Kolay kurulum ve gaz ve fren pedallarının analog olması (gaza ne kadar basarsan o kadar hız yani).

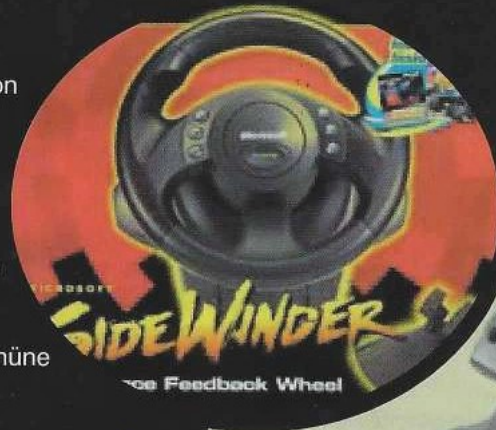
Eksileri:

Ferhan Abi'm "ben frene basıyorum, gaz frene çok yakın" diyor. Sanki bu dreksiyon için söylemiş. Aslında fren kullanmayan biz Türk'ler için bu pek de büyük bir sorun değil ama...

Vites sisteminin Formula arabalarındaki ve bazı Porche ve Ferrari modellerindeki gibi olması (direksiyonun alt kısmında sağda ve solda, sağ el boş kalıyor) bir eksi sayılabilir.

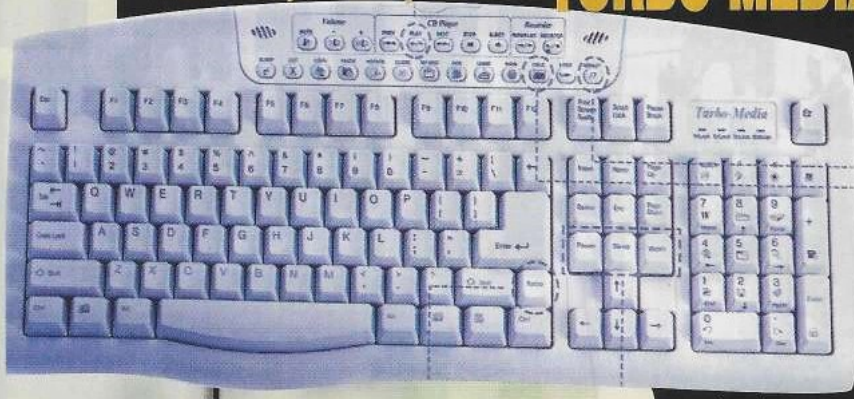
Sonuç: Önemsiz gözükken eksileri göz önüne almazsak, MSFFW özellikle araba yarışı meraklıları tarafından kesinlikle alınmalı.

yarışmak için artık arabaya ihtiyacınız yok



Klasik klavyelerden çok öte...

TURBO MEDIA - ENHANCED KEYBOARD



Turbo Media Keyboard bir firmanın oem listesinde 30 küsür dolara klavye görünce "yahu 30\$'a da klavye mi olurmuş" dedim. Sonra da vardır bir hikmeti diyerek alıp incelemeye karar verdim. Kutuyu açınca şaşırdım. Klavye uçak kokpitlerindeki kontrol pannelleri gibiydi. Taktım ve bir diskette gelen yazılımını yükledim ve "verdiğim paraya helal olsun, değermiş" dedim. Turbo Media'nın bu modelinin (bu modeli diyorum çünkü kutunun üstünde model falan yazmıyor) üzerinde, yani üst kısmında (fazla kastırmayın resme bakın) normal klavyelerden farklı olarak 23 tuş daha var. Bunlar: mute, volume up, volume down, CD Player için Prev track, next

track, play, stop, eject, ses kaydı için record ve play, sleep, cut, copy, paste, rotate, close, my documents, dos, game, www, calculator, xfer ve menu tuşları. Diyelim ki hesap kitap yapacaksınız. Basiyorsunuz calc tuşuna, karşınızda hesap makinası. Veya Internet derdindesiniz. Basiyorsunuz www tuşuna, default browserınız hangisiyse o açılıyor. Ayrıca klavyenin sağ üst köşesindeki EZ tuşuna basınca Numeric Pad'deki tuşlar da başka işlere yaramaya başlıyor. Tek tuşla scan, print, undo ve redo gibi işlemleri yapabiliyorsunuz. Klavyenin bir özelliği de OSD olması. Yaptığınız her işlemi ekranda anında görüyorsunuz. Diyelim ki sesi açıyorsunuz, sesin açıldığını ekrandan da görüyorsunuz. Kullanmadığınız tuşları keyfinize göre programlamanız mümkün. Örneğin mesela (!) sleep tuşuna basınca Quake2, paste tuşuna da basınca Delta Force çalıştırabiliyorsunuz. Bu ayarları da Menu tuşuna basınca çıkan menüden kolaylıkla yapabiliyorsunuz.

Artıları:

Ucuz ve kullanışlı olması.

Hayatı kolaylaştırması (abartmıyorum).

Eksileri:

İçinden tek bir sayfa bile olsa döküman çıkmaması.

Sonuç: Kesin alınmalı, başka da birşey demiyorum!

3DFX Voodoo 3 3000

3DFX icat oldu, mertlik bozuldu valla. Eskiden bir River Raid oynardık, bilgisayarın başından kalkmazdık. Hem de 64Kb'lık bilgisayarlarda. Sonra benim bir databankım oldu, 256Kb. Ulen dedim, teknoloji nereye gidiyor. Şimdi daha da büyük dumurlar yaşıyorum. Diyelim ki Pentium III 600 işlemcili, 512MB ram'li bir bilgisayarınız var. Ekran kartı da 4 MB standart bişey. Takiyorsunuz oyunu. Diyelim ki uçak simülasyonu. Siz oyunun üstünde uçak simülasyonu yazmıyorsa o oyunun uçak simülasyonu olduğunu anlayamıyorsunuz bile. Uçak diye dikkörtgenler prizmasının sağında ve solunda iki tane piramit görüyorsunuz. İşte o zaman 3D kart neden bu kadar lazımmış, bir çırpıda anlayıveriyorsunuz. İşin doğrusu piyasada bu isteğinizi karşılayabilecek bir çok ürün var. Bu ayki diğer bir tanıtımımız bu ürünlerden biri (hatta en iyilerinden biri) olan 3DFX Voodoo 3 3000.

Teknik özelliklere gelince: Voodoo 3 3000, eski diğer 3DFX ürünlerinden olan 3DFX ve 3DFX 2'nin aksine bir add-on kart değil. Yani ekstra bir 2D kartına ihtiyaç duymuyor. En yakın rakibi olan TNT2'nin aksine 32MB değil 16MB memory ile geliyor. Bu memory azlığı çalışma performansını çok da etkilemiyor. Şahsi kanaatimdir ki çok yakında 32 MB'lık bir model de çıkartacaklar (en azından göz boyamak için). Kartın ulaşabildiği maksimum çözünürlük ise 2046x1536. Direct 3D, Glide (3DFX'in kendine özgü Api'si), OpenGL ve Direct X destekli bu kartta tüm sürücüler kutusundan çıkıyor. Kartın kurulumu ise çok rahat (Alexander Diamond'un kulakları çınlasın!). Pal ve NTSC formatlarını destekleyen TV çıkışı sayesinde televizyonunuzda bilgisayar oyunu zevkini maksimum kalitede yaşayabilirsiniz. Tabii ki bu söylediklerimizizi yaşayabilmeniz için ortalama 160\$'a ve AGP portuna sahip bir bilgisayara ihtiyacınız olacak. Kartın 3 boyut özellikleri ise şöyle (anlayamadıklarınızın ne olduklarını öğrenmeniz için Search Engin mektup bekler!) : Hardware Triangle Setup, Multi-Triangle Strips And Fans, Edge Anti-Alias, Bump Mapping, Full Speed Accurate Bilinear And Trilinear Mipmap, Texture Compression Via Yab Format, Texture Compositing, Glide Api Support, Gouraud Shade, Specular Light, Alpha Blend For Fog / Transparency, 16-Bit Z-Buffer, Fog Table.

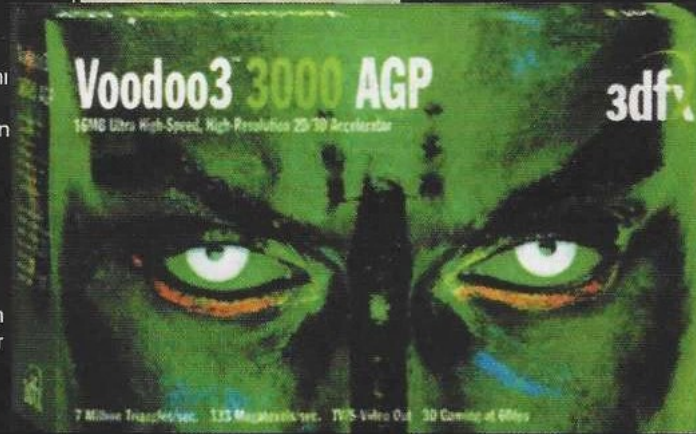
Artıları:

Hemen hemen herşeyi.

Eksileri:

Yok gibi birşey!

Sonuç: 3D oyun manyağıysanız ve TNT2 Ultra'ya verecek 250\$ gibi bir paranız yoksa hemen sahip olmalısınız.



Nerdeyse En iyisi, hatta pardon, en iyi

bekleyişlere son ve derin bir bakış

SON SÖZLERİNE

kaç detay vermek lazım!!

yazdıklarımla, ne saçma sapan yazdığıma kendimi bile şaşırtmışımdır. Ayrıca buradan siz sevgili süper gençliğimiz/umudumuz/biricik herşeyimize de ne gibi siyasal düşünceler de iletebildiğime ben bile inanamıyorum. Hatta buradan bu konuların yıkılmaz düşünürü Ertunç'a da kafa tutuyorum ve düşüncemi açıklıyorum: "Eskimolar'ın son planı Kuzey Kutbu'ndan başlayarak tüm dünyayı ele geçirmektir...". E bunu da neyle yapacaklar, içi taş dolu kar topu atarak değil, di mi? Tabii ki rocket

Emre ARIN

Arkadaşlar bir çoğunuzun bildiği, pek çoğunuzun da kısa zamanda anlayacağı üzere yazarlık geçmişim bir kaç ayla sınırlı. Ben de bunun üzerine tecrübeli ve pek bilgili yazar abi ve kardeşlerimin fikrini aldım. Yazıya nasıl başlayayım diye sordum ve cevaplar şöyle geldi; Allah aşkına bi okuyun:

BurchaQ: "Aklına ne geliyosa onu yaz." (BurchaQ'ın bu önerisine göre yazı, o anki düşüncem olan "Acaba tuvalete şimdi mi gitsem?" sorusuyla başlayabilirdi. Bilmem bu kardeşimin yazarlık kapasitesi hakkında kafanızda birşey oluştu mu?)

Polat: "Şeker istiyorum." (Polat'a göre odaya girerken söylediğim ilk kelime bir yazının başlangıcı için çekirdek oluşturabiliyordu. Önce Polat'a, sonra da zavallı okuyucularına acıdım...)

Emin: "Saat bilmemkaç, yerlerden Kamer..." (Arkadaşlar şu noktayı bi irdeleyebilir miyiz? "Yerlerden Kamer". Emin buradan sana okuyucularla birlikte soruyoruz: "Yerlerden Kamer" ne demektir? Mesela Çilem telefonda, neredesin diye sorduğunda, "Yerlerden lahmacuncudayım." diye mi cevap verirsin? En son ne zaman Türkçe konuştun? Konuşabildiğine ve yazabildiğine inanabiliyor musun?..)

Büyüklerimizin Amerikan Empaeryalizmi'nin pençesinde, "otantik" ve "cutting edge" girişlere özeniyor olması (Polat) ve yabancı dillerin etkisinde güzel dilimizi yozlaşma sürecinde bir kademe daha ilerletmesi (Emin), küçüklerimizinse ergenlik çağının etkilerinden kurtulamayarak "just do it" felsefesini benimsiyor olması bu derginin de varlığının "düşünsel erezyona" uğramadan daha ne kadar süre dayanabileceğinin bir işaretidir. Ve ben şu

launcher, rail gun ve lightning gun'la yapacaklar.

Ben de diyorum ki, onlara karşı onların silahlarıyla, sanal ortamlarda hazırlanalım. İşte bu gayet anlamsız konu bağlama olayıyla asıl konumuza geliyoruz. Tam versiyonu çıktığında FPS tarihinin gelmiş geçmiş en iyi ve kaliteli oyun olacak olan **Quake 3 Arena**. ID Software seneler önce Wolfenstein: Spear of Destiny'yi çıkartarak bizleri FPS'yle tanıştırdı, ki bu oyun çeşidi bence şu anda bilgisayar oyunlarının bizlere **sunmaya çalıştığı sanal ortamın en iyisini getiren, en mükemmel şeklidir. Neyse, daha**

1 2 TANITIM



şöyle söyliyim: sıkıldım gelsin artık

sonra aşmış firmamız işi iyice ilerleterek Quake 1 ile FPS'lerin ne gibi noktalara gelebileceğini herkese kanıtladı. Quake 2 de oldukça kaliteli olmasına rağmen sayısız buglar'ı, single player oyunun bir noktadan sonra tekdüze olmasıyla bence Quake 1'deki başarısını gösteremedi. ID uzun süre sessiz kalırken, diğer firmalar Unreal, Half-life gibi grafiklerin ve yapıp zekanın birer şaheser niteliği taşıdığı oyunlar piyasaya sürdüler. ID'deki amcamlar da çıkış yolunu buldular: Quake 2 dünyada oynanan multiplayer FPS'yi ve diğer firmalar single player oyunların gerek senaryo, gerekse dizayn bakımından olsun tam anlamıyla suyunu çıkartmışlardı. Dolayısıyla tek bir seçenek kalmıştı, o da en iyi ve mükemmel multiplayer FPS'yi yaratmaktı. Ve Quake 3 Arena'nın şu anda elimizde bulunan beta versiyonu bile bizi

haftalarca hiç sıkmadan oyalayabilecek kadar muhteşem...

Demim de yüzelli kere söylediğim üzere Quake 3 sadece multiplayer olarak oynanabiliyor. Peki Quake 3'ü bu kadar güçlü kılan -en azından Quake 2'den güçlü kılan- öğeler nedir? Bir kere grafikler kesinlikle şimdiye kadarkilerin en iyisi. Sadece 640*480 çözünürlükte bile tek kelimeye muhteşem. Duvarlardaki texturelar'ın neredeyse hakikaten üç boyutlu olması, HUD'ımızdaki

kullandığınız cephanenin resminin bile sürekli sağa sola dönüyor olması gibi

ayrıntıları bir kenara bırakın; sadece özel efektler bile üç gece rüyalarınız süsler. Renkler, ışıklar, desenler başka hiçbir oyunda bu kadar iyi kullanılmamıştı. Artık roket attığınız zaman rakbinize iri bir kurşunu andıran bir obje değil, etrafa dumanlar ve ışık saçan gerçek bir roket atıyorsunuz. Machine Gun'la hedefinizi vurduğunuzda kurşunlar gri tozlar yerine, kıvılcımlar çıkartıyor. Işıklandırma efektleri de yine şimdiye kadar yapılanların en iyi ve gerçekçi olanı...

Tahmin ettiğiniz gibi ses efektleri de sizi bu dünyadan alıp savaş alanının ortasına bırakıveriyor. Artık "herhangi bir" silahla ateş etmek zevkli. Hatta şöyle söyliyeyim, oyuna başladığınız silah olan machine gun'la ateş etmek en zevklisi...

Oyun arenalarına gelince. Şu ana kadar sadece üç tanesinde oynayabilmeme rağmen, oyunun

tam versiyonunda da her arenanın farklı bir oyun stratejisi ve dolayısıyla da farklı bir zevk vereceğini düşünüyorum. Tüm arenalar oyuncuların çok çeşitte ve sayısız olasılıkta hareketler yapmasını sağlayabilecek nitelikte dizayn edilmiş. Bir arena uzayda duran, kolayca düşülebilecek, her yerinde sıçramanızı sağlayan platformlarla doluyken, bir başka arena ise klasik tünellerde ve kapalı alanlarda geçiyor. Ve tüm arenalar oyuncuların, üç boyutluluğu en iyi şekilde kullanabilmesi için dizayn edilmiş...

Ve son olarak da multiplayer'ı en iyi şekilde destekleyen yeni kurallar. Tam versiyonda nasıl olur bilemeyeceğim ama test versiyonlarında öyle yerden bir silah alıp onyüzbin kurşun almanız artık mümkün değil; cephane gayet sınırlı ve toplamak için sürekli hareket halinde olabilirsiniz. Ayrıca zırh artık sizi yenilmez filan yapmıyor, sadece birazcık daha zor ölüyorsunuz. Bu arada ekliyeyim bir tek roket yanınıza düştüğü an eğer zırhınız yoksa büyük ihtimalle ölüyorsunuz; yani ölüm oranı da Quake 2'ye göre çok daha yüksek. O yüzden ki başarınız çoğu zaman kabiliyetinize dayanıyor. Başka türlü ufak tefek değişiklikler de var. Mesela rocket jump'in zamanlaması eskisine göre daha değişik ve eskisi gibi cehennemin dibine de zıplayamıyorsunuz...

Screen shotlar'dan gözlemlediğim üzere sadece asker ayılarını da oynamak zorunda değilsiniz; uzaylılar, tankler ve daha pekçok ucube size sunuluyor...

Şu anda Amerika'da bir Quake 3 manyaklığı var. ID'nin siyah Quake 3 otobüsü şu anda A.B.D.'nin batı yakasını baştan aşağı dolaşiyor. Oyundaki karakterlerin minyatürleri her yerde satılıyor, hatta hiç utanmayan oyun yaratıcıları "Biz şu dükkandan çok ucuza aldık, siz de oradan alın." gibi şeyler söylüyorlar!...

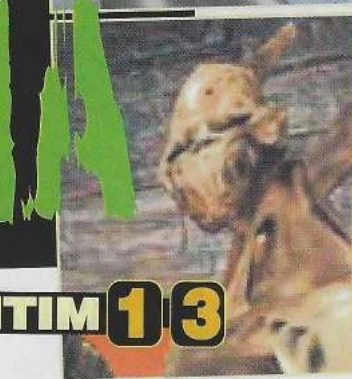
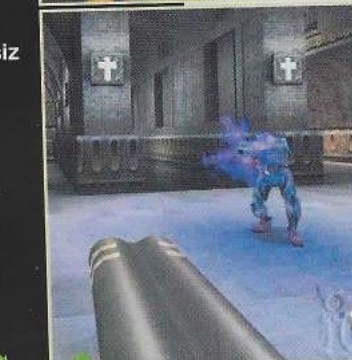
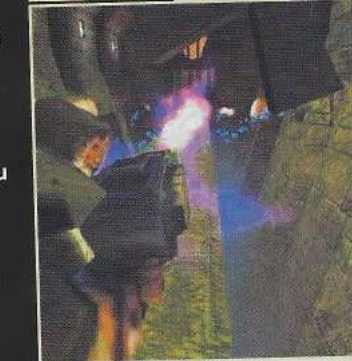
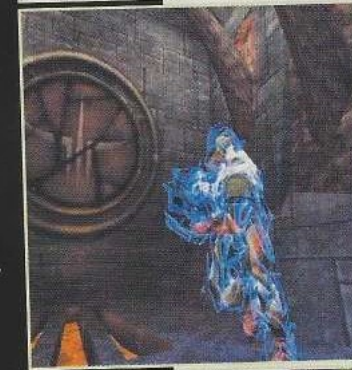
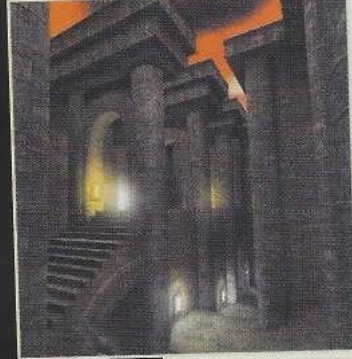
Sonuçta arkadaşlar ID Software, aynen Geogge Lucas mantığında herkesi inanılmaz gaza getiriyor. Fakat adamlar bu sefer gerçekten çok iddialı geliyorlar ve şunu da bağıra bağıra söylüyorlar: "Bu oyunu biz yarattık, kimse de bizden daha iyisini yapamaz...". Ve sanırım haklılar. Eğer bu oyunu zorlayacak bir oyun varsa, o da aylardır beklediğim ve daha uzun süre de bekleyeceğim Team Fortress 2'dir. Ama o da çok zor, çünkü Quake 3 Arena, hem Quake adını taşıyor, hem de gerçekten mükemmel...

Neyse gidin evinize, neymiş öyle savaş mavaş. Anca psikopatlar bu tür oyunları oynamaktan keyif alır. Hadi siz gidin de ben de şu yeni arenada biraz çalışayım... Son bir not: Depremde sevdiklerini kaybedenlere başsağlığı ve sabır diliyorum. Herkese geçmiş olsun...

Emre "Ya Ben Bu Nick Olayıyla Dalga Geçiyordum Ama Şimdi Hakikaten Beni Baydı" Arın

QUAKE 3 : ARENA

TANITIM 1 3



ilk CD'mizim muhteşiyati

giris

Bundan

4 yıl kadar önce,
Gameshow'un emeklemeye çalıştığı
zamanlarda... Hatta şöyle bir hafızamı yoklayayım; 2.

Sayı... Yanında gülen adam rozetli dergimi aldığım zaman (ilk
aldığım sayıydı) birleri çıkıp, sen ve maestro bu derginin web sayfasını
yapacaksınız dese... Hatta abarıp o dergi bir gün mutlaka CD verir, muhtemelen o iş de size kalır :)
diye eklese, ona öncelikle maestro kim diye sordum herhalde. Diğerleri o kadar uzaktı ki...

Bu derginin herhangi bir parçası olmak, elinizdeki emek kokan hamurda payımın olduğunu bilmek...

Hiç bir şey bu kadar haz veremezdi. Özellikle gördüğümde hala gözlerimin dolduğu o "siyah
kapağın" ardından çıkan ilk sayıda yer almak... Tarifi yok bunun.

Yukarıda yazdıklarım ; "heyo hey ben yazar oldum" gibi bir sendromun yansıması değil. Daha
ilk yazıdan en eskiye dönmek ve sevimsiz bazı hatıraları gündeme getirmemin temelinde de
bu yatıyor.

Sadece demek istiyorum ki; Elinizde tuttuğunuz, birkaç kağıt parçasından çok öte bir
şey. Onu hissetmeye çalışın. Anlamaya çalışın. Bu derginin yaratıcıları için her şeyden
önemlisi bu çünkü... (Bu arada şükredin CD'yi fotokopi olarak vermiyoruz :)
Altuğ 'dreamon' Canitez

Sanırım 4 yıl kadar oluyor. Şu an tam olarak hatırlamıyorum, ama bir şekilde o gün
gazete bayiiinden dönerken elimde GameShow adlı o küçük, fotokopi dergi vardı.

Bundan sonrası hepimizin bildiği (Aramızda yeni var mı? Merhaba, bakın bu
GameShow, bu da CD sayfası :) GameShow'un hikayesi... O zamanlar okuyucusu
olduğum bu dergiye bir de diğer taraftan katılmak aklımın ucundan bile
geçmezdi. Ancak gelişen uzun olaylardan sonra bu gerçekleşmişti.

MEG'in bize attığı cevaptan sonra (bknz: www.kamernet.com/gameshow) ne
kadar heyecanlandığımı hala hatırlarım. Dreamon'la beraber hemen işe
koyulmuştuk, daha önce hiçbir şey için bu kadar 'brain storming' yaptığımızı
hatırlamıyorum. Geceler boyunca, sayfalar dolusu konuşmuş, aklımıza gelen
herşeyi tek tek değerlendirmiştik. Bir süre sonra ise asıl konu kulağımıza
gelmişti, GameShow tekrar çıkıyordu.

Sonraki olaylar zaten bambaşka bir hikaye. Asıl gelmek istediğim bir süre
sonra CD yapımının da bize verilmiş olduğuydu. Çok eskilerden 'GameShow
sakın CD vermesin', 'CD verilmesin sayfa sayısı artsın' gibi konuşmalar aklıma
gelmişti. Ancak GameShow ile ilgili herşeyle ilgilenmek çok zevkliydi, CD ile
de öyle oldu. Çalışmalar bittiğinde ise ortaya GameShow'a yakışır bir CD
çıkmişti. Tüm bunların sonucunda GameShow'un içine, kalbine yaklaştıkça
daha da iyi anlıyorum, GameShow bir kağıt topluluğundan çok çok öte. O bir
bütün, bir canlı, bir alle, bir yuva, tam olarak anlatılamayacak birşey (şiiir gibi
oluyor iyice, konuyu bağlamak lazım). Ki çoğu GameShow okuyucusu da
sanırım bunun farkında...

Gelecek ay görüşmek üzere (çok mı hızlı bağladım? :)
Volkan 'maestro' Çağsal

Hmm... Bu ne köşesi abi?

CD köşesi güzelim...

Siz ne yaptınız abi?

CD'yi hazırladık yavrum.

E niye cd den başka her şeyi anlatıyorsunuz o zaman? (abi)

Ouch (canım)

Artık yavaş yavaş CD'nin içeriğine geçelim (Siz yukarıdakileri bi köşeye not alın,
gelecek aya sorucaz):

Database Patches

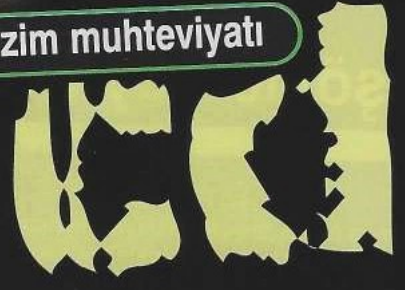
Oyunların ortak yönleri vardır. Uzun çalışmaların sonunda ortaya çıkarlar. Çok paraya mal olurlar.

Asla denilen tarihte raflarda olmazlar. Ve mutlaka ufak ufak hatalara sahiptirler...

Bu durumda programcılar üşenmezler yeniden ufak ufak programcılar yazarlardı. Bu programcılar o ufak
hataları giderir. Patch dediğimiz, bu programcılar kod adır. Biz bunlara güzel Türkçe'mizde yama
diyoruz. (Aslında hiç bunlara gerek kalmamalıdır. Tester denen boş gezenin boş kalfası grubu bu hataları
bulmalıdır. Ama bulmazlar. Niye? Biz CD'ye koyacak şey bulalım diye... :)

Her ay, en çok oynanan oyunların yamalarını CD'ye koymaya çalışacağız. Hem az yer kaplar, hem yararlıdır...

Yamadan kim ölmüş?



themes

Desktop Theme nedir?

Theme, kelime anlamı; tema, konu,
ana konu. Desktop diye bahsettiğimiz
şey de Windows'umuzun masa üstü...

Buna göre desktop themes teriminin,
masa üstümüzü belli bir konu
çerçevesinde değiştiren programcılar
olduğu söyleyebiliriz. Hatta söyledik
bile...Nasıl oluyor da oluyor? Bu
theme'ler neyi değiştiriyor? Bu
theme'ler duvar kağıdınızı,
windows'unuzun kullandığı ses
efektlerini, standart windows
icon'larınızı, hatta açılış ve
kapanış ekranlarını değiştirir.
Amaç ise sadece zevk, tabii
kolaylık ve rahatlık da buna
dahil. Hmm, Peki nasıl kurular
bunlar?

Windows'un plus sürümünden
bu yana (doğal olarak Win 98
de dahil tabii) theme'leri

kullanabilmek için ayrı bir
program gerekmiyor. Yapmanız
gerekten şey açtığınız dosyaları

Program Files/Plus!/Themes klasörünün
altına kopyalamak ve themes uzantılı
dosyayı çalıştırmak. Peki; Gameshow

Theme's var mı? Henüz yok. Ama yapma
çalışmalarını başlatacağız. Bu konuda
yardım etmek isteyenler mail atsın Bu
konuda yardım etmek istemeyenler de
hangi theme'leri ararlar, neleri
bulamazlar onları bi söylesinler
bulup koymaya
çalışalım...

SHOW

Altuğ CANITEZ - Volkan ÇAĞSAL

oyun demoları
oyun demoları

tools

Burada yapmak istediğimiz yerimiz yettiği sürece (malum 650 MB'lık bir sınır söz konusu) her bilgisayar kullanıcısında olması gereken programları son haliyle sizlere ulaştırmak ve her zaman elinizin altında olacak bir program kaynağı hazırlamak. Bu programlar hakkında ki bilgilere CD'den ulaşabilirsiniz.

CD'den seçmeler:

Ünlü download programı Getright 3.34, en popüler mp3 programı WinAmp 2.23, winamp'ın en büyük rakibi Sonique 1.05, rahat kullanımı ile dikkat çeken Cute FTP 3.0, virüslerin korkulu rüyası AVP, resim dosyalarını çok hızlı açabilmesi ve desteklediği format genişliğiyle 1 numara olan Acdsee32 2.4 ve çok daha fazlası!..

pool 2
Arcade
Bilardo oyunu (cin miyiz biz?). Semih Sayginer'in o güzelim atışlarını televizyondan izlerken 'ya şöyle elimin altında bir bilardo masası olsa, istediğim zaman oynasam, istediğim zaman kapatsam, hatta bunu CD'ye koysam, aa valla iyi fikir be...' gibi düşüncelerle boğulduğunuz olmuştur herhalde. İşte size Arcade Pool 2. Haa, bu heyecanınızı zevke mi dönüştürür, yoksa sinirden saçınızı başınızı yoldurup şevkinizi mi kırar, orası belli olmaz.

Castrol Honda Superbike 2000

Motosiklet yarış simülasyonu. Oyun başladı, ara birimi falan da fena değildi üstelik. Allaaah hemencecik yarışa. Ama o ne? Yeşil yandı motosiklet gitmiyor... Hadi ama... Sonra görüldü ki, diğer yarışçılarda gidemiyor. Hatta ekran bile atlamıyor. Sadece duruyor... Aslında oyunun ekran görüntüleri güzel, ancak oyunun min. P133 istediğini iddia eden programcılara saygılar. Onlar oyunun çalışmasını ekranın parlaması sanıyor herhalde...

Mortyr

2. Dünya Savaşında keşfettikleri zaman makinesi sayesinde bugün, yani 2093 yılı dünyanın tek hakimi olan nazilerin arkalarında bıraktığı pisliği, yani oluşan zaman kırılmalarını düzeltmek her zaman ki gibi bize düşer de biz hesaplanan yere düşemeyiz, alakasız bir yere silahsız olarak ineriz. Eee, oyun firması bir şekilde oyuna silah toplama kavramını oyuna sokmalı değil mi? Yeni bir doom gibin, Wolfstein ile benzerliği dikkat çekiyor ve çalışmak için bir 3D hızlandırıcı istiyor.

Outcast

Birkaç bilim adamı bir araya gelince hemen boyut kavramını tartışmaya açıyorlar. Bir tanesi de akıllı olup olayı karıştırmadan durmuyor. İlla bir yerlerde bir delikler oluşturuyorlar. Üstelik açtıkları deliği kapatma kabiliyetleri de yok hiçbirinin. Madem kifayetsizsin bulaşma! Ama yooo... Nasıl olsa biz varız kapatırız. İşimiz varmış, gücümüz varmış (CD hazırlıyor musunuz?) umurlarında değil. Outcast, Adventure'ımsı öğeler içeren bir aksiyon olarak karşımıza çıkıyor.

Panzer General 3

Bildiğimiz Panzer General' in devamı. Grafikler daha iyi, 3 boyut olayını da sokmuşlar oyuna (esasen ismi, Panzer General 3D). Gene turn tabanlı. Hiç oynamamış olanlar varsa bir baksın mutlaka sevenler çıkacaktır. Oynamış olanlar sabırsızlanıyor zaten...

Pizza Syndicate

Eskilerden o şirin oyun Pizza Tycoon'a benziyor. Daha doğrusu konu olarak aynı. Büyüyoruz, geliyoruz. Şehir için savaşıyoruz. Müzikleri güzel, esprili de bir oyun. Ya çok seversiniz, ya da yüzüne bakmazsınız...

Seed

CD sayfası yazarlarının oyunun demosunu oynamaya çalışırken kafayı çizmemesi, 'Bu oyunu hayatta yazmayız, önce bi P2 ve vodoo3 gönderin de öyle gelin' diye naralar atmaları yüzünden yanlarından hızla uzaklaşmış, buranın boş kalamayacağı için de bir 3. şahıs olarak ben atlet edilmişimdir, saygılar.

Seven Kingdoms 2

Kendileri bir strateji oyunu. "Poaww.. ciuw.. zip zip.. catank bodonk" (real time) kısmı ile "merhaba beni yan krallıktan gönderdiler, mümkünse kahveniz var mı acaba?" (diplomasi) kısmını kaynaştırmaya çalışmışlar. Başarmışlar mı? Hele bir iki bölüm oynayalım görürüz bakalım...

Shadow Man

İki dünya...

İki farklı özellik... Biri yaşayan dünya, diğeri ölülerin ortası.

Bunların arasında bir adam...

İki dünya arasında geçiş bilen bir tek kişi var.

Siz (Shadow Man diyeceğimizi sandınız di mi? :).

Sinistar

Eskilerin Shot-Em Up'larını sevenler ve bugünlerde 'nerde o eski oyunlar bea' türünden geyik yapanlar, hiç eski alışkanlığınızı yeni teknolojiyle denemeyi düşündünüz mü? Bir düşünün deriz, Sinistar, yeni bir 3D Shot-Em Up...

System Shock 2

Kapitalist düzenin sonuna kadar sömürdüğü gelecek. Dünyanın hakimiyeti için savaşan iki büyük şirket. Birinin en önemli silahı, öbürünün bir numaralı hedefi; Işık hızından hızlı hareket edebilen "Von Braun." Ve biz burada uyanıyoruz. Neden buradayız? Ne zamandır buradayız? Çözmemiz gerekenlerden bazıları... Özellikle konusuyla ilgimizi çeken bir Adventure/RPG.

Adı geçen oyunun filmini kaçınız izledi bilmiyorum ama ben İZ - LE - ME - DİM! Evet belki bir itiraf ve çoğunuza göre utanılacak bir şey olsa da benim zerre kadar utanmadığımı bilmenizi isterim. Özellikle romantizmle bezenmiş ve alakam olmayan tarihi konuları işleyen bu gibi filmleri (ki belki de hakikaten güzel bir filmi izlemediğim için bilmiyorum ve tamamen ön yargı ile konuşuyorum) izlemek için kendimi fazlaca kasmam gerekeceğinden bu gibi filmleri gerçek severlerine bırakıyorum. Ayrıca benim gibi konuyla uzaktan yakından alakası olmayan birinin bu yazıyı yazıyor olması, çooook uzun zaman önce Mert Topçu'nun "X-Wing vs TIE Fighter" yazısından sonra aldığı tepkileri alma potansiyelimi de arttırmıyor değil. Ancak zamanın neler getireceğini kimse önceden bilemiyor ve bir de bakmışsınız "ulan seyredilir mi o film yuh size yazık paranıza" dediğiniz bir filmin oyunu güm diye (efekt yaptım size alın :P) önünüze düşebiliyor. Evet kader kurbanı bir yazar olarak görevimi size güzelce yapacağım ama benden filmle ilgili bağlantılar kurmamı ya da oyunun senaryosundaki paralellikleri irdelememi beklemeyin(!?)

BRAVEHEART - O BİR HALK KAHRAMANI (MI?)

Biraz geçmişe gidelim ve ortaçağ avrurasında dönen binlerce entrikadan birine doğru şöyle bir uzanalım. 13. yy'ın sonunda da İskoçya karmakarışıktır. İskoç monarşisi bir kaosa sürüklenirken İngiltere kralı I. Edward bu fırsatı değerlendirmek amacıyla ordularını İskoçya'ya gönderir. Tek amacı vardır: İskoçya'nın egemenliğini ele geçirmek. İşte Braveheart'da buradaki kahraman, bir nevi İskoç'ların Atatürk'ü diyelim (bağımsızlık savaşı açısından paralel kişilikler). Film öğrendiğim kadarıyla bu kahraman savaşçının İskoç klanlarını birleştirmesi ve tekrar yönetimi ele almalarını sağlaması gibi olayları işleyen bir film. Oyun da bu konu üzerine kurulmuş: Bağımsız İskoç Devleti!

Evet ne tesadüftür ki oyunu hazırlayan firma da bir İskoç firması olan Red Lemon Studios. Ve yayıncısı da bir İngiliz firması olan EIDOS! Bu firmayı Tomb Raider serisinden ve Commandos isimli kaliteli strateji oyunundan hatırlayacaksınız. Sağlam olmayan oyuna yatırım yapmayan firma bu defa bence biraz tökezlemiş diyebiliriz.

evet güzel filmdi ama Gameshow film analistleri bazı sahnelere kıl oldu



time code 00:11:30:21

Çoğu kişinin özellikle de kadınların salya sümük, uluya uluya ağladığı bu sahne bizce vicdan sömürsünden başka birşey değildi. Bizden de birileri ağladı ama karanlıkta göremedik. Meg, Mert, Zebani, Ertuğ, Burçak, Omay ve Engin'den şüpheleniyoruz (kim kaldı ki?)



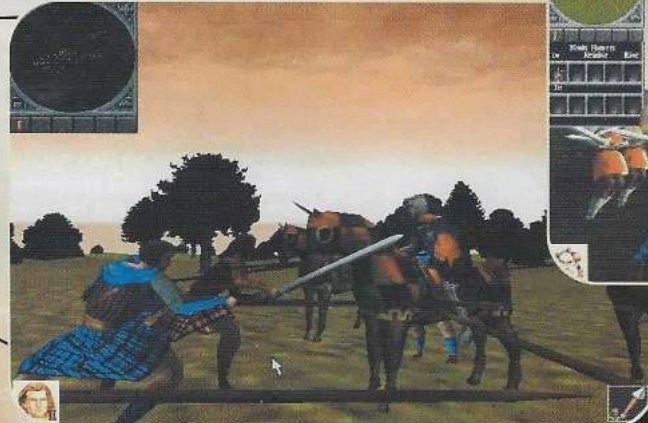
time code 00:16:51:08

Kralın topoş oğlunu hatırlıyorsunuz di mi? İşte bu topoş, topluca tapıp aşık olduğumuz hatta çıplak ruhunun bir an önce hem huzura hem de bize kavuşması için ayinler düzenlediğimiz Sophie Marceau'yu nasıl da öpüyor. Kalbini gümüş tepside istiyoruz ve bu sahneyi de kınıyoruz



time code 01:15:09:12

İlk savaş sahnesi başlangıcı İskoç çapulcu birliği (bugün tarih onlara kahraman askerler diyor) hesapta düzenli ordunun moralini bozmak için kış attırma taktikini uyguluyor. Fakat hesapta olmayan bir kış kırıncı bir ok, herşeyi bok ediyor. Bu arada, yumurta gibi de çocukmuş ve unutmadan bu sahneye de ikınıyoruz!



Mel Gibson ve Klanı artık bilgisayarda

BRAVEHEART



Oyun real-time 3D strateji ile (örneğin Myth ve Warhammer: Dark Omen) mikro-strateji ve uygarlık geliştirme özelliklerini içeren (Sim tarzından çok Civ tarzı bir oynayış) neredeyse turn-based 2D strateji oynanışlarını birleştirmiş. Bir yandan 2D harita üzerinde taktik ve stratejik savaş vererek klanınızı genişletirken diğer tarafta da gerek rastgele karşılaşmalar gerekse bölük çatışmaları ile olsun real-time 3D savaşlara katılıyorsunuz.

Belki de ilk defa (evet galiba ilk) denenen bu tip bir entegrasyon, beraberinde kaynak yönetimi, işçi yönlendirmesi gibi pek çok Civilization tipi uygarlık geliştirme özellikleriyle geliyor. Ve oyunun asıl amacı da bu stratejik kısmın altında yatıyor. Tamamen serbest olarak genişleme ve gelişme imkanı sunan oyun bir klan ve bir kasaba ile başlamanıza imkan tanıyor. Arzu ederseniz kasabanızın ikonuna ctrl ile tıklarsanız kasabanızı gezebilirsiniz. Oyunu bitirmek için pek çok amacı gerçekleştirmeniz mümkün. Arzu ederseniz tüm İskoç klanlarını devirerek kontrolü ele geçirip krallığınızı ilan edebilirsiniz veya klanların çoğunluğunu birleşmeye ikna edip İngilizler'i devirerek bağımsızlığınızı ilan edebilirsiniz. Bu sırada kullanacağımız strateji tamamen keyfinize göre olacaktır.

Braveheart - O Bir Sabit Disk Canavarı (Mİ?)

Oyunun teknik altyapısı ile ilgili anlatılacak pek çok şey var. Nereden başlasam bilmiyorum. Öncelikle sabit diskinizin kapasitesini bir düşünün. Onu ikiye bölün. Sonra böldüğünüz parçalardan birini alın oraya Windows kurun. Kurdunuz ve doldu değil mi? Şimdi diğer yarısının birinci yarısına oyunu kurun (400 veya 500 MB) diğer yarısını da oyunu oynarken çökmemesi ve yine oynarken save edebilmek için boş bırakın. Çünkü çalışmak için 150 MB takas dosyası (swap file) alanı isteyen ruhu bozuk oyun, save başına da 30-40 MB boş alan istiyor! Nasıl?

Sırf bu kadar sabit disk alanı yetse iyi diyeceğim ama canavar bir sistem istiyor oyun. Başta pek önemli olmayan işlemci gücü, 1000 kişilik iki ordu çarpışırken (ki oyunun vaatleri arasında 3000



time code DRTLAR

Bak şimdi bak Allah aşkına bak! Ne bu şiddet bu celal! Neyse onu bıraktık da Gameshow CAPTURE HEADQUARTER uzmanları filmde son derece estetik bir vahşet sunan bu sahneyi son tekniklerle incelediğinde kaskın altında kafa yerine bir kese kağıdı çürük domates olduğunu tespit ettiler. Kendimizle gurur duyarken bu sahneyi de kinamayı kendimize bir görev addediyoruz!



time code DRTLAR 2

Aslında bu sahne tarafımızca beğenilen bir sahnedir. Fakat gel gör ki Kralın topoş oğlu Antonio'nun (eee, ismini hatırlayamadık da!) camdan düşen Leonardo (walla bunu da hatırlamadık!) ile yasak bir ilişki olduğunu düşünmemize sebep olmakla beraber, koskoca Kral Edward abimize bıçakla bir saldırı girişiminde bulunması bardağı taşıran son damla oldu. Biz onu sevmiyoruz, sahneyi de!



time code İHANET

Allah cezasını versin inşallah bu Bruce'un. Zaten şahsiyetsizliği yetmiyormuş gibi bir de buna Mel abimize olan ihanetini ekleyince gözümüzde üç kuruşluk değeri kalmadı. Gözü mal mülkten başka bir şey görmeyen bu kral yalakası bizce anında oracıkta can vermeliydi. Fakat suç Mel abimizde. 7 denizin albizları canını alsın bu keferenin. çok sinirliyiz, gelmeyin üstümüze işte!



time code İSKENCE

Bu ne bu? Pagan ayını mı? Bu sahnede ki esas derdimiz (üzüntümüz Mel abidir, aman diyim!) ayakta duran iki ortaçağ soytarısının hiçbir vicdan, sevgi, kardeşlik, dostluk, global barış (bu arada abartma!) göstermeden kanca, balta, topuz, halat ne varsa canımız Mel abimiz üzerinde bir deney hayvanı gibi, aman neyse. Ne o kanca öyle? Batıncan mı? Delikanlıysanız teker teker gelin lan! Bu sahneyi de sevmiyoruz!



time code BİTTİ ÖLMİ

Ya bu sahne zaten herşeyi anlatıyor da bizim de Bruce'dan bi farkımız kalmadı aslen! (şahsiyetsizlik babında). Tamam Mel abimizi seviyoruz, hadi Sophie ablamızı da seviyoruz, peki lanet kral Edward'ı niye seviyoruz? Aslında dilimiz varmıyor ama biz topoş Antonyoyu (hala hatırlamadık!) bile sev... eee, şey nasıl, yani seviyoruz... aman dayanamıycaz biz onu da çok seviyoruz. Sahneyi de seviyoruz. Biter bu inceleme!

kişilik

savaşlar var) sizin sllikon yumağını bir miktar zorluyor, tabii ekran kartınızın nispeten ufak işlemcisiyle beraber. Yani PII'si olmayanlar iki defa düşünsün (Celeron da olur). Bu kadar donanımın üzerine (hızlı CPU, hızlı 3D kart, 1GB civarı boş alan) bir de bolca RAM istiyor bizim küçük "Cesuryürek"! 32MB minimum iken ancak 64 ve üzerinde rahat nefes almak mümkün.

Seslere gelem, grafiklerden önce. Sesler fena değil, sunucunun sesi tanıdık (miş). Filmi izleyenler bilir (miş) Angus MacFadyen isimli bu sanatçı aynı zamanda filmin de sunucusu ve oyuncusu (Robert the Bruce) imiş. Hakikaten karizmatik bir ses, yönlendiriyor başta. İyi de yapıyor. Müziklere gelemim mi gelmemelim mi onu hiç bilemiyorum. Çünkü bendeki kopyada sanırım bozuktuk. Ama arada cızırtılardan duyabildiğim kadarıyla gaydalar falan, güzel İskoç müzikleri geliyordu kulağıma. Sevenlere duyurulur.

Oyunda ne kadar bug olduğunu tespit etmek oldukça güç çünkü çoooooook bug var. Düşünün ki oyunu oynarken nefes aldığınız için oyun çökebiliyor (abarttım ;)) Tamam belki bu kadar şeyden çökmeyebilir ama, oyunu kurdunuz (maşallah iyi harddisk var sizde de) ve oyunu başlattınız (bi maşallah daha, hangi bankayı soyduydunuz?). Daha bismillah tutorial'ın ikinci mi üçüncü mü önemli aşamasında devam edememenize sebep olan bir bug. Hadi onu boşverdiniz oyunu el yordamıyla öğreneceksiniz. Daha ilk savaşta, bilemedin ikinci savaşta makine kilitlenecektir. Bunu sık sık yapan oyunu oynamak tam bir İskence.

Dahası var. Bu buglar'ı düzeltten bir yamayı çekmek mümkün <http://www.eidos.co.uk> adresinden. Ama durun. Yoksa CD'niz "OEM" adı altında satılan korsan kopyalardan mı satın aldınız?

Çok ayıp bişi yaptığımızı size oyun küçük bir uyarı mesajı ile uyarıyor ve yamayı

kılıç sallıyor

Burak BAYBURLU

Braveheart

OYUNLAR 17

kurup düzelttiğiniz oyun makinanızda çalışmıyor. İlla oyunu oynamak istiyorsanız ya bu buglar ile yaşamaya alışın ya da kendinize orijinal kutusunda bir "Braveheart" alın. Tabii değeçeğine inanıyorsanız.

Braveheart - O Bir Real-Time Civilization (Mi?)

Oyunun 2D bölümü ve 3D bölümünü ayrı ayrı incelemekte fayda var. Öncelikle 2D bölümden bahsedeyim biraz. Oyunun bu bölümü kasaba kasaba gezip asker-işçi dengesi ve üretimi denetleyerek 3D savaşa altyapı hazırlığı için. Oyunun 2D ekranlarında komutlar verirken zaman da bir yandan ilerliyor ve gönderdiğiniz bir scout siz birkaç kasabada rutin işlerle uğraşırken sizin istediğiniz yere ulaşmış oluyor.

Oyun başladığı andan itibaren İngilizler'le çarpışmanız her an mümkün. Zaten konunun bütünlüğü için bu son derece gerekli. Tabii savaşa hazırlanmak için de 2D bölümlerde başarılı bir ekonomi ve üretim dengesi sağlamak şart. Buradaki işlemlerin tümü sanki biraz Lord of the Realms'i hatırlattı bana. Ona da pek ısınmamıştım bu oyuna da fazla ısınmadım. Bunun en büyük nedeni undan taş, altından ete aklınıza ne geliyorsa hepsinin üretimini kontrol etmenizi gerektirmesi. Çok şükür ki benim gibi "acemi"lere kolaylık için her şeyi otomatik bağlama seçeneği koymuşlar :)

Otomatiğe bağlamak tamamen sizin seçiminiz. Derseniz ki "ben bilgisayardan iyi kaynak yönetir ekonomimi süper yaparım" kabul derim sizlere. Ve müjdeyi veririm umursamazca, süper ayrıntı sizi bekliyor stratejistler. Her ürünün üretimine kaç kişinin katılacağından neyin üretileceği, hangi silahların geliştirileceği gibi pek çok seçeneği siz belirleyebiliyorsunuz.

Oyunun bir de 3D savaş bölümü var ki evlere şenlik. Son derece hoşuma giden bu bölümü savaşa girmeden önce bilgisayarın otomatik hesaplarına bırakmanız mümkün. Ancak savaşın bilgisayarın takdirine göre çok daha başarılı sonuçlar elde etmeniz de mümkün.

Bu güzel savaş sahneleri daha önce "Dark Omen" veya "Myth" oynanmış olanlara tanıdık gelecektir. Kamera açısı istediğiniz gibi değiştirilebiliyor. Mouse ile birliklerin hareketi sağlanırken, klavye ile de ekranı kaydırmak, kamera açısını değiştirmek (numerik klavye), zoom in/out yapmak mümkün (numerik klv. + ve -). Grup formasyonları ise ekranın sol üstündeki ikonlardan yapılabiliyor.

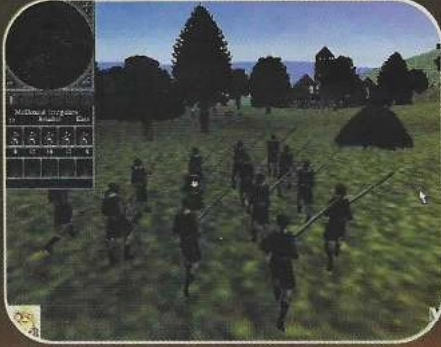
Oyun yüklenince ekrana gelen ana menüde iki seçenek var oyuna girmek için. Biri maceraya atılmak için campaign diğeri de multiplayer. Tabii optionz unutulmamış. Burada detay ayarı var boşverin. Neyse campaign dedik ve başladık oyuna. Hayır başlamadık. Standart game dersek normal oyunumuzu oynarız. Diğer seçeneklerden tutorial dışındakiler hep birer cheat gibiler. İşte listesi:

Simplified trade: Ticareti kolaylaştırmak için bunu seçin.
More starting stores: Oyuna bir miktar daha fazla kaynakla başlayıp başlarda sıkıntı çekmiyorsunuz.
Randomize sources: Buna mana veremedim. Normalde bütün maden, besin vs. kaynaklar her oyunda aynı yerde çıkıyor olabilir. Bu seçenekle bunları rastgele yerlere yollayabilirsiniz.
Auto Management permanently: Tüm mikro-yönetim özellikleri geri döndürebilirsiniz. Mikro yönetim olmadan çok sıradan bir Myst kopyası olmaktan öteye gidemez oyun (kanımcı).
Non-aggressive towns grow: İşte bunun sözlük manasını vereceğim ve başka da bilgi veremeyeceğim. Anti şiddet yanlısı kasabaların

takımı topla

kimi?

mesela Zebani, Meg, Burçak



saldırıya geç

kime?

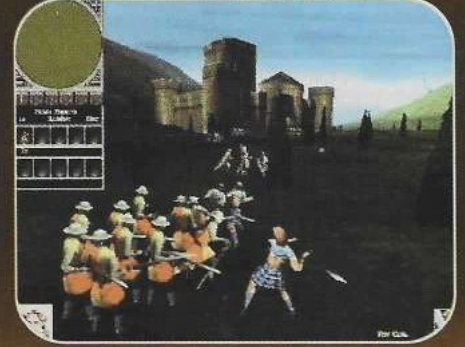
mesela Ertunç'a veya Nesimeye



ele geç, gebert!

kimi?

kesinlikle Ertunç, Engin ve Nesimeyi



İşte yukarıdaki özellikleri ile tipik bir Civilization klonu ile karşı karşıyayız. Tabii pek çok ayrıntıyla beraber ortaya koyulmuş gelişmiş bir kopya bu. Ve oyunda bir diğer önemli nokta (stratejik açıdan) ise seçilen klan. Her klanın ayrıntılı özellikleri klan seçim ekranında yer alıyor. Gerçi çokook büyük farklılıklar olmuyor ama özellikle liderlerin özellikleri klanı göre belirleniyor. Ayrıca savaşçılar, politik ilişkiler vs. de klandan klanı değişiklik gösteriyor. Örneğin keyifli ve kalles bir oyun için İngilizler'le irtibat halindeki Clan Campbell güzel bir seçim olurken, yeni başlayanlar için güçlü diplomatik yetenekleri, İngilizler'le az da olsa irtibat halinde olmaları ve hiç de fena olmayan askeri yetenekleri sebebiyle Clan Bruce (ki bu BurchaQ'ın da favorisiymiş, ileride göreceksiniz) yeni başlayanlar için en ideal klan olarak gözüküyor.

Braveheart - O Bir Dark Omen (Mi?)

gelişmesi diye bişey bilgin yok :(Caravans cannot be raided: İşte önemli bi özellik de bu. Ticaret araçlarınıza saldırılmasını engeller.
More starting territories: Normalde bilmeyeceğiniz çevre şehirler hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlar. Gerekli ;)
Randomize leaders: Oyuna başlarken her defasında farklı komutanların seçilmesini sağlar.
Tutorial On: Bununla oyunun orta yerinde takılan ve tutorial'ı terketmeye sebep olan ön alıştırılmalarını yapmak istediğinizi belirtiyorsunuz.

Evet klanımızı da seçtikten sonra (bence Clan Bruce, biraz filmin havasına girmek isteyenlere de Clan Wallace) karşımıza bir harita gelecek. Bu haritaya aşağıdaki ikonlardan en soldaki "General Map" ikonu ile ulaşmak mümkün. Burada pek bir şey yapmak da mümkün değil. Ancak dersiniz ki "ben bu memleketin bu duvarların hayranıyım"

en ince detayına kadar düşünülmüş ve uğraşılmış Ayrıca film Harbi strateji arayan

18 OYUNLAR

oyuna orijinaline millimi milimine uygun hazırlanmış bir de Britanya haritası aktarılmış.

Soldan ikinci ikonumuz ise e "Settlements". Bununla da kendimize ait ve spy ile araştırma yaptığımız tüm şehirlere ilişkin ayrıntılı bilgi almak mümkün.

Üçüncü ikon Leaders. Burada da size ait liderler ve isterseniz ekranın sağ üst köşesinden bu lider ve ordusunun bulunduğu kasabaya ulaşmanız mümkün.

Dördüncü ikon Armies. Bu ikonla da mevcut ordularınıza bir lider atayabileceğiniz gibi, ordunuzun formasyonunu değiştirmeniz de mümkün oluyor.

Beşinci ikon Productions and stores. Bununla da settlement'lara ait üretim ve depolardaki erzak miktarını öğrenmek mümkün. Yine ekranın sağ üstündeki ikonla direk o şehre gitmek mümkün.

Altıncı ve yedinci ikonlar ise Trade routes ve Message routes. İkisi de eğer mesaj iletmek için messenger ya da ticaretle ilgilenecekseniz caravan kullandığınızda, bunların izleyeceği yolları belirlemenizi sağlar. Bazı yollar daha güvenli olduğu için tercih edilebilir.

Sekizinci ikon ise Main Town Screen. Burada kasabanız ile ilgili sağlık ve moral gibi özelliklere(health, morale) erişebileceğiniz gibi şehrinizin stokları ilgili grafiklere ulaşabilmeniz de mümkün. Buradan ekonomiyi yönlendirmeyi ve çalışanların atanmasını otomatik tanımladığınız taktirde ekrandaki üçgenin hangi tarafına çekerseniz o yönü ağır basacaktır. Dokuzuncu ikon olan Military screen ikonu ile askerlere ve liderlere ulaşılabilir. Toplamda 4 tip asker var: peasant(sıradan köylü), spy(casus), scout(izci-iz sürücü). Özellikle uzak mesafeden düşmanı görebiliyor ve messenger(30 pound karşılığında her türlü mesajımızı ileten kişiler. Yine burada hapse düşmüş insanlara çeşitli ikna yöntemleri uygulanabilir.

Ve son ikonumuz town trade. Bununla bazı malzemeleri bol üreten kasabalarla bunlara ihtiyaç duyan dost kasabalar arasında ticaret hattı kurulabilir.

Oyunla ilgili pek bir strateji veremiyorum. Başlarda çevrenize scout salın ki çevrenizi tanıyın. Bu sırada da mikro-yönetimle ilgilenip klanınızın kalkınmasını sağlayabilirsiniz. Daha sonra çevrenizde beliren klanların topraklarına göndereceğiniz casus(spy) lar ile çevrenizi daha kesin bilgilerle tanımanız mümkün olacaktır. İşte bundan sonra zaman içinde gerek savaşla gerek diplomasi ile çevrenizdeki klanları kendi tarafınıza çekmeyi başarmalısınız. Bundan sonrası da sizin savaş ve strateji kabiliyetinize kalmış.

Yazımı kapatmadan önce klavyeyi kısa bir süre için kadim dostum BurchaQ'a bırakıyorum, bakalım beyefendinin bu oyun hakkındaki görüşleri nelermiş(mini röportaj yaptım size): "Braveheart, yeniliklerle dolu bir oyun değil. Braveheart, şaşırtıcı bir oyun da değil. Hepimizin artık bildiği bir senaryodan yola çıkılmış, hepimizin bildiği bir oyun tipinde savaşlara sahne olan (Myth türü savaş alanları) ve hepimizin artık alışık olduğu bir oyun motoru ile (şehir yönetimi, yatırım... aslında bu türün babası olan Genghis Khan'a dayanıyor ucu. Değişen çok da bir şey yok), hepimizin tanıdığı "filmin oyunu" başlığını bize bir kez daha sunuyorlar. Ama yine de negatif konuşamıyorum Braveheart için. Öncelikle, filmin havasını birazcık da olsa vermeyi başarabildiği için. İkincisi, oyunu filmin arkasına saklamadıkları, filmin havasını vermek dışında da, bir strateji oyunundan beklenenleri verebildiği için. Benim oyunda takıldığım, aklımda kalan belli yerler var. Mesela, ilk baştaki demonun, bence, kalitesizliği. Eğer adını aldığı filme biraz daha yakışacak bir demo yapsalardı, daha oyun başlarken bizi ellerine alırlardı. İkincisi oyunun üzerinde geçtiği haritanın özensizliği. Cengiz Han'daki harita bile göze daha hoş gözüküyordu. Üçüncü nokta ise savaşlar sırasında bilgisayarın yapay zekasının başarısızlığı. Aslında ilk önce oyunda genel olarak bir hata olarak bu konuyu gözden geçirdim, ancak fark ettim ki strateji bölümlerinde bilgisayar hiç de aptal değil. Hatta diplomasi bölümü çok başarılı (Sid Meier kadar değil tabii ki). Fakat sanıyorum real-time olunca, programcılar aynı başarıyı gösterememişler.

Bunlar negatif yönler. Onun dışında oldukça güzel bir oyunla karşı karşıyayız. Filmin adına alınabilecek kadar değil ama, strateji sevenlerin bir bakmaları gereken bir oyun. Ayrıca yaşasın Clan Bruce."

Evet CengizHan dedi ve beni derinden yaraladı BurchaQ. Bir CengizHan'ı, "Romance of the Three Kingdoms" serisini kim unutabilir? Neyse, nostalji ile kapıyorum bu defa yazıyı, Braveheart'ı en azından bir defa görmemiş delediğiyle. Belki benim alamadığım tatlar alırsınız oyundan. I quit... Bu arada depremde yaşamını kaybedenlerin toprağı bol olsun. Vefat edenlerin yakınlarına da sabır diliyorum, başımız(!) sağolsun.



1 CD

Alınır, oynanır oynatılır.
Ayrıca Bu oyun Alesta
Bilgisayar
da da bulunur. Telefonu
da (0212) 261 76 89'dur...
(bu daha bişey değil)

FİRMA: Eidos
TÜR: Strateji

SİSTEM:
pentium 166 - 32 MB Ram
Win 95/98

% 72

OYUNLAR 1.9

pepek de bir bağlantısı yok.

yaşadı!!

arakterler yok!

Bir süredir ateş altında olduğunuzu düşünün. Hayal edin ki, siz bir siperin içindesiniz, üzerinden hiç durmadan barutun kıvılcım ile girdiği talihsiz bir tepkime yüzünden çok yüksek hızlara kavuşmuş küçük metal parçalar uçuyor. Bu parçalardan herhangi biri birkaç santim aşağıda olsa yaşamınızın rengini karanlığa çevirebilir, ve hatta daha kötüsü de olabilir, belki de yaşamınızın son renkleri kanın kırmızısı, acının sansı ve solan bir yaşamın boğuk grisi olacaktır. Ya da ikinci bir şans vardır tabii. Üzerinizde birkaç gündür manasızcasına sallanan bir el bombası, şu anda pimi üzerinde olduğu için binlerce rüyayı ve birkaç tane canı almayacak olan, ama elinizin ufak bir hareketi ile, sevgileri ve umutları bitirebilecek, temelde sadece hücrelerin deformasyonunu sağlama işlevi varken, deforme ettiği hücrelerin bir araya getirdiği varlığın tüm yaşamını, gördüklerini ve bildiklerini sonsuzluğun kaprisli karanlığına gömebilecek bir ölüm aracına dönüşebilir. El bombasının pimi çekilir, bir süredir fikir olarak insanı korkutan ancak iş harekete gelince bir kasın basit bir gayretinden daha fazlasını gerektirmeyen, korkulan ama yapılan gerçekleşir. İş o raddeye geldiği zaman, öldüren kadar ölen de suçludur. Varoluşun kaprisleri, bazen yok oluşu gerektirir....

Yok oluş dedik de, aklıma demin oynadığım bir oyun geldi. Oyunun ismi Total Annihilation: Kingdoms. Ne alaka demenizi yerden göğe, oradan da arşa kadar haklı buluyorum ama bir şekilde alakalı, benim zihnimde en azından. "Zaten biz bunun teee dedesini bilirdik..." tadında girmeyeceğim yazıya korkmayın, sakinleşin. Efendim biz bunun teee.... ay



total annihilation: kingdoms

Kingdoms

Burçak CANER



20 OYUNLAR

Israrla Real Time Str

pardon. Ayrıtır söylemesi, çok affedersiniz, dedesini bilirdik. Hatta garip tesadüf, bu oyunun teee dedesi dediğim oyunu da ben yazmışım eski ve tozlu GameShow raflarında. O zaman oyunun adı sadece Total Annihilation idi, ve bir nevi büyük sükse yaparak gelmişti. Devir henüz real-time'ların zibil gibi çıktıkları devir. Piyasanın birazcık ateşlendiği ve her gelenin en iyi olduğunu iddia ettiği, ve bu iddiasını sağlam olmayan, iki taş atsan yıkılacak türden (taşa bakar) kanıtlarla desteklemeye çalıştığı devir. O sıralarda Total Annihilation da büyük iddialar ile görünmüştü raflarda. Yepyeni bir sistem, gelişmiş arabirim, oyuncunun da bir karakter olarak oyunda olması falan gibi iddialar ile çıkmıştı karşımıza. Gerçi isim de pek umut vermiyordu ama, biz yine geçtik bilgisayarın karşısına, yükledik oyunumuzu. İlk demoda daha çökmüştü bütün konsept. Çünkü, arkadaşlar, oyunun konusu şöyleydi: İki taraf varmış, çok zamandır savaşmış, roket sakızdan ucuz hale gelmişmiş, ikisinin de amacı diğer tarafın tamamı ile yok edilmesiymiş, falanmış filanmış. Böyle hikayelerle ancak ana okulu çocuklarını kandırabilirler sanırım. Amaçsız savaş fikri kimseye zevk vermez, ya da ben öyle sanıyorum. Her neyse, o başka bir oyundu, bu başka bir oyun dedik, firmaya güvendik (Cavedog), aldık CD'mizi geçtik bilgisayarımızın başına, cesarettir yolluktur, her ne varsa aldık yanımıza, ve install tuşuna bastık, bekledik ekranda dans edecek renkleri....

Beklerken....

Biz oyunun yüklenmesini beklerken size biraz oyun hakkında bildiklerimden bahsedeyim, malzemeler tadında hani olur ya televizyonda yemek tarifinden önce malzemeleri verirler, o çeşit bir şey yapayım dedim, renk olsun diye. İşletim sistemi olarak çok da abartılı bir makine istemeyen TA, bu açıdan benden yüksek puan kazandı. Gerçi sanırım yavaş bir pentium'da demolarda sorun çıkması muhtemeldir ama

ana kadar yapılmışlar arasında sivriliyor. Ayrıca programlamacıları da kutlamak lazım, Starcraft (ve zamanında Warcraft) gibi zaten tutan ve para kaldırılan metottan gitmek yerine, zamanında Z ile Bitmap Brothers'ın yaptığı gibi (ki o da inanılmayacak güzellikte bir oyundur) onlar da kendi sistemlerini geliştirmişler ve bu da cesaret işidir. Ancak olmamış.

Niye olmamış....

Çünkü arabirim kuvvetli değil. Çünkü grafikler temiz değil. Çünkü yapay zeka iyi değil. Çünkü senaryo iyi değil. Yeterli oldu mu? Arabirim kuvvetli değil, çünkü doğru düzgün bir arabirim yok. Örneğin bir ırkın Beast Master'ile ordumu yaratmaya çalışırken resmen acı üzerine acı çektim. Her ünite hazır olduğunda üç kere mouse'a tıklamak, biraz beklemek, yer seçmek ve yeniden tıklamak lazım, ikincisini başlatabilmek için. Grafikler temiz değil, çünkü askerler ağaçların arasında kayboluyorlar. Çünkü savaş alanında bir şeyler olmaya başladı mı ortalık birbirine giriyor, ne oluyor anlamaya olanak yok. Çünkü bu devirde yapılabilecek grafiklerin yanında bu kuşbakışı grafikler komik kalıyor. Yapay zeka iyi değil, çünkü pek bir yapay zeka yok. Asker üretmek için kullandığınız bir binadan çıkan dev kuşlar haritaya çiçek gibi açılıyorlar. Hatta onu bırakın, herhangi bir ünite bir yerden bir yere giderken çiçek gibi açılıyor dört yana. Bilgisayar ise hala güçlenmeyi beceremiyor. Evet bence yapay zeka konusunda her türlü strateji oyununun sorunu bu. Bilgisayar kuvvetlenemiyor. Bu Heroes III'te de böyleydi, Starcraft'ta da böyleydi, bütün oyunların zorluk ayarlarında ayarlanması gereken bir özellik sanırım. Senaryo iyi değil, çünkü artık evreni bin kere ele geçirdiğimizden ve yüz bin kere de deli bir adamın elinden kurtardığımız için konu sıkıntısı çeken yapımcıların arasında, Total Annihilation'ı yapanlar çok da sivrilememişler. Eskiden bir kral varmış, dört tane çocuğu olmuş, krallığını dörde bölmüş tam o sıralarda da kötüler ve iyiler birbirlerini yok etmek için delicesine bir savaşa girmişler. Yerseniz. Oyunun başarılı olmasının bir başka sebebi de senaryo bütünlüğü olmaması. Bir bölümde bir askeri bir yerden bir yere götürmek amacınızken, diğer bölümde rakip taraf olarak ona saldırabiliyorsunuz. Tabii oyun ruhu diye de bir şey kalmıyor. Belki bu bazılarınızın hoşuna gidebilir ama dediğim gibi, bir hiç uğruna savaşmak fikri bana zevk vermiyor kimseye de zevk vereceğini sanmıyorum aslında.

Uzun lafın kısası....

Şu anda bir real-time strateji oynamak istiyorsanız TA: Kingdoms size göre değil. Eskinin Dark Reign'i mesela, bu oyundan, aradan geçen bunca yıla rağmen kat kat daha iyi. Ama yine de bir denemekte yarar olabileceği kanısındayım. Çünkü piyasada iyi real-time strateji yok. Eğer damardan real-time alarsınız geldiyse bir bakın tabii. Yoksa Tiberian Sun gelir, ve hepimizi dağa kaldırır, aman diyeyim.

Neyse uzun etme oyun yüklendi bak....

Evet oyun ekranı çıktıysa karşınıza, demek ki siz beni dinlemeyip oyunu almışsınız. O zaman ben de size oyun hakkında birkaç ipucu vereyim de oynarken kolaylık olsun. Kolaylık dedim de, oyun çok kolay. Herhangi bir bölümde durmadan asker yapıp saldırınca oynuyorsunuz ama bazen doğru asker kombinasyonunu bulmak lazımlı gelebiliyor. Bunun için size tavsiyelerim olacak:

-Öncelikle oyunda yüksekliğin abartılmış olduğu yolunda duyular aldım. Yani eğer üç ünite okçu bir dağın tepesindeyse, aşağıdan gelen düşman ordusuna kök söktürebilirlermiş. Bu bir bakıma doğru ama oyunda çok da iyi kullanılabilen bir özellik değil, çünkü zaten dağın kenarından aşağısı gözükmüyor. Kamera şakası gibi bir şey ama öyle. Demek istediğim, örneğin siz bir yoldan geçip şehrinize girecek düşmanları yolda zedelemek için bir tane Caged Demon yapıyorsunuz yolun sol tarafındaki dağ sırasına, ancak orası kayalık olduğundan Caged Demon ateş edemiyor. Fakat genel anlamda gerçekten yüksekte olan kazanıyor. Aman diyeyim, rakibinizi yüksek tutun, özellikle okçularınız. Çünkü bu haldeyken üç tane okçu bir orduyu durdurabilir diyorlar. Abartılmış bir beyan ama gerçeklik payı var. Ne demiştik: rakibinizi yüksekte, başınızı dik tutun (böyle dememiştik).

-Oyundaki enerji toplama sistemi ilki ile büyük benzerlikler taşıyor. Anlatayım. Diğer real-time'ların aksine burada dünyada çok az kalmış ve çok değerli olan bir maden yok. Fakat büyü gücü var. Ve

UKALA YAZAR BURÇAK'LA OYUN HAKKINDA UFAK Bİ SÖYLEŞTİK

- Burçak sus!
- İyi de susarsam bi açıklama yapamam ki?
- Senin açıklamalarını duymak istemiyoruz
- E o zaman bu söyleşinin amacı ne?
- Burda soruları ben sorarım
- "İstemiyoruz" derken çoğuldunuz! şimdi niye tekil?
- Bak hala soruyo!
- Korkuyorum!!

(örneğim M&M7 benim bilgisayarında çalışıyor ama demolar çalışmıyor, ki bu çok saçma) onun dışında oyun içi performansını bir P166 ile ve 32 MB Ram ile sağlayabileceğiniz kanısındayım. Ayrıca oyunumuz bir real-time strategy. İlkini bilenler için söyleyeyim: oldukça büyük benzerlikler gösteriyor. Sistem olarak, yani oyunun motoru diyebileceğimiz kısım aynı. Grafikler de aynı tarz. Ancak bu sefer daha fazla sayıda ordu var (ama siz hangi tarafta olabileceğinizi seçemiyorsunuz, senaryo ilerledikçe her bir tarafı oynuyorsunuz). Eğer Total Annihilation'dan hoşlanmadıysanız bunu kesinlikle almayın, hatta yanından bile geçmeyin. Eğer Total Annihilation'dan hoşlandıysanız bile bu oyunu beğenmeyebilirsiniz, söyleyeyim, şu anda bile eski TA, bundan daha güzel bir oyun. İlerleyen teknoloji henüz real-time strategy'lere hiçbir şey katmamış gözüküyor, tabii Tiberian Sun muhtemelen yine çığır açacak, her neyse. Gerçi editörüm beni muhtemelen öldürür ama söylüyorum: Bu oyun güzel bir oyun değil, eğer türünü ve tarzını sevmiyorsanız kesinlikle almayın. Yani demek istiyorum ki, siz özel olarak Total Annihilation'dan hoşlandıysanız tamam da, eğer hoşlanmadıysanız veya real-time açlığı içinde değilseniz, tez uzaklaşın, Tiberian Sun beklene.

Yani.....

Yanisi şu. Oyun sistem olarak çok güzel bir oyun. Yani demek istediğim, kaynak toplama, bunu bina ve askere çevirme ... vb gibi alanlarda bence şu

teji isteyenlere...



o büyü gücü. Lodestone adı verilen birimler tarafından sağlanıyor. Lodestone'ların yapılabileceği özel yerler var. Her oyunda sizin bir "summoner"ınız var. Bu adam binaları ve Lodestone'ları uzaktan bir yerden işinliyormuş gibi bir izlenim verdi ya da yaratıyor işte. Ve bunu yapabilmesi için büyü gücüne ihtiyaç duyuyor.

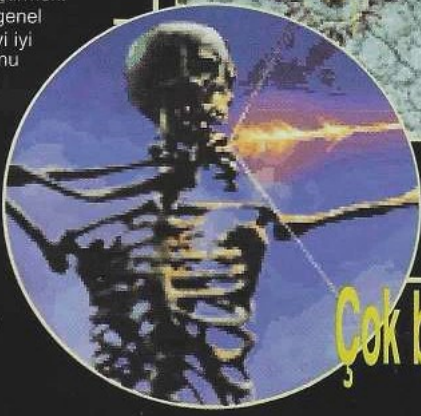
Ayrıca savaşan diğer birimlerde de durum aynı. Onların da büyü gücü karşılığında gelmeleri gerekiyor. Bu yüzden diyeceğim, oyunun hemen başında kesinlikle bütün Lodestone koyulabilecek Altar'lara birer tane yerleştirin, kaybetmezsiniz. Ancak eğer düşmanın hemen saldırabileceğini düşünüyorsanız o zaman ilk önce kendinizi güvene alın ve ardından bir yandan askeri birim üretirken bir yandan diğer Lodestone'ları çıkarın ve en sonunda enerjiniz çok arttığında bir ordu kurup saldırıya geçin. Mesela ilk bölümlerden birinde,

hangisi tam hatırlamıyorum, düşman başta kuvvetlice bir saldırı yapıyor. Eğer zayıf kalırsanız o sırada bölüm sizin için biter. Bu yüzden bütün Lodestone'ları doldurmak yerine iki tanesini tamamladıktan sonra askeri binanızdan çağırduğunuz bir Dark Mason ile Lodestone'ları koyarken ufak bir ordu kurmayı denerseniz çok daha başarılı olursunuz.

-Bazı durumlarda kesinlikle özel bir birime ihtiyaç duyabiliyorsunuz. Size şöyle bir örnek vereyim, oyunda şu anda adını hatırlamadığım, yere bomba atan kuşlar var (ki yere ağzında taşıdığı bombaları atan dev kuş fikrine ne kadar olgunca yaklaştığını fark ettiniz sanırım). Bu kuşları eğer ordunuzun bel kemiği yaparsanız kazanmanız zorlaşacaktır. Ancak eğer okçuları temel birim olarak kullanırsanız ve bu kuşları destek birimi olarak yanınızda taşırsanız kazanmanız çok daha kolaylaşır. Çünkü bu dev kuşlar savunma kuleleri dahil olmak üzere bütün binaları büyük bir kolaylıkla yıkıyorlar. Aksi taktirde savunma kuleleri ile savaşırken ve düşman şehri yerle bir etmeniz gerektiğinde zorlanırsınız. İkincisi, okçularınıza birileri vurmaya başladığında onun kafasının üzerinde uçmaları ve okçularınıza destek vermeleri çok akıllıca. Yani demek istediğim, o birim bir destek birimi. Peki neden? Çünkü çok spesifik bir amaç için kullanılabilir. Sadece hareketsiz hedefleri vurabiliyor fakat vurduğu zaman yüksek bir hasar veriyor. Bu hemen kafanızda şu fikri oluşturun: "Peki o zaman bu ünite hangi hareketsiz hedefleri vurabilir?". Aklınıza gelecek ilk hareketsiz hedef tabii ki savunma kuleleri olacaktır. Ve sonra diğer düşman binaları ve en son da, sizin askerlerinize vurmakta olan düşman askerleri. Fakat bu listede size saldırmakta olan, düşman askerleri yok. Demek ki bu ünite bir orduyu yok edebilecek bir ünite değil, onun yerine bir destek birimi. Yapması gereken ordunuzun bel kemiği olan ünitelerin yanında durup kendi misyonunu en iyi şekilde gerçekleştirmek. Zaten, arkadaşlar, bir strateji oyununda genel düşünme tarzınız bu olmalı. Bu ünite neyi iyi yapar, peki o zaman ben bunu en iyi nerede kullanmalıyım.

-Düşmanın yeni Lodestone'lara çıkmasını engellemek için bir iki üniteyi onun başında tutmak size hiçbir şey kaybettirmez derim ben. -Ayrıca siz kendi Lodestone'larrınızın başına kesinlikle bir iki tane savunma kulesi kurun. Hem gelenleri görebilmek adına, hem de orada savaşan askerlerinize büyük yardımcı olacaktır.

Artık kaçma zamanı geldi. Yoksa yazı ufak puntolarla yazılır, gözleriniz bozulur oyunu oynayamazsınız. Son sözler tadında söyleyebileceğim, aslında Total Annihilation: Kingdoms hayatınızın oyunu olabilecek bir oyun değil, fakat oynanabilecek bir oyun. Çok başarılı bir oyun olabilirmiş belki ama daha önce saydığım sebepler yüzünden sadece vasat bir oyun. Zor değil, kolay, tatlı oyun. Resimli, grafikli oyun. Real-time, gerçek zamanlı oyun. Uzun oyun, kolay kolay bitmez oyun. Bir yerde takılırsanız bana mektubudur mailidir, atarsınız, bölümü hatırlıyorsam yardımcı olurum. Zamanı geldi artık biz gidelim siz de oynayın oyunlarınızı. Ama küçük puntolu yazı okumayın gözleriniz bozulur. O yüzden bu yazı da burada biter. Biraz aşağıyı okuyun yazının adı var. Demek ki ne olmuş? Bitmiş yazı. Gözlem yaptınız, tebrikler.



3. Sayfaları yapmaktan nefret ederim



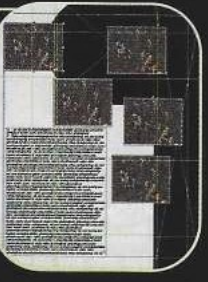
Ne gıcıktr 3. sayfaları yapmak. Resmi veya yazıyı nereye koyacağınızı bilemezsiniz. Yandaki şekil, başlangıçta nasıl olupta bu kadar saçmaladığıma açık bir kanıttır. O ortada ki beyaz anti geometrik şekil de ne öyle? kimseye söylemeyin

Eğer isimim Salvador Dalı olsaydı ve böyle bir resim yapaysaydım, entel yığın bana tapardı emin olun. Ama isimim Dalı değil ve bu da bir 3. sayfa cinayeti (esprî de oldu). Retina işkencesi dediğim bu sayfadaki turuncu dairenin çapının ne olduğunu bulmanızı istiyorum



Saat olmuş sabahın 3'ü ve ben hala bu gıcık sayfayla uğraşıyorum. Şimdi hepsini silicem kendimi zor tutuyorum. Bu estetik cinayeti nasıl çözücem? Yazı, resimler, şekiller hiçbirisi olmamış, Background da sinirimi bozmaya başladı. harddiski formatlıycam galiba

Background'u sildim sonunda, pısman değilim bi daha olsa yine yaparım. sol gözüm sürekli seğirmekte, ellerim titremekte. Bu resimler niye bu kadar çok ki? Background nerdeeee? ha onu silmiştim. Ama niye sildim ki? Acaba sayfaya biraz kussam güzel durur muydu? Salvador Dalı kussa emin olun ki... Neyse



Sonunda olacağı buydu! Tamam biliyorum bi psikoloğa gidicem. Ama onlarda bana sayfa yapmayı bırak o zaman gibi absürd şeyler söyleyecekler. Hayatında beyaz bir sayfa acmanın zamanı geldi diyecekler. Dur onlar bişey demeden ben yeniden başlayım. Uff ne yapıcım ben şimdi?

Çok başarılı bir oyun olabilirmiş belki ama... keşke biraz daha uğraşılsaydı diyorum ben hala



1 CD

Platform: Windows
İşletim Sistemi: Windows 95/98
Sistem Gereksinimleri: Pentium 200 - 16 MB Ram

Evet çocuk hakkı, biraz daha güzel olabilirmiş fakat güzel olan birşey varki o da bu oyunun Adesta Bilgisayarda ustelik Tel: (0212) 261 76 89 no'da bulunduğu. Ne güzel!

% 70

İYİ BİR BİLGİSAYARA

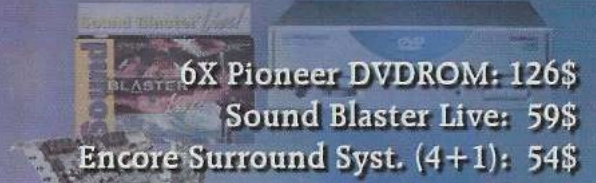
ECHONO
PII 400 C. CPU
INTEL ZX PII MB
64 MB RAM
4.3 ULTRA ATA HDD
14" MPR II MONITOR
8 MB EKРАН KARTI
48X CDROM
16 BIT SES KARTI
4W SPEAKER
ATX CASE
KEYBOARD
PSII MOUSE

521\$

DREAM MACHINE
PIII 450 CPU
INTEL ZX PIII MB
64 MB RAM
8.4 ULTRA ATA HDD
17" MPR II MONITOR
3DFX Voodoo 3 TV OUT
6X PIONEER DVDROM
SOUND BLASTER LIVE
ENCORE SURROUND SYST.
ATX CASE
MULTIMEDIA KEYBOARD
MICROSOFT MOUSE

1133\$

HOME CINEMA SİSTEMİNE

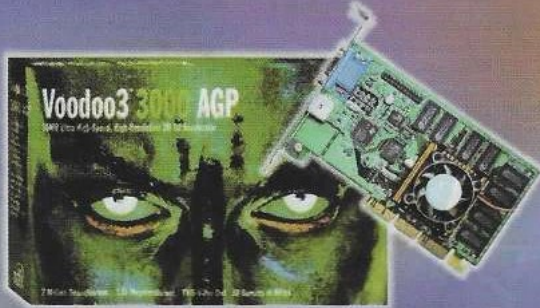


6X Pioneer DVDROM: 126\$
Sound Blaster Live: 59\$
Encore Surround Syst. (4+1): 54\$

DVD **DOLBY DIGITAL**

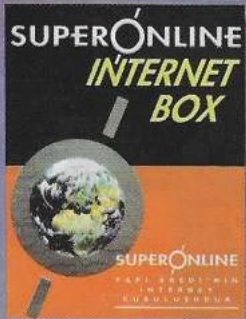
DVD FİMLER
9.900.000 TL'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!

BELKİ KESENİZE UYGUN BİR 3D KARTA



3DFX Voodoo 3000 TV out: 134\$
CREATIVE TNT2 32 MB ULTRA TV out: 189\$
SAVAGE4: 81\$
ASUS TNT 8 MB: ????

BELKİ DE HIZLI BİR INTERNET BAĞLANTISINA İHTİYACINIZ OLABİLİR...



SuperOnline 1 ay
sınırsız Internet paketi
ve Motorola 56K PCI modem
34\$



VEYA YEPYENİ BİR OYLUNA

Tiberian Sun (BOX)
Home World
Clans
Force21
Legacy of Kain
Jagged Alliance II
System Shock II (BOX)
Breaveheart
Unreal: Tournament
Cutthroats

BİZDE HEPSİ VAR!!!



ALESTA BİLGİSAYAR
Hasfırın cad. Sinanpaşa iş merk. No: 62/217 Beşiktaş / İstanbul
Tel: (0212) 261 7689 - 260 5901 Fax: 260 5902

hiçlikle

Neredeyse 1 yıl oluyor Gameshow'a yazmayı. Evet, bir koca yıl ve Gameshow'suz bir yıl. Aşağı yukarı kafanızdaki soruları biliyorum, cevaplarını bilmediğim gibi. Ama neticede şimdi burada ve karşınızda Gameshow ve her zamankinden de iyiyiz...

Değişen çok şey var dergide, mavra ve konsept dışında. Baştan aşağı, tepeden tırnağa veya boydan boya(?) yeniden yaratıldı Gameshow. Üstad Polat Yarışçı'nın çok emeği var bu defa, herkesten çok... MEG her daim emektarlarından oldu derginin, şimdi uzun süredir beklediğiniz (ya da beklemediğiniz) CD'nin editörü. B-Bölgesi'nin Burçak Caner'i de var halen ve onun yazısını da şöyle bir okuyun isterseniz. Yine Gameshow'un yayınlanmadığı dönemde çıkan kardeş dergi Frp&Magic, Emre Arın'ı bahsetti bizlere. Kingpin yazıyor bu ay, onu da okuyun itinayla. Eski dost Efe Mumoğlu'nu unutmak ne mümkün? Kendisi bu ay ÖSS belasını huzurla atlattığı bir ÖSSzede olarak Dungeon Keeper 2 yazmış ki tam ağızımıza layık, DarkStone da cabası. Nesime ve Rauf da artık derginin aktif birer üyesi, onları da selamlayın arkadaşlar. E tabi Muder'imi unutmak da pek mümkün değil. Adventure ve turn-based strateji ustası (ama real time'da dağıtırıs ;)) Ertunç Burak tam kendine göre bir köşe buldu, yıllanmış şarap misali tadı damağınızda kalan eski oyunları tanıttık, alternatif oyun dünyası diyelim bu oyunlar için. Adını sayamadığım daha pek çok yazarı var derginin, hepsi birbirinden yetenekli insanlar. Ve bu ayki oyunlar da şansımıza güzel geldi, ben de pek çok güzel yazı yazdım (bu üçüncü süper performans tütütü 41 kere maşallah). Hidden&Dangerous ise bunların içinde benim için en özeliydi diyebilirim. Bu yüzden iyice okuyun bu yazıyı, ve ilk iş gidin alın bu oyunu, türü seviyorsanız eğer.

2. DÜNYA SAVAŞI hakkında bunları...

1- Bütün savaş boyunca 50 milyon insanın öldüğü ve bunların 20 milyonunun Rus olduğunu...



2- Toplama kamplarında eşcinsellerin de imha edildiğini...



3- Ama bunun yanında Nazi hareketinin ilk aşamalarında Hitler'in en yakın adamının eşcinsel olduğunu (Röhm).

Daha sonra Führer'in onu da öldürttüğünü...



4- Sabun hikayesinin adı üstünde saçma sapan bir hikaye olduğunu...

5- Gamali Haç'ın aslında eski zamanlara ait güneşi simgeleyen bir bereket sembolü olduğunu...



6- SS'lerin Ortaçağ şovalyelerine özgü kuralları olduğunu...

BİLİYOR MUYDUNUZ?

24 OYUNLAR

diğerlerini unutun
bu

Attack: Saldırma komutu. Seçilen nesneye saldırır.

Guard: Seçilen şeyi korur.
Wait Signal: Hareket emri bekler ve hiçbir şey yapmaz.
Stand: Ayağa kalk.
Bend: Diz çök.
Lie: Yat.

H&D, II. Dünya Savaşı boyunca çeşitli bölgelerde pek çok gizli görev yürüten bir özel timin simülasyonu. Herşey hakkı verilerek yapılmış oyunda. Senaryolardan araçların tasarımlarına kadar herşey aslına çok çok yakın hazırlanmış. Bir an için kendinizi oyuna fazlaca kaptırıp (ki Ertunç'un kaptırmasına hiç gerek kalmadı ;)) Almanya'da bir Alman kampına girmiş ve adam öldürüyor hissine kapılabilirsiniz. Zaten oyunu görenlerin "oha, bu ne?!?!" tepkilerinden ne kadar gerçekçi ve etkileyici bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu belki anlarsınız.

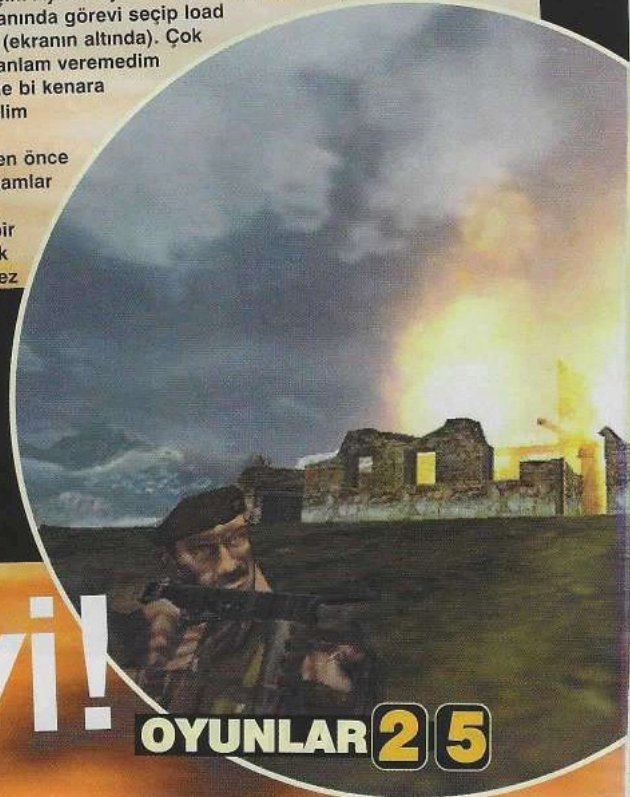
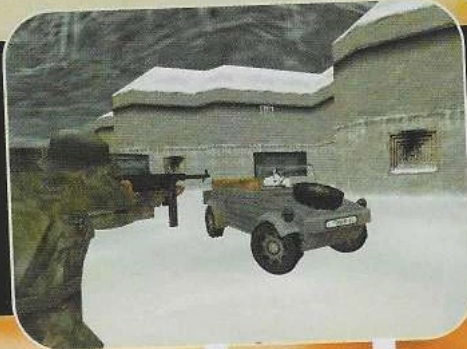
Taktik harita ekranındaki emirler bunlar. Yukarıda haritayı kontrol etmeye yarayan ikonlar var, onları da siz çıkarırsınız artık. Bir göreve başlamadan önce briefing geliyor demistik ya, görev sırasında F11 ile görevin amaçlarını görmek mümkün. Ulaşılan amaçlar(!) "successful" olarak geçiyor, ona göre oynayın.

Grafiklerden bahsedeyim biraz. Triple buffer kullanan bir oyun bu, lafım 2. Jenerasyon 3D kart kullanıcılarına. Daha sonra, 32 bit rendering desteği var. Görsel açıdan mükemmellik demek bunların hepsi. Elbette şöyle oturaklı bir Pentium II sınıfı bilgisayar istiyor oyun. Belki bir dezavantaj bu, herkes Intel'i zengin edememiş olabilir. Ama ortalama bir Celeron (333 mesela) ve ortalama bir 3D kart (1740 çok yaygın kullanıldı bi ara) ile güzel bir görüntü(ama kusursuz değil) hızlı ve akıcı bir oyun oynamak da mümkün, bakmayın siz benim abartılarıma. Ancak en önemli nokta oyunu oynadığınız makinanın hafızası. 32MB kullanıcıları iki defa düşünsün derim, çok kilitletme oluyor (dedi Ertunç). 48 veya 64 MB iyi gelir bu oyuna. Ara demoların tümü 3D kart kullanıyor ve fena değil. Görev öncesinde çok güzel animasyonlarla görev haritası tantilyor, briefing veriliyor. Oyun sırasında F1 ile görev hakkında bilgi alınabiliyor. SPACE bar ile bu görev haritasından adamlara komutlar verilebiliyor, sanki turn based stratejiymiş gibi oyun duruyor. Komutlar ekranın solunda sıralanmış, her birini uygulamak için önce adamı seçmek, sonra komutu seçip haritada işaretlemek. Listesi lazım ise şöyle aşağıya bir bakın:

Bir de oyunda önemli bir nokta tuşlar. Options menuden ayarlanabilen tuşların içinde 4'ü oyun için önemli. Bunlardan "Follow Me" tuşu ile yakınınızdaki askerlere sizi takip etmelerini söyleyebilir, "Stop" tuşu ile durmalarını sağlayabilir, "Hold Fire" ile ateş etmeyi durdurabilir, "Hey" ile kenara çekilmelerini sağlayabilir ve en son da "Move On" ile sizin baktığınız yöne doğru koşmalarını sağlayabilirsiniz. Yeterince kullanışlı komutlar ama, askerlerin AI(yapay zeka)'si biraz kötü programlanmış sanki, sık sık köprüden düşüp boğulmalar, ağaca takılıp olduğu yerde saymalarla karşılaşılıyor oyunda. 1.1 patch'i kesin çekilmeli sanırım. Bu buglar başka türlü düzelmez(bazen askerleriniz havada asılı kalabilir ya da görevlerden birinde bir askeriniz uçağa binemeyebilir...). Tuşlar madem ki ayarlanıyor, ek bir tuş listesine gerek yok. Gidin kafanıza göre ayarlayın ya da default ayarları kabul edin gitsin, yeterliler bence.

Move: Adama gideceği yeri gösterirseniz oraya kadar gider, size zahmet vermeden.
Follow: Başka bir adamı takip ettirirsiniz.
Use: Bir aracı (bahsetmedim di mi, oyunda araba, uçak, gemi vs. kullanmak mümkün ;)) kullanırsınız.
Use Inventory: Envanterden bir eşyayı kullanma emri verir.

Oyunda her Campaign (görev grubu diyelim) bir çok map içeriyor. Bunlar alt görevler ve hepsi bir senaryo doğrultusunda birbirine bağlı. Bir campaign'de toplam 8 adamınız var ve her göreve en fazla 4 adam gönderebilirsiniz. 8 adam bitince, görevi başaramamış oluyorsunuz. Bu yüzden iyi oynamaya ve sık sık save etmeye çalışın. Ayrıca oyunda bölüm içi save var(bir tane!) ama load yok! Campaign ekranında görevi seçip load butonuna basmak lazım (ekranın altında). Çok saçma bir iş yapmışlar, anlam veremedim buna. Neyse bu eksikliği de bi kenara bırakalım da devam edelim açıklamaya.
Her campaigne başlarken önce 8 adam, sonra da bu adamlar için silah ve cephane seçiyoruz. Her adama bir çok kez



Çok çok iyi!

OYUNLAR 25

SAVAŞIN EKONOMİ VE TEKNOLOJİYE FAYDASI

(Zararları malum! İşin bu tarafını görmezden gelemezdik.)

1- NÜFUS DENGELERİNE FAYDASI: Düşün,

savaşlarda şimdiye kadar ölen 3,5 milyar insanın her birinin normal süresinde yaşadığını ve kuşak bırakarak bu günlere geldiğini. Bakınız 50'lerden beri dünya nüfusundaki artış ivmesi (2,5 milyardan 5 milyara)

2- KAZANANLAR VE KAYBEDENLER:

Mağluplar için yitirilmişliği temsil etse de, galipler için yeni ve ucuz kaynak yaratımıdır. Örnek mi istiyorsunuz: Birleşik Amerika'nın yüzyılın başındaki durumu ve bugünü

cephane ve silah yükleyeceğimiz için mümkün olduğunca bol bol silah ve cephane alın. Ya da hiç uğraşmayın bununla, bilgisayar sizin için adam da seçer, silahları da. Ve iyi de seçiyor bence. O yüzden bilgisayara seçtirin keyfinize bakın (yok lafım size değil süper stratejistler! siz kendi başınıza seçin, ince eleysin sık dokuyun!). Ayrıca her göreve başlarken göreve katılacak askerler ve yanlarına alacakları silahları da seçmeniz gerek. Bunu da bilgisayar son derece güzel yapıyor, fazla kasmayın kendinizi.

Sonra, oyunda her oyunseveri tatmin edecek kadar çok görev var. Tabii hepinizin İngiliz Dil ve Edebiyatı diploması olmadığını düşünerek tüm görevleri teker teker açıkladım, hepsi aşağıda, üşenmezseniz okuyun:

** Campaign 1 - Operation Iron swarm, Italy, 5.7.1942

Bu görevdeki amacınız esir alınmış İngiliz pilotlarını Almanlar'ın elinden kurtarmak. Tabii bu sandığınız kadar kolay değil, çünkü pilotların tam yerleri bilinmiyor.

Duyumlara göre Piemonte civarlarındaymış bu pilotlar, bakalım neredeler?

C1M1 - Mission Amber arrow, Italy, 5.7.1942, 5:38

Bu görevde karşı kıyıda ki kamyonu ulaşıp kaçmaya çalışacağız. Köprü'nün iki tarafındaki karakollara ve köprüde devriye gezen askerlere dikkat. Trenin arkasına saklanmak fena fikir değil galiba.

C1M2 - Mission Heart of bell, Italy, 5.7.1942, 20:14

Gece görevi geldi bize bu defa. Direnişçiler sağolsun petrol rafinerisinde birkaç pilot varmış, onları gidip kurtarmak lazım. Çevredeki devriye askerlere dikkat. Çok fazla var ama daha işin başındasınız bunu unutmayın. Bütün petrol depoları paltlatmalı. Ofise de uğrayıp adamlarla bir görüşmek lazım ayrıca.

C1M3 - Mission Whirlwind, Italy, 6.7.1942, 01:52

Aldığımız en son duyumlara göre bizim pilotları Piemonte'deki tren istasyonundan trenle bindireceklermiş. Hava takviyesi geleceği için pilotu istasyonda bulup bir de işaret fişegi niyetine girişindeki tankeri paltlatmak lazım. Hele bi de Alman tanklarına hasar verabiliyorsanız ne ala.

C1M4 - Mission Phoenix fall, Italy, 7.7.1942, 10:42

Pilotları trene çoktan bindirmişler ve biz de bu treni durduracağız. İtalyanlar sağolsun köprüyü uçuruyorlar ve biz de her şeyin iyi gideceğini umarak oyuna devam ediyoruz. En fazla kaç asker çıkabilir ki karşımıza (ÇOK :)

** Campaign 2 - Operation Silver gate, Yugoslavia, 5.9.1941

Bu seferki amacımız Danube nehri üzerindeki yüklemeyi engellemek. Paraşütçülerimiz gemilere saldıracak. Bize yol gösterenler yerel direnişçiler. Ve işte görevler:

C2M1 - Mission Broken knife, Yugoslavia, 5.9.1941, 9:24

Bu görevde tabiri caiz ise paçayı kurtarmaya çalışıyoruz. Paraşütlerle birbirinden ayrı yerlere düşen askerleri çıkışa kadar yürüteceğiz(!). Sanırım bu uzun bir yürüyüş olacak çünkü indigimiz yerde bolca Alman askeri var.

C2M2 - Mission Into the darkness, Yugoslavia, 6.9.1941, 0:17

Yürüyerek fazla mesafe katedemeyeceğimizi farkına vardık ki en yakın şehre gidip bir tekne kiralayalım diye karar verdik. Şehirdeki tek tekne Alman askerlerine aitti! Önce güzelce kılık değiştirin sonra da

devriyeler farketmeden tekneye binerek kaçın(demesi kolay :)

C2M3 - Mission Tree at the end of garden, Yugoslavia, 6.9.1941, 8:32

En sonunda geminin yüklemesini yapacakları yere geldik. Geldik gelmesine de, bizi özellikle yolunuzu kesmek için bekleyen küçük tankı unutmamanız gerek. Önce tankı etkisiz hale getirin sonra da kapağı havaya uçurarak kaçın. Araç kullanma şansınız var tabii. Hangi araç mı? Tanka ne dersiniz? Gerçekten çok güzel yapmışlar, inanamıyorum gözlerime :)

C2M4 - Mission Grave on mountains, Yugoslavia, 7.9.1941, 10:02

Bu kez bir grup jandarmanın da bulunduğu bir kampın içinden çıkışa ulaşacağız. Hepsi şu gizli havaalanına ulaşmak için. Mayınlara ve kulelere dikkat. Bolca düşman olduğunu da söylemiyorum artık.

C2M5 - Mission Las courtesy, Yugoslavia, 7.9.1941, 10:42

Evet havaalanına ulaştık, uçacağımızda yerimiz de hazır, hostesler hoş kahve sıcak... Ama bir miktar asker geliyor sol taraftan, ah bir de rüzgar esmesi! Askerlerin bir kısmını haklayın ve uçağa atlayın (kafiye mi yaptım ne yaptım size!). Burada oyundaki hata yüzünden uçağa sırf bir kişi bindirebildim. Yani ben çok kabiliyetsiz değilim... :)

*** Campaign 3 - Operations Friends call, Germany, 24.4.1943

Alınan bilgilere göre (bizim kulağımız keskindir) Almanlar yeni bir roket geliştiriyorlarmış. Sanırım yeraltındaki bu araştırma merkezi ve fabrikayı yoketmek bize düşüyor. Alman uniforması da yakıştı hani ... heheheh

C3M1 - Mission Fire portal, Germany, 24.4.1943, 21:49

İlk olarak Abwehr'in deşifre merkezine küçük bir baskın yapacağız. İçeri girip bütün arşivleri yokedin. Esirleri kurtarip bütün askerleri öldürerek görevi tamamlayın (demesi kolay demiştiniz di mi?).

C3M2 - Mission Trap key, Germany, 25.4.1943, 4:36

Bu kez Albay Steiner'in villasında parti var. Ama bizi davet etmemek neymiş onlara göstereceğiz. Steiner. Almanlar'ın gizli roket planları için önemli bir isimmiş. Göreceğiz...

C3M3 - Mission Viper nest, Germany, 25.4.1943, 8:02

Steiner, tahminimizden de fazla işe yaradı ve sayesinde bu süper korumalı askeri kompleksteyiz. Ama sanırım farkedilmemiz o kadar uzun sürmeyecek. En iyisi ilk iş olarak amir beyi öldürelim ki alarmı öttürmesin. Sonra kapıyı biraz bekleyelim adamlar kolay avlanıyor. Eh artık kaçmak da size kalmış.

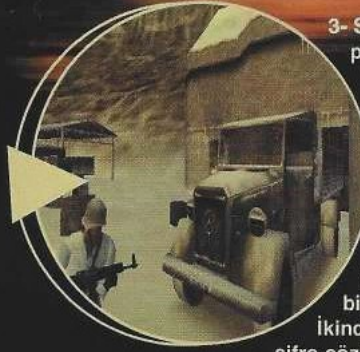
C3M4 - Mission Escape from hell, Germany, 25.4.1943, 8:48

Tamam dışarı çıktık ama... Sanırım bizi uğraştıracak bir sürü asker halen hayatta. Mümkün olduğunca çabuk arabalara ulaşın Panzere atladığınız gibi de kaçın.

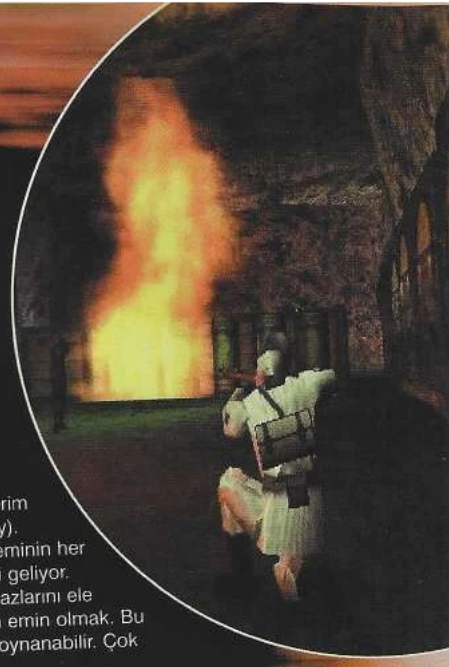
C3M5 - Mission Close fire, Germany, 25.4.1943, 10:24

Altında Alman panzeri olanın sırtı yere gelmez derlerdi. Doğruymuş. E bunu ispat etmek de size kalyor. Yolu takip edin ve Third Reich ordusunudan kaçın(!). Yolda bir motorsiklet (silahlı) ve bir jip(silahsız) sizi bekliyor. Düşman askerleri de cabası.

3- SAVAŞ=TEKNOLOJİ
Birçok düşünür
göre teknolojinin
bu günkü
durumunu
harplere
borçluyuz. Pek
çok mucit
yaratımlarını
iktidarın istediği
ölçülerde savaş
mantığına uygun
dizayn etmiştir



3- SAVAŞ=TEKNOLOJİ
part II: Günlük yaşamda
kullandığımız pek çok
araç gerecin
prototipinin esas
olarak savaş için
yaratıldığı ve bunun
hayatımızı
kolaylaştırdığı bir
gerçektir. Misal
bugünkü
bilgisayarların atası
İkinci Dünya savaşındaki
şifre çözücülerdir.



C3M6 - Mission Crystal falcon, Germany,
25.4.1943, 12:38

Evet kaçtık ... Sanmışız. Yanıldığımızı bize tank paletlerinin gıcirtıları resmen doğruluyor. Yola biraz mayın döşemezsek işimiz oldukça zor. Askerleri de öldürerek ilerleyelim ve taşıma gemisine binelim. Ne kadar kolay söylüyorum değil mi? Keyifli bir demoya hazır olun.

*****Campaign 4 - Operation Sign of cross,**
Norway, 23.2.1944

Bu seferki hedefimiz Norveç'teki Alman araştırma merkezlerini yoketmek. Ajanlara göre bu araştırma merkezi çok büyük bir tehlike oluşturacak olan büyük Alman nükleer bombasını araştırıyor (bilimi insanlığın zararına kullanan zihniyeti ben neyleyim söyleyin bana?!?!?) ve bizden istenen bunu engellememiz.

C4M1 - Mission Thor's hammer, Norway,
23.2.1944, 0:15

Ne garip görev isimleri var yahu? İlk hedefimiz yerel elektrik istasyonları. Bunları yoketmek tabii bizim işimiz değil, biz sadece hedefe iki küçük verici koyacağız, gerisini bombardıman gemileri halledecek. Vericileri bıraktıktan sonra pek fazla vaktimiz olmadığını bilmem artık söylememe gerek var mı?

C4M2 - Mission Snow demon, Norway,
23.2.1944, 1:25

Bu kez de Alman bilim adamlarının bulunduğu binaların yakınına indik. İletişim sistemlerini yokedersek en azından şimdilik işlerini yavaşlatmış oluruz. Kuleyi patlatın ve kaçın.

C4M3 - Mission Thirteenth chamber, Norway,
23.2.1944, 2:37

İşte laboratuara ulaştık. Önce bir üretimi durduralım sonra geri kalanları da yok ederiz. Evet, bu görevdeki amaç o üretim merkezini yok etmek ve kaçmak. Erkekliğin onda dokuzu...

C4M4 - Mission Volven hunters, Norway,
23.2.1944, 7:18

Henüz işimiz bitmemiş. Oysa ki ben sıcak yatağımı ve sevgilimin pürüzsüz tenini öyle çok özledim ki(!) Evet beyler, bu görevde Almanlar'ın gizli denizaltısına ulaşmamız lazım. Eğer bu denizaltı denize açılırsa, Almanlar dışında kimse mutlu olamayacak.

C4M5 - Mission Hunt for golden fish, Norway,
23.2.1944, 7:49

Evet denizaltı limana girdi. Şimdi onu yoketmenin tam zamanıdır. Torpidoların yüklendiği kısım dışında bir yer yok bombayı yerleştireceğimiz, ki biz de öyle yapacağız. Ve ne yapacağız?

***** Campaign 5 - Operation Babylon, North**
Ocean, 31.5.1944

Evet artık yavaş yavaş sona yaklaşıyoruz.

farkındayım (zaten yerim de kalmadı gibi bişey). Batmakta olan bir geminin her yanına Almanlar geri geliyor. Sebebi de kripto cihazlarını ele geçiremediğimizden emin olmak. Bu bölüm tekrar tekrar oynanabilir. Çok orijinal bir fikir.

***** Campaign 6 - Operation Wrath of gods,**
Czechoslovakia, 9.5.1945

Artık savaş sona ermek üzere. Almanlar'ın roket bilimi ile uğraşan bilimadamı Franz Kliegeman'ı bir an önce güvenli bir yerlere ulaştırmamız gerek. İki tane gerçekten zor alt bölüm içeriyor bu campaign. Ve mutlu son... Buraya kadar gelebildiyeniz (hile yapmaksızın) tahminime göre ruh hastası olmanız lazım çünkü oyun gerçekten sıkı bir oyun. Oyuna ilgili daha yazacak çok şey var, bölümleri birer birer anlatmak isterdim ancak, yer sorunu (ki zaten oyuna 4 sayfa ayırdık) mevcut. Yüzlerce saat uğraşıp bitiremeyebilirsiniz, ama hem II. Dünya Savaşı ile ilgili hazırlanmış hem de genel anlamda bu türde hazırlanmış en iyi oyunlardan biri Hidden&Dangerous. Sağlam sinirleri olmayanlar, almayın bu oyunu! Ve siz gerçekten gönül verecekler, alın ve oynayın bu Commandos'un kat ve kat kaliteli sürümünü. Oyunu oynarken Slayer'dan "Angel of Death" dinleyin, "Reign in Blood" dinleyin, daha olmadı Maiden dinleyin en azından, ve hep Gameshow'da kalın... I quit...

Burak "HoLoCauST" Bayburtlu

Gavurlar oyunu
beğenmiş!

Bizde beğendiğimize
göre...

Bu oyun bir an
önce alınır!

alın!



1 CD

FİRMA: Talonsoft
TÜR: Action-Strategy
SİSTEM: pentium 233 - 32 MB Ram
Win 95/98 - 3D Accelerator

İki gözüm kör baksın
şahane bir oyun. Ardından
iki gözüm çıksın ki bu
oyun Alesta Bilgisayarda
bulunur. Telefonu da
(0212) 261 76 89'dur...
Yemin ediyorum yaaa!

% 90

OYUNLAR 27

Vampirler... Düşünün, dişleri bööyle sipsivri, gözleri geceleri ayakta kalmaktan kan çanağına dönmüş. Tenleri adeta bitkinlikten bembeyaz olmuş -bunlar hep gece uyumamaktan olur-, zavallımlar karanlığın içinde öööyle

oturuyorlar. Sonra büyücüleri düşünün; ellerini ecüş bücüş kıvrırarak büyüler yapıyorlar. "büyü misilleri" ve "ölüm parmağı" büyülerini havada uçuyor. İşte FRP'ynen Magic'in bu ayki sayısında, bu dehşet verici-aaa bak yine karıştırdım. Bakın gördünüz mü ne oldu? Asıl dergi olan FRP ile Magic'le, dergicilik tarihinin çamuru Game Show'u karıştırdım. Tüh, demek FRP ve hatta Magic'te de Outcast girişi yaptım demekki...

Neyse olsun, bu seferlik de böyle olsun. Zaten ha o dergi, ha bu dergi; ikisi de dergi değil mi?!

Pekala Game Show severler, şimdiki oyunumuz oyunları süsleyip insanları gaza getirmeyi bir sanat haline getirmiş olan Infogrames abilerimden Outcast; harika bir action adventure (arcade adventure lafı artık geride kaldı güzelim...). Tabii oyunu aslında Appeal adlı, Belçikalı genç bir firma yapmış... Outcast'te Cutter Slade adlı bir asker/özel ajan/her Amerikalı gibi delikanlı kahraman bir elemanı oynuyoruz. Eh Amerikalıyız ya, maceramız da herşeyimiz gibi büyük oluyor. Olay şöyle başlıyor. Şimdi yıl ikibin küsur, bilim adamları çok cinler ya, eh artık zamanı geldi diyerekten Adelpha adlı bir paralel dünya buluyorlar. Tabii çok meraklılar, hemen Adelpha'ya bir araştırma robotu gönderiyorlar. Fakat o da ne? Yaklaşık olarak insan formunda bir uzaylı rööbötü vurup, hasar vermesin mi? Üstüne üstlük robotun Adelpha'ya girdiği kapıda bir tür karadelik oluşup, dünyayı emmekte karar kılmamasın mı? Bütün bunlar gerçek olabilir di, tabii biz olmasaydık! Tüm karizmamızla olaya el atıp, dört kişilik bir takımla Adelpha'ya gidiyoruz...

Uyandıığımızda kendimizi bir kulübedeki yatakta buluyoruz. Ha ne derken uzaylılardan biri yanımıza gelip "Ulukai sen biz Talanlar'ın kurtarıcısı, delikanlı Amerikalı'mızsın!"

diyor. Koçum bana mı dedin diyemeden, "Al bunlar sen gelmeden önce, senin geleceğine dair işaretler olan kutsal eşyalar..." diyerekten tabanca, sırt çantası felan veriyor.

Öğreniyoruz ki bizden önce buraya



OUTCAST

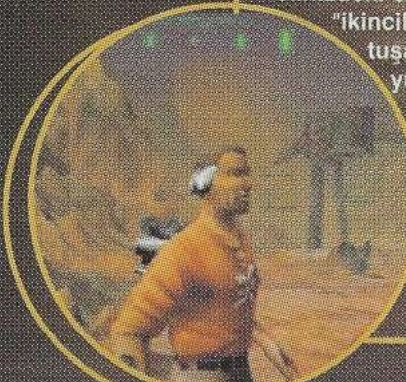
Emre ARIN

gönderilen tüm malzemelerimiz bunlar kutsal denerekten, Talanlar tarafından evlerine götürülmüş, dilek tutularaktan sulara atılmış, şöminelerin üzerine dekorasyon malzemesi şeklinde yerleştirilmiş. İşte bu noktada ya bismillah diyerekten olaya giriyoruz...

Outcast harika bir 3D görüş sistemi kullanıyor. Oyun normalde third person view kullanıyor ama "Ctrl" tuşuna basarak first person view'a da geçebiliyorsunuz. Ok tuşlarıyla hareket edip, mouse'la dönüyorsunuz. Mouse'un sol tuşu ile o an yapabileceğiniz "ana hareketi" yapıyorsunuz, zıplamak, konuşmak, elinizdeki eşyayı kullanmak gibi... Sağ tuşa basarak yapabileceğiniz

"ikincil harekete" hazırlanmış oluyorsunuz. Basılı tutarken sol tuşa da basınca hareketi yapıyorsunuz (ateş etmek, yumruk atmak gibi...). Cutter üzerinde gelişmiş bir bilgisayar taşıyor ki, bu bilgisayar sayesinde "Tab" tuşuyla harita açabiliyor, etraftaki alınabilir objeleri görüyor, yaklaşan yaşam formları hakkında uyarılabiliyorsunuz...

Oyun sırasında etraftan tonla malzeme toplayacaksınız. Bunların bir kısmı cephane, dinamit gibi



28 OYUNLAR

garip bir dünya
garip

oyun türleri de iyicene SAÇMALADI!!

Dünya'dan

buraya gönderilen aletlerinizken, büyük bir kısmı ilk başta anlam veremediğiniz, sonraysa çok işinize yarayacak olan kristaller, bitkiler ve metaller gibi malzemeler. Cutter'ın sırt çantası da kendisi gibi Amerikalı olduğundan olabileceğinden çok daha büyük ve neredeyse beni bile içine alabilecek kapasiteye sahip (kısacası dolduğunu gören olursa bana haber versin...).

Savaşlar oyunda hakikaten çok keyifli. 3D görüş sistemi sayesinde oradan oraya koşuşturup, atlayıp, ateş etmek çok büyük bir zevk veriyor. Düşmanlar gerçekten sizi şaşırtacak kadar sağlam bir yapıya zekaya sahip. Düşmanlarınız ilk bakışta herne kadar aptal ve beceriksizmiş gibi gözükseler de, arkanızdan dolaşıp, sizi aralarında sıkıştırmaya falan başlayınca hafa yaptığınızı anlıyorsunuz. Savaşırken, düşmanlar önünüzdeyse first person view'a, sarıldığınızda hissettiğinizde third person view'a geçmek sağlığınız için yararlı oluyor. Özellikle third person view'da savaşmak çok keyifli. Her zaman düşmanlarınızla savaşmak zorunda da değilsiniz. Pekçok zaman sayıları o kadar fazla oluyor ki, gizlenerek veya sürekli koşarak aralarından geçmeniz gerekiyor...

Uzun ömürlü bir Amerikalı olmak için dikkat etmeniz gereken bir olay daha var. İlk oyunu save etmekle ilgili. Bunu size oyunun başında verilen "Gamsavv" adlı kristalle yapıyorsunuz. İsmi iğrenç bir şekilde "game save"e benzeyen bu kristali kullandığınızda etrafa acayip ışıklar saçıyor ve bir süreliğine kıpırdayamıyorsunuz. Işığı gören düşmanlarınız da sizinle yakından ilgileniyorlar. O yüzden boş ve tehlikesiz yerlerde save etmekte yarar var. İkincisi savaşlarda haritaya sürekli göz atmakla ilgili. Ancak bu şekilde sarılmaktan veya arkadan saldıran hain ve şerrefsizlerden kurtulabilirsiniz. Sonracıma cephanenize çok dikkat ediyorsunuz, çünkü su gibi akıp gidiyor. Artı savaşlarda sadece dekman dekman şeklinde ateş etmekle kalmayın; yere dinamitler atın, düşmanlar yanına geldiğinde vurarak patlatın. Ayrıca garip isimli İngiliz anahtarına benzeyen aletleri bol bol kullanın; kimisi sizi görünmez yapar, kimisiyse

sizin bir başka illüzyonunuzu yaratır. Bu aletler özellikle çok kalabalık yerlerde çok iş yarar. Kalabalık ortamlarda kaos yaratın, sürekli etrafta koşup düşmanlarınızın birbirlerini vurmasını, patlatmasını sağlayın.

Unuttuğunuz ayrıntı, bilgi ve konuşma var mı diye sık sık notepad'inize bakın ("N" tuşu). Outcast sürekli olarak dikkat ve iyi bir hafıza gerektiren bir oyun...

Adelpha pekçok bölgeden oluşuyor.

Bölgeden bölgeye boyut kapıları olan athyoz. Fakat bir bölgede yapabileceğiniz herşeyi (en azından büyük kısmını) yapmadan başka bir bölgeye geçmek genelde ölüme sonuçlanıyor... İşte oyunun güzelliği de burada. Birincisi utcast kesinlikle kısa bir oyun değil; her bölge araştırmakça

daha çok

hikayeler ve olaylar türetilir. İkincisi her bölgenin oyun stili farklı. Shamazaar'da bataklık ve sulak yerlerde boy verirken, Talanzaar'da dev bir şehrin ara sokaklarında askerlerle yakalamak oynamak, hem oyunu çok keyifli, hem de çok boyutlu kılyor. Dolayısıyla her bölgede farklı bir macera yaşıyorsunuz hissi alıyorsunuz. E tabii Adelpha'da yaşadığınızı hissetmeniz bir diğer sebebi de müziklerin Moskova Senfoni Orkestrası tarafından çalınması. Ve tahmin edersiniz ki müzikler gerçekten çok güzel... Sonunda bir eziyetin daha sonuna geldik. "Niye eziyet olsun ki canım?" diyorsunuz di mi şimdi? Çünkü muhattabım Zebani ve adını hak etmek için herşeyi yapıyor. "Yazıo bibejyüs kelümea olsun", üç gün sonra "Yedyöez kelümea indir", beş saniye sonra "Dokuzyöz kelüme de karar kıldım" şeklinde, ağzından salyalar akıtarak yaptığı müdahaleleri sayesinde beş günde bir yazı azdım. Allah bana ve yazar kardeşlerime sabır, akıl sağlığı ve dayanma gücü versin. Hoşçakalın... Emre "Hayır Sekizyuezzelli Kelime Olcak" Arın

3D Action

Adventure: Yani hem atla, zıpla, koş, yakala, öldür, patlat hem de bilmece çöz.

Olmaz öyle şey!

FPS: First Person Shooter denen bu garabet türde

de 2000 tane kapı açmaktan başka bir şey yok (hiç sevmediğim belli oluyor mu?)

Tactical Strategy:

isminden de anlaşıldığı gibi.

Kaos'un diğer adı

FRP

Simulation:

tamam bu sefer attım!



1 CD

FİRMA: infogrames
TÜR: Action Adventure

SİSTEM: pentium 166 - 32 MB Ram Win 95/98 3D Card (recommended)

Çok başarılı, inanılmaz bir eğlence. Tabii ki bu eğlenceyi satın alacağınız yer Alesta Bilgisayar olmalıdır. Durun size telefon veriyim: (0212) 261 76 89 (ne hizmet ama)

% 80

bir kahraman

OYUNLAR 2 9

"Savaşan Çelik", bu tabir genellikle batılılar tarafından savaş gemileri için kullanılır. Bir savaş aracında, bu miktarda çok çeliğin kullanılması, haliyle böyle bir deyimle yol açıyor. Konumuz olan oyunda ise denizaltıların ve uçakgemilerinin haricinde, hemen hemen bütün savaş gemileri mevcut. Aslına bakarsanız ben reklamlarını görünce bütün deniz kuvvetlerini içeren bir oyun yaptıklarını düşünmüştüm. Bu işin zevki de ancak böyle çıkardı. Bu sebeple oyunu oynarken bir hayli tadım kaçı. Yine de ilk kez bir oyunda, kendilerine ilgi duyduğum bu yüzen dağların gübür gümbür savaşışını görmek beni mutlu etti. Daha önce bazı denizaltı oyunlarında meşhur savaş gemilerini sadece periskoptan görebiliyorduk. Şimdiyse bütün donanma elimizin altında. Nasıl olduğuna gelin hep beraber bakalım.

Oyuna bir deniz savaşını oynamak veya bütün bir seferberliği oynamak şeklinde başlamanızın ardından iki farklı ekran ile karşılaşıyorsunuz. Belirli bir savaşı oynamayı seçtiyseniz işte karşınızda seçenekler. Gemiler hakkında bilgi sahibi olanlar, bu meşhur savaşları hatırlayabilirler. Şunu da söylemeliyim ki benim gibi bu işlere meraklı olanlar bile bütün savaşları bilemeyebilir. Ama içlerinde iki tanesi var ki bunlar öyle böyle değil. İlki Graf Spee'nin batırılması. Montevideo açıklarında kendi kendini batıran bu "cep savaşgemisi",

bir İngiliz donanması tarafından kuşatılıncaya kadar "Commonwealth" hammadde kaynaklarına, yani İngiliz kaynaklarına büyük ziyan vermişti. Bu savaşı "River Plate" ile oynayabilirsiniz. "Denmark Straits" savaşında ise daha da meşhurlar var. Hood ve Prince of Wales, Bismarck ve Prinz Eugen ile karşılaşıyor. Eşit sayılabilecek bir karşılaşma. Savaşın başında İngiliz donanmasının gururu sayılan iki gemiden biri olan Hood dehşetli bir isabet alarak batıyor. Sonuçta Alman gemileri savaş alanından uzaklaşıyorlar. "Cape Esperance" savaşında bir Amerikan zaferi, "Savo Island" savaşında ise bir Japon zaferi var. Oynamak isteyenler çeşni olsun diye bunlara bakabilir.

Savaş kısmında sağda ve altta bazı pencereler ve emir kutucukları göreceksiniz. Sağda yer alanlar sırası ile Saat: Bununla ilgili bir durum yok.

Oyun Hızı Ayarı: Çıma resmi oyun akışının durduğunu, farklı uzunluklardaki oklar ise giderek hızlanan oyun akışını gösterir.

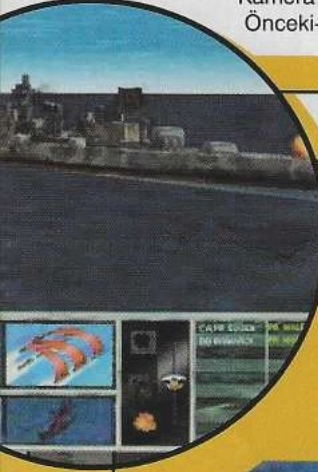
Bu emir çubuğunu gizleme: Eğer buraya tıklarsanız bu kısımda anlatılan bütün emir kutuları kaybolur.

Görüntüyü elle mi otomatik mi yapacağınızın ayarı: Buradan alttaki iki seçeneği kullanarak değişik açılardan deniz muharebesini izlemenizi sağlayan kendinden ayarlı kamera veya elle bakış istikametini ayarlayabileceğiniz serbest kamera seçimini yapabiliyorsunuz.

Tek gemi-filo görüntü seçeneği: Adı üstünde, anlatmaya gerek yok.

Kamera bakış yönü: Üstten, içinden, hedef takip ve düşman takip seçenekleri.

Önceki-Beriki gemi ayarı: Gemi görüntüsünü kestirmeden değiştirmenin yolu.



dev savaş gemilerinde büyük mücadele uçsuz bucaksız denizler de ölümüne savaş



karadenizde gemilerin mi battı deyişinin gece versiyonu

Gemideki aslında Türk bayrağı da resim de öyle çıkmış



hiç savaş gemisi tecrübeniz oldu mu? Bunda alasını yaşayacaksınız

Fighting Steel

Levent GÖÇER

Otomatik kamerayı açma kapama: Adı üstünde.

Gemi isimlerini açma kapama ayarı: Eğer bir çok gemi isminin görünmesi sizi rahatsız ediyorsa buradan kapatabilirsiniz.

Farenin imlecini ekranın üst tarafına dokundurursanız, F tuşları ile de ulaşabileceğiniz özel seçenekleri görünür hale getirebilirsiniz. Bunlar da sırasıyla:

2 Boyut / 3 Boyut ayarından iki boyutu ayarlayınca, sağdaki seçenekler değişiyor. Yeni seçeneklerden en önemlileri, haritada görüntüyü kaydıran ve imleçle idare edilen ok tuşları, bir de ölçeği değiştirme kutusu.

Ölçeğin büyümesi ile gemileri görünür olarak bile izleyebilirsiniz.

Sağ alt tarafta da emir çeşitlerinin derlenmiş hallerini içeren küçük emir kutuları göreceksiniz ki bunlar da oyunda aşağı yukarı en çok başvuracağınız seçenekler. Üzerinde küçük bir asker resmi olan kutuyu hemen fark etmişsinizdir. Bu kutu doğrudan bir filoya veya bir gemiye emir vermenizi sağlar. Hemen yanındaki minik defter sayfası resimli kutu da gemilerin genel durumunu

incelemenizi sağlar. Bu konum seçiliyken

- F1: 2 Boyut / 3 Boyut seçeneği.
- F2: Savaşı tam / yarım ekran izlemek.
- F3: Kamera
- F4: Özellikler (preferences)
- F5: Bütün gemileri gösteren durum ekranı
- F6: Görevinizi gösteren ekran
- F7: Bütün seferberlikteki kayıpları gösteren ekran.
- F8: Gemi tanıma defteri (faydalı bir yer, kimle savaştığınızı ve ne gibi silahları olduğunu öğrenmelisiniz)
- F9: Oyun hızı
- F10: Kaydetme
- F11: Oyunu bitir / hızlandır
- F12: Çıkış

TUŞLAR

BÜTÜN SAVAŞÇI GEMİLERİ...



Bütün savaş gemilerinin görünüşü ruhsuz olmalıdır. Neden? Balta uzmanı Ertunç diyor ki: "Söz konusu savaş ise ayakkabı bağından gemilere kadar herşey moral bozucu ve gizli olmalıdır. Yoksa olmaz!" Biz de kendisine yüksek sesle gülerek katılıyoruz.



Bütün savaş gemileri elemanları savaşa inanan kimseler olmalıdır. Neden? Bale uzmanı Burçak diyor ki: "Çünkü inanç çok önemlidir. Bu insanların dini inançları tam olmalıdır!". Biz de olayı tersinden anlayan Burçağa el birliğiyle girişiyoruz!



Bütün savaş gemileri suda olmalı ve savaşmalıdır. Neden? Mantıksız uzman Engin diyor ki: "Çünkü adı üstünde gemi bu beee! Tabii ki suda yüzecek o. Ayrıca savaşacak" Biz de kendisini -matığına saygı duymak şartıyla- önce asıp sonra yargılıyoruz!



Bütün savaş gemileri denizlerden tecrit edilmelidir. Neden? Diet kola uzmanı Zebani diyor ki: "Abi bu devasa tenekeler güzelim denizlerin o güzelim Planktonlarını mahvediyor! Sonumuz geldi!" Biz de kendisini boğup katıla katıla gülüyoruz (bu arada biz kimiz?)

Bütün savaş gemileri vurucu olmalıdır. Neden? Yemek uzmanı MEG diyor ki: "Zaten manevra kabiliyetleri ağır, o halde vurucu olmalılar, yoksa saçma olur". Biz de kendisinin hem fikrine hem de yemeğine katılıyoruz



Küçük toplar: Büyük topların aynı.

Torpillere: Eğer geminiz torpil taşıyorsa, bu ekran çıkar. Sağdaki metal levha üzerine tıklayarak hedef seçersiniz. Ortada torpil kovanlarının durumu görülür. Solda da torpillerin "dağılım yelpazesini" ayarlarsınız. Bu da ne? diyor iseniz anlatayım. Muhripler (Destroyers), denizaltılardan farklı olarak muharebenin sıcak anında genellikle tek tek torpil atmazlar. Bunun sebebi, denizaltılar kadar içten pazarlıklı savaşmamalarıdır. Gemi zaten su yüzünde olduğu için, her yaptığı gözlemlenmektedir. Buna, atılan torpilin üretim hatası sonucu istikametinden sapması, bozulup dibe çökmesi, hesap hatası sonucu hedefi iskalaması, vurduğu halde patlamaması veya patladığı halde beklenen etkiyi vermemesi ihtimallerini katarsak, neden böyle olduğunu daha kolay anlarız. İşte bu sebeple, muhripler güvertelerindeki üçlü, dörtlü, beşli veya nadiren altılı torpil fırlatıcı kovanlarını, hesaplı bir şekilde hedefe çevirerek, bir sıra kovana tekml ateşlerler. Bütün torpillerin istikamet açısı da aynı değildir. Aksine bir uygulama, hesap hatasına dayalı bir iskalama anında, torpillerin tümünün de boşa gitmesine yol açabilir. Torpillerin çayro ayarları değiştirilerek falso verilir veya zaten kovanlar arasında Siz bir değişiklik yapmadıkça, (normal) konumundadır. Üstteki yelpaze ile daha dar, alttaki yelpaze ile daha geniş yelpazeyi seçersiniz. Geniş yelpaze, genellikle bir istikametteki birden fazla hedefi vurabilmek için kullanılır. Dar yelpaze ise bir iki önemli hedefi vurabilmek için uygun bir seçenektir. Bunun yanı sıra, uzak menzillere de dar yelpazeyle torpil gönderin. Eğer uzak hedefe geniş yelpazeyle torpil gönderirseniz, zaten 10 metrede 1.5-2 metre arası açılan torpillerin arasından 3 kilometrede (1.6 deniz mili ya da 33 yarda) enlemesine üç gemi birden geçer (ancak boylamasına geçişte bu şekil bir atışla, bir savaş gemisini 1-1,5 kilometrede en az bir torpille şişleme ihtimaliniz var.). Yakın hedefe, eğer seyir hızı düşüğe dar yelpaze ile, yüksekse geniş yelpaze ile, birçok hedef varsa ve uzaktaysalar dar; yakındaysalar geniş yelpaze ile atın. Eğer "ben anlamaz!" diyorsanız ellemeyin, bırakın ortalama yelpaze ile atış yapılınsın.

Rota: Rota kısmı, en hoş tasarlanmış kısımlardan biri. Gayet anlaşılır, açık seçik bir kısım. En sağda minik haritanız, ortada muharebe kolu veya gemi için sürat ayarlaması, solda da istikamet çarkı yer almakta. Hız ayarında yukarı bakan daire içindeki sayı kolun en yüksek hızını gösterir (bu hız kolun en yavaş gemisinin çıkabildiği en yüksek süratidir. İsbet alma, bozulma vs. sebeple yavaşlayan gemi kolun hızını da aşağı çeker. B sebeple hızlı gidilmesi gerekiyorsa, bu geminin küçük resminin altındaki zincire tıklayarak koldan ayarabilirsiniz.). Sağa bakan daire içindeki sayıyı ileri veya geri almanız, hızda yapacağımız değişiklik emridir. Soldaki kare içindeki sayı ise sizin değiştirdiğiniz hız emri dairesini takip eder (aniden o hıza geçmeniz kabil değildir, bu özellikle gemilerde uzun bir süre alır). İstikamet çarkında ise doğrudan gemi veya kolun istikametini değiştirme emrini verirsiniz. Bu değişiklik bir kolda yapılıyorsa dönüşün nasıl yapılması gerektiğini bildirebileceğiniz ilave emirler de köşelerde yer alıyor: Aynı anda dönüş (koldan safa geçme), kol dönüşü ve acil dönüş. Bu oyun için bu kadar. Umarım zevkle oynarsınız. Gemilerin idaresi o kadar kolay değil. Sabır göstermeli ve hata yapmamaya özen göstermelisiniz. Hoşçakalın.



1 CD

FİRMA: Sierra
TÜR: Simülasyon
SİSTEM: Pentium 200 - 16 (32) MB Ram
Win 95/98

Biraz sabırlı olursanız zevk alırsınız. Ancak sabırsız olacağınız tek nokta oyunu Alesta Bilgisayardan hemen temin etmek olmalıdır. Tel: (0212) 261 76 89

% 70

3 2 OYUNLAR

PaNiK

YOK!

uygar`da herkese
yetecek
kadar...

BİLGİSAYAR

dilediğiniz konfigürasyon,
maksimum performans,
en uygun fiyatlar.

CD OYUNU

jagged alliance2-tiberian sun (box)-
Braveheart-king pin-hidden&dangerous
ve daha yüzlercesi...

EKRAN KARTI

diamond, creative, asus, 3dfx
cardex, matrox gibi tüm markaların
tnt, tnt2, savage4, intel, voodoo3
chipsetli tüm modelleri

MODEM

us robotics, motorola,
rockwell, supra...
üstelik hepsi 56k!

FRP MALZEMESİ

tsr ürünleri, whitewolf ürünleri,
magic the gathering, frp romanları,
zarlar, protectorlar vs.

DAHA, DAHA, D

printerler, playststionlar,
cdromlar, monitörler, harddiskler
ve bilgisayarla ilgili aklınıza
gelebilecek herşey...

SİPARİŞLERİNİZ KARGO İLE
24 SAATTE ADRESİNİZE
TESLİM EDİLİR.

uygar elektronik

BAŞCAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895

VAR!

Meraklılarının aylardır beklediği (ben neredeyse bir yıldır bekliyorum) Jagged Alliance 2 geldi. Reklamlarını ve oynanabilir tanıtım sürümünü daha önce görmüş olanların bu oyunu kaçırmak isteyeceklerini sanmıyorum. Öyle bir oyun yapmış ki Sirtech'dekiler, kanaatimce oyunu bir alan pişman olur, bir de almayan.

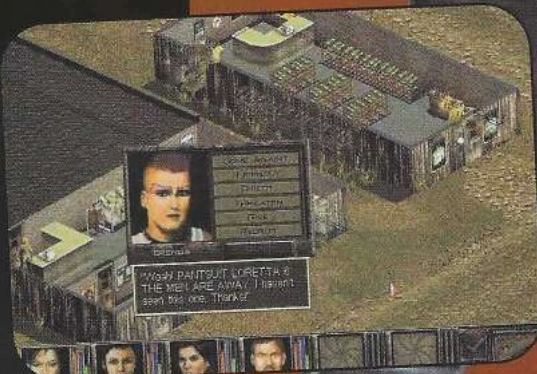
Arulco adındaki küçük bir Güney Amerika ülkesini yöneten bir diktatörü ve onun halkına verdiği zararı durdurmak için Enrico Chivaldori bir paralı askeri görevlendirir. Karşılık olarak da bir çanta dolusu para verir. Paralı askerin görevi diktatörü devre dışı bırakmaktır. Bunu yapmak için uluslararası hizmet veren uzman paralı askerlerden bir birlik kurmak ve ayaklanmayı çoktan başlatmış olan Miguel'e yardım etmektir. Buraya kadar ilginç gelmediyse (ki bana da ilginç gelmezdi) diktatörün Deidrana adında bir kadın olduğunu söyleyelim. Enrico ise onun eski kocasıymış.

Anladığınız gibi konu pek de özgün değil. Oyundaki gelişmeler de öyle. Ayrıca oyun çok zor. En kolay düzeyde oynuyor olsanız bile çok dikkatli olmanız lazım. Buna rağmen öyle bir arabirimi ve oynanış tarzı var ki... Hastalık şeklinde sardı beni. Günlerdir bu oyundan başkasını gözüm görmüyor. Sanırım bu uzunca bir süre de böyle sürecek. Çünkü, oyun dünyasındaki eski okuyucularımızın hatırlayabileceği "Laser Squad" tarzının son hali, mükemmel bir şekilde karşımıza çıkıyor. Ortalamanın üstünde yapay zeka, onlarca silah çeşidi, onlarca kendi kişiliği, bilgisi ve becerisi olan kişi bu oyuna sığdırılmış.

Install CD 'sini taktıktan sonra bir aşamada, dört dosya göstererek, hangilerinin yüklenmesini istediğimizi soruyor. Sırası ile sabit sürücünüzdeki (hard disk) boş yerinizi ve işlemcinizin (processor) hızını, ve bilgisayar hafızanızı (RAM) düşünün ve ona göre seçim yapın. Bu aralar CD sürücünüzden şikayetiniz var ise hepsini yüklemeniz (install all) faydalı olacaktır.

İlk ekrandaki seçenekler basit ve açık. Yeni bir oyuna başladığınızda oyunun zorluk düzeyini, silah çeşitliliği (meraklıları için), süreli-süresiz sıra oyunu ve son olarak da gerçekçi mi yoksa bilim kurgu mu olarak oyunu oynamak istediğinizi ayarlayıp, giriş faslına geçiyorsunuz. Bu türden oyunları az oynamış veya hiç oynamamış olanlarınız kesinlikle kolay oyun oynasınlar. Ben bile en zorda değil orta zorlukta oynadım ve oyun ilerledikçe çok zorlanmaya başladım. Bilim kurgu seçeneği oyunun hikaye ve gelişme kısımlarına bir parça gerilim öğeleri ekliyor. Süreli süresiz sıra oyunundan kasit sıra oyununda (turn base game), sıra size geldiğinde bir sayacı çalışmaya başlıyor ve oyun size yapacaklarınızı yapmanız için bir süre, mesela 30 saniye zaman tanıyor. Tabii bu daha gerçekçi bir yaklaşım, ama pek de hoş değil. Çünkü her adiminizi siz hareket ettirmek zorundasınız. Bu da bir parça kanışıklığa yol açabiliyor.

Gösteri filminin ardından sakın şaşırmanın, size bir e mail geliyor. Filmin sonunda konuştuğunuz adam, Enrico'dan. Karşınızda açık duran ekran düzüstü bilgisayarınız. Nasıl? Masaüstünü beğendiniz mi? Ben baktım içinde oyun yok, boşuna aramayın. Sırasıyla "e-mail", "web", "files", "history", "personnel", "financial" ve "shut down" seçeneklerini göreceksiniz. "E-mail'den size gelen mesajları okuyabilir, "files"tan



gönderilen yazı ve bilgileri okuyabilir, "history"de olan bitenlerin dökümünü incelerken, "personnel"den takımınızdaki paralı askerleri ve kendinizi incelerken, "financial"da para harcamalarınızın ve gelirlerinizin dökümünü görüyorsunuz. "Web"den yani ağdan ise paralı asker kiralayabilir, silah-alabilir hatta birilerine çiçek gönderebilir, hatta bu çiçeğin yanına bir tas çorba, kahve veya çörek de ilave ettirebilirsiniz. Çiçek seçeneklerinden biri de siyah güller (kibarca geber demek yani!). Size esas lazım olan da bu kanımca. Diğerleri aşk-meşk manasına gelen çiçekler çoğunlukla. Size gelen mesajda I.M.P. (Institute for Mercenary Profile) isimli bir yere giriş şifresi olan xep624 yer alıyor. Oraya girince şifreyi yazarak kendinize bir kimlik oluşturmaya başlıyorsunuz. Burada elinizden geldiğince doğrucu davranın. Bir süre sonra size yeni bir mesaj gönderiyorlar. Bu mesajda sizin gerçekçi bir kişilik tahliliniz yer alıyor. İngilizcesi iyi olanlar oturup okumalı. Hoş ve doğruya yakın buldum doğrusu. En azından kendim için. Oyuna olan katkısı da, oyunu hangi becerilerinize ağırlık vererek oynayacaksınız onlara baştan ağırlık vermenizi sağlaması. Ayrıca size özel iki özellik belirlenerek faydalanmanız sağlanıyor. Mesela bana "ambidextorous" yani iki elini de aynı ustalıkla kullanmak ve "teaching" yani öğretebilme yetisi. Burada size tek önereceğim beceri veya özellik, "wisdom"unuzu yani vefa, inanç ve bilgelik sayınızı yükseltmenizdir. Böylelikle yeni beceri ve mevcut becerilerinizi daha hızlı geliştirebilirsiniz.

A.I.M. sayfasında ise birkaç "link" yani ilgili sayfa bağlantısı ve "Association of International Mercenaries" kuruluşuna erişim var. Sayfa bağlantılarından bir işinize yarayan Malleus, Incus felan filan... sigorta şirketine (daha çok kiraladığınız paralı askerlerin ölmesi durumunda A.I.M.'in işine yarıyor), Mc Gillicutty cenaze işlemleri ve

hücum tüfeği, elbombası olayına girmişti. Merakla roketatar, ağır makineli türü şeyleri bekliyorum. Silah ve teçhizatı ismarlayınca, istek formuna geçiyor ve nereye gönderilmesini istediğinizi seçiyorsunuz. Dikkat ettiyseniz oyunda grip çıktığınız kasabaların isimleri de burada anılıyor. Teslimat süreleri de üç zamanlamayla gösterilmiş. "Ertesi gün elinizde" seçeneği ki pahalı ve büyük bir ihtimalle ertesi gün elinizde. Siz almaya gidebilerseniz tabii. "İki iş günü sonunda" teslimatına dikkat edin, iki gün demiyor; iki iş günü diyor. Bu hesaba göre Perşembe akşamı aklınıza yatmadan önce bir AK-47 Kalachnikof almak geldiye geldi ise, siparişinizi hafta tatili sebebiyle önünüzdeki salı sabahı ancak teslim alabilirsiniz. En sonuncusundan ise en yavaş



Dikkat... Sadece 16 yaşından büyüklerin okuyacağı bir mavra. Söylemedi demeyin!

GameShow kadın uzmanlarının bir kadında ilk baktığı yer

MEG

Emin bir kadında ilk olarak ruh güzelliğine değil, yüz güzelliğine bakar. Özellikle bu tip bakışların kendisini epey tahrik ettiğini bize söylerken eli ayağı titriyordu. Sonra şey oldu... şey... Sonrasını hatırlamıyoruz!

ENGİN

Yazarken bile zorlanıyoruz ama Engin nedense bir kadında ilk olarak kolun kasılı olup olmadığına bakıyor. Kadında anlamlı tek yerin burası olduğunu söylerken sol şakak damarı seçiyor, kalbi gerekli her yere kan pompalıyordu heralde çünkü biz kaçık hemen oradan (bazılarımız kaldı).

MERT

Bizde inanmadık ama Mert bir kadında daire içindeki sandığımız yere değil kemer olup olmadığına bakıyor. Kemer bir kadında kişiliğin göstergesidir derken kendi kemerini çözmeye uğraşıyordu! Sonrasını ne siz sorun ne de biz söyleyelim.

ZEBANİ

Zebaninin bir kadında daire içindeki yerin sadece giysi askısına baktığını öğrenirken "e bu kadar da olmaz ki canım" tepkisini ağzımızdan kaçırdık. Zebani giysi askısının bir kadında zeka göstergesi olduğunu söylerken sadece sayfa yapıyordu. Bu sefer biz onu, neyse... sonrasını hatırlamıyor

ERTUŒ

Hayretten ağzımız bir karışık kaldı ama ErtuŒ bir kadında elin silahlı olup olmadığına bakıyormuş. Çünkü silah bir kadına kat be kat dişilik katıyormuş. Bunların hepsi psikopat çıktı, böyle erkeklik olurmuş AYOL (ne oluyor bize!).

Levent GÖÇER

jaigged alliance

Bobby Ray'in silah ve kıvrıvrıları sayfasına dallanıyoruz. Mc Gillicutty cenaze işlemleri sayfasında tahmininizden de öte hayat yok çünkü galiba aileden biri ölmüş. Burası sonradan kullanıma açılır mı bilmem. Ama buradan en altta görebileceğiniz "send flowers" yani çiçek yolla seçeneği ile U.F.S.'ye yani Birleşik Çiçekçilik Hizmeti sayfasına ulaşıyorsunuz (hani vardı ya çörekli çiçekler, buradan gönderiyorsunuz işte!). Bobby ise başlarda sadece tabanca ve ilkyardım paketi satarken, Arulco'da işler kızışmaya başlarken ve dolayısıyla sizin de paranız artınca, çifte, hafif makineli filan da satmaya başlıyor. Ben bu yazıyı yazarken

taşımayı bekleyebilirsiniz. Böyle de bir siparişim olmuştu, daha hala gelmesini bekliyorum. A.I.M.'in "Members" yani üyeler kısmı içinde ise minik (ve yalandan) bir arama motoru bulunuyor. İstedikiniz ve aradığınız özelliklere göre paralı askerleri diziyo. Arama fiyat, atıcılık, tıp bilgisi, tamir bilgisi vs. den biri seçili iken üzerinde M harfi olan kutuya basarsanız şak diye bütün paralı askerleri, öngördüğünüz değere göre sıralanmış bulabilirsiniz. Buradaki "ascending" ve "descending" sıralamanın tensten mi yoksa düzden mi yapılacağını belirlenmesine yarıyor. Herhangi bir paralı askeri seçerek tıkladığınızda, o askerin özelliklerini, becerilerini, kısa özgeçmişini, bir baş fotoğrafını, (ikametgah belgesi eksik) ve eğer silahını al da gel dersiniz yanında ne getireceğini



evet! oyundakiler yetenekli tpler ama BIZDE DE BİR ENGIN VAR Kİ...

Siz bilmezsiniz bu Engin denen adamı ve silahlarını! Hatta aşağıda yazdığımız şeylere bile inanmayabilirsiniz. Fakat tamamı gerçektir, hemde tanıklarıyla ve kanıtlarıyla... Bismillah diyerek başlayalım:

ALEV SPREYİ: Enginin birinci ve en etkili silahı. Bu silahı anlatmak bile tehlikeli. Hemen teknik detayları geçip direk etkilerine geelim: Bir sprey (herhangi bir sprey) ve bir çakmak! Evet sadece bu kadar. Çakmağı spreyni önüne getirerek yakar ve sıkı durun spreyi de sıkmaya başlar. Ortaya korkutucu bir ses ile 2064 derecelik bir ısı yayılır (artık ölçer hale geldik!). Kendisi hariç herkes çil yavrusu gibi dağılır. O da kovalar. Yüzyılın şu son günlerinde ateşten bu kadar korkacağımız hiç aklımıza gelmezdi. Hala kullanıyor!
Menzil alanı: 2 metre çapında
Kurbanlar: Söylemeye gerek yok, Kamerdeki herkes.

KABLO KANALI: Bu silah Engin tarafınca son derece yararlı bir iş için kullanıma sokulmuştur. Şöyle ki: Kamer'in tadilatı sırasında (internet Cafe' mize bekleriz) kablo kanalı döşenmiş ve içlerinden bir tanesi artmıştır. Engin bunu "çöpe atılacağına bir işe yarasın" diye alıp ilk alev silahının gelişmiş bir versiyonunu yapmakta gecikmemiştir. Çalışma prensibi bilim adamlarının dilini damağına dolaştıracak cinstendir. Bunda eski silahtaki düzeneğe, yani çakmak ve sprey arasına 2 metrelik kablo kanalı konulması söz konusudur. Kullanımı yukarıdaki gibidir fakat ikinci bir kişiye ihtiyaç duyulur (düzeneği hareket geçiren çakmağı yakmak için). Biraz hantal olmakla beraber bu silahta, daha sistem hareket geçmeden herkes tabanları yağlamıştır bile.
Menzil alanı: 4 metre çapında
Kurbanlar: İlk harekatta çakmağı çakan ikinci kişi ile diğerleri.

MANYETOLU TELEFON: Enginin son keşfettiği fakat en etkili silahlarından olan Manyetolu Telefonu anlatmama izin verin (Ahhh! yapma Engin!). Bir gece Taksim meydanındaki antika eşya satıcısından aldığı Manyetolu telefon ana sistemdir. Bu, bildiğiniz eski bir telefon olmakla beraber kablo uçları açık ve yan tarafında çevirme kolu olan bir aygıttır. Şimdiiii, Engin gayet normal bir şekilde çevirme kolunu bisikletin pedalı gibi çevirir, kablolarla akım yollanmıştır bile. Kurban eğer bunun ne işe yaradığını bilmiyorsa 15.000 voltluk bir elektrikle çarpılmaya mahkumdur. Fakat ucu açık kabloların gören her kurban bi şekilde başına kötü bişey geleceğini hissettiğinden Engin sistemi kullanmak için yine 2. bir kişiye ihtiyaç duyar. İkinci kişinin bilmesi gereken en önemli şey kurbanın izole yerinden tutması gerektiridir (fakat bu yolda çooook yardımcı çarpılmıştır). Silah hantaldır, kullanımı işçilik gerektirir. Enginin bu silahtaki en büyük başansı 5 kişiye elele seri bağlayıp ufak bir elektrik network'ü kurmak suretiyle çarpıp inlemediştir.
Menzil alanı: 1.5 metre (kablolu o kadar da!)
Kurbanlar: Bu silahtan da herkes nasibini aldı, hatta kendisi bile!

KOLONYA SAVAR: Sistem çok basit fakat utanç vericidir. Ellerini açıp kolonyayı ikram edileceğini beklerken pantolonunuzun en mahrem yerine dökülmesi prensibine dayanır. Acı verir, yanma hissi verir, hala güzel kokar (yapma Engin!).
Menzil alanı: 3 karış çapında.
Kurbanlar: Sadece Erkekler.

ORHAN GENÇBAY DESİBELİ: Gereksiz gürültü yaratarak moral bozma prensibine dayanır. Fakat fonksiyonu Orhan Gençbayı seven birisi olduğu anda sona erer. "Batsın bu dünya" ve "Bir teselli ver" parçaları aynen bir bombanın etkisi gibidir.
Menzil alanı: Watt başına 1 metre çaplı
Kurbanlar: Sadece Zebani (çok çektii bu çocuk!)

ÇEKYAT İSKENCESİ: Prensibi çok basittir. Çekyatta rahat rahat oturup mavra yapan ancak konuşmasının bir yerinde falso veren (mesela Emre'nin Konseptüel demesi gibi) kurbanın önce üstüne atlanıp bir güzel yağrulduktan sonra katlanıp paket yapılmasıyla son bulur. Çok pratiktir ama yorucudur.
Menzil alanı: Çekyat kadar.
Kurbanlar: Emre, Burçak, Ertuğ



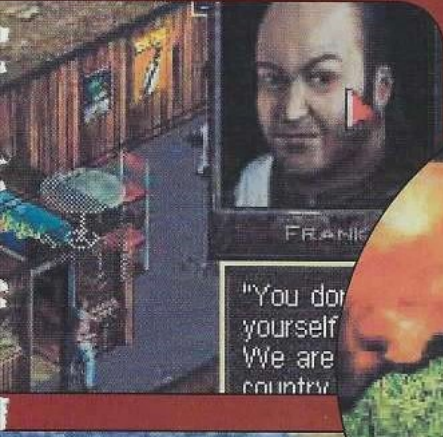
gösteren pencereleri görebilirsiniz. Burada hoş iki şey var. Birincisi "alumni" kısmından daha önceki "Jagged

Alliance" oyunlarında yer alan eski paralı askerlerin sonlarının ne olduğunu öğrenebilirsiniz. Böylece belki yıllar önceki oyunları oynamış olanların hatıraları tazelenecek, hatırladıklarınızın sonlarına bakarak şaşıracaksınız. Bu arada oyunda burada yer alan eski simalardan bazılarıyla karşılaşmanız da mümkün. Mesela Hamous (bunun sonunu "alumni"den okuyun, çünkü çok ilginç; ve nerede karşımıza çıkıyor!!), ayrıca Speck ve Biff.

M.E.R.C. adlı kuruluştan da bir mesaj alınca hemen gidip bakın. Bu A.I.M.'in yanısıra bir başka paralı asker seçeneği sağlıyor. Eğlenceli bir yer doğrusu. Eğer buradaki güldürü anlayışı size hitab ediyorsa gülmekten yerlere yatabilirsiniz. Hele Biff'in özgeçmiş (ve dolayısıyla özellikleri ile olan bağlantısı) ve Speck'in giriş sayfasındaki resmiyle "kurucusu ve sahibi" ibaresi beni çok güldürdü. M.E.R.C.'in anlamı "More Economic Recruiting Center" yani daha ekonomik kiralama merkezi. Bir nevi götürü usüde ödeme yapıyorsunuz. Buradaki herşeyin bir nevi hokkabazlık olması, buradan herhangi bir adam kiralamanıza da yol açmasın. "Razor" ve "Haywire" denemeye değer. En azından ilerde daha az önem taşıyan işleri yaptırabilirsiniz. Getir götür ya da bir muhafız-ışlık etme postası vazifesi uygun gözüküyor. Öte yandan yaptıkları işleri de özgeçmişleri kadar cıvık değil.

Göreve başlamak için bilgisayarınızı kapatın. Karşınıza karışık gibi görünen bir harita ekranı çıkacak. Burada sol üstte seçili olan adamınızın resmi ve özellikleri, altında da elinizdeki adamların listesi yer almakta. Sağda Arulco haritası, altında harita seviye ayarı (yer altı haritalarını görebilmek için), haritada özellikle görünmesini istediğiniz şeylerin gösterge açma-kapama düğmeleri, sağda altta takvim ve küçük harita, yanında bu ekrandan ayrılmanızı sağlayan araziye git oku, dizüstü bilgisayar giriş ve hızlı zaman akışı ayarı var. Vesair zamanda, adamlarınıza uzunca bir süre iş vermeyecekseniz, bir yere gönderdiyseniz ve gitmelerini bekliyorsanız buradan zamanı sağa oka basarak 30 dakika veya 60 dakikalık birimler halinde geçirebiliyorsunuz. Bunların solunda elinizdeki para ve günlük geliriniz (ilk başta 0) yazılı. Karşılıklı konuşmalarınız da en soldaki pencerede bir şeyi kaçırmaz halinde tekrar bakabilmeniz için kaydediliyor.

Gösterge düğmelerinden en sağdaki herhangi bir karede gördüğünüz veya bıraktığınız eşyaları gösteriyor. Sonra sırası ile güvenli hava sahanlığını, eğittiğiniz milisleri, kurduğunuz takımları, madenleri ve kasabaları görünür-görünmez yapan düğme yer alıyor. Sahada ilerlememiz de mümkün ancak çoğunlukla buradan kasabalar arası yolculuk yapacağınız için bu kısmı dikkatli okuyun. Takımlarınızı gösteren düğmeye basarak haritada görünen kutucukları tıklayın. Hareket ettirmek istediğiniz takımı seçin ve göndermek istediğiniz yere çift tıklayın. Burada adamlarınızın sarı noktalar veya mavi ok olarak görünür. Kavuniçi renkli adamlarınızın sabit bir görev ifa ediyorlar demektir. Adamlarınızı görevlendirerek veya takımlara atamak için soldaki listede yer alan "assign" sütununu kullanacaksınız. Mevzubahis adamın bu sütundaki ibaresi onun ne yaptığını gösterir. Buraya tıklayarak "On duty"den farklı bir takıma atayabilir, "Doctor" seçeneği ile doktorluktan anlayan ve tıbbi çantaya (ilk yardım çantası değil, büyük olanı) sahip olan adamınızı o karedeki



hastaları tedavi ile görevlendirebilir, "Patient" seçeneği ile tedavi olması gerekenleri belirler, "Vehicle" ile sürücü atayabilir, "Repair" ile tamirden anlayan ve büyük kırmızı tamir çantası olan

adaminızı bu işte görevlendirebilir, "Train" ile adaminızı kendi kendine herhangi bir konuda eğitebilirsiniz. "Practice" kendi kendini, "Militia" yerel halkı, "Trainer" bir başka paralı askeri eğitmeyi, "Student" ise seçilmiş bir eğitmenin seçtiği konuda verdiği dersten faydalanabilmeyi sağlar. Burada sağda -dep- başlıklı sütun "Departure" yani bu adaminız ile olan sözleşmenin bitim tarihine geri sayımı gösterecektir. Bir sayı ve D harfi o kadar kalan günü, bir sayı ve H harfi de kalan saati gösterir.

Beğendiğiniz bir adaminızın bu sütundaki kalan süresi bir günden aza düşmeden sözleşmenizi yenileyin. Yoksa verdiğiniz parayı kabul etseler de o arada başkalarıyla anlaşmış olduklarından gitmek zorunda kalabiliyorlar. Oyuna başlarken bu işlerin çoğunu yapamayacağınız için, yanınıza ilave adam alıp, "pause" yani durakla düğmesini kapatın. Görev yerine en başta bir helikopterden iniyorsunuz. Ekranında olan en büyük değişiklik, araziyi yakından ve üst çaprazdan görüyor olmanız. Takımdaki adamların resimleri aşağıda sıralanmış durumda ve en sağda, demin gördüğünüz ekranın sağ altında ne vardysa aynıısı mevcut durumda. Adamlarınızdan herhangi birinin kutusuna sağ ile tıklarsanız, ayrıntılı kişisel ekrana geçersiniz. Burada herşeyi kullanmak ve saklamak çok kullanışlı. Sürükle bırak yöntemi ve görsellik kullanılarak olay oldukça kolay indirgenmiş. Burada anlatmamız gereken önemli şeyler, işlev düğmeleri. Yürüyen adam düğmesine basarak adaminızın yavaş ve sessiz ilerlemesini sağlarsınız. Yukarı ve aşağı oklar adaminızın duruşunu değiştirir. Tabanca resmi seri/tekli atış seçeneğidir. Seri atış seçeneği sadece makineli silahlar için geçerlidir. Dudak konuşmanızı, el alma/açma/kapama işlerine vasita olur. Dönen oklar dönmenizi sağlar, küçük baklava işaretli düğme ise UFO oyunundaki gibi bir seviye ayarlayıcıdır.

Ekranında adamlarınız ilerlerken, herhangi bir düşman tehdidi söz konusu değilse veya bir düşman, sizden herhangi birini görünceye kadar hareketler sırasız gerçekleştirilebilir. Herhangi bir vukuat durumunda da anında oyun sıralı konumuna geçerek bekliyor. Üç ana sıradan oluşan bu konumda sizin hareketleriniz, düşmanın hareketleri ve asker olmayan ya da herhangi bir tarafa tehdit teşkil etmeyenlerin hareketleri bir diğerinden bağımsız gerçekleşiyor.

Siz, sıra gelince her adaminızı hareket ettirmek zorundasınız. Hareket ettirmeyi unuttuğunuz bir adaminız bir önceki sırasında ateş altında kaldıysa vurulup ölmesi işten bile değil. Çatışma başlamadan önce duruma hazırlıklı olun ve muhtemel durumlara uygun teçhizatı elde bulundurun. Örneğin yıkıntılarda veya meskun mahalde hareket ederken öncü kullanın. Bu öncülerinizde fazla ağır teçhizat bulunmasın (alet

çantaları, levyeler, ağır silahlar). Öncüler için en uygun silahlar makineli tabancalardır. Vasat ve vasatın üzerindeki adamlarınız iyi öncü olurlar. En iyi adamlarınız hep korunaklı durumlarda bulunmalıdır. En önde ilerlemeleri veya çatışmaya girmeleri adamlarınızın sağlığı açısından tehlikeli, arkada ilerlemeleri veya çatışmaya girmeleri ise faydasızdır. Bu iyi adamlarınız varsa vasatın altındaki adamlarınızla takviye edin. İyi adamlarınızın vara yoğa ortada gezdirip bir şeyler aratmayın veya toplatmayın. Bu işi vasatın altındakiler yapsın. Çatışma anında ihtiyaç haricinde ganimet, silah vs. toplamaya çalışmayın. Queen Deidrana'nın adamlarının tamamı saf dışı kaldığında oyun sıralı halden sürekli hale geçer. Bu arada yaralarınızı sarabilir ve kullanmak veya satmak için ganimet toplayabilirsiniz.

Adamlarınız vasatın altında atıcysalar, ayrı ayrı hedeflere ateş ettirmek yerine, vurabileceğiniz bir konumdaki bir hedefe, birlikte ateş ettirmeniz uygun olacaktır. Ancak önemli olan husus şu ki aptal frp oyunlarındaki "bir hedef üzerinde yoğunlaşip onu indirmek" veya "kime vurmaktaysan ona vurmaya devam et!" gibi aptalca bir taktik uygulamanıza gerek yok. Çünkü gerek sizin gerekse bilgisayarın idare ettiği adamlar olsun, vuruş sayılarının (hit point) azalması ile bütün özellik ve becerilerini kademe kademe yitiriyorlar. Örneğin bir düşmanı çelik başlığınan vurduğunuz ama onun ölmediğini düşünelim. Artık bu adamın atışlarının önceki kadar iyi olmayacağını düşünerek hareket edebilirsiniz. İsabetli bir atış sonucu ağır yaraladığınız birine mermi harcamanız pek gerekli değil. Kan kaybindan zaten bırakın savaşmayı, kaçmaya bile hali kalmayacaktır.

Bu arada bir adaminızın da yanları ve arkayı kollaması gerekli. Bazen birileri ile uğraşırken, yandan, arkadan ateş gelebiliyor. Çok uzağa boşuna tabanca vb. silahlarla ateş etmeyin. Vurmanız oldukça zor, isabet kaydetmeniz halinde de etkisi az olacaktır. Keskin nişancılarınız etkili menzil dışında bile isabet kaydedebiliyorlar. Çevredeki diğer imkanları kullanmayı da düşünün. Gaz tüpleri, benzin bidonları, basınçlı kazanlar uygun patlayıcıdır. Yakınında düşman bulunan bu türden şeylere çekinmeden ateş edin. Ateşleme için, tüp ve bidonlara bir tabanca yeterli olurken, basınçlı kazanlar için daha büyük bir silah kullanmalısınız. Patlamayla birlikte harcadığınız merminizin etkisinden birkaç kat fazla hasar verebilirsiniz. Bu arada siz de bu gibi şeylerden uzak durun.

Oyundaki bir adaminızın kullana geldiği silahını saklayın. Örneğin yeni bulduğunuz iyi bir silahı alınca eski silahı sakın bırakmayın. Yeni bulunan şeyler bozuk olabilir, tutukluk yapabilir. Oyunda pek çok silah ve alet bulabilirsiniz. Her bulduğunuz yanınıza almanız gereksizdir. Çok ağırlık yaparlar. Adamlarınızın kullandığı çaptaki mermileri ise bulursanız almaktan çekinmeyin. Silahlar ve eşyalar hakkında oyunda kullanırken size yetecek bilgiyi, üzerine sağ düğme ile tıklayarak alabilirsiniz. Burada nesnenin bir resmi, dört küçük kutucuk (bunların içinde o eşya veya silaha takılı olan yardımcı parçalar gösterilir), menzili, etkisi, tek atış için gereken hareket hakkı (move point) ve seri atış için gereken hareket hakkı (burada görülen mermilerin sayısı seri atışta atılan merminin adedidir) ve ilave bilgi gösterilir. Eşya veya silahın olumlu ve olumsuz özellikleri de altta yazılıdır, kısa menzil, hafif, güvenilir vb. gibi.

Eşya veya silaha takacağınız şeyi alıp, nereye takarsanız onun üstüne sağ düğme ile tıklayarak, çıkan açıklama penceresindeki dört küçük kutudan birine koyun.

Aslında Jagged Alliance 2 çok çok kapsamlı bir oyun. Tamamını anlatmaya ne ömür ne de GameShow yeter. Fakat diğer yandan grafikleriyle, sesleriyle, oynanabilirliğiyle kesinlikle mükemmel bir oyun. Eğer tek bir oyun alacaksanız seçiminiz Jagged Alliance olmalı.

Hoşçakalın.



2 CD

FİRMA: Sirtech
TÜR: Role Playing-
Starteji

SİSTEM: pentium 266 - 32 MB Ram
Win 95/98

Herkes bu oyunu alıyor, oynuyor. Sizin neyiniz eksik? O halde arayın Alesta bilgisayarının (0212) 261 76 89 no'lu telefonunu isteyin. Himmeti versin size oyunu. Benim gönderdiğim söyleyin.

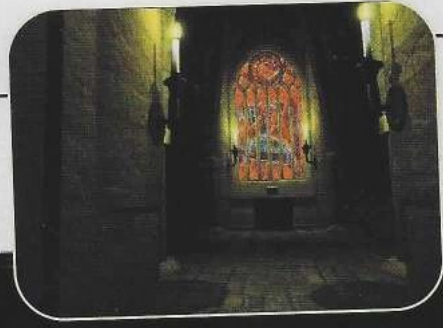
% 92

OYUNLAR 3-7

DISK DÜNYA

Ertunç BURAK

Eğer A öldürüldüyse, B ve C de asil şüphelilerse, masum görünen D'nin suçlu olması olası değildir. Ama öyledir. Eğer G suç işlendiği sırada nerede olduğunu kanıtlayabiliyorsa ve alfabedeki tüm diğer harfler her noktada onun için yemin ediyorsa, G'nin suçu işlemiş olması olanaksızdır. Ama yapmıştır. Eğer dedektif deniz kenarında ufak bir kömür tozu bulursa, bu küçücük nesnenin herhangi bir önemi olması olanaksızdır. Ama olacaktır, çünkü oyunumuz başlıyor işte:



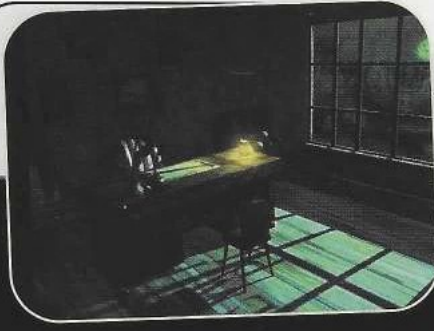
Tamam tamam, tantana istemez. Çıktı işte. N' olacak yani? Gayet iyi biliyorum, yazar sıfatlı diğer ucubukler GameShow denen kağıt parçasının yeniden arz-ı endam etmesi hakkında bi dolu laf edecektir şimdi. Beylik muhabbetler girila gidecek tahminen. O yüzden tüm bunları geçip Discworld Noir' e geliyorum hemen. Noir (nuar okunmuş, okuyanı öpsünler) öğrendiğim, tiksindiğim, midemi bulandıran Discworld dünyasında geçtiği için kafadan -50 puanla başlıyoruz. Artı olarak oyun karanlık (noir = Frank dilinde siyah), aksiyonu az, muhabbetleri bayıcı, Konusu sıkıcı, komik değil. Eeee ne var o zaman. Söyliim. Monitörünüzün brightness' ını en açığa getirdiğinizde muhteşem grafiklere ve animasyonlara tanık olunmakta. Ayrıca sesler kalitelinin kübü durumunda. Oyun için haddinden fazla emek harcanmış bu açıkça ortada. Ancak benim problemim sadece tercih meselemin farklı olmasından kaynaklanmakta. Bendeniz bildik mekanlarda geçen, tarihsel gerçeklere dayanan, arşivsel niteliği olan eserleri seviyorum. Adventure da oynasam, strateji de, simulasyon da, bu değişmez. Abuk mekanlarda geçen, farazi öyküler bana göre değil. Bu açıdan aslında pek çokları için güzel bir adventure hadisesi olan Discworld Noir benim adıma hiçbir anlam içermiyor. Ama tekrar ediyorum "bence" öyle. Tarz olayı koçlar...

Macera 40' ılı yıllarla ortaçağ karışımı bir dönemde Disk-dünya' da geçiyor. Biz, karizmatik olduğu ölçüde salak olan, Mike Hammer ve Humprey Bogart karışımı bir dedektifi yönetiyoruz. Hikayenin hemen başında ölünce şaşırmayın. Komik(!) ve mantıklı(!) discworld' de normal hiç bişi yok. Şuh bakışlı piliç uçtuktan sonra The Wharf denen yere gidin. Bay Scoplett ile konuşun her şekilde konuşun. Haritada beliriveren Ankh Kafeye gidip yerdeki levreyi alın. Ardından kafeye girip orta masada geviş getiren Nobby' e takılın. Muhabbet ertesi ofisinize dönün. Al Khali aksiyonu sona erince The Wharf' a gidip Scoplett' e not defterinizden Al Khali' yi sorun. Eğer solda denizci yoksa oraya girip, levye vasıtasıyla sandığı açıp gemiye binin. Sudaki etiketi cebe indirip, soldan güverteye çıkın. İlerideki kabinde yatağı araştırarak kağıdı bulun. Kağıdı inceleyin. Kabinden çıkınca suyu boyluyorsunuz. Ofistesiniz. Haritada yeni bir yer belirmiş olmalı; Pseudopolis Yard. Gidin. Nobby' e Mysterious Passengers hakkında soru



38 OYUNLAR

1930' ların dedektiflik hikayelerine



sorun. Octarine Parrot denen yerde yarma şarkıcının (Sapphire) şarkısını tamamlamasını bekleyin. Sonra Malachite ve Therma hakkında konuşun. Yard' a gidin. Nobby' e Madame Lodestone' u sorun. Mausoleum' a uğrayıp aşağı inin. Demo sonrası doğru Ankh Kafeye. Casablanca filminin meşhur sahnesine öykünen kısımdan sonra Ilsa' ya takın... Ehem... şey... takılın yani. Ona Mysterious Passengers' dan ve label' den bahsedin. Pier 5' e yollanın, aşağı yürüyüp etrafı inceleyin. Ofise dönüp kapı altından atılmış davetiyeyi okuyun. Von Uberwald' ın malikanesinde uşak efendiye (uşak efendi!) davetiyeyi verin. Tepedeki tabloya bakın. Birazdan resimdeki zat-ı şahaneyle karşılaşacaksınız. Mausoleum' u sorun ona. Tam köşkten ayrılırken kont sizi huzuruna çağırıyor. Konuş konuşabildiğin kadar. Sonra Carlotta mozeleye kadar size eşlik ediyor. Mezara bakıp Rhodan' ın dükkanına gelin. İlerde biryerde ırice dostumuz Malachite var. Therma' dan konuşun. El ele tutuşup mesut ve bahtiyar vaziyette mezara ulaşıyorsunuz. Cesetten mücevher dişi alın. Pier 5 mekanında, arkaya uzanıp gökyüzüne (skylight) doğru kancayı fırlatın. Ardından levveyi skylight ile kullanıp içerden kibrit kutusunu yürütün. Octarine Parrot' a gidin. Inventory' de kağıtla kibriti buluşturun. Barmenle ortaya çıkan adresi tartışın. Lies' dan bahsedip herifin yalanını ortaya çıkarın. Sağdan giderek Mundy denen herifi buluyorsunuz ve bulduğunuz gibide kaybediyorsunuz...

Mouse' un sağ tuşu vasıtasıyla duvardaki kanlı mesaja, tepedeki ipe ve Mundy' nin botlarına bak. Buradan çıkıp Barmene Sapphire lying de. Eveet... Sola dalıp deniz anası kılıklı troll' le tartış. Barmene Sapphire money' i sor. Saturnalia' ya gidip gazinoya gir. Carlotta Hanıma Mundy' s murder nedir ne değildir bebek de. "Mundy' i sen mi öldürdün?" tarzında yaklaşımı da ihmal etme. Gazinodan ayrılıp güccük tanrıçıkların tapınağına git. Sağ boşluğa dalıp Macal (aslen ismi daha boktan, bununla idare edin) ile frayed rope hakkında konuş. Octarine Parrot' ta Mankin' e Mundy being hung upside down, Mundy cut down, Mundy Boots' u sor. Ofise gittiğinde Al Khali zibidişiyile karşılaşıyorsunuz. Bu kısa tanışmanın akabinde Horst' a gidip Jabba kılıklı herifle konuşuyor ve golden sword' u öğreniyorsun. Saturnalia' da Carlotta sizi bekler vaziyette. Golden sword' dan bahsetmek Allah' ın emri. Kont Uberwald Regin hakkında bildiklerini sizinle paylaşmaya pek hevesli; bu açıdan ona bir uğrayın derim ben. Wharf' a git ve Kont' un verdiği iconograph' ı Scoplett' e göster.

cloth alınır. Bu ipucu Kont' a şeyettirilir. Wharf' tan edinilen kancalı ip ile Maulin köprüsüne gidilip kanca nehire sallanır. Rhodan' ın dükkanında aha orada, sol ileride Malachite malı vardır. Onunla nehir dibinde şey hakkında konuşulur. Köprüye gelindiğinde önce Malachite' e kancalı ip verilir. Sudan çıkan cesede göz atılır (sağ tuş) ve iconograph mefta üzerinde kullanılır. Çıkan anahtar alınıp münasip bir yer... hayır tabii ki hayır, kont' la buluşulur. Regin' s murder ne alaka moruk denir. Saturnalia' da sağdaki kurupiyerle (Whirl) purse muhabbeti o purse' den rüşvet vermemizle sonuçlanır. Neticede Sapphire money ve anahtar hakkında soru sorabiliriz. Soldan kasaların olduğu yere gelip anahtarla birini aç. Mektubu ve kolyeyi al. Tapınakta Macal' la görüşüp kolyeden bahset. Hemen sonra Octarine Parrot denen döküntüde Sapphire' e money, secret meeting, losing break hakkında ötü. Yine tapınağa uğrayıp Macal' a tekrar kolyeyi gösterin. Sonra da aynı işlemi Kont' a yapın. Bütün bunların sonunda ofisinize uğradığınızda kapı altından atılmış bir çağrı pusulasıyla karşılaşacaksınız. Meeting Salis And Phedre denilen yere ulaştığınızda size Rhodan' s Shop yolları da gözüküyor demektir. Malachite' e bu buluşmadan bahsedince beraberce olay yerine geliyorsunuz. İki tipsiz tarafından sorgulanmanızın ertesi zindanı boyluyorsunuz. Zirt pırt çıkan farenin girdiği deliğe dikkat ettiğinizde orada bir arizi durum olduğunu farkedip operasyona girişiyorsunuz. Diğer odada ilerdeki duvara bakıp kendi bölümünüze dönün. Aaahh özgürlük... Salis ve Pedre' nin oraya gidin.

Gargoyle ile Malachite' s murder hakkında tartışın. Köşke uğrayıp Carlotta' ya Milka' s Cargo deyin. Warehouse' da deve gibi herife Carlotta' dan aldığınız shipping order' ı verin. Ankh Cafe' de soldaki vampire Milka' s cargo ve wine barrel deyin. Dışarı çıkıp sağdan trapdoor' u vampirden aldığınız anahtarla açın. İçerdeki kadına Varberg crates deyip saraya

geleneksel polisliye sert bir karşı çıkış: HARD BOILED

Oyunumuz Discworld Noir yapı itibarıyla 1930' lar da meydana çıkmış bir polisliye türü olan Hard Boiled akımını andırır. Dashiell Hammet' in ön ayak olduğu Hard Boiled ilginç bir türdür. Diğer geleneksel polisliyelerde ki son ana kadar yapılan zekice çözümler, üst sınıf entrikalar, adaletin mutlaka tecelli etmesi ve dedektiflerin hayranlık uyandırıcı marifetleri görülmez. Yapay bir havası olan bu polisliyeri Hard Boiled tutup ters çevirmiş, onu hayatın içine ve akışına bırakarak gerçekçi bir kılıfa sokmuştur. Amerika' daki 1929 bunalımının yarattığı karamsar havanın buram buram koktuğu bir ortam da ne Sherlock Holmes' un patlayan egosu ve IQ' suna ne de Agatha Christie' nin gri beyin hücreleri fazlaca çalışan Hercule Poirot' suna rastlanır. Aksine Hard Boiled insanları bildiğimiz hayatın içinden insanlardır. Cinayeti oyun olsun diye değil gerçek bir sebepten dolayı işler. Kahramanlar ise sokaktan gelmedirler. Adaletle güvenmezler, hatta sıkıca eleştiriler ve davayı çözerlerken de adaletin mutlaka yerine gelmesi gibi bir misyonları yoktur. Kendi yararları ve çıkarları doğrultusunda hareket ederler. Toplumsal yozlaşma belirgin bir şekilde görülür ki politikacılar, yargıçlar, savcılar veya polislerde bundan gerekli payı almışlardır. Dashiell Hammet ve Raymond Chandler türün en önemli yazarlarıdır. Özellikle Raymond Chandler' in ünlü Philip Marlow karakterinin yer aldığı serileri okumanızı tavsiye ederiz.



GAMESHOW prodüksiyondan süper bir psikolojik gerilim BELAMIZI ARAARKEN!



Bir gün asabi yazar Ertunc'un canı bela çekti. GAMESHOW merkezine gelerek hayatın gücüne üzerine kurulduğunu, kavgasız tek bir zaman olmayacağını ve kendisine katılmasak gözlerimizi oyaladığını metaforik (ne?) olarak bize söyler (kamera yakın çekimdedir)



O sırada acılıktan ayakkabı köşesi yiyen MEG (herşeyi yer der). Ertunc'un ziddi savas güllükünü karşısında "ben zaten çok kiloluym, bu sımsan vücut kavga değil huzur istiyord" metaforikini öne sürer. Ertunc'un bunu bakaret olarak algılaması elindeki baltaya yansır (şu anda görmüyorsunuz, tek kamerayla çalışıyoruz)



Bu gerilimi kim nasıl çözecektir? İste o anda devreye Zebani girer ve aynen söyle bir metafor yumurtlar: "hocam hocayı tekkede, deli deliyi dakka da bulur". Onu kötü sordarı sert bakışları bile kıtaramaz. Deli deliyi değil kendisini bulmuştur. Kameramanın yakın çekimden mi yoksa uzulduğu için mi ağıladığını anlayamadık



Burçak'ın böyle trajik bir olay karşısında arsız arsız sınıtması Ertunc tarafından esef ve ibretle kinanır. Meg zaten kinanmıştır, o sırada alev sıroyuyla gizli bir Ertunc puskurtme hareketi düzenleyen Engin bile kinamak için sıraya girmiştir. Hatta Kameraman bile bu arsızlığı yakın çekim yaparak kinar (ohh!)



Ertunc çitkece su kıvnamaktadır (yani metaforik olarak). Sırasıyla Burçak, Engin ve Meg'i de bu kaynar suyun içinde bogar (yani metaforik...neyset) Ertunc istediğini almıştır. Fakat bir tank vardır orta da. Kameraman, o sırada yakın çekimi abartan kameraman bir süre sonra sıraya düşeceğini bilemezdi tabii ki! yani metaforik olarak

ışınlanın. Not defterini açarak hiding place' ı seçin ve bunu saraydaki duvarda kullanın. Şarap mahzenine geri dönün. Olayları takiben haritada archaeologist's guild belirir. Laredo Cronk ile Jasper Horst hakkında lağa luga edilir. Horst' un yanına vardığınızda da Laredo' dan konuşulur. Laredo' ya dönüş muhteşemdir ve Horst dedikodusu dillerdedir. Sağdaki kitaplığa bakın. Kitabı çekip gizli bölme açın. İçeri girip duvardaki güvenlik notunu okuyun. Gazinoda Warb' ı bulun. Gerdanlığı ona verip vault 51 hakkında sorular sorun. Öğreneceğinizi öğrendikten sonra kasanın (vault 51) olduğu yere dönün. Defterden back passage' i seçip sign üzerinde kullanın. İçeri dalın. Mundy was hung upside down ile Azile' i (Mundy' nin öldüğü yerde, duvarda, kanla yazılmış yazı) birleştirip numarayı bulun. Bu sayıları sandıklara tıklayıp, mücevheride çıkan zimbirtıyla izdivaçlayıp kılıcı alın. Archeologist Guild mi? Evet oraya...

Uzuuun, upuzun demolar bize ikinci kısmın bitip üçüncü sahnenin başladığını müjdelemektedir. Inventory' i açıp kurtadam olun (lanet, saçma, gerzek discworld! Bir daha asla bu tür bir adventure oynamayacağım, yani nasıl bir fantazi bu kurtadamlık sizce...Bu öykünün yaratıcıları bence kendilerini çok zeki zanneden salak bir takım soytarıdan ibaret, hepsi bu!). Magenta trail' ı takip edip Saturnalia' nın avlusuna gelin. yerdeki moss' u alıp tekrar kurda dönüşün. Yine magent trail vasıtasıyla mezarlık arkasına ulaşın. Pencereye ve pencere üzerine düşen gölgeye bakıp ofisinize dönün. Nobby bekler durumda. Konuşun, ardında bıraktığı levreyi alın. Şimdi koku alma duyumuz ihtiyacımız var. Patrician' s Palace' in arkasına dolanın. Kurt olun. Boş gözükten varilleri koklayıp, esansları birbiriyle karşılaştırın (üst üste getirip mouse' ı klikleyin). Şarap fiçilerinin olduğu mahzene inip (Cafe Ankh) kapının o taraflarda durup duran receipts' i alın. Daha sonra levreyi kullanıp fiçilerden birini açın... Yolculuk sarayın malzeme deposunda son buluyor. Koridora çıkıp, ikili kapının önünde kurda dönüşün. Kapıya kulak verin. Himmm, ilginç tabii... Ofisteki bayıcı tantana (oyundaki konuşmaların ekseriyeti lüzumsuz, boş, sıkıcı ve uzun) ertesine Octarine Parrot' a gidin. Sol duvardaki notu okuyun. Sapphire hatunun odasında kurdunuz dökmün ortaya. Cyan stench' e bakıp insanlaşın. Parfümü alın. Kont Uberwald' a gidin ve konuşun. Azrailin konuşmasındaki uhrevi tarafı bırakıp Kont' a moss' u uzatın. Kapıdaki uşağa; beni malikanenin kütüphanesine götür, çabuk ol uşak parçası diye hitap edin. Oraya vardığınızda moss ve sewers kelimelerini index kutusuyla kullanın. Dışarı çıkın ve köleye; hanımını çağır aşağılık köpek deyin. Kurtlaşın. Cafe Ankh' a gidin. Carlotta ile dertleşin. Kanalizasyona (sewers) koşun. Yine kurt olun. İzleri takiben geldiğiniz yerde çöpleri karıştırıp altın zamazingoyu bulun. Minyatür Azrail önemsiz, geçin. Patrician Palace' ın arkasında kancalı ipi duvarda kullanıp Leonard' in yanına gelin. Onunla ve yanındaki herifle pendant hakkında konuşup kütüphaneye dönün. Temple Of Anu Anu title' ini index' le bütünleştirin. Üniversiteye gidin (ÖSS esprisi yapacaktım, vazgeçtim) ve Bayan Formes' den iş isteyin. Yatakhane kurt olun. Tahtada ne yazdığını ancak böyle anlayabiliyoruz. Dolabı açın, kitaplara klikleyin. Temple Of Anu Anu kelimesiyle karatahtayı buluşturun. Kitaplığa dönün. Pendant ve index marifetiyle temple hakkında bilgi alın. Üniversite yatakhanesine gidip pendant' ı dolabın içerisindeki kitapla kullanın. Soldan devam edip karşınıza çıkan tiple Wizard' s Murder çerçevesinde chat' laşın (konuşun demekten sıkıldım artık, bütün oyun boyunca başka bir halt yemedik). Bayan Formes' lede aynı muhabbeti tekrarlayın. Pseudopolis' de Nobby bizi bekler. Bizde onu bekletmeyiz tabii. Merchant Murder deriz ona. Merchant Guild' deki kapıcı konuştuğumuz konuşur. "Dead mens pointy boots" üzerine daha da çok konuşur üstelik. Kont' un orada Azrail' e cinayetleri sorun. Yavaş yavaş parçalar yerine oturmaya başladı sanırım. Carlotta ile Regin' s murder,

Malachite' s murder hakkında istişare edin. Kütüphaneye gidin ve Errata ile ilgili ne varsa toplayın. Sonrasında, Temple Of Small Gods' da Mooncalf a liste deyin. Mezarlığa uçup camın önünde kurtlaşın. Cama ardından Mooncalf silüetine tıklayın. Enteresan enteresan... Tapınağa geri dönüp bu defa Macal' la görüşün. True Believers meeting ve Errata hakkında bittabii. Dehlizler boyu süren yolculuk sonunda ulaşılan mekanda lectern' e bakılır. Lectern okşanır. Seramoni bittiğinde parfüm Mooncalf in ayağına sürülerek geri dönüş yolu bulunur (zekice). Ofis üzerinden Sanctuary' e gidilir. Frescoya bakılır. Fresconun üzerindeki sembole bakılır. Bu sembol ile kahramanınızı şaaptığımızda birşeyler elde edilir (hatırlamıyorum). Kitaplığa dönülür ve symbol hemen ardından Elver Symbol taranır. Haritanın oralarda bir yerde bir ev olması lazım. O evde birde harita olmalı. Hah işte ona wizard murder, merchant murder, counterweight clues ve octagram of murders uygulanır. Şimdi gidin bakın bakalım haritada Disk Theatre diye bir location belirmişmi. Oradan broşürü kap ve kütüphaneye gel bakıyım evlat. Geldin mi? Şimdi o broşürü index ile search et. Eight great tragedies' e de baktın mı? İyi şimdi Dagon Street' e go' la. Levveyi soldaki dükkan penceresindeki kullanıp içeri gir. Çöplerin arasından kemiği bulma marifetini gösterdiysen aynı zamanda havlayabilirsinde demektir bu. Ama yapma sadece kemiğe bak ve tiyatroya gidip azıcık kültür olayına gir. Sahneye yaklaşip ulumaya başla. Adam olduğunda Elver Sign' i mark' a bas. Gizli geçit mavrası. Hep olurlar zaten. Aşağıda eight great tragedies delilini circle sea map' te kullanıp wizard' s pleusance' a yollan bakıyım. Çalıkları arala, yerleş oraya ve şovu izle... Gösterinin hazin sonu üçüncü bölümünde bitişini müdelemekte

bir gün gelirdedektif olursanız yapmanız gereken birkaç şey

- 1- Yandaki tipte gördüğünüz anlamsız palto ve fotr ötesi şapkadan hemen uzak durun.
- 2- Şuçu işledikten sonra cinayet mahalline sakın ha tekrar gitmeyin... ay pardon bu suçlular içindii!
- 3- Eğer Sherlock Holmes veya gücük Hercule Poyro değilseniz (herifin soyadını yanlış yazdık) beşinci dereceden bir denkleme andiran hiçbir vakayın üstlenmeyin.
- 4- Delil toplarken öyle langadank çıplak elle toplamayın (çıplak hiç toplamayın! Kötü espriy yapmayın!)
- 5- Cinayeti işleyen güzel ve seksi bir kadinsa sakın aşık olmayın, bana getirin, ben olurum!
- 6- Fasülye tanelerini izlemeyin...
- 7- Sherlock Holmes gibi ilk gördüğünüz kişinin ayakkabılarına bakarak soyunu, sopunu, sülalesini ve kişinin psikolojik özelliklerini sayıp dökmeye kalkışmayın, yok öyle bişey, yalan o!
- 8- Olur ya polise ihtiyacınız olursa sakın yanlarına gidipte kendinizi dedektif bilmem kim diye tanıtmayın. Copu kafanızda yersiniz...
- 9- Ha bu arada Arsen Lüpen Lüpenmiş !!!
- 10- Ben size bişiy diyimmi: bırakın bu dedektiflik ayaklarını gidin sigortalı bir işte çalışın!
- 11- Bu arada yandan çıkan çizgilerin konumuzla alakası olmadığını söylemek istiyorum

şahsım adına. Son chapter' da olaylar boyut değiştirmiş, kişisel ihtiraslar yüzünden Discworld yok olma aşamasına gelmiştir (fenada olmazdı hani). Bütün bu belayı kim temizleyecek dersiniz. Lanet olası biz tabiiki... Duvardakileri oku. Yıkıntıları karıştır. Golden Falcion' u alır almaz Sanctuary' e gidip Kondo' nun ölümüne tanık ol. Cesedi incele, tilsimi al. Kitaplıktan Nylonathep' i araştır. Leonard' in yanına (Patrician Palace) gelip ona ve iki salağa Radiant Trapezhedron' u sor. Küçük tanrıların tapınağında Mooncalf' a tilsim i (amulet) işaret et. Kondo de ona. Foid demeye kalmadan herif düz duvara tırmanıp, en tepeden kendini aşağı atıveriyor. Tüh bu da gitti deyip sende Rhodan Shop' a git. Sağ iken Malachite' e ait olan mekandan bandajları al. Rhodan' a bandajları ve Foid' i sor. Şu Foid denen it Dagon Street' te. Ona amulet dediğinde sana Gelit diyor. Sende üniversiteye girmeye hak kazanıyorsun. Fakat Formes cadısı arama izni olmadan sokmam diyor. Mecburen Pseudopolisteki sadık köpeğin Nobby' e baş vuruyorsun. Gelid diyorsun mala. Şimdi Formes karısına kapı gibi arama emrini gösterdiğinde seve seve seni içeri almalı. Concourse' e git ve kurda dönüş. Gelid' in izlerini takip ederek rasathaneye ulaş. Satrap' la Horst, Gelid, Radiant Trezzzzzzz, Taunt strap tarzı konuş. Leonard' in verdiği yıldız haritasını mozikle sarmaş dolaş edip sonrada small group of boring stars' la öpüştürdüğünde al işte oradaki teleskobu kullanıyorsun... Hııı, dedik ya ulan kullanıyorsun diye, hadi kullansana! Aferin laf dinle böyle. Astrolabe' ı al ve mozolenin yolunu gözle. Astrolabe' ı göklerle buluştur. Grotesque' e bipleyerek mezarı aç, beleş mezara yerleş... meden önce inventorydeki ortası delikli tekligi indent' e yerleştir. Zombiçigi kılıçla tehdit edip mücevheri al. Mücevhere bakıp Maulin köprüsüne gel. Cesurca hareketimiz Horst' u mezara, Carlotta' yı zindana, kılıcıda cebimize sokar. Patrician Palace son duraktır artık. Leonard Cell' in girişindeki tuğlayı ayağımızla ittiriveririz. Leonard' la helalleşiriz. Uçmayı deneriz ancak biricik aşkımız Ilsa bizi uyarır, bir korumaya ihtiyacımız vardır çünkü. Sign Of Eel i uçan araca çizeriz önce. Sonra çevik hamlelerle araca atlar vatanımızı düşman işgalinden kurtarıyoruz. Ondan sonrası daha da destansıdır. Vatan için Ilsa' nın aşkına yüz çeviririz. Kariyi batan güneşe doğru şutlarken öykü boyunca yaptığımız en doğru hareketin bu olduğunu düşünmekte kendimizi alamayız her nedense.... The End.



1 CD

Ertunça bakmayın siz. Biz çok sevdiğimiz oyunu. Sizin de sevebilmeniz için bu oyunu Alesta Bilgisayardan almanız lazım. Tel: (0212) 261 76 89

FİRMA: GT Interactive

TÜR: Adventure

SİSTEM: pentium 166 - 32 MB Ram Win 95/98

% 80

OYUNLAR 4 1

Kingpin

life of crime

Emre ARIN

Ni-ni-ni-rim! İnanamıyordum! Kamer adlı şer yuvasına düşüşümün yedinci ayında ünlü, pek sevilen, özlenen, yazarlarının daha hala "Niye kapattınıöaz?" sorularına maruz kaldığı, adeta kendi içinde bir muamma olan Game Show'da yazıyordum! Yanımda binbir şekilsiz, kendilerini insani sıfatlarla tanımlamaya cesaret etmiş, adı küfür sayılacak ucubeler klavyelerinin başında emek sarfediyorlardı. Zebani öğlenleri kapının altından içeri akıyor ve akşama kadar monitörüne hiç aralıksız anlaşılmayacak kadar korkunç "yargılar ve beyanlar"da bulunuyor, Ertunç ise koltuğuna yayılmış, hiç durmadan yazı yazıp, beni dövmeye vakit bulamıyordu. Engin Abla ise dergi açılacak diye etraftan alınan borçları her gün ama her gün bıkmadan usanmadan kendi usullerince ödüyor ve sendeleyerek dergiye dönüyordu. BurchaQ ve Meg beni tiksindirmek için - sadece konuşmaları yeterken- espriler yapıyor, her maymunluğu yapıp düşünün insan olmaktan hiç çekinmiyorlardı. Ben artık arkadaşılığımı tek hücreli hayvanlar ve sardunyalara kısıtlamanın ne kadar iyi olacağını düşünürken, Zebani o yay şeklini almış kaşlarıyla bezeli yüzündeki yaralı köpek ifadesiyle karşımda belirdi, dayanamadım ve "Tamam koçum, yalnız değilsin. Ben de yazıyorum!" dedim. "Abim, Zebo abim kurban oliyim uzay simülasyonlarını ben yazıml!" dediğimi de nerden çıkartıyorsunuz canım?! Ehüh. Bu konuşma sizce de çok gereksiz bir yöne saptı öyle değil mi arkadaşlar, heheh. En iyisi hemen kesip konumuza gelelim...

Yazıma başlamadan önce Wolfenstein davasıyla, bilgisayar oyunları tarihinin en başarılı oyun çeşidini bulan ID Software'deki amcalarıma tapıyor ve kulları olduğumu belirtiyorum. Söyleyin bana şu yolcu olduğumuz dünyada, FPS'den daha güzel ne vardır? Bilgisayar oyunlarının olayı nedir? Sizi sanal bir gerçekliğe taşıyor orda eğlendirmek için değil mi? Sidikli stratejiler mi? Hah! Çözmek için bir gerizekalı gibi düşünmenizi gerektiren mantık yoksunu adventurelar mı? Hahah! Aslının gölgesi bile olamayacak CRPG'ler? Muhahah! Tabii ki First Person Shooterlar, güzel Allah'ımın bana ve bize lütfü FPS'ler, sizi koltuğunuzdan alır ve lönk diye hareketin ortasına bırakıverir. Sevdiğiniz alabileceğiniz en güzel hediye ne olabilir? Evet doğru düşündünüz, bir Half Life cd'si. Peki ya anneler gününde biricik annenize? Tabii ki Delta Force. Ya biricik matematik hocanız? Adam bir Alien vs. Predator oynamasın mı şimdi? Bakın herkes mutlu

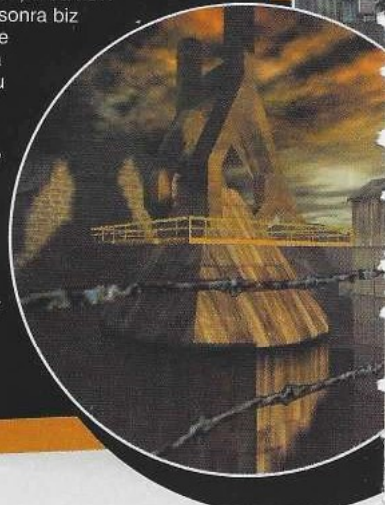
ve mesut oldu, gördünüz mü? Peki... Eee, buraya beyaz önlüklü amcalar geldi diye olduğunu anlamadım ama yinede yazımı hemen bitireyim en iyisi. Yok hayır olmadı, ben de denedim ama M4'üm amcalara doğru bi türlü dönmedi. O yüzden ben hemen yazıya geçeyim...

Hepimizin bildiği üzere son yıllarda 3D grafik çalışmalarında inanılmaz bir yol katedildi. Half-Life grafikte olduğu gibi yapay zekada da bir dönüm noktası oldu. Oyun firmaları oyunlarını daha da gerçekçi ve keyifli kılmak için dahiyaneye fikirler üretir oldular. Bu çekişme ve yarışın son meyvesi de Kingpin. Grafikler şimdiye kadar yapılmış olanların en iyisi. Özellikle insanların çizimleri ve animasyonları gerçeğe fazlasıyla yakın. Yoldaki serserinin bile tişörtünü öyle güzel yapmışlar ki, dokununca hissedecekmışsiniz gibi geliyor (Vallaahi abartmıyorum!). Hatta Burak'ın iddiasına göre insanların kas yapıları dahi gerçekçi bir şekilde hareket ediyormuş. Tabii ki özel efektler göz kamaştırıcı ve ışıklandırma efektleri de fazlasıyla gerçekçi. Sesler keza kendinizi gerçekten bir çatışmanın içindeymişsiniz gibi hissetmenizi sağlayacak kadar boyutlu...

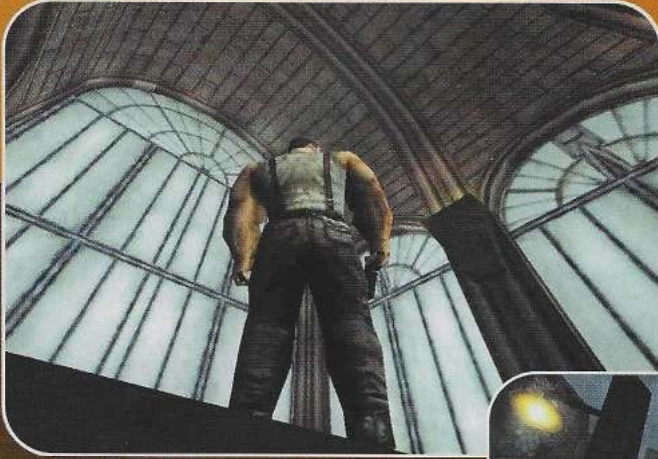
Şimdii. Kingpin'de adamımız aşağılık, merhamet duygusundan yoksun, uğursuz bir herif. Patronumuz için "bağış" topluyoruz, halka senet imzalamaya alışkanlığı kazandırıyoruz, bu dünyada işi kalmadığını itiraf edemeyenleri zahmetten kurtarıyoruz. Hikaye patronumuzun bağış yapmaktaki geciken Nicco adındaki bir koçla uygun şekilde bir görüşme yapmamızı, bizden pek de terbiyeli ya da ahlaka uygun olmayan bir üslupla rica etmesiyle başlıyor. Nicco'ya gidiyoruz, "Gülüm bi dakika bakar mısın?" derken, o da ne?! Nicco'nun adamları bize önce bakıyorlar, fakat sonra biz etrafı mor, kırmızı ve siyahın tonlarında görmeye başlıyoruz. Ağzımız bumumuz dağılmış, bir ara sokakta kendimize gelip köşedeki su borusunu alarak uzun yolculuğumuza başlıyoruz...

Hemen bir uyarı getireyim. Kısa zamanda fark edeceğimiz üzere sokakta insanlar çok da, nasıl diyeyim nizama uygun konuşmuyorlar. Hah şöyle söyleyeyim, iyi ki aklıma geldi, sokak aynı Kamer'in içerisi gibi. Sevgi sözcükleri ve seviye üst sınırları zorluyor, inanamazsınız. Bi de yine fark edeceğimiz, insanlar vurulunca çk kanıyorlar, nasıl desem kan duvarlara sıvanıyor, kıyafetlerini kızıla boyuyor, şıpır şıpır yerlere damlıyor. Eğer bu ayrıntıları görmek sizi rahatsız edecekse oyunu install ederken kapayabiliyorsunuz...

Eveet. Nerdedik, elimizde borumuz ara sokaktayız.



Bir suçlu ile başa çıkmak için onun gibi davranın Her zaman ense kısmıyla ateş edin!



Oyunun en zor kısmı başı arkadaşlar, yüzden bu kısmı size özetleyeceğim. Başını geçince oyunun genel gidişatını da anlıyorsunuz ve zor da İsa çok zevkli bir macera geçiriyorsunuz... Öncelikle silaha ihtiyacınız var; boru ismi sizi korkutmasın, bi işe yaramıyo. İlk karşınıza çıkan korkak şişkonun yanına gidin. Bu arada giderken "G" tuşuna basarak silahınızı indirin, çünkü insanlar öyle kolum,kadar boruyu kaldırıp geldiğini görünce "Yahu acaba uygunsuz bir davranış sergileyebilir mi?" diye şüpheye kapılıp, sizi dövüyorlar ya da kaçıyorlar. Şişkonun yanına gidince "Y" tuşuna basın. Kingpin diğer FPS'lere göre şu yönden çok başarılı bir oyun: Herşey boruyla olmuyor, pek çok zaman konuşmak hayat kurtarıcı oluyor. Neyse "Y" tuşu evet/pozitif analmine geliyor; "X" tuşuysa hayır/negatif/hakaret etme komutu. Şişko size bir papet karşılığı "crowbar" satabileceğini söylüyor; borudan iyidir. Şimdi, gidin ve yalnız başına duran kadınlardan biriyle cici cici konuştuktan sonra dövün. Kafasına vurun daha çabuk ölsün. Cesedinin üzerindeyken diz çökün ve "activate" tuşuna basın; böylece parasını alın. Gidin şişkodan levreyi alın. "1" tuşuna basarak levreyi seçin ve köşedeki zencileri dövün; aman aralarına sıkışmayın. Hırsınızı alamayın şişkoyu da dövüp, verdiğiniz bir doları da alın! Öbür kadını da dövün ve hakettiğiniz parayı alın. E tabii ki hak ettiğiniz para, resmen alın teriyle çalışıyorsunuz. Şimdi meydandaki pur için, kasketli amcamı on dolara kiralayın. Birlikte bir shotgun'lı ve bir de tebançalı pisliklerin olduğu yere gidin. Fakat onların bulunduğu bölgeye radydaki maç gürültüsünün arttığı zamanlarda girip, onlar farketmeden kutuların arkasına geçin. Sonra gelsin dehşet verici çatışmalar. Kan sular seller gibi akarken, hainlerin çılgınlıkları boş sokaklarda yankılsın. Ve siz, sizi gitmek istediğiniz yere götüren kamyon şoförünün beynini, alt tarafı yirmi dolar istedi diye cama sıvamanın haklı gururunu yaşayın...

Oyunun tarzını yaklaşık anlamişsinizdir sanırım. Kingpin'de ölmek çok kolay. Savaşlar öyle zor ki, gerçekçi yaklaşmadığınız takdirde anında patlıyorsunuz. Bu olay ilk başta "Bu oyun saçma şekilde zor!" demenize sebep olurken, oyuna kapırdınca tommygun'inizle ateş edip, varilin arkasına kaçıp gelenleri alev makinesiyle karşılamak gibi inanılmaz zevkli sahnelere yol açıyor. Silahlar da çok gerçekçi; tabancayı ilk aldığınızda zor vuruyorsunuz, shotgun yakın

menzilden kesinlikle oyuyor, levye ense köküne indirince bayılıyor gibi. Tabii bunlar sizin için de geçerli; bu noktada zırh giymenizi çok tavsiye ediyorum. Şimdi diyosunuz ki "Sanki bulsam giymicem, hıyar!". Kingpin'de öyle ortalıkta zırh, silah, mühimmat, yara bandı filan ortalıkta bulunmuyor arkadaşım. Delikanlı adam düşman, masum tanımadan öldürür, parasını çaldığı gibi "Pawnshop'tan alır. Pawnshopları şehir merkezlerinde görmek mümkün; ayrıca dükkan sahipleri çok cana yakın. Ben ne zaman kolum kopmuş, kafam yarılmış gitsem hep "Ulan bütün halim kan oldu." diyorlar, ehe... Bi de barlar var ki orada da bölgenin önemli elemanlarını ve kiralık silah arkadaşları bulabiliyorsunuz...

Sonuçta Interplay son zamanların en iyi oyun firmalarından biri olarak anılmayı hakettiğini, bir kez daha Kingpin'deki başarısı ile ispatlıyor. Kingpin bence benimki gibi artık eskimiş makinelerde bile (Bu arada söyleyeyim, bakın bu oyun, bu makinada çalışıyor: P2 266, 8MB İ740 AGP ekran kartı, 96 RAM, 17" monitör-dikkat edin eğer monitörünüz 14" ise oyun normalden çok daha kısa sürecek! Çünkü monitörünüz yeterince fazla görüntüyü içinde tutamayacaktır!) ne harikalar yaratılabildiğinin örneği ayrıca. Bu arada demin Engin Abla borunun kadar da kötü bir...eee...silah olmadığını iddia etti. Ayrıca Burak yanma yapıştı ve "Sen bana Kingpin'i ver, ben sana şunu kakalıyım." gibi öneriler getirirken, BurchaQ yaşının gerektirdiklerini yapıyor(BurchaQ, niye duvara tırmanıyorsun, bak aşağı in, başına bişey gelicek). Bu durumda artık bu lanetli ve ruhani yıkılışın son perdede olduğu, çirkinliğin, binbir kötü niyetin kol gezdiği, insanların birbirlerinin ancak yüzüne tükürürken baktığı, kadınlara "tümünüz çiçeksiniz" demmeyen, pis, aşşığılık, dandik, serkeş, utanmaz, arlanmaz, kötülüğün son kalesi Kamer'den de kaçmak düşer. Hoşçakalın, Kingpin'inizde ağzınızdan "you fucker!"ınız eksik olmasın...



1 CD

FİRMA: Interplay
TÜR: FPS
SİSTEM: pentium 200 - 32 MB Ram
Win 95/98 - 3D accelerator

Baya baya iyi, çok seveceksiniz!... Hem ne güzel, oyun Alesta Bilgisayarda da var. Telefonuda var: (0212) 261 76 89

% 90

OYUNLAR 4 3

ShadowMan, uzaktan ilk bakışta alelade bir çizgi roman uyarlaması gibi duruyor. Bol ekşinla oyunlaştırılmış bir çizgi roman uyarlaması, ShadowMan'ın bir çizgi roman olduğunu (hatta Turok'un da) ben oyunla ilgili bilgi toplarken öğrendim. Konuya ilişkin derlememi(!) sayfanın bi köşesinde bulabilirsiniz (neymiş bu ShadowMan çizgi romanı öğrenin isterim çünkü). Ancak kazın ayağı(böyle de bir deyim var dilimizde) öyle değil. Oyun tahmin ettiğimin de aksine süper bir setting üzerine oturtulmuş mistik bir Voodoo macerası. Macera, ama kelimenin tam anlamıyla macera. Sizi 70 saatlik bir ortalama oyun süresi, 40 ara demo, ayrıntılı seri katil biyografileri, Voodoo dini mensuplarını kapsayan ve bu din ile ilgili uzun araştırmalar sonucu ortaya çıkarılmış bir hikaye ve büyülu silahlar, 20 küsur bölümden oluşan non-lineer oyun yapısı bekliyor desem, sanırım dibiniz düşer! İnanılmaz bir oyun ShadowMan.

SHADOWMAN - BÜTÜN BU VAATLER GERÇEK (Mİ?)

Evet gerçek, bu yazdıklarımızı bi tarafımızdan değil oyunun basın bültenlerinden yazıyoruz. Oyunun konusunu anlatmayacağım, ilgi duyanlar ShadowMan çizgi romanının kutusuna baksınlar. Açıkçası adamımız Mike, ShadowMan'den biraz farklı bir tipteme. Bir kere ShadowMan kadar atletik değil. Yüksekten düşse ShadowMan bir "uh" diyiveriyor. Aynı şeyi kalkıp Mike iken yapmayın derim (ben öyle derim siz bana bakmayın ;). ShadowMan ölümler dünyasının Lord'u olsa da Mike, normal bir insan ve sualinde boğuluyor, yüksekten düşünce ölüyor, kurşun darbeleri canını fazlasıyla yakıyor vs.vs. Tabii voodoo güçlerini de kullanamıyor Mike. Ama ShadowMan de ölümsüz değil. Aslında bu biraz çelişki kabul ediyorum, bir ölüyü kaç defa öldürebilirsiniz bilmiyorum ama... ShadowMan iken Mike nefes almak

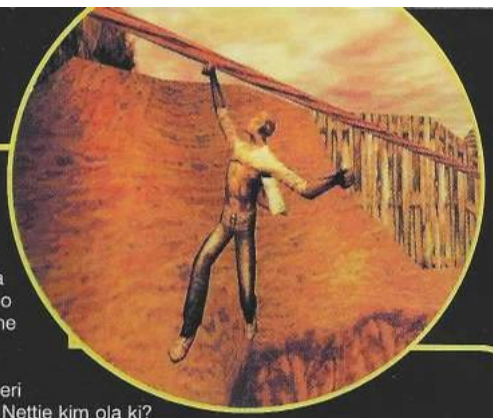
zorunda olmasa da alevden pek hoşlanmıyor, yani alev ve sıcaktan. Ama elbette voodoo büyüleri emrine amade!

Peki baştan beri bahsettiğimiz Nettie kim ola ki?

Dediğim gibi güzel bir voodoo rahibesi Nettie. Güzel olduğu kadar güçlü bir büyücü de. Ama gücü bu dünya ile sınırlı ve öbür dünyada (DeadSide) onun sadık hizmetkârları onun için gerekenleri yapıyor(Shadowman ve Jaunty isimli yılanımsı şey!). Bir de Jaunty var, o bizim küçük(!) dostumuz ve öbür dünyadaki klavuzumuz. Tabiri caiz ise (-caiz mi hocam? -evet mümin) Help Desk sorumusu deadside'ın. Jaunty ve Nettie oyunda çok süper önemli rol oynamıyor ama, onlar olmazsa bazı şeyleri akıl etmeniz oldukça güçleşebilir. Hele bir de o size verilen dosyaları okumak gibi bir adeliniz yoksa... Her ikisine de sık sık uğrayıp danışmakta fayda var.

SHADOWMAN - KONU OLARAK DA GÜZEL OYUN OLARAK DA GÜZEL (Mİ?)

Evet ShadowMan'ı aldık yükledik. Aman dikkat müzikler hariç herşeyi yüklemeye bakın. Sonra oyunu oynamak işkence olur size. Çalıştı ShadowMan ama küçük bi setup yapiverin. TNT RuLeZ diyorum, o



Hem her yerdeyim, hem hiçbir yerde

ShadowMan

Burak BAYBURTLU

Hem bir şeyim, hem hiçbir şey

yüzden 32 bit renk derinliği seçin. Hızlı bir Direct3D oyunu bu. Biraz kasıp 1024*768 bile açabilirsiniz. Diğerleri şöyle bir dursun ve 800*600@16 bit açsın oyunu. Çok mu taktım bu çözünürlük olayına falan bilemiyorum ama bence önemli, sizce de öyle olsun isterim. Sonra oyun açıldı güzel de oldu. Demo falan var gibi. Asıl demo oyuna başlayınca. FMV göremeyince şaşırmayın tüm animasyonlar ekran kartınız tarafından gerçek zamanlı yapılıyor. Güzel olmuş hepsi bilakis sevdim.

Oyuna başladık küçük iki bölümlük intro. Kahramanımız Nettie ile güzel dakikalar yaşasım olsa gerek. (Hey gidi ShadowMan hey hey!) Bu noktada unutmadan söyleyim. Küçük pornografi meraklısı çocuklar siz bir kenara, şiddet, kan ve vahşet meraklısı olanlar öbür tarafa. Siz porno meraklıları bu oyunda tahmin ettikleriniz YOK! Ve siz vahşet meraklıları, bu oyunda aradığınız var. Evet belki bir DooM'dan bu yana bana aradığım vahşeti veren bir oyun görememiş olabilirim ama bu da yeterince tatminkar. Peki bu satırları neden yazdım? Hepinizi uyarıyorum(ben çok taktım bu kelimeye!) BU OYUN YETİŞKİNLERE YÖNELİK BİR OYUN! Evet oyuna başlayamadık ama sanırım biraz gaza getirdim siz vahşet meraklılarını. Oyuna başlar başlamaz (bataklıklarda başlıyoruz) ilk dikkatimi çeken şey mükemmel grafikler oldu. Ne kadar yaratıcı insanlar var şu dünyada?! Düşünsenize bu kadar güzel bir üç boyut motoru programlamış adamlar! İsim vermişler : VISTA (Virtually Integrated Scenic TerrAin) yani sanal olarak entegre edilmiş doğa manzaralı arazi! Eheu. Süper görüntüler bekliyor sizi. Uçan leylekler şaşırtıcı, kelebekler çok hoş. Ancak sinekler ve kullanılan renkler(!) resmen havanın sıcak ve nemli olduğunu hissettiriyor. Yer şekilleri, su efekti, nesnelere etkileşim çok güzel. Yaratıkların her biri birbirinden farklı animasyonlarla ölüyor, öldürmeyi bir zevk haline getiriyor! Birazcık

dolaşınca göreceksiniz Mike'in kas yapısı var sanki, kemiklerle etler farklı hareket ediyor! Üzerindeki gömlek arada bir uçuyor. Az daha gidin görün köpecikleri. Sanki bşeyler hissetmişler ve size saldırmıyorlar ama arada bir havlamayı da ihmal etmiyorlar. İyi de ediyorlar çünkü silah falan yok elimizde. Gezelim biraz, ve eski bir kilise bulalım. Sanırım böyle bir yere olsa olsa çok yürekli bir misyoner kilise kurabilir. Nettie ile buluşana kadar iki demo izledik Nettie ile buluşunca eşyalarımıza kavuşuyoruz. İyi de oluyor, artık yavaş yavaş oyunun içindeyiz. Farkında olmadan iptle yürümeyi tırmanmayı da öğrenmiş olduğunuz heralde. Zor değil zıplayınca tutunur o kendi kendine. Maceraya atılıyorz sanki yavaş yavaş. Nettie oyunun başında bize gördüğü rüyayı anlatmıştı ya, işte o rüyanın gerçek olup olmadığını bir gidip kontrol edeceğiz. Tabii oynanışa ilişkin püfler lazım size maceraya atılacaksanız. Anahtar obje oyuncak ayı, bu böyle biline. Bunun sayesinde(garip di mi?) öbür dünyaya geçebiliyoruz. Bu da güzel. Öbür dünyada elimizdeki Magnum, ShadowGun oluveriyor! ShadowGun çok güzel animasyonlar eşliğinde mermi yerine ruh atıyor karşımızdaki yaratıklara. Bu varlıklar kötülüğün hizmetkarları. Baş kötü Legion ve onun



adamı olan beş seri katil(ki bunların arasında Karın Deşen Jack de var ;)) ölümler diyarında Asylum adında bir bina inşa ediyorlar, ki dünyayı ele geçirecek kapıyı açabilsinler. Tabii biz de dünyayı kurtaracağız, ne kadar klasik di mi? Bunu yaparken başta söylediğim Non-linear gameplay olayı önem kazanıyor. Neyi hangi sırayla ne zaman yaptığınız hiç önemli değil. Oyun alanı inanılmaz büyük ve bazen yapmadığınız işleri yapmak için geri dönmeniz de gerekebiliyor. Bunun dışında sıkıcı bir yanı yok non-linear gameplay hadisesinin. İki tip gösterge var biri Mike için diğeri de ShadowMan için. Mike'in göstergesi enerji ve nefes miktarını gösteriyor. ShadowMan'de ise ruh topladıkça güçlenmenizi sağlayan bir döğme göstergesi ve tabii enerji göstergesi var. Ortada, en içteki gösterge kalp atışı sesi çıkaran o objelere ateş edince kazandığımız dark soul'ların miktarıyla beraber artıyor. Hemen onun dışında olan ve ilk başta bir işe yaramayan sarı gösterge ise bir nevi silah enerjisi, büyü yapma gücü diyelim ki havayı koruyalım. Bu da ShadowGun dışındaki silahların güç kaynağı. ShadowGun siz güçlendikçe güçlenen önemli bir silah. Carambeau, Violator, Asson, Violator gibi silahlar sadece deadside'da işe yarıyor. Bunlar voodoo rahipleri ile ilgili araştırmalar sonucu yaratılmış silahlar, uydurma değil hiç biri (tabii inanana). Heretic II'den bu yana güzel ve değişik silahlı oyun görmek pek mümkün olmuyordu. Hazır silah dedik biraz da silahların kullanımını anlatayım. Ecstetika oynadınız mı bilmiyorum (ah siz yeni nesil oyuncular, siz kesin bilmezsiniz de eskilere lafım yok ;)), ama iki elinizi kullanıyordunuz

oyunda. Gerçi onda da envanter yoktu ve bir eksikti bu. İşte ShadowMan'de hem envanter hem de iki eliniz var. Bir nesneyi kullanmak için elinize alacaksınız. Bu silahlar için de geçerli(neye yani onlar nesne değil mi? :P). Bu sayede bir elinizde Asson diğeri ShadowGun yayılım ateşine tutabiliyorsunuz düşmanlarınızı. Güzel de yapıyorsunuz. Oldukça iyi düşünmüşler.

Bir de atletik hareketler var. Koşarken zıplayabiliyoruz, tamam. Ama bir de takla attırırım dedim o da oldu. Aferim adamlara hiç kusur bulamıyorum oyuna. Takla için bir yöne hareket ederken "crouch" butonuna basın. Bu tuşların hepsi options'dan ayarlanıyor.

Ciddi bir sorun yaşamadım oyun oynarken. Bol bol sinematik görüntüler eşliğinde oynuyorsunuz, oyunda heyecanınız hiç dinmiyor. Yeni silahlar yeni mekanlar cabası. Yaratıklar da yenileniyor, yenilenmiyor değil. Enerji kaybiniz pek olmuyor öldürdüğünüz yaratıklardan enerji alıyorsunuz. Çevredeki nesnelere ateş ederek kırıncı(vazomsu şeyler bilmiyorum) ya enerji ya da mana kafatasları çıkıyor. Kilitleri boş vermeyin ateş edin kırılıyorlar. Son bir şey daha, Chadeaux adındaki o güzel şeyleri toplayın. 100 tane olunca size sürpriz var ;) Oyun bu kadar değil tabii. Anlatacak binlerce şey var, bulmacalar, labirent gibi bölümler püf noktaları. Dile kolay bir oyun bu. Tahmininizden de büyük bir oyun. Her oyunsevere tavsiye ediyorum tabii küçükler hariç ;) . Sanırım bu yazı da bitti yine size o geçen bir koca yıldan bahsedemedim... Artık Hidden&Dangerous 4 sayfa, onda bayaa mavra yaparız... I quit...



1 CD

FİRMA: Akklim
TÜR: FPS
SİSTEM:
pentium 200 - 32 MB Ram
Win 95/98

Büyüklere özel eğlence. Nefis bir atmosfer. Ölümü öğren ki (bu ne yaal) gidin bu oyunu Alesta Bilgisayar. Tel: (0212) 261 76 89'dan alın. Himmel'le uğraşmayın. Onu bana bırakın!

% 85

OYUNLAR 4 5

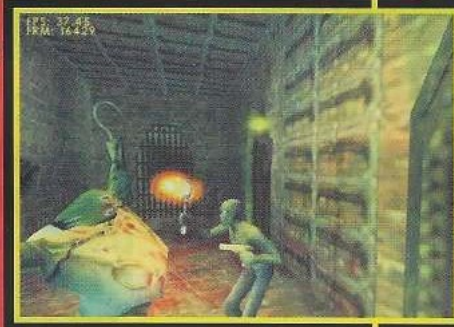
Shadow Man de kim? lütfen bilgi verin!

ShadowMan nedir ne değildir? ShadowMan isimli kahraman Vallant isimli yayınevının 1997'den beri çıkardığı bir çizgi romanın baş karakteri. Garth Ennis tarafından senaryosu yazılan çizgi romanın Çizeri Ashley Wood. Spawn türü çizgi romanlardan

hoşlananları özellikle cezbeden ShadowMan, ne yazık ki Türkiye'de yayınlanmadı hiç. Belki şu sıralar oyunla birlikte birileri el atar da ülkemizde de yayınlanır diye umuyorum.

Oyun, ShadowMan çizgi romanının ilk 6 sayısında geçenlere paralel olarak hazırlanmış. Ancak çizgi romanda geçen karakterlerden Mike LeRoI (Yani ShadowMan), Jaunty, Nettie, Mike'in Kardeşi Luke ve onun oyuncak ayısı dışındaki herşey yeniden yaratılmış, sırf oyun için. Bunun başlıca nedeni de Deadside'in çizgi romanda karanlık bir "yokülke" gibi tasvir edilmiş olmasıydı.

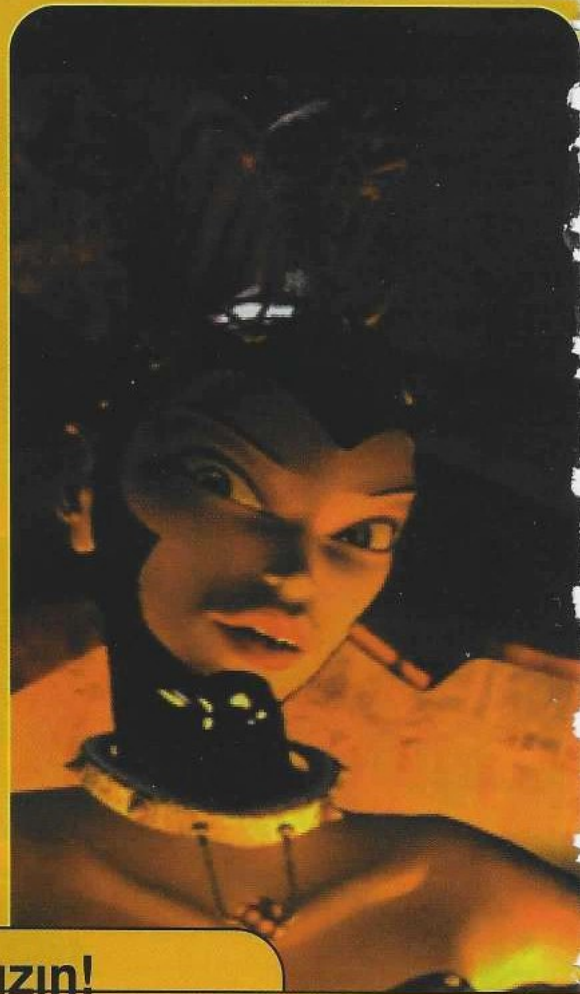
Mike'in hayatına bakmak gerekirse; kahramanımız, bir yandan okul masraflarını karşılamak için Chicago'da taksi şoförü olarak çalışan bir İngiliz Edebiyatı öğrencisi (idi). Ancak bir gece arabasında unutulmuş bir miktar (!) parayı alıp ailesinin yanına New Orleans'a gittiğinde hayatını değiştirecek olaylar patlak verir. Parasını arabada unutan küçük çete, Mike'i komaya ailesini de New Orleans Mezarlığı'na yollar. Mike kendine geldiğinde hafızasını kaybeder ve zaman içinde şehrin yeraltı dünyasının en tutulan kiralık katili haline gelir. İşte tam bu döneme rast gelir Mama Nettie adındaki voodoo rahibesiyile tanışması ve göğsüne "Mask of Shadows"un tabiri caiz ise "gömülmesi". Bundan sonra Mike, yaşayan bir ölü ve Nettie'nin en güçlü hizmetkarı olmuştur. Bu dünyada basit bir insan olan Mike, ölümler dünyasında insanları koruyan bir Lord'dur. Göğsündeki "Mask of Shadows" ona bu gücü veren şeydir.



Dungeon Keeper, zamanında en çok beklenen oyunlardan biri olmuştur. Ayrıca bu bekleş fazlasıyla uzun sürmüştü. Piyasaya çıkmadan çok önce dağıtılan resimleri ve konusu çoğumuzun büyük bir merakla oyunu beklemesine sebep olmuştur. Söylenenler çok çekici ve ilginç idi. Bir zindan yaratıyor, size katılan yaratıkların ihtiyaçlarını karşılayıp savaşa hazırlıyor, zindanınıza gelen kahramanları öldürerek altınlarını alıyor canlı kalanlara da işkence ediyordunuz. Yani yıllardır kahraman olarak girdiğimiz zindanları yönetme şansını elde etmiş olacaktık. DK ilk çıkış tarihinden neredeyse bir sene sonra piyasaya çıktı. İlk görüşte aşık olabileceğiniz bir oyundu. Herşey o kadar canlı ve gerçekçiydi ki... Büyücüler kütüphanede kitap karıştırıyor, savaşta yorulan adamlarınız yataklarında uyuyor, acıkan yaratıklar kümesteki tavuklarla besleniyor... Bütün bunlar detaylı animasyonlarla canlandırılmıştı, yarattığınız zindanı izlemek de ayrı bir zevk idi. Ancak Bullfrog'un bütün bu detaylara ayırdığı zaman, tek kişilik oyunun yeteri kadar iyi olamamasına yol açmıştı. Bir nefeste 15 bölüm birden bitirdikten sonra yeni bölümlerin pek bir yenilik getirmedğini, sürekli olarak aynı şeyleri yaptığımızı farkedip sıkılmıştık. Ve şimdi Dungeon Keeper birincisinin iyi olan özelliklerini geliştirmiş, eksiklerini kapatmış bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. İlk önce DK'ı bilmeyenler için kısaca konudan bahsedelim;

Dungeon Keeper'da yeraltına hapsedilmiş bir tanrıyı canlandırılıyorsunuz, buradan kurtulmak ve yer yüzünü ele geçirmek için, kendi tarafınıza çekeceğiniz yaratıklarınızla kurduğunuz orduyu yöneterek düşmanlarınızın elinde olan Portal Gem'leri ele geçirecek ve böylece yer yüzüne açılan kapıyı açabilecek kudrete erişeceksiniz.

Diğer real time strategylerin aksine DK'larda yaratıkları kendiniz üretmiyorsunuz (birkaç istisna dışında) burada amacınız zindanınızı yaratıklar için çekici bir hale getirmek ve size katılmalarını sağlamak. Ancak iş yaratıkların size katılmasıyla bitmiyor, onlara kalacak yer, yiyecek yemek ve hizmetleri karşılığında altın vermelisiniz. Güçlü bir orduya sahip olmak için yaratıklarınızı eğitmeli ve onların mutlu olmasını sağlamalısınız. Bütün bunları inşa ettiğiniz odalar yardımıyla ve



saatlerce eğlence, hiç durmaksızın!

en son nerde kalmıştık?
almalı, aldırmalı!! **ilkini gölgede bırakır**



yaratıklarınızla yakından ilgilenerek yapacaksınız.

"Dungeon Keeper 1'den beri neler değişti?" ya da "Bu oyunu neden almak zorundasınız!"

*Tek kişilik oyun üzerinde bayağı uğraşmış, artık bir amacımız var. Bölümler kesinlikle birbirinin aynısı değil. Her bölümde ayrı bir amacınız var. Bazı bölümlerde zamana karşı yarışmanız gerekiyor.

*Yeni odalar, yaratıklar, büyüler...

*Bölüm sonlarına hepsi birbirinden komik demolar konulmuş.

*Direct 3D! Gerçi ilk oyununa sonradan 3d kartları destekleyen bir yama yapılmıştı ama hiç bir şey 3d kartlar için yazılmış bir oyunun yerini tutamaz. Direct 3D'nin bütün imkanlarından yararlanan DK2 müthiş 3D dünyasıyla sizleri büyüleyecek. Ayrıca 3D kartı olmayanlar için de oldukça iyi bir software rendereri var, üstelik çözünürlük yönünden bir sınır da yok!

*Artık zindanınıza istediğiniz gibi bakabiliyorsunuz. 360 derece dönme ve zoom yapma imkanlarınız var.

*Yaratık animasyonları.... Gerçekten çok büyük gelişme kaydetmişler. Öyle ki onları seyretmekten zindanınızla ilgilenemeyeceksiniz. Büyücünün kitap sayfalarını çevirmesinden, Dark Mistress'in eğlencelerine kadar herşeyi tüm detaylarıyla görebiliyorsunuz.



46 OYUNLAR

Özellikle Casino'da Jackpot'u kazanan olduğunda çalan müzikle yaratıkların dans ettiklerini görünce ağızım açık kaldı. Dark Mistress müzik eşliğinde Madonna'nın Vogue'undaki dans figürlerini yapıyor daha ne diyeyim...

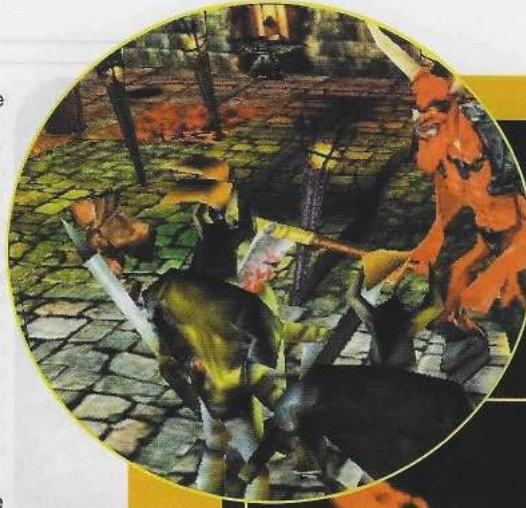
Dungeon Keeping:

Anlatmaya başlamadan önce oyunu oluşturan ana elementlerden bahsetmek istiyorum.

Dungeon Heart: Güçlerinizi zindanınızda kullanmak için Dungeon Heart'a ihtiyacınız var. Eğer burası düşman tarafından yıkılırsa zindanınıza ulaşamayacağınız için oyunu kaybedeceksiniz. Mana gücünüz ve altınlarınız burada toplanıyor.

Mana: Büyü yapmak, impleri yaratmak ve kontrol etmek, tuzakları çalıştırmak ve Horned Reaper'a güç vermek için kullandığınız sihir enerjisi olan Mana, yeni yerler ele geçirerek (sahip olduğunuz her kare turn başına bir mana kazandırır), mana vault ele geçirerek, tapınakta yaratıkların dua etmesiyle ve imp'lerinizi Dungeon Heart'a atarak (yaratırken harcadığınız mana'nın yarısını) geri kazanılıyor. Sol üst köşedeki sayı, sahip olduğunuz mana'yı gösteriyor. Onun altındaki sayılardan soldaki turn başına (turn 1 saniye sürüyor) kazandığınız mana miktarını, sağdaki ise her turn kaybettiğiniz mana miktarını belirliyor. Turn başına kazandığınız mana en fazla 500 olabiliyor. Mana'nız 200.000'e kadar yükselebiliyor.

Imp: Zindanınızdaki ayak işlerini sadık yardımcılarınız olan



Dungeon Heart Keeper

Efe MUMOĞLU

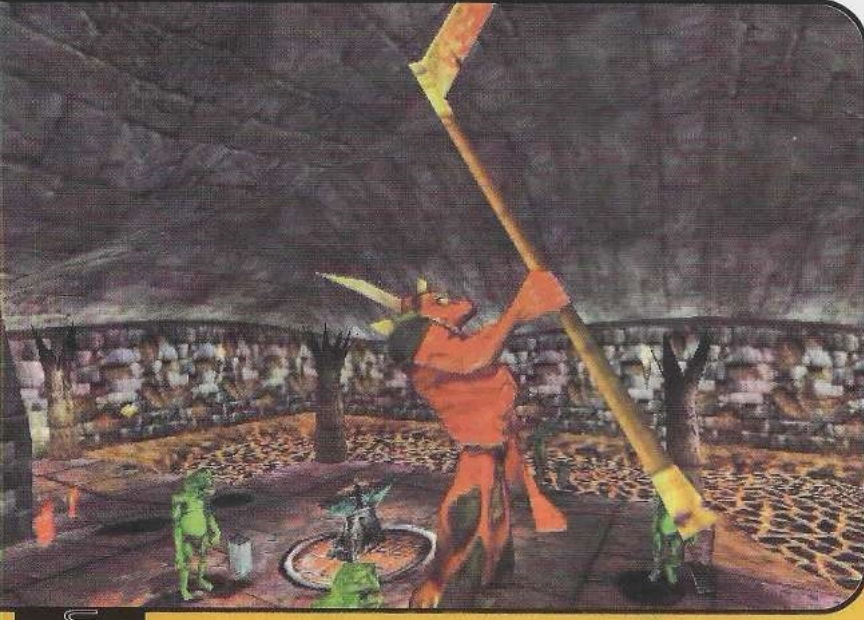
imp'ler yerine getiriyor. Onlar olmadan hiç birşey yapmanız mümkün değil. Oda kurabilmek için tünel açmak, altın toplamak, savaşta yaralanan yaratıkları yataklarına, düşmanları hapse, ölüleri mezara götürmek gibi önemli işler imp'lerin görevi. O yüzden ne kadar çok imp'e sahip olursanız işleriniz o kadar kolay halledilecektir. Gold/Gem: Üzerinde sarı parçalar olan toprak bloklarını kazdığınızda altın elde ediyorsunuz. Eğer "fog of war" altında değilse size ne kadar kazandıracağını hand of evil'i üzerine götürerek öğrenebilirsiniz. Gem ise üzerinde renkli parçalar olan toprak bloktur. Bunu bulduğunuz zaman altın yönünden hiçbir probleminiz kalmayacak, çünkü bu taş size limitsiz altın stoğu sağlıyor. Yeterli altınınız olduğunda buranın kazılmamasını isteyin, yoksa imp'leriniz için altın toplamak önceliği en yüksek görev olduğu için burayla ilgilenmekten başka işler yapmaya fırsat bulamayacaksınız.

Portal: Yaratıklar zindanınıza buradan giriyorlar. Ancak bunun için öncelikle onların ilgisini çekecek odaları kurmalısınız. Single Player Game'de ilk portal 15 yaratık getirir, ondan sonra ele geçireceğiniz her portal size 5 yaratık daha kazandırır. Eğer zindanınıza istemediğiniz bir yaratık gelirse geri atarak başka yaratıkların gelmesini sağlayabilirsiniz.

Hand of Evil: Mouse ile kontrol ettiğimiz HoE, kazılabilecek bir kare üzerine geldiğinde çekik şeklini alıyor. Eğer sol tuşa click'lerseniz o kare imp'leriniz tarafından kazılmak üzere işaretlenecektir. İşaretleli yere tekrar click'lerseniz

kazı emri durdurulacaktır. HoE çekik tutarken sol tuşa basılı tutarak kazılacak alanın boyutunu büyütebilirsiniz. Aynı şekilde seçili alandaki emri iptal edebilirsiniz. Yaratıklarınızdan birinin üzerine geldiğinde yapabileceğiniz iki şey var; Sağ tuşa click'leyerek tokat atabilirsiniz. Bu, yaratığının size olan bağlılığını arttıracığı gibi, başı boş gezen, tembellik eden yaratıkları işlerinin başına dönmeleri konusunda bir uyarı olacaktır, ancak fazla vurmak onları mutsuz edeceği gibi sağlıklarının kötüleşmesine de neden olacaktır. Sol tuşla ise yaratığı elinize alabilirsiniz. Bu şekilde istediğiniz kadar yaratığı elinizde taşıyarak yapmalarını istediğiniz işin başına bırakabilirsiniz. Son aldığı yaratık ilk bırakacağınız yaratık olacaktır. Burada iki şeye dikkat etmelisiniz, elinizde uzun süre beklemek yaratıklarınızı mutsuz edecektir ve bıraktığınızda yüksekten düşecekleri için bir süre baygın durumda kalacaklardır. Bu yüzden ilk oyundaki gibi düşmanın yanına birlikleri bırakıp savaşmak mümkün olmuyor. Eğer bunu yaparsanız, düşmanlar baygın yaratıklarınıza iki kat hasar verecektir.

Oyuna başladığınızda Dungeon Heart ve çevresinde koşturulan imp'lerinizi göreceksiniz. Öncelikle altın toplamalı ve yaratıklarımız için odalar inşa etmeliyiz. Bunun için, yapmak istediğimiz odanın büyüklüğünde bir yer işaretlemeliyiz. Burada dikkat etmeniz gereken



odanın çevresini duvarların sarmasıdır. Yani, rasgele kazarak içeceğinizi yerlere yaptığınız odalar işlevlerini tam olarak yerine getiremeyecektir. Örneğin yaratıklar uyudukları yerin tuvaleri olmazsa kendilerini güvende hissetmeyecek ve nutsuz olacaklardır. Ayrıca odanın girişi bir kare büyüklüğünde olmalıdır. Böylece gerektiğinde kapı koyabilirsiniz. Kazılan bölgenin geri gelmeyeceğini de unutmayın. Toprak kazıldıktan sonra geri kalan yerin imp'leriniz tarafından düzeltilmesi ve sizin işaretinizin konulması gerekiyor. Kendi renginizle işaretlenmiş olan taşların üzerine odaları kurabilirsiniz. Oda isimlerinin yanındaki parantez içinde, odanın işlevini gerçekleştirmesi için gerekli olan en küçük boyut ve portal'dan gelmesini sağladığı yaratıkları yazdım. Eğer odayı söylediğim boyuttan küçük yaparsanız ya işe yaramaz ya da az verim alınır..

Rooms:

Lair (1x1, Goblin, Firefly): Öncelikle yaratıklarınıza kalacak yer vermelisiniz. Her kare bir yaratığa barınak sağlar. Elinizdeki portal'lardan gelecek yaratıklara yetecek kadar büyük bir lair'iniz olmalı.

Hatchery (3x3, Bile Demon): Yaratıklarınızın en önemli ikinci ihtiyacı da beslenmektir. Onları doyurabilecek kadar büyük bir hatchery'niz olmalı. Eğer yaratıklarınız aç oldukları için mutsuz olmaya başladıysa hatchery'nizi büyütme vakti gelmiştir. Eğer bir yaratığı elinizle beslemek isterseniz buradan aldığınız tavuğu yaratığın üzerine sağ tuşla click'lemeniz gerekir.

Training Room (3x3, Salamander): Yaratıklarınızı uyutup besledikten sonra savaş eğitimi vermeniz gerekiyor. Yaratıklara verdiğiniz eğitim size bir miktar altına mal oluyor ve oda kullanıldıkça altınız azalıyor. Bu odada en fazla 4. seviyeye kadar eğitebilirsiniz yaratıklarınızı.

Library (3x3, Warlock): Büyü ile ilgili yaratıklarınızın araştırma yaptığı bu odada ? şeklinde belirtilen büyülerini araştırabilir ya da elinizdeki büyülerin seviyesini arttırabilirsiniz. Tabii ki bunların olması için burada araştırma yapan yaratıkların bulunması gerekiyor. Eğer bu odayı kaybederseniz yaptığınız araştırmalar da kayboluyor. Ancak bir bölümde keşfettiğiniz büyüyü diğer bölümde tekrar araştırmanız gerekmiyor. Workshop (5x5, Troll, Bile Demon): Zindanınızı korumak için kullanacağınız tuzak ve kapıları burada üretiyorsunuz. İşinizin yapılması için Troll ve Bile Demon'larınızı buraya atın ve öncelikle bu oda için bir kapı yapın. Böylece tembel Troll'lerin işlerini bitirmeden

çıkmasını önlemek için kapıyı kitleyebiliriz. Tamamlanan nesne küçük bir kutu şeklinde odanın köşesinde belirecektir. Yerine konulması için imp'lerinizden birinin onu alıp götürmesi gerekir.

Treasury (1x1): Dungeon Heart'ınız 16.000 altını tutabiliyor, daha fazlasını saklamak için treasury yapmanız gerekiyor, ayrıca büyük altın damarları ya da gem yatağı olan yerin yakınına yapacağınız bir treasury kısa sürede altın toplamanızı sağlayacaktır. Yalnız yaratıklarınızın ücretlerini almak için uzaklara gitmek istemeyeceklerdir, o yüzden dungeon heart'daki altın stoğunuzun azalmasına izin vermeyin.

Combat Pit (5x5, Dark Knight): Yaratıklarınız pratik yaparak çok fazla bir gelişme sağlayamazlar. İleri seviyelere ulaşmak için gerçek savaş tecrübesini yaşamaları gerekir. Buraya attığınız yaratıklar, dost ise birbirini bayılına kadar savaşacaklar, eğer düşman ise savaş taraflardan biri ölene kadar devam edecektir. Combat Pit'i Lair'e yakın kurmanız ve çevresinde pit içindeki yaratık kadar imp bulundurmanız tavsiye ederim. Bayılan yaratıklar pit dışına çıkarılıp bir imp'in kendilerini alıp lair'e götürmesini bekleyeceklerdir. Eğer imp'in zamanında yetişemezse yaratığınız aldığı yaralardan dolayı ölecektir. Imp'leri burada tutmak için lair ve pit arasındaki geçit dışındaki yerlere kapı koyarak kitleyebilirsiniz. Burada da yaratıklarınızın ulaşabileceği en yüksek seviye 8'dir...

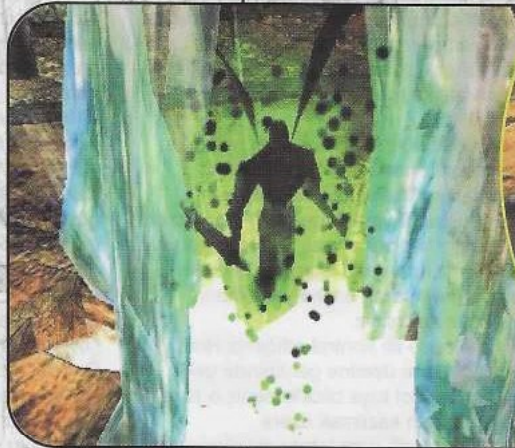
Casino (3x3, Rogue): Yaratıklarınızın yaşadıkları stresi atmaları için eğlenmeye ihtiyaçları vardır. Kumar oynayıp içki içebilecekleri casino, eğitimleri tamamlanmış ve yapacak işi olmayan yaratıklarınız çoğaldığında kurulmalıdır. Casino'nun içindeki tahtada gülen yüzü seçerseniz yaratıklarınız para kazanıp mutlu olacaklar (sizin para kaybediyorsunuz) \$ işaretini seçerseniz kumarda para kaybedip (siz para kazanıyorsunuz) mutsuz olurlar...

Prison (5x5, Skeleton): Bayılan düşmanlarınızın imp'ler tarafından eğlencelerine katılmalarını sağlamak amacıyla buraya taşınır. Eğer bir yaratık burada ölürse Skeleton olarak dirilir. Buraya tıklan yaratıkları elinize alıp çeşitli amaçlar için kullanabiliyorsunuz! Torture Chamber (3x3, Dark Mistress): Zindana atılan yaratıkların işkence aletlerine bağlayarak iki şey yapabilirsiniz; Eğer oldukları gibi bırakır ve burada ölmelerini sağlarsanız size düşman hakkında önemli olabilecek bilgiler verebilirler. Ancak buraya atmadan önce büyü ile veya prison'dayken besleyerek sağlık durumlarını iyileştirirseniz işkence süresi artacak ve sizin tarafınıza geçecektir. Tabii bu her zaman olacak bir durum değil ama güçlü bir düşman ele geçirince bunu yapmayı deneyin.

Graveyard (3x3, Vampire): Ölen yaratıkların cesetlerini buraya taşırsanız, yaratığın canlıken hayata olan bağlılığına göre vampir olarak canlanması ihtimali bulunuyor.

Guard Room (1x1, Dark Elf): Bu odayı kurduktan sonra içine attığınız yaratıklar o bölgenin korunmasından sorumlu olacaktır. Ancak, dinlenme ve yemek yemek gibi ihtiyaçları karşılamak ve maaşlarını almak için burayı terkedeceklerdir.

Temple (5x5, Dark Angel):



Sizden daha güçlü tanrıların da yardımına ihtiyaç duyacaksınız. Ortadaki havuza bıraktığınız yaratıklar tanrılara kurban edilmiş oluyor, çeşitli kurban kombinasyonlarıyla tanrılardan hediyeler almanız mümkün. Eğer yaratıkları temple'ı çevreleyen alana bırakırsanız dua etmeye başlayacaklar, böylece hem fazladan mana kazanacaksınız hem de burada dua eden yaratıklar kendilerini daha iyi hissederek mutlu olacaklardır. Wooden & Stone Bridge (1x1): Tahta köprü su üzerinden geçit sağlarken, lav üzerinde kısa bir süre dayanabiliyor. Taş köprü ise lav üzerinden güvenli bir geçiş sağlıyor. Yaratıklarınıza iyi bakın!

Yaratıklarınızın üzerlerindeki çiçek sembolünün yaprakları sağlık durumunu, ortadaki daire tecrübesini (bir sonraki seviyeye ulaşabilmek için dolması gerekiyor) ve rakam da seviyesini gösteriyor. Eğer tek yaprak kalırsa yaratığınız bayılıyor, bu durumda hemen bir imp'ın onu lair'ine taşıması gerekiyor. Eğer orada bırakırsanız ölecektir. Yaratığın seviyesi arttıkça daha çok güçlenecek (varsa) özel güçlere sahip olacaktır. O yüzden seviyelerini mümkün olduğu kadar yükseltmeye çalışın. Training room en fazla 4. , Combat Pit en fazla 8. seviyeye kadar yükseltir. En yüksek seviye olan 10'a ulaşmak için düşmana karşı savaşmaları gerekir. 10'a ulaşmak için diğer bir yol da seviye arttıran special'ı bulmak.. Yaratıklarınızdan birinin mutsuz olduğunu duyarsanız hemen onun derdine bir çare bulun. Eğer sorunu çözülmezse sinirlenecek ve zindanınızı terkedecektir. Yaratık ölümü veya gidince yerine yeni bir tane gelecektir. Ancak yeni yaratık 1. Seviye olacağı için 10. Seviye bir yaratık kaybetmek en başta büyük bir zamana kaybı olacaktır..

Specials: Kazı yaparken bazen altın renginde, üzerinde soru işareti olan bir kutuya raslayacaksınız. Bu kutular size çeşitli bonus'lar kazandıracak. Ama öncelikle kutunun bulunduğu kareyi ele geçirmelisiniz. Olduğu yerde kullanabilir ya da library'e taşıdıktan sonra büyü ikonuyla

daha sonra kullanabilirsiniz. Magic: Mana kullanarak yaptığınız büyülerden en önemlileri: Create Imp: Bölüm başında yaratabileceğiniz kadar çok imp yaratmalısınız. Böylece işleriniz çok daha hızlı ilerleyecektir.

YARATIKLAR BAYAĞI YETENEKLİ...

	HEALTH	ATTACK DAMAGE	STYLE	SPEED	THREAT
Bile Demon	6000	525	Blocker	0.40	120
Black Knight	4000	400	Blocker	0.50	213
Dark Angel	3000	840	Blitzer	0.70	280
Dark Elf	1000	140	Support	0.70	20
Firefly	1000	130	Flanker	1.12	8
Goblin	1500	170	Flanker	0.70	37
Imp	500	30	Non-fighter	1.84	2
Mistress	2000	480	Blitzer	0.70	107
Horny	6000	700	Blitzer	0.80	560
Rogue	1650	400	Flanker	0.70	80
Salamander	1500	200	Flanker	0.60	45
Skeleton	1500	280	Flanker	0.70	60
Troll	1000	130	Blocker	0.60	20
Vampire	2500	666	Blitzer	0.70	107
Warlock	1000	130	Support	0.60	20

Possession: Bu büyü ile yaratıklarınızdan birinin içine gidip onu kontrol edebilirsiniz. Bunu yapmak hem eğlenceli, hem de yaratığın bütün güçlerini kullanmanıza olanak sağladığı için yararlı. Ayrıca sizin gelmesi için başka yaratıkları seçip bu şekilde düşmana saldırebilirsiniz. Sakın siz içindeyken yaratığın ölmesine izin vermeyin, yoksa bunun bedelini yüksek miktarda mana ile ödersiniz. Sight of Evil: Karanlıkta kalan bölgeleri bu büyü yardımıyla görebilirsiniz. Özellikle düşmana yaklaştığınızı hissediyorsanız bunu yapmadan bir yeri kazmayın..

Call to Arms: Büyük saldırılar yapacağınız zaman bu büyü ile herkesin savaş alanına gelmesini sağlayabilirsiniz. Özellikle yol temizlendikten sonra düşman dungeon heart'ını yok etmek için kullanabilirsiniz. Yalnız yaratıklarınız işaretlenen bölgeye giderken yollarındaki hiç birşeyi umursamayacak ve varsa tuzaklardan zarar görüp düşman tarafından saldırıya uğrayacaklardır.

Tremor: Korunmuş düşman duvarlarını zayıf toprak parçalarına döndürmek için kullanabileceğiniz yararlı bir büyü...

Summon Horny: İlk bölümlerde Horned Reaper'ı bir kerelik summon etme hakkınız oluyor. Ancak ileri bölümlerde bunu istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz. Tabii ki 100.000 mana karşılığında..

Evet! Dungeon Keeper 2 oldukça detaylı ve büyük bir oyun, o yüzden önümüzdeki ay Strategy Guide şeklinde bütün bölümlerin çözümlerini ve yaratıklarla ilgili detaylı bilgiler bulabileceksiniz. Takıldığınız bir nokta olursa mail atın, gelecek ay SG'da ayrıntılı yanıtını alabilirsiniz.

Son olarak, DK2'nin Real Time Strategy ve FRP seven herkesin alması gereken muhteşem bir oyun olduğu söylemek istiyorum. Almak ya da almamak size kalmış... Ben neler kaçıracağınızı anlattım...



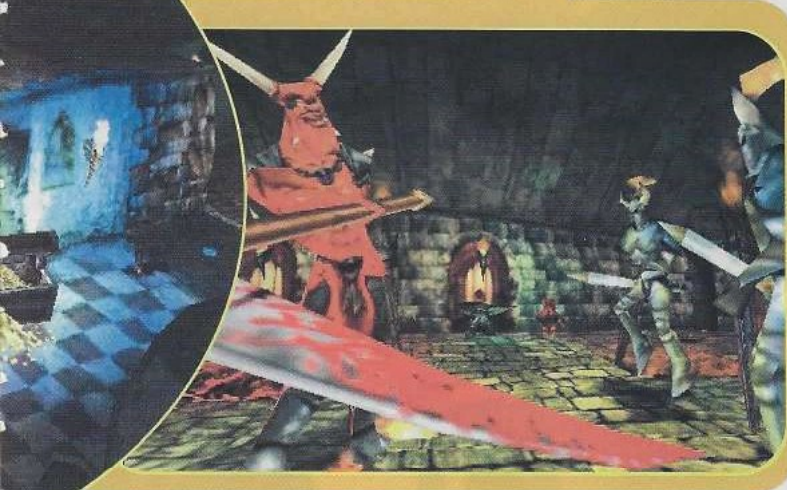
1 CD

FİRMA: Bullfrog
TÜR: Spor

SİSTEM: pentium 166 - 32 MB Ram
Win 95/98 (recommended 3d Accelerator)

% 90

OYUNLAR 4 9



Hava savaşının oyuna dahil olması çok hoştu gerçekten, ama yine de bu yeterli bir başarı değildi. Yine düşman aynı yerden aynı şekilde saldırıyordu, ve yine düşman üssüne girip de kilit binaları yıkınca diğer tüm binaları satıp size saldırıyordu. Fakat biz, oyuncular, bütün bunlardan bir adım ileriye gitmiştik. Ve bizi daha önceleri çok etkileyen bu gibi şeyler artık pek bir mana taşımıyorlardı. Yine de, Red Alert zamanının en iyi oyunlarında biriydi, ve biz... yine oynadık. Sonra uzun bir bekleme dönemi. Tiberian Sun gelecek mi diye bile sorduk kendimize, çünkü bir aralar gerçekten hiç haber yoktu. Sonra ilk haberler duyulmaya başlandı. Daha oyunun çıkmasına aylar varken clan'lar kuruldu. Sitelerde röportajlar yayınlandı. Nefesler tutuldu... Tiberian Sun beklendi...

Ve işte oyun karşımızda. Gerçi biraz daha erken bekliyorduk ama (ki sene kadicik ufak bir gecikme, arkadaşlar arasında nedir ki), sonunda oyunu install etmeye başlamamız ne kadar iyi olacak değil mi? CD'yi takın, kalite kokan setup'a başlayın, ben o sırada oyunu kimler oynayabilecek, kimler oynayamayacak size onu anlatayım.

Sistem Özellikleri

Oyunumuz orta halli bir bilgisayarda çok rahatça çalışabilecek gibi gözüküyor. 32 MB RAM'ı, 2 MB Microsoft DirectDraw uyumlu ekran kartı (ki oyun 256, 16 bit ceyaz 32 bit renk ile, 640x480 ya da 800x600 oynanabilecek) ve 150 MB boş yeri olan bir Pentium 166'da çalışabilecek deniyor. Gerçi bunlar minimum ihtiyaçlar, ancak bizim kişisel görüşümüz oyunun bu makineyi bile çok zorlamayacağı.

demolar göreceğimizden (Hollywood filmlerinde görebileceğiniz herkes hemen hemen burada) önce size konuyu da anlatmak gerekir diyerek, geçen üç oyunu bir kılan hikayeyi yazmaya başlayalım.

Red Alert

Yıl 1946. Albert Einstein dünyanın kaderini, geçmişi ve geleceği değiştirecek bir yol bulur. Hitler'in yerinin kesin olarak bilindiği bir zamana yolculuk eder, ve onunla el sıkıştığında, Hitler tarihin akışından sonsuza dek kopmuştur. Bunu niye yaptığı tam olarak bilinemez ama, herhalde sebep, İkinci Dünya Savaşı'nı engellemektir. Fakat Einstein'ın planlamadığı bir olay gerçekleşir. Almanya, Hitler'in liderliği olmadan Dünya ile savaşacak bir güç haline almaz ama, hiç hesapta olmayan başka bir olay gerçekleşir. Joseph Stalin, Sovyet İmparatorluğu'nun komünist lideri, Demir Perde'sini dünyanın tamamının üzerine çekmeye çalışır. Yine büyük bir Dünya Savaşı patlak verir. Taraflar Komünist Rusya'ya karşı birleşmiş müttefikler, Fransız, İngiliz ve Amerikalılardır. General Gunter von Ensling'in yönetimindeki müttefikler, Rusya'yı durdurmayı başarırlar.

Tiberian Dawn

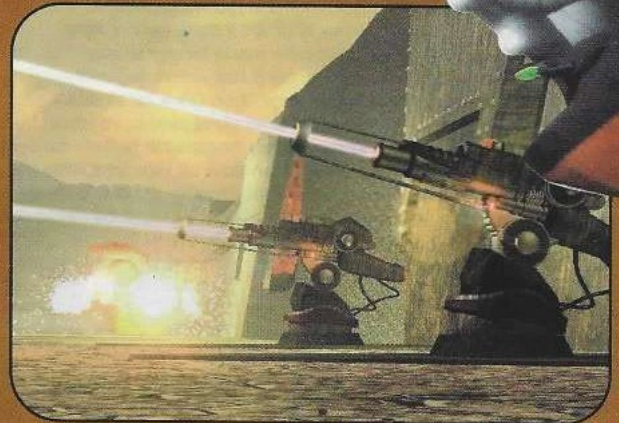
Yıllar geçer. Bizim yaşadığımız zamandan biraz daha ilerisinde, İtalya'daki Tiber Irmağı yakınlarına uzaydan düşen bir meteor ile birlikte gelen kimyasal bileşen, toprağın içindeki mineralleri üzerinde toplar. Bilim adamları bu maddeye "tiberium" ismini verirler. Dışarıya



Birçok yerde çok güzel efektlerle karşılaşacaksınız. Hele bir de 3D kartınız varsa

Bunun sebebi ise oyunda Voxel Tech'in kullanılmış olması. Bu oyun motoru 3D desteklemiyor ancak çok iyi ve hızlı bir motor. Örneğin Delta Force bu oyun motorunu kullanmıştı, ve grafikleri performansa göre çok çok iyi. Ancak, oyunun haritalarının bu sefer çok büyük olacağından (RA'dakilerden iki ila dört kat arası daha büyük), çok büyük haritaların belki performansı düşürebileceğinden endişelenebiliriz.

Install bittiğine göre artık oyunu yükleyebiliriz. Tabii şimdi süper



Ara demolar güzel değil! Tek kelimeyle mükemmel! Sanat söz konusu!

verdiği gaz yüzünden insanları öldüren bu bileşeni bir makine yardımı ile toplamayı başaran ilk kişi, Brotherhood of Nod diye bilinen bir terörist grubun lideri Kane'dir. Bu başarı, terörist gruba sınırsız kaynak getirdiği için, örgüt güçlenir ve dünyayı ele geçirme planlarına başlar. Ona karşı kurulan birlik, Global Defense Initiative, uzun bir savaşın ardından galip gelir, Nod Afrika'ya çekilir ve Kane'in laboratuvarı ateşe tutulur. Kane'in öldüğü sanılmaktadır.

Tiberian Sun

Bu sefer iler biraz karışmış durumda. Tiberium her bir tarafı kaplamaya başlamış ve GDI tiberium'un daha az yayıldığı kutup bölgelerine doğru çekilmiştir. NOD eskisine göre bütünlüğünü kaybetmiştir. Oyunun içinde senaryo çok daha dallanıp budaklanıyor, onu da söyleyeyim dedim.

Evet, oyun açılırken karşımıza çıkan demo heyecan verici. Bu sefer işi gerçekten abartmışlar. Gerçek aktörler, gerçek setler, müthiş oyunculuk... Westwood elinden geleni yapmış gözüküyor. Ve oyun başlıyor. Alışagelmiş olacağı gibi seçebileceğimiz iki taraf var. Brotherhood of NOD ve Global Defense Initiative. NOD bu oyunda kimliğini birazcık değiştirmişe benziyor. İlk oyunda resmen "kötü" diye adlandırılabilirdik, bu sefer bir bakıma manalı bir konseptin arkasına sığınmış, bir amaç uğruna savaşan askerler görüntüsü veriyorlar. Kane'e olan bağlılıkları insanda garip bir sempati uyandırıyor. GDI ise bilindik amaçlar uğruna savaşıyor gibi. Açıkçası iki tarafla da oyunu bir süre oynadım ve NOD oynamaktan daha büyük bir zevk aldım. Neden dersiniz buna belki demolardaki güzel bayan, belki de NOD bölümlerinin dizaynındaki başarı derim. Yalnız, o yedinci bölümün dizayn eden şahsiyet, benimle bir görüşün derim. Nasıl bir fikirdir, nasıl bir amaçtır anlayamıyorum. Cannon Fodder oynamak değil amacım aslında, asıl amaç strateji oynamak, ancak bu kadar sene sonra bir Cannon Fodder bölümünü bu kadar güzel arka plan grafikleri ile görmek amacında değildim. Her neyse, o bölüm dışında genelde bölümler ilginç.



Şimdi isterseniz, oyunun gelmeden önce sahip olduğu iddialar bir göz atalım, ve daha sonra bu iddiaları gerçekleştirebilmiş mi ona bakalım. Ayrıca açıklamakta yarar görüyorum, bu bir tanıtım yazısı, açıklama değil. Bir dahaki aya daha ayrıntılı bir açıklama ile karşınızda olacağız.

Tiberian Sun'ın iddiaları...

Her şeyden önce söyleyeyim, bu iddiaların tamamı resmi kaynaklara dayanmıyor. Daha çok Westwood'dan alınmış bilgiler üzerine yapılan yorumlara dayanıyorlar.

-Oyun fizik kurallarını destekleyecek deniyor. Yani kastedilen, örneğin, el bombalarının eğime göre yuvarlanması.

Evet bu gerçekleştirilmiş bir iddia. Gerçekten de araba tekerlekleri bile yokuştan aşağıya yuvarlanıyorlar. *-Mantiken mümkün olduğu sürece, harita üzerindeki her şey yok edilebilecek.*

Aslında tam olarak ne işe yaradığını anlamamış olsam bile, bu özellik için de epiyi uğraşmış gözüküyor. Ağaçları bile yıkmak mümkün.

-Yaşayan Çevre: Oyun süresince hava kararacak, soğuktan nehirler donup buz olacak...

Bu özelliklerin ikisine de şahit olmadım ama bu olmayacağına manasına gelmez.

-Üniteler savaştıkları sürece tecrübe kazanacaklar. Aldıkları rütbeler ile piyadelere emirler vermeye ya da kendi inisiyatiflerini kullanmaya başlayacaklar. Unit Experience işi çok da abartılı olmasa da, oyunda yer alıyor.

-Harvester'ların yapay zekaları üzerinde çalışılmış. Artık tehlikeli topraklara gitmeyeceklermiş.

İşin aslı Harvester'ların nereye gidiyorlar diye araştırma yapmadım ama, hiç harvester'ım patlamadığına göre demek ki birazcık daha akıllanmışlar.

-Bir çeşit binadan birden fazla sayıda üretmek oyuna bir şey katmayacak. Yani iki tane tank üretebilen bina bir arada olunca, daha hızlı üretim sağlamayacak.

Tabii bu özellik oyunun stratejik parçasını kopartıyor. Çünkü bir strateji oyunundan beklenecek olan oyunda "risk" alma şansı olması, ve alınan bu riskin başarılı olduğu zaman oyun kazandırması, başarısızlık halinde ise oyunu kaybetmeye yol açması. Ancak, her binadan en fazla bir tane inşa etme şansı olunca, herhangi bir risk sahibi olunamıyor. Yani, örneğin, oyunun başında iki tane War Factory yapan birisi, hemen bunun ardından gelecek bir saldırı ile oyundan düşme riskini alıp, eğer bu gerçekleşmezse oyunu kazanamıyor. Olan hep aynı.

-Binalar üzerine build-on'lar eklenebilecek, üniteler bu şekilde upgrade edilebilecek.

Oynadığım kısa sürede buna şahit olmadım, ancak, ünitelerin çok kolay harcanabildiğini gördüğüm için, bir ünitenin upgrade olması ne kadar fonksiyonel bir özellik onu da bilemiyorum. Fakat binaları build-on'lar eklenebildiği doğru. Örneğin savunma kulesi yapmak için GDI önce kulenin alt kısmını koyuyor, sonra da uygun başlığı.

-Artık oyundakibriefing demolarında kendimizi görebileceğiz. Hazır yeri gelmişken, bu sefer bütün demolar sinema teknolojileri kullanılarak hazırlanmış ve oynayan aktörler de hiç de azımsanacak isimler değil.

Son derece doğru bir yaklaşım. Gerçekten de, demolar inanılmaz kadar güzel, ve biz de çok yakışıklıyız.

-Haritalar RA'dakilerden iki ila dört kat daha büyük olacaklar. Bilgisayarlarda oyunu optimize edebilmek için ise "Detail Slider" sistemi kullanılacak. Bu, sanıyoruz, oyunun minimum konfigürasyonlarda biraz zorlanabileceğini gösteriyor.

Aslına bakarsanız oyun oldukça hızlı çalışıyor. Bu özellik ise bende hiç aktive olmadı sanıyorum (ben oyunu Sibirya'da oynadım, bilgisayarlar oldukça hızlıydı).

-Üniteler tecrübe kazandıkça hız, zırh ya da yeni silahlar kazanacaklar.

Az önce söylediğim gibi, kullanılan her türlü ünite oyunda çok büyük bir hızla harcandıgından, sanıyorum bu özellik teoride kalacak.

-Sabotaj oyunda çok önemli bir yer tutacak. Düşman üssüne gece sızıp planlar çalmak ya da rakibin ne kadar parası-enerjisi kaldığını anlamak çok önemli olacak.

...diyorlar ancak size şöyle bir örnek vereyim. Bilgisayar size karşı kullanılacak en uygun üniteye karar verdikten sonra, Harvester'ı ona her para getirdiğinde o üniteyi üretiyor. Yani bu yüzden, bilgisayarın ne kadar parası olduğunu anlamak ya da enerji durumunu öğrenmek ne kadar önem taşıyabilir ki? Ayrıca düşman üssüne ulaştığım an içeriye bir engineer soktum zaten.

-GDI'ın oyunda para vererek istetebileceği üniteler olacak ve bunlar Dropship'ler ile savaş alanına taşınacak.

GDI ile bu özelliği görece kadar uzun süre oynamadım fakat bu özellik üzerine yapabileceğim tek yorum ne kadar gerekli olduğunu sormak olacak. Sanıyorum

GLOBAL DEFENCE INITIATIVE

Biz GDI ünitelerini biraz daha güçlü bulduk. Özellikle Titan ve Mammoth'lar çok iyiler. Buyrun hep beraber tanıyalım.



JUMP JET INFANTRY

NOD roket atarlarına karşı çok zayıf olmalarına rağmen, uçuşa özelliğleri sayesinde düşmanın ön savunma hattını geçip arkadan saldırabilme özelliğine sahip



AMPHIBIOUS APC

Beş tane askeri denizde veya havada taşıma özelliğine sahiptir. Hızı nedeniyle boş halde izci olarak da kullanılabilir. Düşman üssüne engineer sokmak için birebir.



WOLVERINE

Eski oyundaki Hum-Vee'ye benzetebileceğimiz Wolverine piyade temizlemek için kullanılabilir. Tabii düşman roket atarlarından uzak kaldığı sürece



TITAN

GDI'nin tanka en benzeyen ünitesidir. Chain Gun silahına sahip olduğu için asıl amacı zırhlı araç patlatmak olduğu halde piyadeye karşıda savaşabilir.



HOVER ROCKET MULTI LAUNCHER

Çok büyük bir manevra kabiliyetine sahip olan GDI ünitesi, Hover özelliği sayesinde suyun üzerinde bile hareket edebilir. Topu çok güçlü olmasa bile seri ateş eder.



DISRUPTER

Saçtığı yeşil ışık sayesinde hızlı ünitelere karşı çok etkili olmamasına rağmen, bina gibi duran üniteler karşı oldukça etkili. Rakip üssün sabit defansları için birebir



ORCA FIGHTER

Standart C&C hava silahı. harekete geçtikten sonra düşman hedeflere füze yağdırır. Ve cephanesi bittiği zaman üsse geri dönüp doldurması gerekir.



ORCA BOMBER

Orca fighter'dan daha yavaş olmasına rağmen bu ünitenin amacına ters düşmez. Çünkü fighter'lar düşman ünitelerini durdururken bomber'lar binalara saldırır



ORCA CARYALL

Oyundaki ani saldırılar gerçekleştirmek için en iyi birim olan Orca caryall, birçok ağır tankı bir anda düşman üssünün ortasına indirebilir. Tabii üssün zayıf bir noktasını bulmalısınız



MOBILE SENSOR ARRAY

Ateş etmemesine rağmen oyundaki en önemli birimlerden biridir. Çünkü düşmanın yeraltından hareket eden birimlerini ve stealth tanklarını sadece bu birimle görebilirsiniz



GHOST STALKER

Tanyanın biraz zayıflatılmış hali olan bu komando, tek başına bütün bir orduyu yokedebilir. Quake'den hatırlayacağınız railgun silahıyla herşeyi vurur.



MAMMOTH MKII

Herhangi bir bölümde bundan en fazla bir taneye sahip olabilirsiniz. Çok kuvvetli bir nükleer topu ve hava defansı da mevcut olan bu tank GDI için kritik önem taşıyan bir ünite

THE BROTHERHOOD OF NOD

Bu NOD'larda hani efedersiniz il gibi sağlıklı ve hızlılar. Etkileri daha çok yeraltından olmaktadır.

CYBORG

Tankın veya topun olmadığı yerde Cyborg'lar piyadelere karşı ezici üstünlüğe sahiptirler. Bacakları kopsa bile savaşmaya devam eden bu birimler özellikle Titana dikkat etsinler



SUBTERRANEAN APC

Oyunun dengesini bozmaya çok meyilli bir ünite. Düşman üssünün ortasına inen bir engineer bir anda oyunun rengini değiştirebilir.



ATTACK CYCLE

Çok zayıf bir zirhi ve piyadelere karşı etkisiz silahı ile Attack Cycle'in misyonu hemen ortaya çıkıyor zaten: hızlı saldırılar ile düşman tanklarını etkisiz getirmek



TICK TANK

Kullanım olarak Starcraft'taki Siege Tank'a büyük benzerlikler gösteren Tick Tank, Siege Tank'a göre oldukça zayıf ve üs savunmasından başka bir işlevi yok.



STEALTH TANK

C&C'deb hatırlayacağınız bu ünite, otomatik olarak gizlenir ve düşmanın arka safalarına geçmeyi becerir. Malesef saldırılabilmek için açığa çıkmak zorundadır



ARTILLERY

İnanılmayacak kadar uzun menzili ve oldukça büyük hasar kapasitesiyle hareketsiz durabildiği zamanlarda dehşet saçabilen bir birimdir.



REPAIR BOT

NOD insan hayatına çok önem vermediğinden sıhhiye eri olmasa bile değerli araçların tamiri için bu üniteyi geliştirmiştir. Savaş anında otomatik olarak tamir edebilir



HARPY

NOD saldırı gücünün uçan birimi Harpy hafif zirhli araçları ve piyadeleri temizlemek için kullanılır. Gruplar halinde olduğunda daha çok işe yarar.



BANSHEE

Yarasaya benzen bu NOD ünitesi görünümü ile rakibi psikolojik olarak yıkarken, Plazma Cannon'u sayesinde de düşma ünitelerini fiziksel olarak sarsar. Durmadan üretin!



CYBORG COMMANDO

Tanyanın NOD versiyonu olan bu komando, elindeki Chain Gun ile tek başına çok büyük piyade gruplarını temizleyebilir. Ve binalara da lav silahı zarar verebilir



MUTANT HIJAKER

Tıpkı isminden anlaşıldığı gibi mutant hijaker, düşman araçlarını ele geçirebilir. Fakat komando gibi ordunuzda sadece bir tane bulundurulabilirsiniz!



DEVIL'S TONGUE FLAME TANK

Bu birim tarafımızca isminden dolayı açıklayamayacağımız bir takım özelliklere sahiptir. Yani ne siz soru ne de biz söyleyelim. Ama şunu bilin ki çok işe yarar



oyun esnasında bir savaşın kaderini değiştirebilecek kadar etkili olabilir.

-GDI'nin uydu aracılığıyla kullanabileceği bir merkez üssü (Orbital Command Center) ve Nod'un da yer altında duran bir üssü (Unerground Command Center) olacak.

Zaten oyuna genel olarak baktığınızda, NOD'un yer üstüne, GDI'nin da havaya hakim olduğunu görüyoruz. İlginç bir gruplaşma olmasa da oyuna zevk kattığı kesin.

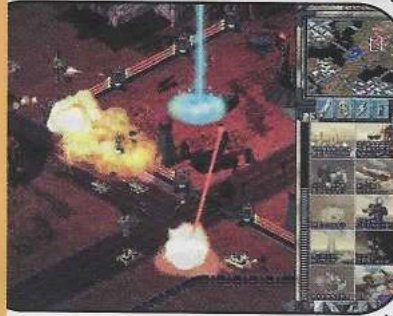
-Artık bir üniteden birkaç tane üretileceği zaman ilk baştan bu sayı belirlenebilecek. Yani örneğin üç tane tank üretmek istiyorsanız, her biri bitince yeniden basmak yerine üç kere tanka tıklamak yeterli olacak.

Fakat bu sayının niye 5 ile sınırlı olduğunu anlamaya olanak yok.

-Waypoint sistemi oldukça yeterli ama çok basit şekilde düşünülmüş.

Gerçekten de hayatımda gördüğüm en iyi Waypoint sistemi. Şöyle açıklayayım.

Waypoint menüsüne girip (ki bunu yapmak çok kolay: sadece sağ üstte haritanın altında duran waypoint işaretine tıklayacaksınız) herhangi bir yere basarak sistemi başlatıyorsunuz. Sonra da yolu çiziyorsunuz. O yol orada sabit kalıyor. Herhangi bir anda o sistem üzerindeki herhangi bir noktaya bastığınız zaman üniteleriniz o yolu takip ediyorlar.



-Non-linear bir hikaye içinde yaklaşık 30-40 tane görev mevcut.

Hikayenin non-linear olduğunu sanmıyorum ama görev sayısı daha bile fazla olabilir. Tabii bunu size kesin olarak söylemem için bir dahaki ayı bekleyip oyunu bitirmiş bir "Ben'im yazımı okumalısınız.

-Multiplayer oyunlar ya da bilgisayara karşı oynamak için, bir harita düzenleyicisi oyuna eklenmiş.

Eklenmiş olmasına eklenmiş de, oyunu kimsenin multiplayer oynayacağına inanmıyorum

Bunlar Oyunun Geliştirilmiş Yönleri. Ya Hiç Bilmediklerimiz?

-Ion Storm adındaki doğa olayı gerçekleşmeden 90 saniye önce bir uyarı alıyorsunuz. Düşeceği yer ekranda sararıyor. Ion Storm başladığı zaman yere yıldırımlar düşmeye başlıyor. Bu yıldırımlar tarafından vurulan bir ünite hasar alıyor. İleri teknoloji kullanan binalar çalışmıyorlar. Uçaklar düşüyor. Gizli üniteler ortaya çıkıyorlar. Üs savunma sistemleri duruyorlar. Bir Ion Storm 2 ila 10 dakika arası sürüyor. Fakat bu Ion Storm single player'da randomize değil anladığım kadarıyla. Yani söyleyeyim dedim.

-Meteor Storm'un da gelişi 90 saniye önceden belirtilecek, ve haritanın bir yerine meteorlar yağıyor. Düştüğü yere zarar veren meteorlar, yarattıkları kraterlerde de tiberium oluşmasına sebep olabiliyorlar.

-Sizin kendi başlatabileceğiniz orman yangınları. Örneğin düşman üssünden kaçan askerler ormandayken bir lav silahı kullanmak.

-Tiberium tarafından kötü etkilenen vahşi hayvanlar oyun haritasında olacaklar. Özellikle piyadeler dikkatli olsunlar diyor yetkililer. Olsunlar tabii. Yani oğlum, dikkat et ormandan geçerken kötü kurt seni katmasın.

-Savaş alanı kesinlikle deforme edilebiliyor. Örneğin teknik olarak az önce bahsi geçen donmuş nehir bomba ile delinebilecek. Köprüler patlatılabiliyor (ama engineer'lar köprü'nün başında duran binalara girecek köprüyü tamir edebiliyorlar). Ya da düşman üssünün çevresi top mermisinin açtığı kraterlerle dolu olacak. Buralara bina yapılamıyor.

-Oyunda Nod'un yaptığı deneyler sonrası ortaya çıkmış üçüncü bir taraf, "The Forgotten" mevcut...muş.

Yayıyı Toparlama Bölümü

Giderayak söyleyeceğim oyunun Aral ithalat tarafından türkçe kutuda satışa sunulmuş olduğu ile başlayacak. Genel olarak söylemek istediğim, bence oyunun beklenevi vermediği. Şu haliyle bile real-time stratejiler arasında bir zirve noktası, en azından kendi türünde. Kendi türünde diyorum, çünkü Starcraft'ı veya Dark Reign'i bu oyunla aynı sınıfa koymuyorum. Tiberian Sun, onlara göre biraz daha az strateji oyunu diyerek açıklamaya çalıştığım bu farkı belki ileride B Bölgesi'nde tartışırız. Neticede Tiberian Sun son derece kaliteli ve eğlenceli bir oyun. Kesinlikle bir alıp bakmalısınız, en azından Red Alert'in hatırına. Yazımı bitirdiğim bu paragraf ile birlikte artık yeniden Tiberian Sun oynamaya dönebilirim. Ne de olsa bir dahaki ay bir açıklama yazısı ile karşınızda olmalıyım. Haydi gidiyorum bırakın peşimi...

Burçak Caner 'Yeniden Başlamak...



2 CD

FİRMA: Westwood

TÜR: Real-time strateji

SİSTEM: pentium 166 - 32 MB Ram Win 95/98

Ne desek boş, yani süper. Bu ay sadece 1 oyun alacaksınız mutlaka Tiberian Sun'ı alın. Herkese de aldırın, oynatın...

% 92

OYUNLAR 5-3

3 boyut hızlandırıcı teknolojisi çıktı mertlik bozuldu... Düşünsenize bir zamanlar topu topu 1MB RAM'li Amiga 500'ünüzde ya da 2MB RAM'li 386 PC'nizde oynadığınız o güzel Chaos Engine, özel bir donanım gerektirmediği gibi, son derece akıcı grafikleri(o zamana göre) ve yine son derece etkileyici grafik ve sesleri(yine o zamana göre) ile hepimizi başından kalkmamacasına ekranlarımıza yapıştırmıştı. O dönemden beri de pek fazla oyun çıkmadı kuşbakışı kamera ve iki kişi beraber oynanabilecek. Kış aylarında piyasaya sürülen LAPD aklıma gelen tek örnek. Muhtemelen Türkiye'de tam sürümünü göremediğim bu oyunu oynayanınız da azdır.

EXPENDABLE - SÜPER GRAFİKLER SÜPER SESLER SÜPER OYUN (MU?)

Rage'in "Incoming"ini oynayanlar bilir. Adamlar efektler konusunda süper! Bu hızlı action-arcade oyunda da şüphesiz sizi etkileyecek ilk şey grafikler. Oyunda açılış ve bitiş demolarının dışında kayıtlı FMV yok. Tüm ara demolar gerçek zamanlı 3D animasyonlar. Sürekli bir renk cümbüşü, müthiş patlamalar, yansımalar, duman...Yok yok anlayacağınız.

Bundan 4-5 ay önce RivaTNT hız testlerinde Voodoo2'ye geçildiğinde millet bir takım adam sendeciliklere, bi takım polemiklere girip "32 bit renk de neymiş, biz Voodoo2'de süper hızlı oyun oynuyos" diyerek 32 bit render olayını hiç kaale almamıştı. Şimdi 32 bit rendering yapabilen kartların devri başladı. Expendable da resmen o günlerde yatırımını RivaTNT'den yana yapmış insanları haklı çıkaran bir oyun.

Grafik ayarları ile oynamak için oyunu çalıştırınca gelen menüden güzelce Setup demeli, başka yolu yok. Daha sonra çözünürlük ve renk derinliği seçmek lazım. Compressed Texture olayı ilginç, sanırım ilk defa gördüm. Benim görüşüm optimum performans için Triple Buffer'lı 800x600@32 bit oynamak gerek. Tabii artık giriş seviyesi sistemlerin 3D kart olduğunu ve Celeron 366 işlemcili olduğunu düşünüyorum. Biraz eskileri düşünürsek şöyle PII-233 ve Voodoo1 tipi bir konfigürasyon sahibiyse, 640x480@16 bit oynarsınız. Kayıp var evet, ama upgrade'e kadar idare edivericeniz. Tekrar söylemek istiyorum, 32 bit ile görsel bir şölen haline geliyor Expendable! Her yerde ayrı bir cümbüş, her yerde hareket...

Yok yani abarttığım kadar var grafikler. Sesler desen, onlar zaten apayrı. Options Menu'den Sound Options'a girenler zaten görecek ki oyunda hoparlör geometrisini dahi tanımlamak mümkün. Bu ne işe yarar? İki hoparlörle bile net üç boyut hissi vermek biraz da bununla ilgili. Tabii deminki setup menüsünde gördüğüm kadarıyla oyun EAX(SBLive), A3D(Vortex çipli kartlar) ve DirectSound3D desteği veriyor. Varsa ne ala. Ya yoksa? Yoksa tavsiyem DSound3D Software Emulation seçin. Evet böyle de güzel ama biraz CPU'dan hız çalmak demek.

Uzun lafın kisası(eyet bayaa uzadı biliyorum) grafikler ve sesler benden tam not aldı. Kalitesini konuşturmuş Rage.

EXPENDABLE - BİR KAHRAMANLIK DESTANI (MI?)

Oyunu oynayacakları uyarmak(bir de böyle bir deyiş var güzel Türkçe'mizde... çok riskli bi kelime) istiyorum, çok ter dökceksiniz... Toplam 17 bölüm ve 4-5 tane de bonus bölümü ile eğlenceli saatler demek Expendable... Tek makinada iki kişi klavyeden oynanabilmesi süper bir artı oyun için. Multiplayer desteği yok bu da bir eksi. Şu günlerde neredeyse her oyun multiplayer desteği ile geliyor. Expendable da neden yok? (Soruyorum sayın hakimi! :)) Neyse neyse, uzunca bir süredir görmediğim güzel bir seçenek bu. O nedenle biraz unutulabilirim bu eksiği.

Oyunun adı Expendable ya, bunun sözlük anlamı harcanabilen, feda edilebilen olarak geçiyor. Yani her işe konulan basit bir komandoyuz ve yok olmamız çok da önemli değil. Konu ise çok klasik olmuş, beğenmedim. Düşünsenize ırkını kurtaracak bir asker, bir ordu dolusu uzaylı yaratık ya da ne ise ona karşı. Çoooook çok klasik olmuş. Ama heralde grafik ses kasarken amcam biraz boşlamış konuyu, olmasa da olur demiş.

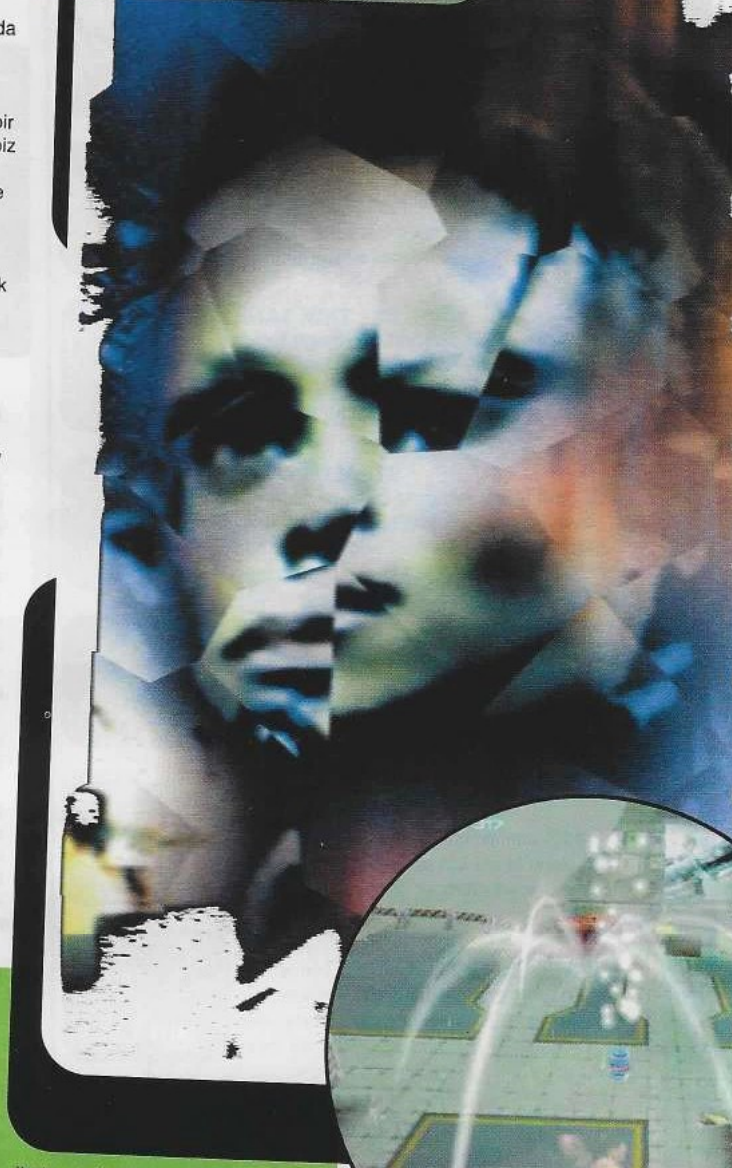
Sesler grafikler iyi, konu yok. Eğer oynanabilirlik düşük olsaydı heralde biraz zor tutardı bu oyun. İki üç dakikada alışılıyorsunuz kontrole. Bence tek sorun biraz zor nişan almak. Nişan almak için adamımızın yüzünü düşmana dönmesi lazım. Ama bu işlemi bence biraz yavaş yaptığı için olay bir süre sonra pilic çevirme kıvamında bir yandan dönüp bir yandan da çevredeki robotların lazerleri ile enerji kaybına dönüşüyor. Bundan kurtulmak için sağa sola kayma tuşlarını kullanmak önemli. Tuşlar yine ana menüden değiştiriliyor.

Zorluk da güzel ayarlanmış diyebilirim. Bilgisayar oyunun başında seçtiğiniz zorluk derecesine göre kimi zaman ıskı geçiyor kimi zamanda kaşının ortasından vuruyor. Genelde kaçıp uzaktan ateş ederek yok ettiğiniz düşman, bazen soğuk terler döktürüyor çünkü ÇOK fazla geliyorlar. Sürekli robot aktıyor ekrana. Tabii süper kahramanımızın eli de armut değil silah topluyor (iğrenmekle kalmadım kendimden bunu hiç yazmamalıydım). Silahlar böyle bir oyun için yeterli. Bir silahı birden çok kez alırsanız silahınız güçleniyor.

EXPENDABLE - CEPHANE VE SİLAH LAZIMDIR HER UZAY

KOMANDOSUNA YOKSA BİR HIÇTİR O KOMANDO SEVDİCEĞİM(!)

İki tür silah bulabilirsiniz. Biri sürekli kullandığınız ana silahlar. Üç adet silah taşıyabiliyorsunuz bir defada. Dördüncüyü alınca biri yok oluyor. Dikkatli olun. Diğer silah tipi ise el bombasından başlayıp parça tesirli bombaya kadar



ilerleyen bombanız. Bu süper etkili ve tabii ki az bulunuyor. Elinizde onlarca bomba birikmiyor yani. Çeşit çeşit silah var hangi birini anlatacağımı bilemedim, işte size silahlar:

Paralel Rocket Launcher: Normalde üç paralel roket sallayabilen bu güzide silahımız, güçlendikçe önce 5 roket atmaya ve bir sonraki kademede de daha seri ateş etmeye başlıyor. Doğrusu ben pek sevmiyorum, etkili ama hantal.

Rocket Launcher: Standart roketatar. Ancak güzelliği roketi yolladıktan sonra yön verebilmeniz. Deneyerek anlayabilirsiniz, ateş edin ve fire butonuyla beraber aşağı ok tuşuna basın. Roket yukarı doğru yükselecektir. Güzel ama fazla çıkmıyor.

Laser Gun: Bu silah da her seviyede bolca bulabileceğiniz bir lazer tüfeği diyelim. Önceleri tek lazer atarken bunun sayısı silah geliştikçe 3 ve 5'e çıkıyor, hızı da artıyor. Özellikle 5 lazeri aynı anda attığı zaman süper hızlı bir yoketme makinası oluyor. Ayrıca mermisi ve kendisi bol bol bulunduğu için çok kullanışlı.

Chain Gun: Ben bu oyunu biraz da Quake'in 3rd person perspektifi ile oynanılanı olarak yorumladım(ne yaptım?) . Evet klasik ağır makinalı tüfek. Ama ne yazık ki süper etkisiz ve hiç beğenmedim.

çok ter dökceksiniz... çok! toplam 17 bölüm!

Belki hızlı ve uzun menzilli olabilir ama, bunu dar alanda yapıyor. Nişan alması zor yani. Zorda kalınca kullanılabilir, ya da iyi nişan alabilmeye başladığında.

Flamethrower: Çok hoşuma gitti bu silah. Süper güçlü ama, kısa menzilli, özellikle yürürken menzili daha da kısalıyor. Ayrıca upgrade gibi bir olayı da yok. Cephanesi çabuk biter ama çok hoşuma gider bu silah, tekrar söyleyim. Kısa mesafede süper hızlı imha eder aşşalık robotları(robot diyince aklıma geldi, Virus denen o filme gitmek gafletinde bulunduk, siz bulunmayın).

Acid Gun: Bu silah parça tesirli asit topları atıyor. Aman ne güzel! Çok hantal ve o asit topu çok yavaş ilerliyor. Tabii bu da düşmanı vurmaya güçleştiriyor. Basılı tutarsanız 5 top birden atıyor ama hiç seri değil. Hiç beğenmedim.

Atomic Blast: Bu silah güzel ama kullanımı biraz zor. Quake'in grenade launcher'ı gibi. Duvara veya düşmana gelene kadar şekip duran bir top atıyor. Güzel de yapıyor, çünkü etkili ama isabet ettirmeye alışmak zaman alıyor. Eğer yerde bir süre kalacak olursa kendi kendine patlıyor. Ben pek tutmadım.

Rail Gun: İşte Quake 2'den tanıdık bir silah daha. Bu sanırım oyunun bir diğer çalntı silahı çünkü Quake 2'deki kardeşiyle aynı özelliklere sahip, hantal ve süper etkili. Kullanmayı becerebilerseniz ne ala. Upgrade oldukça göreceksiniz ki birden çok robotu tek atışta delmek mümkün olabiliyor. Kullanılabilir.

Homing Missile: Gündümlü füzemiz olmazsa olmaz. Havadaki düşmanlar için süper iyi. Güçlendikçe iki ve üç roket atmaya başlıyor. Severim bu silahı da, olmazsa olmaz dedik ya.

Shotgun: İşte en sevdiğim silah. Tamam çok hantal ama neredeyse tüm robotçukları tek atışta yok ediyor! Yine Quake'ten çalntı ama, dedim ya favori silahımdır.

EXPENDABLE - ALINASI OYUN BÖYLE OLUR(MU ?)

Güzel oyun Expendable, kabul ediyorum. İlk başta çok sıcak bakmamış olsam da, kalitesi ve bana sağladığı eğlenceyle gözüme girdi. Türünün sağlam örneklerinden bu oyun. Tabii oynanışa da değinip güzelce kapayım yazıyı da gidin rahat rahat oynayın oyununuza.

Oyunda dikkat edilecek şeyler çok fazla değil. İşte birkaçı:

*Eğer bir kapının anahtarını bulamadıysanız muhakkak çevredeki bir şeyleri patlamamışsınızdır.

expendable

Burak BAYBURLU



Expendable kalitesi ve bana sağladığı eğlenceyle gözüme girdi.

Yerim bitiyor, tabii oyun da. Eğlencelik bir oyun Expendable. İnsan her zaman ciddi stratejik simülasyon oynamıyor, arada bunlarda gerek. Bu yüzden MDK veya LAPD tarzı bir 3rd person shooter arıyorsanız, işte tam oyunu. Vur kır parçala falan filan...

Şimdi siz yazıyı okudunuz okudunuz ve içinizden "yaw bir sene aradan sonra tekrar çıktınız. Ne iş bu? Hani kapandıydı GaMeSHoW? Bununla ilgili yok mu söyleyecek iki çift lafın?" diye geçirdiniz(müneccimim ben). Bunun için ShadowMan ve Hidden&Dangerous yazılarına bakın derim, buraya sığmadı onlara yazacağım artık. Haydi şimdi dağılın benim işim gücüm var...

Burak "Expendable(!)" Bayburlu

Dikkat!

- *Mümkün olduğunca hareket halinde olun, yoksa siz patlırsınız.
- *Bilgisayar süper zeka değil, sağ sol yaparak kolayca kaçabilirsiniz.
- *Bölüm sonlarındaki boss'ların hepsinin birer zayıf noktası var, bulamamanız imkansız.
- *Bazı kapılar yakınlarındaki bir switch'le açılıyor, bulmaya bakın.
- *Masum insanları öldürmek size de zarar veriyor ama bazıları tuzak. Söyle bir yaklaşın bakın içinden örümcek türü birşeyler çıkabiliyor.
- *Patlayabilen herşeyi paltatın çünkü anahtarlar ya da güzel silahlar o patlayan kutuların içinden çıkıyor. Bir diğer silah bulma yolu da robotları öldürmek ki oyunda en çok yapacağınız şey de bu.
- *Bir de alçakta havada duran platformlar var. Bunları açmak için cryoke gerek. Elinizdeki anahtarlar ve cryokeyle, ekranın üst kısmında enerjinizi, haklarınızı, silahlarınızı ve bombalarınızı gösteren göstergelerin hemen yanında ekranın ortasında gözüküyor.



1 CD

FİRMA: Rage

TÜR: FPS

SİSTEM: pentium 266 - 32 MB Ram
Win 95/98 - 3D Accelerator

Yok yok, yani herşey var. Söylemeye gerek yok ama oyun Alesta Bilgisayarda da var. Tel: (0212) 261 76 89. Bir telefon kadar yakın (ölmeyen klasik!).

% 85

OYUNLAR 5 5

Beat`em uplar veya diğer adıyla dövüş oyunları, strateji, adventure veya bu tür daha yüksek beyin gücü gerektiren oyunları oynayan insanlar tarafından genellikle aşağılık oyunlar olarak görülürler. Onlara göre bu oyunlar sırf zaman kaydırır, oynayan kişiye hiçbir şey vermez, tam tersine oynayan insanın zeka seviyesinin düşüklüğünü gösterir. Bu insanlar iyi bir beat`em up`ın verdiği zevki hiçbir zaman anlayamazlar. Toplu katliamlar yapmak yerine asil bir şekilde bire bir dövüş sanatlarımızı icra etmemizi inanılmaz derecede kıskanırlar ama bunu saldırgan bir biçimde dışa vururlar. Şimdi içinizden "derginin ilk sayısında adama vere ver kıytink bi dövüş oyunu vermişler o yuzden böyle kusuyo bize" diye düşünenleriniz vardır eminim. Fakat öyle değil...

Her neyse. Yavaş yavaş anlatıma geçelim. Şimdiye kadar çıkan ve piyasada önemli bir yer edinmiş hemen hemen bütün beat`em up`ları oynadım ve bitirdim. Fakat bazı oynayamadıklarım vardı ki bunlar hep içimde ukde olarak kalmıştı: Tekken ve Killer Instinct adlı oyunlar. Biri Namco, diğeri de yanlış hatırlamıyorsam eğer Konami'nin yapımı olan bu oyunlar her zaman konsollarda veya arcade makinelerinde boy göstermekteydiler. Arcade çağını geçmiş olduğundan, Ultra64 veya Playstation'a verecek param da olmadığından, hep bakar bakar dururdum mahzun gözlerimle onlara. Neyse ki emulator kullanılarak da olsa Tekken 3 PC için çıktı. Yalnız şimdiden söyleyeyim: Çok bir şey beklemeyin.

Tekken, Virtua Fighter ve Toshinden gibi 3D-Fighting türleri yaygınlaştığı sırada ortaya çıktı. Ama ne çıkma! O zamana kadar görülmemiş güzellikte grafikler vardı.

Can KANTARCI



ilk gördüğümde. 2D`lerde Mortal Kombat nasıl dijitize grafikleriyle devrim yarattıysa, Tekken de 3D için aynı etkiyi yaratmıştı. Tabii ki her tutulan oyunun başına gelen şey onun da başına geldi ve devamı yapıldı. Yalnız diğer oyunlarda olduğu gibi bir klasiklik yoktu bunda. Tekken 2 çıktığında da değişiklikler vardı, 3 çıktığında da. Sonuçta anlamanızı istediğim şey şu: Tekken herhangi bir dövüş oyunu değildir.

Storyline:

Iron Fist Kralı Turnuvası 2 sona yaklaşmaktadır. Jun Kazama şok olarak Kazuya'nın doğa üstü gücünün şeytani yollardan geldiğini anlamıştır. Fakat anlayamadığı bir güç tarafından ona doğru çekilmekten alamaz kendini. Günler sonra son meydan okuyan, turnuvanın organizatörü, Kazuya'nın karşısına çıkmak için gelir. İlk Tekken turnuvası gibi baba ve oğul lanetlenmiş bir kan davası içinde çarpışırlar. Sonunda Heihachi yaralı fakat muzaffer olarak çıkar kavgadan. Artık Mishima Conglomerate'in kontrolünü tekrar ele geçirebilecektir. Şeytan'ın varlığını bilmeden Heihachi cansız Kazuya'yı aktif bir volkana atar. Kazuya'nın vücudu yanarken Şeytan hamile Jun Kazama'nın önünde belirir ve onun içinde kalbi atmaya başlayan yeni ruhun içine girmeye çalışır. Jun inanılmaz bir çarpışma sonucunda Şeytan'ı yener ve Yakushima'yi bırakarak doğacak olan çocuğu Jin'i yalnız yetiştirmek için uzaklara gider. Heihachi Mishima Conglomerate'in kontrolünü kazandıktan sonra gücünü daha da arttırmanın yollarını arar. Dünya liderlerinin güvenlerini kazanmak için savaşları ve anlaşmazlıkları bitirmeye çalışır. Sınırsız gücü ve parasıyla anlaşmazlıkları etkili bir biçimde sonlandırabilmek için bir paralı asker grubu kurar: Tekkenshu. Aynı zamanda gelişen devletlerin üzerinde otorite oluşturabilmek için onların tarımsal işleriyle de yakından ilgilenir. Böylece Heihachi'nin çalışmalarıyla dünya tekrar bir barışa kavuşmuş gibidir.

The Story Continues:

Yıllar geçer ve Jin Kazama artık 15 yaşındadır. Heihachi'nin emirleri altında Tekkenshu Orta Amerika'da bir arkeoloji sitesini araştırmaktadır ve burada mistik bir yaşam formu bulurlar. Heihachi yaratığın ele geçirilmesini ister fakat bozuk bir



radio mesajından sonra onlarla kondağı kesilir: "... hepsi öldü ... Toshin (Dövüş Tanrısı) ?! ...". Kazi yerine ulaştığında Heihachi cesetlerle dolu bir alan görür. Üzüntüden parçalanmıştır fakat bu yaşam formunun gücünün onun uzun zamandan beri hayal ettiği dünyayı yönetmesine anahtar olabileceğinin farkına varmıştır. Toshin'in bu mistik gücünü ele geçirmek için Heihachi bir kere daha kaderle oynar. Haftalar içinde dünyada değişik kaybolmalar başlar. Güçlü ruhlı, dövüş sanatlarında ve diğer disiplinlerde usta insanlar kayıptır. Jun Kazama içgüdüsel olarak kara bir gücün hayatına yaklaştığını anlar. Ne olduğunu bilmemektedir fakat kendisinin hedef olduğunu hisseder. Kaderini kabul ederek Jin'i geleceğe hazırlamak için belalı geçmişleriyle ilgili her şeyi anlatır. Kendisine bir şey olursa büyükbabası Heihachi'ye gitmesini söyler. Ve fırtınalı bir gece Jun'u

doğrularak Toshin gelir. Jun oğluna kaçmasını söyler fakat Jin annesinin yalvarmalarını duymayarak Toshin'le yüzleşir fakat bilinçsiz olarak yere düşer.

Uyandığında etrafındaki her şey yanmıştır. Annesini arar her yerde fakat bulamaz. Jun, Toshin'in ellerinde ölmüştür. Annesinin dediklerini anımsayarak Heihachi'ye gider ve annesinin intikamını almak için çalıştırılmasını ister. Jin'in hikayesini duyan Heihachi Toshin'in güçlü dövüşçülerin ruhlarının peşinde olduğunu anlar. Toshin'in dikkatini çekmek için Heihachi King of Iron Fist Tournament 3'e ev

kendini suçlu hissederek King II'nin intikamını alması için ona yardım eder ve onu çalıştırır. Yine klasik olarak 4 yıl geçer ve o artık usta bir güreşçidir. Armor King öğrencisine King'in ölümünden kimin sorumlu olduğunu gözyaşları içinde anlatır. King II artık yaşam içindeki amacını bilmektedir.

Paul Phoenix: Son turnuvada Paul Kazuya'yla dövüşmek hakkını kazanmıştı ancak otobandaki zincirleme bir trafik kazası Paul'un maça zamanında yetişmesini engelledi. Kendisi kısıkanılan bir karaktere sahip olduğu halde kendini yeterli görmeyen Paul bu turnuvayı kazanaran en büyükler arasında gösterilmesini istemektedir. Geçen bahar bir davetiye alır turnuva için ve katılmaya karar verir.

Toshin: İki formu var: Semi-human ve tanrı olarak. Eski Yeri Amerikan efsanelerine göre Ogre (Dövüş Tanrısı) uzaylıların silah olarak bıraktığı bir yaratık. Toshin her türlü yaşayan ve yapay canlı türünü anlar ve onları emer. Güçlü ruhları alabilmek için dünyayı dolaşır.

Karakterlerden tanıtacaklarım bunlar. En azından oyunu yönlendiren ve bana ilginç gelenler oluyorlar kendileri. Yazının başında da belirttiğim gibi oyun CD'yle beraber gelen bir emulatore oynanmakta. 3D accelerator tabii ki fark ediyor ama dediğim gibi hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Çoğu yerde bug'lar göze çarpmakta. Bu oyundan zevk almak için gidin Playstation alın demek en güzeli olacak sanırım. Kontrollerin ayarlanması da benim için sürpriz oldu.



sahipliği yapmaya karar verir. 4 yıl sonra, Jin Kazama'nın 19. doğum gününde, perdeler turnuva için bir kez daha kalkar... Hayatımda sadece arcade makinalarında Tekken oynayan ben şimdiye kadar neyin ne olduğunu bilmiyordum. Fakat üstteki hikayeyi okuyunca Tekken'in senaryosunun da çok güçlü ve sürükleyici olduğunu anladım. Ve bence sadece gereksiz bir giriş olarak görülmemeli. Oyunun başarısını sağlayan en önemli şeylerden biri çünkü...

Sırası gelmişken söyleyeyim: Bu yazıda oyunun hareketlerine yer vermeyeceğim. Bunu yapmamın ana nedeni tek bir karakterin bile hareketlerinin bir sayfa tutması. Yani Gameshow Tekken özel sayısı çıkmadıkça bu imkansız. Diğer neden ise hareketlerin zaten oyunun içinde bulunması. Açıklayıcı olmuştur sanırım. Devam edelim:

Ana Karakterler:

Heihachi: Heihachi'nin hikayesinin büyük kısmını yukarıda öğrendik zaten. 3. Turnuvanın yapılacağı açıklanır. Fakat bu zaman zarfı içinde Heihachi Jin'in de Kazuya gibi tehlikeli bir güce sahip olduğunu anlar. Bu yüzden Jin'i Toshin'i yoketmek amacıyla kullandıktan sonra yoketmeyi düşünmektedir. Böylece Mishima Financial Empire'in da lanetli kaderi sona erecektir. Jin Kazama: Kazuya Mishima'nın oğlu olduğunu 15 yaşında anlayan Jin, Heihachi'nin denetimi altında dövüş sanatları öğrenir. 4 yıl sonrasında Heihachi'nin onu yönlendirmesiyle Toshin'i yok etmek için yaşayan bir insana dönüşmüştür. Kazama stili Judo ve Mishima stili Karate öğrenen Jin, artık bir ustadır.

King: Aslında o II. King'dir. Asıl King'in koruması altında yetişmiştir ve King öldürüldüğünde 24 yaşındadır. Maskeyi takar ve King'in mirasçısı rolünü üstlenir. Yeni King sadece orijinalini izlemiştir ve kesinlikle efsanenin yerini doldurmak için yetersizdir. King'in katilinin kim olduğunu bilen Armor King,

Adamlar biraz daha uğraşsalarmış bayağı iyi bir convert olabilirmiş. Size klasik bir son öneri: Gamepad bulun bir yerden. Oyunun geneli hakkında yazacaklarım bunlar. Biraz da kendime ayırmak istedim son satırları... GameShow'un ilk sayısında ben de böyle anlamsız bir yazı yazmak istemezdim ama sanırım oynanıp da anlatılamayacak veya yazılamayacak tek oyun türü dövüş oyunları. Bir dövüş oyununu anlatan yazıda tek anlamlı olabilecek şey sanırım oyundaki karakterlerin özel hareketleridir. Bunu yazmak da Tekken 3 için imkansız olduğundan kendi düşüncelerimi anlatmaktan başka bir şey gelmedi elimden. Anlayışla karşılayacağınızı biliyorum. Umarım GameShow eskisi gibi olur demeyeceğim ama, umarım kafamızdaki gibi olur. Her ne olursa olsun burada tekrar yazıyor olmaktan mutluyum. Teşekkürler.

can@kamernet.com



1 CD

FİRMA: Namco
TÜR: 3D Fighting
SİSTEM: pentium 200 - 16 MB Ram
Win 95/98 - 3D Accelerator

Aslında fena değil ama, pek uğraşılmamış. Playstation versiyonunda salyalanmış akar. Son söz: Oyun Alesta Bilgisayarda bulunur. Telefonu da (0212) 261 76 89'dur...

% 69

OYUNLAR 5 | 7

Dablo ilk çıktığında çoğumuz hayal kırıklığına uğramıştık. Blizzard'ın vaadettiği oyunla ilgisi olmayan, frp öğeleri taşıyan bir Crusader takliydidi sadece... Ama buna rağmen kısa süre içinde kendini bize sevdirebildi. Kötü bir frp ama eğlenceli bir oyundu. Tam 2.'si çıktı çıkıyor derken kafamıza Diablo benzeri oyunlar yağmaya başladı. Uyardı demeyin, bu oyunlar iyi satarsa yakın zamanda Real Time Strategy'lerde yaşadığımız oyun sağanağına yakalanabiliriz. Darkstone, Diablo'dan etkilenecek... erm esinlenecek.. şey.. Bence daha çok şöyle bir şey, Delphine Software (Another World, Fade to Black) uzun süre önce kaybettiği popülerliğini geri kazanmak için geniş kitlelere hitap edecek bir oyun yapmak istemiş, herkesin Diablo 2'yi beklediği şu günlerde bu tür bir oyun yapmak belli bir satışı garantilemek olacak tabii ki. Belki bir ihtimal Diablo 2'den de daha güzel bir oyun çıkarırlarsa yıldızları iyice parlayacaktır. İşin ilginç yanı, ilk bakışta oyunun Diablo'nun birebir kopyası gibi görünmesi. Çünkü Diablo'da gördüğümüz herşey bu oyunda var! Hani Blizzard da çok yaratıcı bir firma değildir ama en azından görüntüde birkaç değişiklik yapıp bunu örtmeye çalışır. Ancak oyunun özellikleri bununla kalmıyor, tanıdık bir sisteme oldukça güzel eklemeler ve değişiklikler yapılmış:

* İlk farkedeceğimiz şey tamamen üç boyutlu oyun alanı olacak. 360 derece dönme, zoom yapabilme özellikleri ve değişik kamera açılarıyla oyun ekranı üzerinde büyük bir kontrolümüz var. Ayrıca karakterlerin bulunduğu yeri, bir duvar kapatıyorsa şeffaflaşarak arkasındakileri gösteriyor. Bunların karşılığında Direct 3D desteği olan bir kart istiyor (evet 3D kart yoksa çalışmıyor).

* 4 ayrı sınıf var. Bunlar cinsiyetlerine göre farklı isimler alıyorlar. Yani toplam 8 karakter arasından tercih yapabiliyoruz.

* Oyunu 2 karakter ile oynayabiliyoruz. Bir karakteri biz kontrol ederken diğerini de bilgisayar kontrol ediyor. İstedığımız an kontrol ettiğimiz karakteri değiştirebiliyoruz.

* Karakterlerimize yeni yetenekler kazandırabiliyoruz. Her sınıfın öğrenebileceği farklı yetenekler var. Böylece Diablo'daki gibi sınıflar arasındaki tek fark grafik ve

Efe MUMOĞLU

Dark Stone

skorların değeri olmuyor..

* Oyunda birçok küçük quest'in yanında 22 tane ana quest var. Ancak oyunu her baştan oynayınsızdan bu 22 ana quest'ten rastgele seçilmiş 7 tanesi karşınıza çıkıyor. Bu da oyunu değişik karakterle tekrar tekrar bitirebilmenizi sağlıyor. Zindanların her oyunda değiştiğini söylememe gerek yok sanırım :)

* Darkstone, tek bir kasaba ve cehennemin dibine kadar inen bir zindandan oluşmuyor. Bir çok açık hava mekanı ve birbirinden bağımsız zindanlar var. Zindanlar bir level sırasını takip ediyorlar ama bu sadece zorluk derecesini belirtmek için kullanılmış. Diyelim 3. Level'i bitirdiniz ve 4. Level için bir giriş de yok. Bu o zindanı bitirdiğiniz anlamına geliyor, açık alanda 4. Level'in girişini bulmanız gerekiyor. O da bir öncekinden farklı bir zindan oluyor. Diablo'da da grafikler değişiyordu ama yine de sürekli aşağıya inmek oyunu monotonlaştırıp heyecanı azaltıyor. Burada gezip göreceğiniz bir çok mekan ve çevreye serpiştirilmiş hoş bulmaceler var.



Oyunda herşey çok güzel dengelenmiş. Grafikler, sesler... Daha sayayım mı?

Yavaş yavaş oyuna başlayalım. Bu kadar güzel özellik saydıktan sonra oyunun son derece kilişe bir konusu olduğunu söylemek istemezdim ama ne yazık ki öyle... 7 tane kristali bulmalı ve Dragon olabilen Monk'u öldürmeliyiz.. Evet Monk.. Heralde çok kilişe olmasın diye büyüü de Monk koymuşlar ama maalesef bu konuyu kilişeliktan kurtaramıyor...

Karakterlerinizi seçerken aynı sınıftan olmamalarına dikkat etmelisiniz. Onun dışında her türlü kombinasyonu deneyebilirsiniz. Oyuna kasabada başlıyorsunuz (ne tanıdık). Hemen girişteki korumayla konuşun, yardımcısı size kasabayı gezdirsin. Arada sırada korumayla konuşursanız işinize yarayacak bilgiler alabilirsiniz. Murray'ın anlattıklarına birkaç ekleme yapmak istiyorum:

Gunther the Blacksmith: Zindanlarda bulacağınız ve işinize yaramayan şeyleri burada satmak en önemli gelir kaynaklarınızdan biri. O yüzden sık sık ziyaret edin. Zindanlarda, buradan alacağınız silahları ya da daha iyilerini bedavaya bulabilirsiniz..

Perry the Publician: Burada dinlenebilir ve karakterlerinizi doyurmak için yiyecek alabilirsiniz. Ayrıca karanlık zindanlarda yolunuzu bulabilmek için meşale de bulabilirsiniz.

Master Dalsin: İşte karakterlerinize yetenekler kazandırabileceğiniz yer. Sık sık buraya gelip karakterinizi geliştirin. Bu arada her class'ın kendi yetenekleri var. Yani, örneğin fighter'ınız bütün bu yetenekleri öğrenemez.. İşte yetenekler:

Learning: Bu yetenek sayesinde daha hızlı level atlayabilirsiniz. Kesinlikle öğrenmelisiniz.

Trade: Kasabadaki alışverişlerinizde eşyaları normal fiyatlarının altında satın alabilmenizi sağlar.

Communion: Mana gücünüz zamanla artıyor, bu yeteneği öğrenirseniz artış daha hızlı olacaktır.

Lycanthropy: Eheh biraz geyik aslında... Kurtadam olmanızı sağlıyor. Mana büyü puanlarınız, strength olarak kullanılıyor.. Hani ilginç bir özellik de... Ne gerek vardı.. Özellikle yakın dövüşteki kontrollerin kötülüğü düşünülünce..

Medicine: Heal büyüsunü sadece kendinize yapabilmek gibi saçma bir olay var oyunda.

Bu yetenekle başkarnı iyileştirebiliyorsunuz özelliği, ancak bununla da kendinizi iyileştiremiyorsunuz!

Meditation: Kısa bir süre için mana'nızı yükseltiyorsunuz.

Orientation: Bir süre için bulunduğunuz bölümün tüm haritasını görebiliyorsunuz.

Prayer: Armour Class'ınız bir süreliğine yükseliyor... Kaliba daha yararlı bir yardım bulamamış heralde..

Recharging: Büyüül eşyalarınızın pili bitince bunu kullanıyorsunuz :) Repair: Blacksmith'in de pabucunu dama atabilirsiniz ancak önce biraz level atlayın çünkü düşük level'da yapacağınız tamiratlar genelde işe yaramıyor.

Silence: Düşman tarafından farkedilmeden dolaşmanızı sağlıyor.

Theft: Düşmanın yükünü hafifletmek için.. Ödünç alma ve geri vermeme yeteneği..

* Yaptığınız konuşmaları iyi okuyun, size önemli ipuçları verebilirler..

* 2 kişi oynarken, bilgisayarın kontrol ettiği karakter, eğer seçili bir büyüü varsa onu yapacak, büyü seçili değilse ya da mana yetersizse elindeki silahla savaşa girecektir. Bu da Fighter'la savaşırken 8 strength'lı wizard'ın olaya karışması (ve ölmesi) demek oluyor. Büyücünüzü kontrol etmediğiniz zaman yapabileceği bir büyü olmasına dikkat edin. Ayrıca mana'nın üzerinde ince bir çizgi var. Bu bilgisayar kontrollü karakterin ne kadar mana harcayabileceğini gösteriyor. O çizgiyi geçince büyü yapmayı kesiyor, bunu da siz ayarıyorsunuz.

* Yakın dövüş olayı çok başarısız, tam olarak yaratığın üzerine click'lemelisiniz yoksa karakteriniz salak salak etrafında dolaşıp hasar alacaktır. Ben akıl sağlığımı korumak için Fighter'ı bilgisayar kontrolüne bırakıp büyüyle yaratık öldürüyorum. Tabii uzaktan mesafeli bütün silahlar işe yarayacaktır..

* Büyülere tuşlarla ulaşabilirsiniz. 1-5 tuşları büyü seçmeye yarıyor. Ama önce bunları belirtmelisiniz. Bunun için rakamı seçtikten sonra büyü kitabını açın ve "shift"e basarak tutarak büyüü seçin..

Eğer Diablo'yu sevdiyseniz, keske biraz daha detaylı olsaydı diyorsanız ve burada anlattığım özellikler hoşunuza gittiyse, almaya değer bir oyun Darkstone. Çok büyük şeyler beklemeyin ama eğleneceğinizden emin olabilirsiniz...

Sanırım bu yazı derginin en geç teslim edilen yazısı olacak... Son bölümü yazmadan önce biraz daha Darkstone oynayalım demiştim, ancak tam yazımı bitirmeye niyetlenirken deprem oldu! Herkese geçmiş olsun...

Efe "Mistbringer" Mumoğlu



Diablo

Language: Multiplayer'da şifreli mesajları okuyabilmenizi sağlar..

Master Of Arms: Saldırı hızınızı ve vurma şansınızı artırır. Yakın dövüşte daha iyi olmanızı sağlar..

Perception: Bulduğunuz odadaki tuzakları sezmek için kullanıyorsunuz.

Concentration: Geçici bir süre için fiziksel özelliklerinizi arttırmaya yarıyor (dexterity ve strength). Zor bir savaşa girmeden önce kullanın..

Defusing: Tuzakları etkisiz hale getirmeye yarıyor.

Detection: Hangi eşyaların büyüü olduğunu anlama yeteneği. Büyüül eşyaları parlak yeşil olarak gösterecektir.

Exorcism: Zindandan güçlü silahları bedava bulabilirsiniz ama bunlar lanetli olabilir. Eğer gider de öyle bir silah bulursanız bu güç ile laneti kaldırabiliyorsunuz. Irma'ya ihtiyacınız kalmıyor...

Forester: Balık tutma yeteneği kazanıyorsunuz bunu öğrenince... Yemek için tabe..

Identification: Irma'ya ihtiyacınız kalmıyor mu demiştim? Pardon.. Bunu da alınca Irma'yı unutabilirsiniz. Büyüül eşyaların özelliklerini öğreniyorsunuz...



1 CD

FİRMA: Delphine

TÜR: FRP

SİSTEM:

pentium 166 - 16 MB Ram
Win 95/98

Diablo kadar detaylı olmasa da eğlenceli. Almanız da yarar var. Nerden? Yaaa... Tabii ki Alesta Bilgisayardan. Tel: (0212) 261 76 89

% 75

OYUNLAR 5.9

süper sesler
sonra delice bir çaba

nefis grafikler
kalakaldım.

bir iki saniye



"...Düşman

uçagi benden
takribi 15-20 metre

yukarida ve 150-200

metre kadar ileride, beni

kuyrugundan atmaya çalışıyordu.

Önce saga yatti, dönme hareketine

yeni başlamıştı ki tirmanişa geçti. Kismet

bu ya, tam nişangahın üzerinden geçecekti

ki tetige birbiri ardınca asıldım. Birinci yaladi

geçti, ikinci kuyruktan, üçüncü gövdeden,

dördüncüyü gördüm-göremedim derken...o ne

patlama öyle!!... Bir iki saniye kalakaldım, sonra delice

bir çabayla uçagin burnunu çevirmeye çalıştım. Karşımda

dehşet verici, bir o kadar da ilginç alev alev yanan bir

duman bulutu vardı. Saatte 600 km. hızın üstünde öylece

giderken bu bulutun içine dalarak, kendi uçağımın da

tutuşmasına yol açmak işten bile değildi. Uçağın burnunu yukarı-

sağa çekmeye çalıştım ama havada asılı duran bu yanardağın içine

bodoslama dalmıştım bile. ...Bir saniye sonra dışarıdaydım ve uçağım

sağlam görünüyordu. Kendime gelene kadar düz uçtum ve radyodan

feryadını duyduğum kanat uçağımı kullanan herifi ve savaştığı düşman

uçaklarını görebilmek için uçağı sağa yatırdım..."

Şimdiye dek kaydettiğim en heyecan verici sayıyı bu oyunda yapacağım aklıma

bile gelmezdi. Mig Alley'den bahsediyorum. Birçok uçak taklit oyununun (aircraft

simulation) piyasaya çıktığı şu geçtiğimiz iki yıl boyunca nadiren bu kadar

eglenmişimdir.

Şimdi bir az tarih kitabı karıştıralım. Aslında her birimizin bilmesine rağmen, sorulduğunda bir anda akla gelmeyen, katıldığımız son savaşlardan biri de Kore savaşıdır. Kore'nin Kuzey Kore ve Güney Kore olarak ikiye bölünmesi ve bir savaşın patlak vermesi sonucunda Birleşmiş Milletler'in bölgeye müdahalesi gerçekleşti. Bu savaşta birçok ülkenin askerleri çarpıştı. Türk askeri de bu savaşa bir birlik göndermiş; bu birlik başarıları ile vatana gurur kaynağı olmuştu.

Mig Alley oyunu da Kore savaşı sırasında geçiyor. Konusu da savaşın hava hareketi fasli. Ancak uçaklar hiç de alıştığınız türden değil. Uçaklar pervaneli değil, jet motorlu. Yani uçarken, bir jet uçağıyla uçuyormuş gibi davranabilir, zırt diye tirmanişa geçebilir, vrilden ve pikeden zart diye çıkabilirsiniz.

1945-1965 tarihleri arasında, uçak teknolojisinin gelişiminde, daha doğrusu savaş uçaklarında gözle görülür bir durgunluk yaşandı. Bütün uçaklar, 2. Dünya savaşının 1945 senesinde ortaya çıkan ve ilk örnekler olmalarına rağmen, şaşırtıcı bir düzeyde başarılı olmuş tasarımların türevleriydi. Bu sıralarda devrim niteliğinde bir gelişme gözlenmedi ancak esas bomba kağıtlar, daha doğrusu planlar üzerinde vardı. F111, F14 gibi dede (artık baba değiller, onlar da ihtiyarladi) modeller, efsane F4, hep bu rahat geçiş döneminde tasarlandı.

Bu derece rahat bir geçiş dönemini sağlayan, güvenilir ve kullanışlı jet motorlu Mig'ler, Yak'lar, Shooting Star ve Sabre serisi uçakların temel farklılıkları: jet motorları sebebiyle sağlanan daha fazla gücü, daha fazla yükü, daha yüksek irtifalara çekebildikleri için tamamıyla sac gövdeye, 20mm.lik ve 30mm.lik muhtelif sayıda makineli topa sahip olmalarıydı. Ses altı hızlarda (subsonic) başarı ile uçtukları için ne zaman nerede bitirecekleri düşman tarafından kestirilemiyor; sağlam ve keskin manevraya uygun gövdeleri ile düşmanın hem avcı hem de bombardıman uçaklarına, bunlara ek olarak hareketli ve duran yer hedeflerine bile büyük tehdit oluşturuyorlardı. Bu oyunda da bahsettiğimiz uçaklardan kullanacaksınız.



zaten ilk iki oyununuz bu kokpitin nasıl çalıştığını anlamakla geçecek



tabii bu uzay kokpitini anlayana kadar yukardaki manzara kaçınılmaz!



buraya da hep felaket resimleri koymuşuz. A, B ya da C'ye basın bence



Bu resmi Kokpit teknolojisini içimize sindirmeniz için koydum desem?



namludan çıkan dumanın genizleri vakan kokusu

Levent GÖÇER

6.0 OYUNLAR

oynanabilirlik
a uçağın burnunu

Hem

de Rowan'ın

önceki oyunlarından

edindiği tecrübeye

dayanarak hazırladığı akıcı ve

gösterisi bol yapay hava ortamında.

Oyuna başladığınızda, karşınıza ana

seçenekler ekranı çıkıyor. Bu ekranda tek kişilik

oyun, çok kişilik oyun, ayarlar vs. seçenekleri

mevcut. Ayarlar kısmında oyunda değiştiremeyeceğiniz

şey yok gibi. Görüntü ayarlarından tutun, uçuş sırasında

yaşanan gerçekçilik koşullarına kadar her şey, ama neredeyse

herşeyin seçenekleri ayarlar kısmına konmuş. Tercihinize göre

seçeceğiniz oyun türünün ardından, "hemen uçmaya başlama (hot

shot)", "tekli görev (quick mission)", "bir muharebe (campaign)" ve "savaşın

tümü (entire war)" seçeneklerini görüyorsunuz. Savaşın tümünü oynamak

istiyorsanız, ki bu çok uzun sürebilir, enbaşından başlayarak savaşa iştirak

ediyorsunuz. Burada size çıkan görevleri dikkatlice okuyun. Nerede ne şekilde

uçuşa geçebileceğinizi devam eden satırlarda bulabilirsiniz. Tekli görevde sadece tek

bir görevi her iki taraftan birinde yer alarak oynayabilirsiniz. Göreve çıkmadan önce

uçuşunuzu değiştirebilirsiniz. Muharebe seçeneğinde sırası ile

1-North Corea Invades,

2- The Pusan Perimeter,

3- Breakout/ To the Yalu,

4- Chinese Intervention

5-The Spring Offensive

aşamalarında uçabilirsiniz. Farklı aşamalarda farklı türden görevler alıyorsunuz. Bu ekranda

Background'dan o tarihteki gelişmeleri öğrenebilir, Objectives'ten görevinizi öğrenebilir, Begin ile

başlayabilirsiniz.

Başladığınızda taktik harita ekranı görünüyor. Burada gri tuşlar halinde sıralanmış seçenekleri sırasıyla

sağdan başlayarak, Tekrar oynat, Kaydet/Yükle, Yakınlaş/Uzaklaş, Küçük harita, Uçuşa geç, Oyuncu günlüğü,

Genel durum, Görev kurucu, Yıldız, Hedef listesi, Günlük istihbarat, Hava raporu (mevcut hava durumu), Uçuş

kollarının listesi ve Üsler olarak sıralayabiliriz. Her birinde yaptığınız işlemin ardından veya bakmanız bitince üst

sağdaki kırmızı V harfine basarak çıkıyorsunuz. Soru işareti ise çok güzel bir özellik. İngilizcesi iyi olanlar buradan

her pencerenin ne işe yaradığını okuyarak öğrenebilirler. Her birini anlatmak isterdim ancak oldukça az yerimiz var

ve anlatmakla birkaç sayfada bitiremeyiz. Şimdi uçuş idare tuşları:

1,2,3,....

Ü

Ğ

H

F

G

Ç

A

Boşluk Tuşu

Ok tuşları

Sayısal Tuşlar (Numeric Keyboard)

F1, F2, F3....

Gaz verme düzeyleri (9 ve 0 en hızlı)

Silah değiştirme 1

Silah değiştirme 2

Radar ve yapay ufuk

Flaplar

Tekerlekler

Tekerlek freni

Hedef sorusu

Ateş etme

Dümen kanatçıkları

Bakış açıları

Muhtelif bakış açıları

Mig Alley çok hoş bir oyun, ancak sadece meraklılarına ve iyi İngilizce bilenlere hitab ediyor maalesef.

Mig Alley



1 CD

FİRMA:

Empire

TÜR:

Simulasyon

SİSTEM:

pentium 200 - 32 MB Ram

Win 95/98 - 3D Accelerator

İlginç bir oyun. Dahası hoş bir oyun ama bişey var sanki... Siz en iyisi oyunu Alesta Bilgisayar'dan Himmete sorun bunu. Tel: (0212) 261 76 89.

% 70

OYUNLAR 6.1

savaşın stratejik yanıyla ilgilenenler için

B

BOĞAZSİ

Burçak Caner

savaş bir sanattır

Beşiktaş'ın güzide mekanı Kamer Bilgisayar'da yine bir hareketlenme var. Bu sefer oldukça ciddi bir şey olsa gerek, çünkü günün yansını uyuyarak diğer yansını da fotosentez yaparak geçiren bu canlı türünü, yani Kameran'ları harekete geçirebilecek şey her ne ise, oldukça mühim olmalı.

11:00. Eski Gameshow'un bürosu Kamer'e girip çıkarlar var. Önce bir genç adam gözüküyor. Başı önüne eğilmiş, hızlı adımlarla geçtiği yerleri umursamazcasına yürüyor. Bastığı taşlara saygısı olmadığından mı hızlı yürümekte, yoksa onları ezmek istemediğinden mi, bilinmez. Bir iki köpek fark eder geçtiğini, ve yolun karşı kaldırımdan yürüyen birkaç genç kız. Fakat onun adımları kızların gözlerinden daha hızlıdır. Bir sokaktan sağa girerken, tanıdık bir ses başını kaldırmasına sebep olur. Bir başka genç adam ona doğru yürümektedir. Başını kaldırmasının sebebi olan ses, işte bu genç adamın sesidir. Kendi isminin söylenmesi onda garip bir tanıdıklık-mekana aitlik duygusu uyandırmıştır.

Gözleri yukarı baktığında gördüğü surat, eski arkadaşının suratıdır. Hafif kilolu, güler bir yüz. Dostça bakan gözler. Bu gözler, demin karşı kaldırımdan geçen kızların görmedikleri bir olaya tanık olan gözlerdir: genç adam hafifçe gülümser. Kıvrık saçları rüzgarın etkisiyle hafifçe dalgalanır.

Aralarındaki anlaşma işi ikisini de umutlandırmıştır. Biri hantal ve büyük, diğeri ufak ama hızlı adımlarla, yolun kenarındaki bir kapıdan girip kaybolurlar.

11:02. Üsküdar'dan gelen motor. Beşiktaş Vapur İskelesi'nin yanındaki motor iskelesine kırka yakın yolcu bırakmış, yeni yolcular tarafından işgal ediliyor. İnenlerden bazıları orada bir arkadaşın samimi gözlerini arıyor. Kimi ise saatine bakarak acele acele bir yerlere yürüyor. Kalabalığa karşı kaybolan suratlar. Ama biri aralarından kolayca seçilebiliyor. Onu fark ettiren hareketlerindeki rahattır. Uzun ve ağır adımlarla yavaşça kalabalığın arasına süzülür. Ayakkabısını boyamak isteyen çocuğa "Hayır Bayım" diye cevap verir. "Acele var..."

11:05. Siyah şort ve tişörtlü bir adam, caddedeki bir büfeden yiyecek bir şeyler alırken göze çarpıyor. Gözlerinin kızarıklığı, uykusuzluğunu gözler önüne seriyor. Muhtemelen gece

sabah kadar oturmuştur.

11:08. Az önce yolda karşılaşılan iki genç adam, şimdi biraz yukarıda, Kamer Bilgisayar'da oturuyorlar. Klamanın sağladığı serinlik, onları biraz rahatlatmışa benziyor. Hafif kilolu ve güler yüzlü olan Burak Bayburtlu'dur. Kamer'in camından geleni gidene seyretmektedir. Gözleri yolun karşı tarafında yürüyen, balıkcı şapkalı bir delikanlıya takılır....

11:08. Burçak Caner o gün sıcağın son derece rahatsız olmuştur. Üsküdar'dan Beşiktaş'a gelene kadar, motorun üzerinde güneş ona işkence etmekten çekinmemiştir. Geç kaldığı hareketlerinden hiç de belli değildir. Rahat, ağır adımlarla yürümektedir. Kamer'in camından ona bakan Burak Bayburtlu ve Efe Mumoğlu'nu fark etmez. Gözü daha çok ona gülümseyen bir arkadaşına takılmıştır. Onunla beraber, yavaşça uzaklaşırlar.

11:12. Polat Yanışçı demin büfeden aldığından çabucak mideye indirmiştir. Şimdi bir kitabevinin içinde, çıkıp çıkmadığını merak ettiği bir kitabı görmüş olmanın heyecanı onu kaplamıştır.

11:19. Can Kantarcı Zonguldak'tan apar topar İstanbul'a gelip sabahın ilk işi Kamer'e girdiğinde Burak ile göz göze gelirler. "Can benimle gelir misin?"

11:23. Burçak'ın dikkatini, az önce karşılaştığı arkadaşından ayrıldığı köşeyi takip eden yolun üzerinde yürüyen iri cüsseli iki kişi cezbeder. İçtiği limonata ilik olduğundan olacak. Keyifsizdir, ama yine de bu iki surat yüzünün gülmesi için yeterli sebepten çok daha fazladır. Burak ve Can ise, hiçbir şeyden habersiz, yürümektedirler.

11:24. Polat yeni aldığı kitaptan daha ilgi çekici bir şey bulamadığından artık Kamer'e gitme vaktinin geldiğini düşünür. Kitabevinden çıkar ve sağa döndüğü bir sokağın üzerindeki kapıdan içeri girer, gözden kaybolur.

11:25. Kamer'de Efe orayı telefonla arayan Emin Gür ile konuşmayı yeni bitirmiştir. MEG, tabii ki, yine geç kalacaktır. Açılan kapıya doğru baktığında Polat'ı görmesi onu şaşırtmaz. "Geç kaldın Polat"

11:27. Burçak, Can ve Burak içeriye girerler. Polat Burçak'ı görür görmez "Çikart o şapka'yı çabuk yoksa kaçacam buradan" der. Ama ne şapka çıkar, ne Polat kaçır.

11:33. İnternet bağlantısı yapılır. Ankara'dan Muder, Net Meeting ile aralarındadır.

11:38. Rauf ve Nesime, yine, çok geç kalkarlar. Muhtemelen bir gece önce fazla kaçırılmış bir kimyevi madde söz konusudur. Kahvaltı eder etmez evden çıkarlar, ama yine de bu buluşma zamanından yarım saat sonradır.

11:45. Ertunç sonunda bilek güreşinde herkesi tek tek ve çift çift yenmeyi bitirmiştir. Artık daha mutludur. Muder kendisini "Bu ses nasıl bir ses, sanki Oruç Reis konuşuyor" demekten alıkoymaz.

11:54. Demin biraz gergin, biraz sıkın olan yüzlere artık birer gülümseme yerleşmiştir. Efe yine Burçak'ın nasıl bu kadar satıcı olabileceğini, o onu Kadıköy Vapur İskelesi'nde beklerken nasıl olup da Üsküdar'dan gelebildiğini talan anlatmaktadır. Burak ise, eski olaylardan ağzı yanmış olacak ki, onu haklı bulmaktan başka bir şey yapamaz. Can ve Burçak bu sırada hangisinin daha süper olduğunu tartışır ve, tabii ki, bir yere varamazlar. Polat hala kendisine kahve yapmaya çalışmaktadır. Bulamadığı kahve kavanozunu saklayanın Burçak olduğunu tahmin edemez.

11:58. Kıbrıs'tan İstanbul'a gelen bir uçağın içinden kısa boylu, güler yüzlü bir adam iner. Yol boyunca yanında oturan güzel bayanın mı peşinden gitse, yoksa arkadaşları ile olan buluşmasına mı, karar verememektedir. O güzel bayanı karşılayan iri yan beyefendiyi görünce, ne kadar kolay seçim

yapabilen bir insan olduğunu bir kez daha hatırlar.

12:03. Kamer'de eller, gözler, ve el göz koordinasyonları savaşmaktadır. Eeee, kolay değil, Delta Force. Ertunç yine oyunu sadece kazanmak için oynar. Eğlenme amaçlı Burak, Polat ve Burçak, doğal bir takım oluştururlar. Karşı taraf ise Dağ Tilki Ertunç, Kral Can ve sadece oyunu değil her şeyi çok ciddiye alabilen Skolastik Efe'dir. Muder bu arada boxer'la açtığı kapının ardından karşısına çıkan pazarlamacıyı dövmektedir.

12:08. Boğaz Köprüsü'nde bir araba diğerlerinden çok daha hızlı, tehlikeli bir biçimde gittiği için, içindeki sürücünün kim olduğunu tahmin etmek hiç de zor değildir. Emin, saatte 150 km hız ile Beşiktaş'a yaklaşmaktadır. Bir yandan da Magnum yer.

12:12. Ertunç bir süredir saklanmakta olduğu dağdan bolca adam öldürmüştür, ama hesaba katmadığı bir şey vardır. Burçak'ın bir kartalın gözünden daha keskin bıçağı. Burak dağlarda kaybolmuştur. Efe ise bıçak-kartalın gözü benzetmesinin yanlışlığına mı dikkat çeksem yoksa sonsuza dek sessiz mi kalsam onu düşünür.

12:25. Efe tam bu ne saçma oyun derken, içeriye Emin girer. Patron gelmiştir. Herkes ayağa kalkar. Bir tek Ertunç kalkmaz. O, hikayenin selameti gereği, zaten ayakta.

12:28. Emre. FRP&MAGIC dergisi ile Kameran'lık rütbesine erişen Emre Anın, yeni olduğu GameShow'a adını atar.

12:35. Kamer'de kahkahalar. Polat kahve kavanozunu sakladığını fark ettiği Burçak'ı dövsem mi sabaha mı bıraksam diye düşünmektedir. MEG niye geç kaldığını açıklayamadığından, kimse ona bir şey söylemez. Emre ise saf saf bakılmaktadır. Can Kantarcı ile Burak, şimdi Burçak'ın az önce buluştuğunun kim olduğunu tartışmaktalar.

12:36. Rauf yine bir çok komik geç kalma bahanesi ile kapıdan görünür. Arkasında da geç kalma bahanesi olan Nesime vardır. Ağzındaki sakız mı daha çok ses çıkarır yoksa nükleer bir bomba mı acaba? Hüseyin gülererek içeriye girerli daha bir dakika oldu. Kendisini çok özletti. Kıbrıs'ta çalışması kimin fikriydi ki?

12:40. Herkes kendi dünyasında takılırken, birden bire Kamer'in içinde bir ışık hüzmeleri oluşur. İlk önce ufak bir panikle karşılanır, ancak herkes olana anlamıştır. Muhammet Dabiri, gelmeyecek sanılan Muhammet, şimdi bizimledir. O tanıdık suratı görünce, yüzlerinde donan gülücük yavaşça salınır. Muhammet aslında çok uzaktadır, ama yaptığı basit (ona göre) büyü ile bir eş görüntüsünü göndermiştir. 12:45. Beşiktaş. Sokağın gürültüsü, insanların adımları, konuşmaları ve arabaların motor sesleri arasında, bir pencereden gelen kahkahalar, mutlu sesler, kimseyi yanıltmamıştır. Sonunda istenen olmuş, olmayacak denen gerçekleşmiştir. Ziller üçer kere çaldı. GameShow geri dönüyor....

Bana bundan dört sene önce ileride GameShow'da yazı yazacağımı söyleyen bir arkadaşım olsaydı, sanırım onu feci şekilde döverdim. Fakat, bence en feci şekilde döveceğim arkadaşım, bana GameShow kapandıktan sonra yeniden açılacağını söyleyen arkadaşım olurdu.

Polat bana geri döneceğimizi söylediği zaman, henüz hangi arkadaşımı daha feci döveceğime karar verememiş olduğumdan olsa gerek, Polat'ı dövmedim.

Şimdi, yayın hayatımıza ara verdikten bu kadar ay sonra yeniden size yazabilmek nasıl bir his, onu anlatmaya çalışmıyorum. Size niye gittiğimizi, niye döndüğümüzü, ileride gidip gitmeyeceğimizi falan da anlatmayacağım. Öyle bir karar verilmiş, zamanında bırakılmış, ve şimdi böyle bir karar verildi, geri döndü.

Gerçi ben bu heyecanı Frp&Magic ile yaşadım. Şu anda hala yayın hayatına devam eden ülkemizin biricik role-playing dergisini çıkartıyor olmanın verdiği kıvanç ile bir süre dayanabilmişim bu tarz bir ayrılığa. Ama şimdi, hislerim çok farklı.

Zaten, dergi yazarlığına başladığım, beni ben yapan, aranızdan bazılarını siz yapan, hepimizi "biz" yapan bu kurumda, sevdiğim yazar arkadaşlarım ve sevdiğim okur arkadaşlarım ile olabilmek, belki de, niye bu ay bu kadar uğraşım da size elinizde tuttuğunuz dergiyi hazırladığımızı size açıklamaya yetmez. Belki de kapaktaki GameShow ismi, size benim hissettiklerimi hissettirmez. Ama yine de, ben öyle umduğum için, biz öyle umduğumuz için, açtık perdeyi yavaşça ve sahneye çıktık.

İçerikte ve tarzda kalite, kendimizi savunmak için sığınabileceğimiz tek söylev olsa gerek. Ürettiklerimizi, ve bizi bir araya getiren "bilgisayar" ile, "oyun" ile arkadaşlığımızı sizinle paylaşabilmek adına buradayız. Bu konudaki sorunlarınızı biraz azaltmak için, bildiğimizi ve elimizden geleni sizinle paylaşmak için, ve zevk aldığımız için buradayız. Her ay bir adım daha ileriye gidip daha da güzelleşebilmek için buradayız. Yani yine bir "oyun" için, " oynamak" için buradayız. Mavra yapmak için, gülmek eğlenmek için buradayız.

Zaman geçti, güneş doğdu, battı, hatta arada bir kere tutuldu bile, ama değişen sadece zaman oldu, ve belki biz birazcık büyüdük arada. Hatta siz de büyüdünüz, belki artık bazı kapılardan geçerken başınızı birazcık eğiyorsunuz. Olsun.

Sizinle önümüzdeki aylarda, yine strateji oyunlarını ve bilgisayar rpg'lerini paylaşacağız, ya da başka şeyleri, mektuplar yazacaksınız belki, onlar üzerinde tartışacağız. Yine gidiyorum ama bu sefer o kadar uzun tutmam arayı, bir ay sonra geri döneceğim.....

.....der ve gider Burçak. Üzerinde birkaç günün yorgunluğu vardır ve çok karizmadır. Ama giderken ağacın birine çarpar kafasını, sonra yere düşer, bütün karizmayı yemesi ve kafasını acıtmasının yanı sıra, ağaçta sakince tünemiş bir kuşu da korkutur gereksiz yere. Ama iyi yönünden bakar olaya, ayağa kalkar ve yeniden yola çıkar. İyi yönünün ne olduğunu unutsa da, yavaşça yola devam eder....

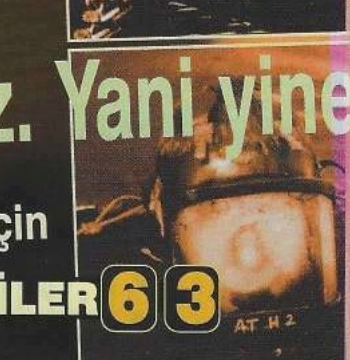
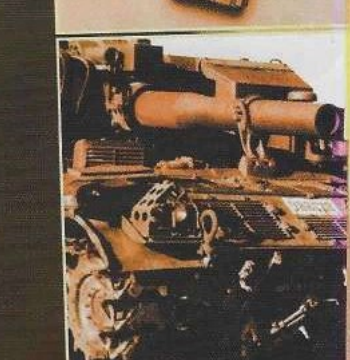
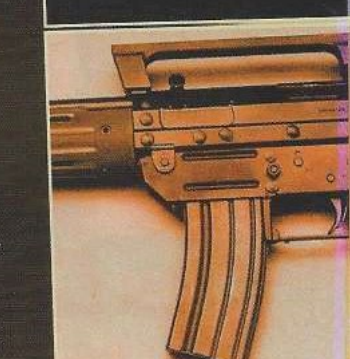
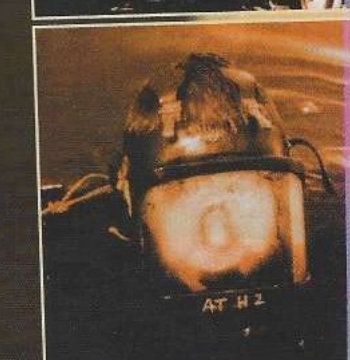
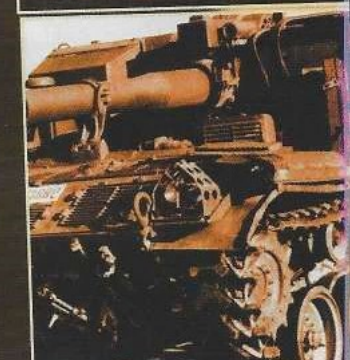
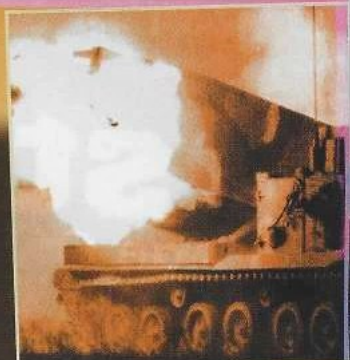
Brakmayacağız değil mi BurchaQ?

Burçak Caner 'Brakmayacağız

ay bir adım daha ileriye gidip daha da
güzelleşebilmek için buradayız. Yani yine
bir "oyun" için, " oynamak" için buradayız
Mavra yapmak için, gülmek eğlenmek için
buradayız

DİZİLER 6 3

AT H 2



strategy guide

Age Of Empires

Nasıl anlatsam? Nereden başlasam? Kaç kişiydik o zaman?

Sene 1998. Serin bir kış akşamı. Kamer Bilgisayar'da Rauf ve Emin'e karşı galibiyet şansı arayan Tayfun ve Engin. O zamanlar Age of Empires onlar için de, benim için de bir sır. Şimdi ise her şey çok farklı. Oyunun bizim için bir sır olması durumu çoktan geçmiş, artık aşmışız bazı şeyleri yani. İşte size, kısaca, AoE için sıkça sorulan sorular.

-Oyunun şu anda oynandığı anlamda, "profesyonelce" oynanması ne zamana dayanıyor. -Aslında evet, şu haliyle AoE bir çılgınlık halini aldı. Net üzerinde, zaten neredeyse ilk çıktığı günlerden beri oynandığını biliyorum. O zamanlar oyunların yer aldığı oda bir ladder room. Sonraları ise, yani benim ilk başladığım günlerde, AoE Microsoft Gaming Zone'da (adresini www.zone.com) oynanmaya başlamıştı. Bir puanlama sistemi, ve dolayısıyla bir lige sahip olması, hırslı oyuncuların "rakiplerini yenme yolları", yani stratejiler aramasına sebep oldu. Bir çok üretken beyin oyunun sınırlarını zorlayınca, belki de ilk başta hayal edilemeyecek düzeylere ulaştı.

-Peki oyun bu gelişmeyi kendisi kılmadı mı? Bir son nokta yok muydu?

-Tabii ki oyunun zorlandığı yerler vardı ve bunun üzerine de, Ensemble Studios oyunun datası sayılabilecek bir expansion, Rise of Rome'u çıkardı. Bunun temel sebebi, AoE'de bazı oyun setting'lerinde bazı ırkların kazanma şansının neredeyse sıfır olması, ve bazı taktiklere karşı bazı taktiklerin, her zaman, işe yaraması idi. Ancak RoR'da, her üniteyi ya da taktiği durdurabilecek bir karşı ünite-taktik mevcut. İşler bu noktaya gelince oyun daha da profesyonelce oynanmaya başladı.

-Peki "daha iyi oynamanın" en üst noktası ne? -Aslında biraz daha geriye giderek soruya şöyle cevap verebilirim. Oyunun ilk günlerinde, ilk turnuva zamanında kurulmuş ve en aktif forumlardan biri olan Shaitan forum ile oyuncular yavaş yavaş oyunun sınırlarını matematiksel olarak çözmeye başladılar. Birinin takıldığı yerde başka bir forumcu yardımcı okuyordu ve sonunda şöyle bir noktaya ulaştılar: 14'te bronz.

-Ne demek 14'te bronz?

-Belli bir taktik kullanılarak oyunun 14. Dakikasında Bronze Age'e ulaşmayı başardılar. Bu taktik o zamanların vil. 20-9 ismiyle geçen ve belki de çığır açan uygulamasının sonucudur. Vil 20-9 20 ila 29 arasında bir işçi sayısı ile bronz'a gitmeyi öneriyordu. Ancak Yamato adlı ırkın hızlı olması sebebi ile daha erken bronz zamanları yakalaması ve Cav Rush ile (bir scout ve iki cav ile düşmana zaman 14:50'yi vurduğu anda saldırmak. Bu o

zamanlar için dahice bir buluştu) rakibi erkenden oyundan silmesi sonucu, 20. İşçide kalmak tek sağlam taktik haline geldi. Ve zone'da bir dönem, Yamato günleri yaşandı.

-Sonra?

-Sonra değil, aynı döneme rast gelen taktikler ile oyun iyice ilerledi. Methos'un axer rush'ı bulması (12-14 işçi ile tool, tool'a gidiş süresince clubman üretilmesi, ve axer upgrade'i ile düşmana saldırmak), ayrıca asur tool rush'ının (16 işçi ile tool, armor upgrade'li okçularla düşmana saldırmak) yaygınlaşması ile, oyun bir taktikler savaşı haline geldi. İşte bu günlerde "efsaneler" de oluşmaya başladı. Maimin_Matty (şu andaki resmi dünya şampiyonu) bilinen taktiklerle 13'te bronz'u yakalayabildi, ve ilk turnuvalarda hep birinci oldu. İlk efsane clan DVT de o günlerde kuruldu. Turnuva üçüncüsü Celestial_Dawn, hiçbir zaman çok parlak bir oyuncu olmamasına rağmen... hiç unutulmadı. Yazdığı Strategy Guide ile, ben dahil bir çok oyuncuya, hatta kitlelere oyunun nasıl oynanması gerektiğini öğretti. Yetenekli değildi, ama oyunu çok iyi etüt etmiş ve anlamıştı.

-Yazılan Guide'lar arasında onununki özel yapan neydi?

-O oyunun nasıl oynanması gerektiğini değil, niye öyle oynanması gerektiğini anlattı.

-Sahip olduğu bir taktik başarıdan söz edilebilir mi? -Dawn'ın dock yapımı konusunda ısrar etmesi, şu anda oyunda herkesin en az iki-üç tane kullandığı bu binanın değerini o zamanadın anlaması, kesinlikle inanılmayacak büyüklükte büyük bir taktik başarıydı. Ayrıca o ana kadar yazılmış bütün guide'ları çok iyi etüt etmiş ve her türlü taktiğe karşı esnekliğini korumuştur.

-Ya Matty bir Guide yazmadı mı?

-Matty bir çok konudaki görüşlerini değişik forumlarda dile getirdi ama yine de onun getirdiği taktikler oyunda hiçbir zaman kitlelere ulaşmadı. Onunla bir çok oyunda coop oynamış birisi olarak, oyuna karşı doğal bir yeteneği olduğunu söyleyebilirim. Fakat oyun üzerinde çalışmak açısından bakıldığında ondan çok daha iyi düzeylerde kişiler tanıdım. Mesela şu anda bir çok kişi tarafından en iyi olduğu iddia edilen ama Ultimate Ager 3'te (en büyük turnuvalardan biri) Out4blood-matty takımına karşı yanında Methos olmasına rağmen yenilerek bu prestiji bir ölçüde kaybeden Staffa (_Bane), oyun hakkında yaptığı yorumlar ile bir çok temeli anlamış olduğunu hepimize gösterdi.

Bu ay yerim bittiği için devamını bir dahaki aya bırakıyorum. Oyunda çığır açan buluşlar, forumlar ve diğerleri.

BurchaQ Caner 'Yer kalmayınca biter yazarın işi

devam edecek...

64 DİZİLER

B - bölge

Online Gaming

Burak HUN

Bir yıllık aradan sonra Online Gaming köşesi ile tekrar karşınızdayız. Bu süre içerisinde Online Gaming adına Türkiye'de büyük adımlar atıldı. (Hem ileriye, hemde geriye) Şu anda Türkiye'de hizmet veren oyun server'ları Starcraft, Diablo, Quake1, Quake2 ve Quake3 Test'i desteklemekte. Geçen senenin sonlarına doğru Raksnet'in iflas etmesi ve sahip değiştirmesi üzerine adı Gediknet olarak değiştirildi.

Zaten bu olaydan sonra Gediknet, Quake serverlarına vermesi gereken önemi vermemeye başladı. Bu olay üzerine harekete geçen Sanane Inc. Türkiye'de baş gösteren bu büyük eksikliği görüp bir Quake2 server'ı açmanın uygun olacağını düşündü. Ve 30 Kasım'da 1'1 Dm 2'si TeamDm olmak üzere 3 tane Quake2 server'ı açıldı. (Dm= Deathmatch) 1999'un Mart ayında Sanane Inc. yine bir ilke imza atarak, Türkiye'deki ilk Starcraft, Broodwar ve Diablo Server'larını açtı. (Sanane Inc.'in şu an açmış olduğu Server, Warcraft2 Battle.net Edition ve Diablo2'yide destekleyecek) Bu olaydan 3ay sonra Gediknet önce Quake2 ardından Quake1 serverlarını kapattı. Ayrıca Turk.net'te geçtiğimiz aylar içerisinde Test amaçlı bir Dm birde TeamDm olmak üzere 2 adet Quake1 Server'ı açtı. Turk.net'in Server'larından TeamDm olanı şu an aktif durumda bulunuyor. Son aldığı habere göre Gediknet Quake1 Server'larını tekrar açmış. 1'1 Dm diğer 2'si TeamDm olmak üzere 3 tane Quake1 Server'ı açık. Gediknet Quake2 Server'ları ise hala kapalı maalesef L

Son olarak Aidata.net Ağustos başında 3 tane Quake2 Server'ı açtı. (1 Dm, 2 TeamDm) Ve bununlada kalmayıp birde Kali Server'ı açtı. Gerçi şu an Türkiye'de Trunet'in Kali Server'ında hala aktif ancak insanların bu Server'a hiçbir ilgisi olmuyor nedense. Bakalım Aidata.net'inkine olacaktı?

Aidata.Net'in Quake2 Server'ları ile ilgili daha fazla bilgi için <http://quake.anet.net.tr>

Aidata.Net'in Kali Server'ı ile ilgili daha fazla bilgi için <http://www.anet.net.tr/kali/kaliabout.htm> adreslerine gidebilirsiniz.

Şimdi sizlere bu Server'larda oynayabilmeniz için gereken bilgileri vereceğim. Öncelikle Quake1/2/3'den bahsedeceğim.

Quake1: Quake1'i Turk.net ve Gediknet Server'larında oynayabilmeniz için Öncelikle Quakeworld adlı dosyayı İnternette çekmeniz gerekiyor. (Bu dosyayı www.planetquake.com'dan çekebilirsiniz).

Quakeworld'u çalıştırdıktan sonra console'a aşağıdaki komutları yazarak Gediknet'in Quake1 Server'larına bağlanabilirsiniz.

Connect quake.raksnet.com.tr:27500(Dm Server'1)
Connect quake.raksnet.com.tr:31000(TeamDm 1. Server'1)

Connect quake.raksnet.com.tr:32000(TeamDm 2. Server'1)

Gediknet'in kendisine ait Quake Server'larıyla ilgili bilgi veren bir site maalesefki şu an bulunmuyor. (İlerde de bulunacağını sanmıyorum L)

Quake1'i Turk.net'in TeamDm Server'ında oynayabilmeniz için ise şu komutları yazmalısınız:
Connect 212.57.24.194:28000(TeamDm Server'1)
Turk.net'in Quake1 Server'ları ile ilgili daha fazla bilgi için <http://oyun.turk.net/quake> adlı siteye bakabilirsiniz.

Quake2: Quake2'yi Sanane Inc.'in Server'larında oynayabilmeniz için yine www.planetquake.com adresinden Quake2_3.20 Patch'ini çekmeniz gerekiyor.

Bu patch'i yükleyip Quake2'yi çalıştırdıktan sonra console'a aşağıdaki komutları girerek gerekli Server'lara ulaşabilirsiniz. (Console'a geçmek için klavyede 1'in solundaki " tuşuna basmanız gerekiyor).

Connect quake.sanane.com:27910 (Dm Server'1)

Connect quake2.sanane.com:27910 (TeamDm 1. Server'1)

Connect quake2.sanane.com:28000 (TeamDm 2. Server'1)

Connect quake2.sanane.com:40000 (TeamDm 3. Server'1)

Connect quake2.sanane.com:30000 (Ctf (Capture The Flag) Server'1)

Sanane Inc.'in sürekli güncellenen Quake2 Dm istatistik sayfasına <http://stats.sanane.com/dm>

Şu an Quake2 için birkaç adet daha Server bulunuyor.

Ama aralarında en iyi hizmeti veren ve en hızlı olanı

Sanane Inc. olduğu için bende onu yazdım.

(harika.com'un bile Quake2 Server'ı var J)

Quake3 Test: Quake3 Test'in çıkışından hemen sonra

Sanane Inc. Dm Server'ı açtı. Ondan az bir süre sonrada

TeamDm Server'ını açtı. Bu serverlara bağlanabilmek için

gereken dosyaları www.turkishqf.org'dan çekebilirsiniz.

Şu an Server'lar Q3Test 1.07'1 destekliyor, ancak yeni

patch'ler çıktığı zaman Server'larda yeni Versiyon

gerektirecek. Bu Server'lara bağlanabilmeniz için

aşağıdaki komutları Console'a yazmanız gerekiyor.

Connect quake3.sanane.com:27960(Dm Server'1)

Connect quake3.sanane.com:27962 (TeamDm Server'1)

Türkiye'deki Quake camiası ve Türkiye'deki Quake ile alakalı en iyi haberleri www.turkishqf.org'dan alabilirsiniz.

Yavaş yavaş yazımın sonuna doğru gelirken Sizlere çok büyük bir duyuru yapacağım.

Veeeeeeeeeeeeee Sanane Inc. Ultima Online Server'ı açmak

düşüncesi içerisinde şu an ancak Sanane Inc.'a bu

konuda yardım edebilecek Grafikerler, Senaristler ve Map

dizaynırları lazım. Hadi Frp ve Rpg hastaları gösterin

bakalım kendinizi. Bu konu hakkında başvurularınız için

veya daha fazla bilgi için bilgi@sanane.com adlı adrese

mail atabilirsiniz.

Sanane Inc.'in bütün Server'ları hakkında yorumlarınız, sorularınız veya sorunlarınız için forum.sanane.com'dan bizlere ulaşabilirsiniz.

Son olarak Emreacan(Remedy)'e yardımlarından dolayı teşekkür ederim. Eğer İnternet bağlantınız yoksa gelin

Kamer'de Network üzerinden Multiplayer oynamanın

zevkine varalım. Bir sonraki Online Gaming köşesinde

görüştüncemeye dek hoşçakalın.

Not: Türkiye'nin ilk Diablo2 Clan'ı olan Secrelegion'ın

sayfasını (www.secretlegion.org) görmeyi unutmayın.

Düzen sizinle olsun.

Burak Hun a.k.a. SWANTEDS



yorum ve eleştiri bu köşenin işi

oyunlarda söylenecek son söz!!

THE EXPERT

eleştirinin merceğinden hiçbir oyun kurtulamaz



Ertunç Burak

Tekrar selam! Bu "tekrar" lafı FRP-Magic okuyucuları için ekstra bir anlam taşısa da GameShow' un kapanmasından hemen sonra çıkan bu lanet FRP hikayesine iltifat etmeyen şahıslar adına yeni bir mana içermekte. O derginin müdavimleri bilirler Expert ilk olarak orada huzurunuzla çıktı ve beklediğimden daha büyük bir ilgiyle karşılaştı. Onlara yaptığımız kalleşliğe rağmen gerçek oyuncuların bizlere olan alaka ve muhabbetlerinin bitmediğinin en güzel kanıtıydı bu. Ancak ben hiç ısınmadığım FRP-Magic' de yazmak istemiyordum ve iki sayı sonra olayı bıraktım. Ama iki sayı boyunca yorumladığım oyunları o lanet dergide terk etmekte istemedim. Bu yüzden yeni GameShow' un ilk birkaç sayısına bu eserleri aldım. Yani "Birsey bulamadı, eskileri kakalıyor" gibi sivrilikler yapıp kafamı attırmağın benim. Bütünlüğün bozulmaması açısından bu gerekliydi. Kaldı ki tavsiye ve eleştiriye ihtiyacım yok, hepsini kendinize saklayın...

Daha öncede belirtmiştim Expert detaylardan zevk alanların yeri ve detay seviyemizi belirleyecek olan en önemli unsurda makinamızın konfigürasyonu. The Expert satırlarından geçen oyunları hakkıyla oynamanız için minimum aşağıdaki alete sahip olmanız şart; Intel Pentium 166 MMX, 32 Mb SDRam, 3.2 Gb Hardisk, 4 Mb S3 Virge ekran kartı, Creative Sound Blaster 16 ses kartı, 4 Mb 3DFx çipsetli Voodoo hızlandırıcı kart, 8x Hitachi CD Rom, 14" renkli monitör, 512k 5SVX board, Windows 95, bir adet mouse. Bu benim evdeki sistemimdir. Tanıtacağım yapıtlarsa eskiden arşivime ait olan CD oyunlarıdır. Hepsi tam versiyonlardır, Windows 95 altında sorunsuz çalışmaktadırlar. Ayrıca hala aradığım ve sizler vasıtasıyla bulmayı umduğum eski oyunlarda var. Onların listesini her ay Expert' in sonuna ekleyeceğim. Şimdi işimize bakalım;

WEST FRONT- [Talonsoft (1 CD)] : Savaş oyunları her daim ilgimi çezbetmiştir. Hele konu II. Dünya Harbinde geçiyorsa, hele Avrupa' nın

muhtelif yerlerindeki kara çarpışmalarını ele alıyorsa değmeyin keyfime. İlkiyle bize Barbarossa hareketinin her aşamasını yansıtmaya çalışan (East Front) ama bunu gerçek anlamda başaramayan Talonsoft' un "campaign serisinin" ikincisi böyle bir keyif işte. Birincisiyle ses, grafik, dizayn yönünden tamamen aynı. Ancak aceleye getirildiği her açıdan belli olan East Front' un birçok hatası düzeltilmiş. Yapay zeka kabul edilebilir bir aşamaya yükselmiş (çok iyi değil). Ara birim zaten yeterince sağlamdı. Aynen korunmuş. Grafikler Panzer General 2 ile kıyaslandığında daha zayıf görünse de aslında ondan daha detaylı bana kalırsa. Orada bir masaüstü oyunu oynuyormuş havası vardı. Burada ise bir "muharebe alanı" mantığı hakim. Patlamalar, silah çatışmaları zeminde deformasyon yaratıyor ve bunlar çok güçlü ses efektleriyle desteklenince de ortaya oldukça hoş bir savaş atmosferi çıkıyor. Ayrıca ilkinde kütük gibi olan birim animasyonları West Front' ta oldukça iyi gözüküyor. Bütün bunlar görsellik açısından WF' u piyasadaki rakiplerinden üstün kılıyor. Senaryolar Almanların ilk Blitzkrieg' indan son Berlin savunmasına kadar oldukça seçenek sunuyor. Campaign olayı ise hala çok uzun ve kimi zaman sıkıcı hal alabiliyor fakat " single battle " olayı inanılmaz zevkli. Kuzey Afrika' dan Ardennes' lere kadar pek çok tarihsel çatışmayı istediğiniz ölçülerde yansıtıyor size. Arabirim kullanımının rahatlığı insanı WF ye korkunç derecede sıcak kılıyor. Komutlarınızı verdikten sonra bir komutan edasıyla ve detaylarıyla olanları izlemek beni coşturdu doğrusu. Bıkkınlık geldiği anlarda bile tuhaf biçimde bir sonraki turn' ü inatla ve ısrarla oynamak isteği doğdu içimde. Bu arada evet... West Front turn-base strateji. Gerçi ben ısrarla bir stratejinin zaten sıraya dayalı olması gerektiğini savunan geri kafalılardanım. Real-time hikayesine aklım yatmıyor(... ve tabii beceremiyorum). WF' u oynadıktan sonra bu saplantıya daha da gömüldüm. Red Alert' te tahut War Games' te bulamadığımı WF' da bulduğumu zannediyordum. Bana daha çok Sid ustanın gerçek zamanlı 'Gettysburg' ünü animsattı. Onun turn'ü gibi birşey. Henüz yeni olduğundan bitirmiş değilim ama uzun süre oyalayacağı garanti. Almanız bile görmelisiniz kanaatimce.



PHANTASMAGORIA: A PUZZLE OF FLESH - [Sierra (5 CD)]

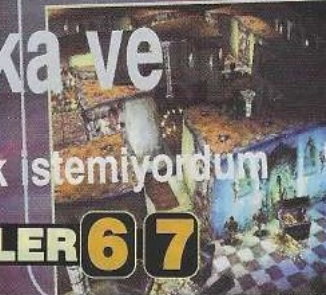
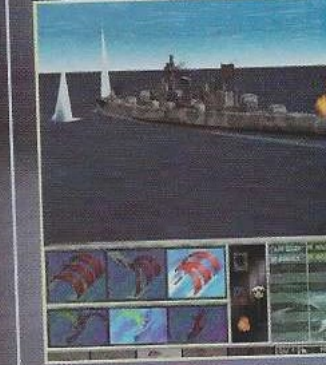
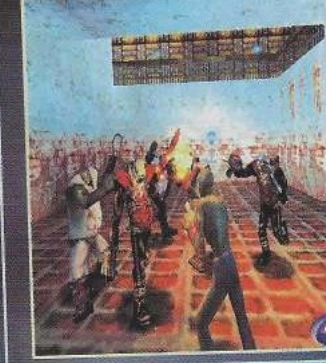
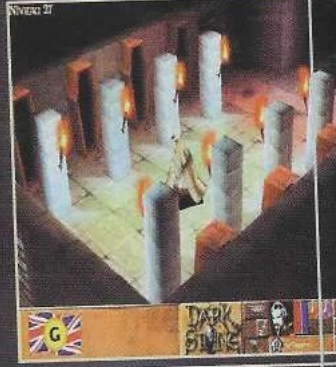
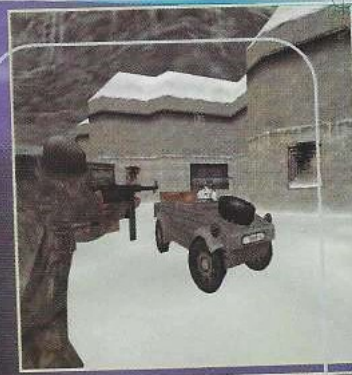
Korkmak zaruri bir tepkidir. Düşünün, eğer ateşe elinizi sokmak ürkütücü bir eylem olmasa bunu yapar ve elinizi yakarsınız. Bu bağlamda korkularımızı ödleklilik boyutuna kaymamak kaydıyla savunma mekanizmamızın bir parçası olarak görmeliyiz. Korkmak insani, hayati ve ihtiyatidir. Ancak benim anlamadığım bazı tuhaf insançıların korkuyu bir heyecan unsuru tarzında yaşamak istemeleridir. Bunun için filmler seyrederek, kitaplar okur, daha yetmezse ayaklarına ip bağlayıp kendilerini bayır aşağı bırakıverirler. Böylece ortaya bir korku sektörü çıkarılır. Bilgisayar oyunlarının bu pastadan pay almasında kaçınılmazdır elbet. Yalnız Phantasmagoria 2 bu işi biraz abartmış gibi. Oyun tamamen gerçek aktörlerin cirit attığı, sapkın tarzda erotizmin kol gezdiği, kanın gövdeyi götürdüğü bir korku şöleni sunuyor sizlere. Şirketin birinde amelelik yapan Curtis bir anda kendini geçmişine dayalı bazı korkunç cinayetler zincirinin içinde bulur. Pek çok bulmacayı çözerek (şükür ki puzzle değil) yaşamına yönelik sırları açığa çıkarır. Oyunun belli bir senaryoyu takip etmesi ve her problemin tek çözüm yolu olması biraz can sıkıcı gibi görülsede bana göre " lineer " oyunların da kendi içinde, kendine özgü bir havası var. Oyuncuyu filmdeki aktörün yerine koyması o oyuncunun kendisini senaryo gereği oluşagelen olayların bir parçasıymış gibi hissetmesini sağlıyor. Ayrıca P2' nin kamera kullanımı, aktörlerin rol yeteneği, senaryodaki bütünlük onu bir film olarak da benzerlerinden kaliteli kılıyor. Özel teknikler kullanan yüksek renkteki görüntü efektleri ve atmosferik ses insanı alıp götürüyor adeta. P2' yi bitirdiğim zamanki hayranlığımı dün gibi hatırlarım. PC aldığımıza dua etmişim. Bugünde ilk fırsatta baştan sona oynayacağım ilk oyundur. Sadece yetişkinler için tasarlanmış gerçek anlamda bir klasik. Kaçırılmak üzere.

THE CITY OF LOST CHILDREN - [Psygnosis (1 CD)]: Ahhh eski günler. O güzel günler. Psygnosis' li günler... Devrimsel nitelikte eserlere imza atan büyük firma. "Parallax scroll" tekniğinin yaratıcısı dahi çocuklar. Şimdi ne mi yapıyorlar? Kucaktan kucağa zıplayıp duruyorlar hepsi o. Ha bir de sürüyle rezil oyuna imza atmaktan çekinmiyorlar. Yazıkki Lost Children' da bunlardan biri. Gerçi hanım evladı Fransızlar yapmış ancak bizim iyile

kötüyü ayırmaktan aciz Psy atlayıvermiş derhal ve kapıvermiş yayın hakkını. Children, Frankların oldukça tanınmış iki yönetmenin yarattığı kurgu-bilim türünde bir film aslen. Seyredenlerin olumlu eleştiriler yaptığı filmün oyunu neden böyle dersiniz? Bi bakalım. Birincisi ve en önemlisi oyun eğer tam çözüme sahipseniz çok çok kısa. O kadar ki ben hikayeye az çok ısınma eğilimi göstermişim tam... Hooop oyun bitti. Nasıl yani gibisinden ekrana bakakalmışım. Artı olarak çözüm yoksa bile bir-iki bulmaca harici takılmadan ilerleyeceğinizi garantisini verebilirim sizlere. Dolayısıyla ömrü 24 saati geçmez. Alone in The Dark tarzı oynanışa sahip oyunun grafikleri başarılı sayılır. Fakat sesler ve CD müzikler için aynı lakırtıyı yapamayacağım. Fransız aksanlı muhabbetler çok yavan. İnanın oyunu sessiz oynamak hissi doğurdu bende. Senaryosu filmle ne kadar paralel bilmiyorum ancak bildiğim beni olağanüstü sıktığı. Çocukların düşlerini çalan psikopat bir tip bu veletlerden bir kısmını kaçırıp hapsediyor. Küçük bir kız çocuğunu yönetip yönlendiren bizlerde bu arkadaşları kurtarmak adına bazı faaliyetlere giriyoruz. Bunaltıcı mekanlarda dolanıp, eşya toplayıp, o eşyaları da doğru yerlerde kullanmanız gerekli. Çözümlere değişik ulaşımalar mevcut ama bu her seferinde değişiyor. Yani farklı hadiseler görmek için baştan kurup oynamanız şart. Bana bir sefer yetti. Bir daha mi dersiniz asla cevabını vermekte tereddüt göstermem emin olun.

SANITARIUM - [Dreamforge (3 CD)]: Hemen kafadan gireyim beyler. Sanitarium bir adventure' in ne kadar iyi olabileceğinin kanıtı. Muhteşem grafikler, inanılmaz sesler, olağanüstü bir hikaye ve kurgu, nefes acıklık, tatmin edici zorluk Sanitarium ismiyle beraber özdeşleşmiş nitelendirmeler. Şimdiye kadar bir oyunda duygusalı boyutunda ne yaşadınız? Hiç. Burada bu var. Oynayanlar bilirler, ölüm döşeğindeki küçük kız kardeşe oyuncak bebeğini teslim ederken oluşan sahne bence bilgisayar tarihine geçecek kadar mükemmeldir. Bir computer oyununda tempoyu düşürmeden aynı filmlerdeki gibi duygusal sahneler yaratmak kolay iş değildir. Sanitarium bunu yüreklice başarmış. Yalnız bu sizi yanıltmasın. Oyun aslında bolca şiddet yüklü bir "mature". Grafik ve seslerle şiddet ögesi destekleniyor. Olaylar ilerledikçe hayretler içerisinde kalacağınız sahnelerle karşılaşılırsunuz. Bir kaza sonucu yaşamıyla ilgili hatıralar hafızasından silinen ve gözünü akıl hastahanesinde açan kafası sargılar içinde bir kahraman var kontrolümüzde. Bunu kumanda ederekten herbışeyi yavaş yavaş hatırlamaya başlıyoruz. Aynen Phantasmagoria 2' deki gibi geçmişten bugüne bir köprü kurup finale ulaşıyoruz. Ben zamansızlıkta olsa gerek oyunu nihayete erdiremedim. Epey ilerde rahat rahat gecebileceğim bir bulmacanın başından hikayeyi terkettim. Bunu her zaman yapmam. Hele Sanitarium' a hiç yapmazdım. Oldu bi kere affedin... Oyunda kullanılan izometrik grafik tekniği şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi. Objeler, animasyonlar ekrandan fırlayacakmış gibi. Aradaki FMV' lar buram buram emek kokuyor. Daha ne diyim. Duymamış olmanız mümkün değil ama almamış olmanız tam anlamıyla gaflettir kanımca. Koşun bilgisayarınıza ve yaşayın bu güzelliği...

LEISURE SUIT LARRY IN LOVE FOR SAIL! - [Sierra (1 CD)] = Nam-ı diğer Larry 7. Amiga zamanlarında tanıştığımız Larry Laffer şaklabanının son macerası. Meşhur serinin bu en son hikayesi tamamen bir geminin içinde vukuu buluyor... ve işte daha başta film kopuyor.



Onlar

gerçek oyuncuların bizlere olan alaka ve

muhabbetlerinin bitmediğinin en güzel kanıtıydı bu.

Ancak ben hiç ısınmadığım FRP-Magic' de yazmak istemiyordum ve iki sayı sonra olayı bıraktım.

Bu yüzden yeni GameShow' un ilk birkaç sayısına bu eserleri aldım.

DIZILER 6 7

The Export

Önceki Larry'lerde olan akıcı, eğlenceli, kahkaha attırmasa bile gülümseten ve uzunca sayılabilecek çapkınlık serüvenlerimiz bu defa son derece kısır ortamlarda, bayıcı muhabbetlerle uzayıp gidiyor. Bizim hovarda Larry deniz yolculuğu boyunca muhtelif yarışmalara katılıp birbirinden cazip hatunlarla alakasız durumlar yaşamıyor, türlü salaklıklar yapmıyor değil... Evet bunlar var ama artık sıkıyor ya. Yani serinin öncekilerinde görmediğiniz mükemmellikte grafik, animasyon, ses mevcut. Sanki iyi bir oyun olması adına herşey ortaya konmuş fakat nihayetinde kabak tadı verdiği de ortada. Sierra adventure'ları bana göre uzun zamandır ruhsuz bir yapı sergiliyordu ve bu en çokta Larry'lerde ortaya çıkıyordu. İlk ikon- adventure'ları Larry 5'i, Space Quest 4'ü vs. gördüğümde bu işin büyüsunü yitirdiğini anlamıştım. Yakınlarda çıkan arcade - adventure King Quest 8'lede bir kez daha anlaşıldı ki klasik adventure olayı bitti. Bu tükeniş Larry 7'ye de çok şey kaybettirmiş. Bol animasyonlu ve dirdirli sıradan bir Larry var karşınızda. Yinede Laffer olsun çamurdan olsun mantığına sahip, cinsellik içeren bayat komikliklerden hoşlanan yeni yetme takıma hitap edebilir. Ben oyunu bitirdim ve bazı zorlu bulmacalarla harbiden uğraştım. Amma ve lakin finalde Larry'nin bir uzay gemisi tarafından kaçırıldığına şahit olduğumda hemen orada Larry 8 için notum verdim. 0+0=0 ve Sierra abimiz sınıfta kaldı...

CYBERIA - [Interplay (1 CD)] = Cyberia ile tanışmam tesadüf eseri oldu. İsmi ve cismini hiç duymadığım, görmediğim bir oyundu. Bilmediğim sularda yüzmek adetim değıldir. Ancak hiçbirşey bulamayınca daliverdim. Önceleri hiç tutmadım ve arcade özürülüsü bir adam olarak ilk sahnede takıldım. Uzun zaman oyun bir köşede bekledi. Günlerden bir gün kurcalamak istedim. Ardından "Ohhaaa... Ortada harika bir render aksiyon varmış da haberimiz yokmuş ya" tarzında bir tepki oluşturdu bende. Cyberia'yı yapan ekibi çok tuttuğum Redneck Rampage'den tanıyorum (Xatrix). Bu heriflerin bu işi bildiklerine RR'yi oynadığım anda kanaat getirmiştim. Cyberia teknolojinin hakim olduğu bir dünya. Biz gizli ve zor görevler için yetiştirilmiş bir cyborg komandoyu yönetiyoruz. Kolay puzzle'lar, zor action sahneleriyle boğuşarak gittikçe dallanıp budaklanan birtakım hadiselerle iştirak ediyoruz. Aslında oyun kısa fakat pek çok sahnede abartı uğraştığımızdan bitirmek o derece kolay değil. Bundan dolayı nefis render görüntüler ve etkileyici seslerle dolu bu oyunu noktalamak kısmet olmadı. Çok akıcı gelişen senaryosu, durmak bilmez temposu Cyberia'yı bana kalırsa bir numara yapmaya yeter. Yalnız şunu söylemeden de geçemeyeceğim. Render animasyonlu oyunlar çekicilik fukarasıdır biraz. Bir müddet uğraştıktan sonra Cyb'de cazibesini yitirmeye başlıyor. Hareket serbestisi az olduğundan oynanabilirlikte az oluyor. Kolay sıkılmazsınız ama kesin sıkılırsınız desem sanırım derdimi anlatabilirim. Yine de mutlaka görün ve türün meraklılarına tavsiye edin. Yalnız piyasada bulmanız zor bunu da bilin.

TIME COMMANDO - [Virgin (1 CD)] = İnanılmaz...

Time Commando hakkında söylenebilecek tek tanımlama. Anlamadığım bir sürü adı oyunun devamı yapılırken bu oyunun ikincisi neden pas geçildi. Klasik zaman yolculuğu olayını müthiş bir aksiyon-adventure'a dönüştüren yapımcı Adeline Software' i kutlamak lazım gerçekten. Prehistorik çağdan uzay çağına kadar süren mükemmel bir atmosfer yaratılmış bu başyapıtta. Oyunu oynarken gerçekten o devirlere, o mekanlara gittiğinizi hissediyorsunuz. Tek CD'ye sığmış ve oldukça mütevazı konfigürasyonlarda dahi çalışmam demiyor. Render kalitesi göz kamaştırıcı, sprite'ların hi-res texture'ları hayranlık uyandırıcı. Bence Time Commando'dan programcılık, animasyon, yaratıcılık yönünden öğrenilmesi gereken çok şey var. İlk CD oyunlarından sayılabilecek TC buanca zaman sonra (3 sene oyun sektöründe az değıldir) hala bir abide misali ayakta. Birkaç defa bitirdim, inanin birkaç defa daha bitiririm. Özellikle vahşi batıda, ortaçağda, birinci cihan harbinde geçen bölümlerin hastasıyım. Yeterince uzun olmasına rağmen oyun bittiğinde keşke birazok daha sürseydi diyeceksiniz emin olun. Konu dediğim gibi alışıldık ancak işleniş farklı. Uzak bir gelecekte, bir şirketin güvenlik görevlisi ense yaparkene birden alarmlar çalar. Etraf birbirine girer. Birbirine giren etraf birbirinden çıktığında görülürki zaman makinelerine virüs bulaşmış ve kontrolsüz açılan bir zaman tüneli kız arkadaşımızı yutmuş. Dururmuyuz karının peşinden yallah tünele. Virüsü yok etmek ve kızcağızı kurtarmak adına geçmişten geleceğe zorlu bir kavga vermek durumundayız. Hepsi farklı özelliklere sahip bir dolu karakterle boğuşup sona ulaştığınızda bütün bunları benmi yaptım havası hakim oluyor insana. TC'den sonra hep ona benzer oyunlar aradım. Hiçbir zaman bulamadım. Bu gidişlede bulmamız mümkün görünmüyor. O yüzden karıştırım arşivinizi çıkarın Time Commando'yu ve yaşayın efsaneyi en baştan. Yakın zamanda ben öyle yapmayı düşünüyorum.

... Aradığım oyunlara gelince... Unutmayın hepsi %100 CD versiyonları olmalı, record CD'lere çekilmiş olmamalı, Windows 95 altında pürüz yaratmadan çalışmalı. İşte onlar;

Pandora Directive, Zork Nemesis, Police Quest Swat, Chronicle Of Sword, The D, Dame Was Loaded, Elk Moon Murder, Gothos, Soul Hunt, Fox Hunt, Treasure Hunter, Spy Craft, Homicide, Panic In Park, Vampire Diaries, Riven, Deadly Tied, Alone In Dark 3, Prisoner Of Ice, Indiana Jones Fate Of Atlantis, Gabriel Knight, Riddle Master Lu, Orion Conspiracy, Day Of Tentacle, King Quest 7, Loom, Space Quest 5, Bad Mojo, Quest For Glory 4, Neverhood, Dagger Of Amon Ra, Sam And Max, Dark Eye, Police Quest 4, Normality, Drowned Gods, Discworld, Dark Seed, Blood Net, Lula Sexy Empire, Queen, Secret Mission, Flight Amazon Queen, Torin Passage, Papparazzi, Little Big Adventure Gold, Tie Fighter Gold, Big Red Adventure, Noctropolis, Supreme Warrior, Raven, Tom Clancy SSN, Rebel Assault, Dark Forces, Death Gate, Dust, Maddog 2, Clan Destiny, Versailles 1685, Return Of Phantom, Hand Of Fate, Deadline, Jonny Mnemonic, Qin, Batman Forever, Azrael Tear, Night Trap, Thunderscape, Entomorph, Shivers, Skull Cracker, Crystal Skull, The X-Files, Monty Python Meaning Life, Beavis Buttthead Virtual Stupid, Cyber Judas, Congo, Simon Sorcerer 2, The Scroll, Legend Of Kyrandia, Lost In Time, Amazon, Indiana Jones Last Crusade, Heart Of China, Rise Of Dragon, Willy Beamish, Aces Of Deep, Buried In Time, Rex Nebular, Martian Memorandum, Innocent Until Caught, Callahan Crostime Saloon, Liath, Jack Orlando, Deadlus Encounter, Dracula Unleashed, Ripper, Myst, Hunter Hunted, Romance Of Three Kingdoms 4.

her zaman derim: az laf, çok oyun. Bundan sonra böyle!

Kamer'de TURNUVA HEM DE HER AY!

P II 400 - 64 MB RAM
3DFX BANSHEE - 8.4 HDD
17" MONİTÖR - SB 128

ve tabii ki

KLİMA!

EYLÜL
TURNUVA
TAKVİMİ

5 EYLÜL

QUAKE
CLAN TOURNAMENT

12 EYLÜL

**AGE
of
EMPIRES**
Rise of Roma
TEAM

20 EYLÜL

QUAKE II
CLAN TOURNAMENT

27 EYLÜL

**AGE
of
EMPIRES**
Rise of Roma
SINGLE

KURALLAR

QUAKE & QUAKE II

Karşılaşmalar lig usulü yapılacaktır.

Süre 20 dakikadır.

Her Clan Min. 4 maç yapacaktır.

Turnuva ücreti: 1.000.000 TL

AoE - RoR SINGLE & TEAM

SETTINGS: Huge map, continental,

1.0 speed, reveal off, conquest.

Karşılaşmalar max. 1 saat sürecektir.

1 saatte bitmeyen karşılaşmalarda,

galibi skor belirleyecektir.

oyuncular min. 3 maç yapacaktır.

Turnuva ücreti: 2.000.000 TL

KAMER
INTERNET CAFE &
ONLINE GAMING CENTER

Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok.

No: 2/5 Beşiktaş/İstanbul

Tel: (0212) 260 0225 - 2603776

starcraft - delta force - need for speed 4 hatta belki tavlal sineda...

kokpit, altimetre, flap bunlara alışın artık

biz bu saçları degirmende ağartmadık!!

benzetme

simulasyon öyle bildiğiniz şey değil

Levent Göçer

Chuck yeager ilk ses hızını aşan pilottur

Tekrar yayın hayatına dönmek güzel, üstelik bunu tekrar yayın hayatına dönen eski derginizde yapmak daha da güzel. Bundan yaklaşık iki yıl önce askerlik hizmetimi yapmak amacıyla sizlerden ayrılmıştım. Hamdolsun ki sağ salım, vazifemi tamamladım ve karşınızdayım. Dileğim sizlerin de benimki gibi güzel anılarla dolu bir askerlik geçirmenizdir. Bu arada askerliğini çoktan yapmış olan yaşlı okuyucularıma da geçmiş olsun diyorum.

Eğer şu anda bu satırları ilgi ile okuyorsanız, sanıyorum ki siz de bir parça meraklısınız. Bazı kimseler bilgisayarda oyun oynanıp, oyunda sağa sola ateş edildiğini görünce, bilgisayarın bizi şiddete alıştırdığını iddia ediyor. Bazı oyunlar için haklı olabilirler. Ama bu bizim için geçerli değil. Çünkü biz şiddete değil, teknolojiye meraklıyız. Aslında bu kanaatimin nedenini açıklamaya da fazlaca gerek yok. Yazının takip eden satırlarında yeterince cevap bulunabilir.

Biz simulasyon tutkunları korkunç meraklıyız. Yaptığımız ise savaşan makineleri tanımak, öğrenmek. Bize zevk veren düşmanı yok etmekten çok, parasal değeri ileri teknoloji ürünü araçları kullanma hissini tatmak. Bir uçakta havada akrobasi, bir helikopterle vadide yere sürtünürcesine görev yerine uçmak, bir denizaltıda elektriğin zirvesi cihazları kurcalamak, bir geminin mürettebatını veya filonun tamamını hızlı muhakeme etme ve nisbeten doğru karar verme yeteneği ile kurtarmak.

Bu sayfalarda, her ay belirli bir mefhumu, örneğin uçaklardaki ardyakıcıları (afterburners), tanklardaki atış sabitleyicileri (fire stabilizers) veya torpillerdeki savaş başlıklarını anlatmayı düşünüyorum. Arda kalan kısımda da sizlerden gelen mesajlar doğrultusunda, merak ettiklerinizi yanıtlamak niyetindeyim. Bu sebeple Simulasyon ya da "benzetme" oyunu nedir? Aslında bir oyun değil midir? Temel özellikleri nelerdir? gibi soruların yanıtlarını arayarak başlayacağımız bu ilk sayıda herhangi bir konuya derinlemesine girmek istemiyorum.

Benzetme oyunları (simulasyon) aslında ilk anda oyun değillerdi. Bunlar masraflı veya tehlikeli faaliyetlerin denenmesi, veya denilmesi amacıyla yapılmış şeylerdi. 2.Dünya savaşında Amerikan Pilotları kayıt dışı veya eski uçaklarıyla acemiliklerini atıp, eğitim görürlerken; Japon meslektaşları dar, kapalı oturaklı, tahta masalarda; bir uçakta uçuyormuş gibi yapıyor, yaptıklarını da yanı başlarındaki öğretmenlerine anlatıyorlardı. Öğretmenleri de onların hatalarını sözlü olarak uyarıyorlardı. İşte bu çağdaş anlamdaki bir benzetme oyununun en ilkel halidir.

Dolayısıyla bir benzetme oyunundan bekleyebileceğimiz ilk özellik gerçek bir şeyi taklit etmesidir. Bu da bir değerlendirme mevzusu haline gelebilir. Piyasada neredeyse onlarca AH-64 Apache oyunu gördük. Şimdi diyebiliriz ki bunlardan en iyisi, aslına en çok benzeyendir. İyi bir oyun olmasına rağmen gerçeğine benzemeyen, bir benzetme oyunu değil ancak iyi bir oyun olur.

Benzetme oyunları, çok çeşitli amaçlarla kullanıldı. Uçak pilotlarını eğitmek,



70 DİZİLER

bazı deneylerin sonuçlarını öngörmek, uzay çalışmaları gibi. En sonunda da işte böyle piyasaya düştü. Şimdi bizim küçük bilgisayarlarımızın önünde, kullanmanın hayalini kurduğumuz, merak ettiğimiz trilyonlarca liralık araçların içindeymişçesine hareketler yapmamızı sağlıyorlar. Peki esas amacı? Merak etmeyin, dünya üzerinde binlerce merkezde, bir çok farklı şeyin simülasyonu mevcut. Hem de daha pahalı, daha gerçekçi, daha, daha...

Pekala, birer bilgisayar kullanıcısı genç olarak bizim elimizde neler var? Bir bakalım:

Uçak benzetme oyunları:

Pek mükemmel değil. Olamazlar da zaten, çünkü en basitinden, gerçek uçaklardaki "G Force" yani yerçekimi etkisini hiçbiri şimdiye dek bünyemize yansıtmadı. Sallanan, motorlu bir koltuğumuz olmadan da yansıtamayacaklar gibi görünüyor. İşlemcilerin hızı ile yarışmıyor, düşman jetlerini Top Gun filmindeki sahneler gibi kovalayamıyor, ancak "HUD" yani başüstü göstergesinde görünen etrafında yeşil bir baklava deseni olan kara noktaya kitlenme sesiyle birlikte boşluk tuşuna basıyoruz; bir füze attığımızı düşünüyor, düşünüyor, düşünmeye çalışıyor, olmayınca da F8'e basarak giden füzeyi seyretmek için uçağı bırakıp füze görüntüsüne geçiyoruz. İyi özellikleri de pek fazlaca değil. Nedense en iyi grafikler, uçak oyunlarında olur. Çokça uçak çeşidi vardır. Çokça mühimmat çeşidi vardır. Zevkle alır, oynarız. Benim en sevdiğim, 2. Dünya savaşı uçaklarını konu alanlarıdır.

Helikopter benzetme oyunları:

Nisbeten başarılıdır, ama yerçekimi etkisi halen sağlanamadı. Bir helikopterin

kullanımının uçak kadar, hatta uçaktan zor olduğunu duymuştum (savaş jetlerini kasetlemiyorlardı herhalde). Bu bilgisayarda da aynı. Bir helikopteri uçurmak için daha çok düğmeye ve onları kullanacak daha hızlı parmaklara ihtiyacınız var. İyi bir helikopter oyunu oyuncusu, Japon çizgi filmlerindeki klavyeden dev savaş robotunu yöneten çocuklar gibi hızlı tuşlara basmak zorundadırlar. Hedefler gözükür gözükmez vurmanız lazım (hatta artık helikopterde de durum aynı uçaktaki gibi oldu, yani daha gözükmeden vurmanız lazım). Bir de, helikopterlerin makineli topları genellikle oyunlarda haddinden fazla güçlü yapılıyor. Bende böyle bir silah varsa, onca tanksavar füze ne gerek var?

Denizaltı-Gemi benzetme oyunları:

En başarılıları. İki boyutta hareket eden araçlar. Denizaltılar üç boyutta da hareket ediyor ancak, üçüncü boyuta doğru yol alırken olan biteni izleyebileceğiniz, dolayısıyla hadi canım sen de, bu böyle olmaz ki diyebileceğiniz bir penceresi yok. Efendi efendi, bir köprüye, bir makine dairesine, bir harita odasına taşınıp duruyoruz. Verdiğimiz emirlerin uygulandığını söylediklerinde de içimiz rahat ediyor. Aslında gemi sizin söylediğiniz tersine dönmüş olsa bile, pusulaya bakmadıkça bunu anlayamıyorsunuz. Zaten pusulaya da güven yok. Onca metalin içinde o pusula kuzey diye güneyi, hatta beni bile gösterse şaşımam. Attığımız füze, torpil vs. yanıp sönmekle ekran boyunca düşmanı temsil eden hedefe doğru koşturuyor. Aslında, eski Atari'lerdeki "Missile Wars"ın yeni halini oynatıyorlar bize de haberimiz yok. Olsun! Bütün bu olaylar, zaten gerçek gemilerde de öyle değil mi?

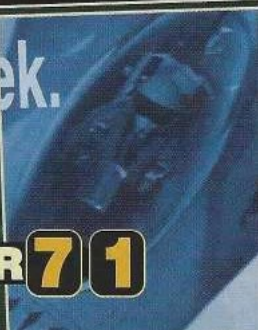
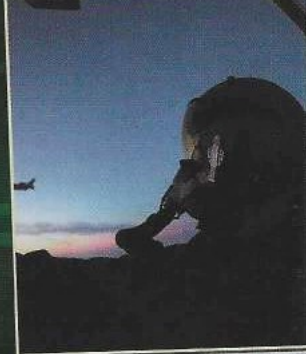
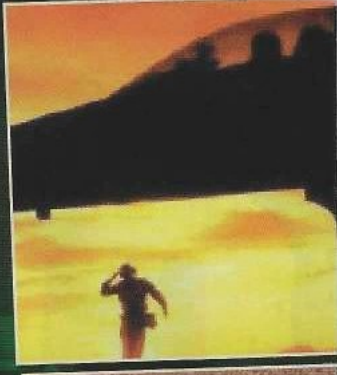
Tank-Araç benzetme oyunları:

Çok başarılılar. Aferin! Doğrusu o araçların içinde insanı basan kasveti; düşman mermilerinin zırtan çıkardığı sinir bozucu sesleri, isabet alınınca tenefüs edilen galvanizli, sülfürlü yanık boya kokusunu, ancak böyle oyunlarla yansıtabilirler. Ateş etme, ilerleme ve vesaire işler gerçekçi. Kötü örnekleri de yok değil ama neyse. Başarılarının sırrı margarinden değil, onların da iki boyutta hareket etmelerinden ileri geliyor.

Böylece kısa kısa elimizdeki benzetme oyunlarını tanıdık. Haftaya, bu oyunlardan herhangi birinde konu alınan, herhangi bir mevzuya girmeyi düşünüyorum. Bu aylık bu kadar. Hoşçakalın!!

DİZİLER simülasyon tutkunları korkunç meraklıyız. **aptığımız ise savaşın makineleri tanımak, öğrenmek.** **Bize zevk veren düşmanı yok etmekten çok,** parasal değeri ileri teknoloji ürünü araçları kullanma hissini tatmak. **Simülasyon ya da benzetme oyunu nedir?** işte bu köşede derinlemesine inceleyeceğimiz şey bu

DİZİLER 7 1



Mert TOPÇU

Cheats

hile hurda bilmezler giremez

hemen merhaba!

Acaba kaldığım yerden devam ediyormuşum gibi mi girsem söze: Hani herkes benim burdaki işim ne, GameShow nedir, Cheat'lerimiz neden asla denenmez, nasıl aşık oldum ben ve neden böyle abuk subuk yazı girişlerim olur biliyormuşsunuz gibi başlayıp "gerisayımın" sonundan sonra sizlerden gelen iletişimlere veremediğim cevaplara mı geçsem. Yoksa GameShow'u ilk kez okuduğunuzu varsayıp, bu köşenin hacmi nedir, nerde başlayıp niçin biter, yandaki full as kimin, GameShow'un ve benim neşeli, heyecanlı, zevkli, başarılı bir o kadar da acıklı, sıkıntılı ve hüzünlü hikayesini, hikayemizi mi anlatayım bilemiyorum.

Bildiğim tekrar klavyemin başına, GameShow okurlarına birşeyler yazmanın beni hiç tahmin etmediğim kadar coşkulandırması.

Düşündüm de ayrı kalalı neler değişti hayatımda ve eminim ki sizlerin de hayatında. Yavaş yavaş hepsini, editörümüzün (merak etmeyin en kısa zamanda en uygun sıfat tamlamalarımı kullanacağım O'nun için şimdilik ilk sayı hürmetine sıfatsız bıraktım zavallıyı) şimdilik bize uygun bulduğu bu küçük sütunda sizlerle paylaşacağım.

Diğer sütunlarda ise farketmekte zorlanmayacağınız gibi oyunlarla ilgili naçizane cheat'ler bulacaksınız. Şimdiden altını çizirim hiçbirini denenmemiştir. Bu konuda ne sizle ne de editörle polemige girilmeyecektir.

Paylaşım için, en kısa yoldan mert@gsmnet.com (abone.turk.net/merito/) daha uzunları için dergiye mektup faks ve hayalgücünüze göre çeşitli iletişim araçları uygundur. Eğer cheat gönderirseniz ve siz denemişseniz (evet ben denemem ama sizinkiler denemiş olmalı, çifte standartın böylesi) burada yayınlamaktan ve böylece cheat aramaktan kurtulmuş olmaktan acaip de mutlu olurum. Paylaşmalarınız cheat içermiyorsa da buradan ya da yukarıda saydığım yolların birinden paylaşımlarınıza katılmaya çalışacağıma emin olun!

Yeniden başlıyoruz! Söyleyecek yazacak çok kelime birikmiş bende. Yavaş yavaş...

"...Yaşam, kopmadan kurtulmaz - ama bağlanmadan da kopamaz. Yaşamında kurtuluş, hep, bağlanıp -kendini bağlayıp- sonra, hep, bağlarını koparman olacak." Oruç Aruoba, De Ki İşte, Sayfa 43.

NMT

DELTA FORCE

Bu oyun var ya... Kamer'i resmen salladı. Bir kankamız vardı (hala da var) bu oyun yüzünden, sırf daha iyi nişancı olabilmek için askere gitti iyi mi! Darısı diğer kaçakların başına! Askerde olmayanlar, konsolda * yazın. Ve yandaki da kodlarınız.



iwillsurvive: Tanrı herşeyi görür.
sky: Gökyüzünden kurtulmak.
raindropskeepfallinonmyhead: Anlamadım.
Zaten Delta Force'da da pek iyi değilim.
takeittothelimit: Cephaneniz mi bitti yoksa.
hitmewithyourbestshot: Bilgisayar zayıf kalır.
closetoyou: Bir nevi görünmezlik olayı.

7 2 DİZİLER

BRAVEHEART

Meslekten biraz uzak kalınca işin en zor kısmının oyunlar hakkında küçük cümlecikler yazmak olduğunu şu anda farkettim. Allahtan bu oyun filmi ile herkesin tanıdığı, Mumi'nin (Mumi mi kim, anlatacağınız dedik sütunumuzda) 3 kere seyretmiş olması ile yazılacak cümleler kurdurdu bana!

Bırakın filmini de siz oyunda 3D modundayken AI mesajları göndermek için DEL tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları yazabilirsiniz:

sesquipedilian: AI hileleri OK.
bannockburn: Bütün düşmanları yok et.
the five hundred: Kendi canına kastet.
dresden: Tüm binaları ateşe ver.
steve reeves: Tüm birlikleri yere çivile.
bucks fizz: Tüm birliklere ilk yardım.
bastille day: Tüm duvarları del.
haemorrhage: Kanı yok et.
killcam: Kameramanı öldür.



THIEF

Methini duydum inanın. Kesin bir yerlerden bulup bakacağım, altıma P2 350Mhz'yi çektiğim zaman. Çok yakında umarım.

Hırsızlığı beceremiyorsanız bölüm bitirmek için CTRL + ALT + SHIFT + END kombinasyonunu aynı anda deneyin. Para kazanmanın kolay yollarından birisi dark.cfg dosyasına cash_bonus satırını eklemek. Eğer istediğiniz herhangi bir bölümden başlamak istiyorsanız da aynı dosyaya starting_mission X satırını ekleyin. Tabii X yerine başlamak istediğiniz bölümün numarasını yazın.



STAR WARS EPISODE 1

Biri bana serinin üç. filmini de tekrar izletse de. 10 yaşlarındaki hafıza zayıflığının Star Wars'ta kim kimdi bilememe yan etkisini giderse. Episode 1 de seyrettiğimde (bu sefer kesin kaçırmayacağım) keyif verse. Ama bakın bu oyunun bir iki bölümünü oynadım. Ben daha değişik hayal etmişim bu oyunu maalesef ki!

Siz hayal etmeyenler, oyun esnasında mesajlaşma penceresinde aşağıdaki kodları yazabilirsiniz.

give me life: En fazla beş kere kullanabileceğiniz hayat kazanma kodu.
heal it up: Allah sağlık versin.
i like to cheat: Silah ve cephane de versin.
iamqueen: Krallıçe Amidala.
iamquigon: Qui-Gon Jin
iampanaka: Panaka
iamobi: Obi-Wan
perfection: Otomatik ateşleme ve saldırma sistemi.

naughty naughty: Birinci tekil şahıs görüntüsü.
beyond cinema: Altyazı galiba.
from above: İkinci çoğul kafaüstü görüntüsü.
perf: Görüntüler tel olsun.
rex: Bu da öyle bir değişiklik. Aklim almadı benim.
fps: Frame Per Second. Bu kısaltma biline!
60fps: FPS 60 olsun da tersten görün...
slowmo: Ya da yavaş yavaş...
gurshick: Hani kim ne yapmış.
drop a beat: Duvarların arkasında ne var paranoyasına son.
i stink: İşin kolayına kaçma.
i really stink: Daha da kolayına kaçma.
i rule the world: Erkek gibi...
donttttt: İntihar.
rrrrright: Bu da intihar.
kill me now: Bu da!
but i feel so good: Gücünüz kırmızı çizgilerden taşar.
happy: 3. silah daha da etkilil olur.
turntables: Hilelere ne sgerek var diyenler.
brenando: "Tech Bonus!" mesajı ?!
oldcode: İşin ehli olup kod yazmak isteyenlere.



EXPENDABLE

Heh işte şimdi sıçtık. Arkadaşlar eğer evimdeki bilgisayarım Pentium 75'ten biraz daha hızlı bir işlemciye sahip olsaydı ya da en azından RAM'm 16'nın birkaç katı olsaydı oyunlardan bu kadar uzak kalmazdım. Hatta oyun bile açıklardım size. Şimdi şu Expendable ne menem bir oyunmuş onu bile...

Ama siz hızlı bilgisayarınıza oyuna başlarken aşağıdaki komutları kullanırsanız...

-mumford: Hodspodkins Modu.
-whostayedlate: Rockhard Modu
-whostayedlateagain: - EasterEgg Mode
C:\Expend\go.exe
-whostayedlate gibi...
Aşağıdaki kodları da nümerik



klavyedeki eksi tuşunun peşine yazabilirsiniz:
bod: Hileleri aktifleştir.
mrben: Bölüm geç.
zippy: Tanrı Modu
bucketofchicken: Arkadan görüş.
babapapa: Ekstra krediler.
crystallips: Ekstra hayat.
dunky: Anlık en yüksek skor.
albertofrog: El bombası.
bing: Hileleri boşver.

cheats devam ediyor...

DESCENT 3 SMALL

Ah ah, Descent'im benim. Descent 2 için de aynı şeyleri yazmışım. Üç içinde ayınlarını yazacağım. Anlayacağınız "benim zamanında..." şeklinde başlayan cümleler kurmak üzreyim. Söylemeden geçemeyeceğim, Descent'i Oz bana ilk gösterdiğinde Kamer o zamanlar bambaşkaydı (bu konu da başka gerçi ya!) hem nutkum tutulmuş hem de midemin bulantısından bir fena olmuştum. Eğer üçüncüsünü oynarken sizin mideniz bulanmıyorsa işte kodlar:

IveGotIt: Silahlar, Enerji ve Zırh dahil herşey.
BurgerGod: Tanrı!
TreeSquid: Tüm harita.
MoreClang: Bölüm atla.
DeadOfNight: Tüm bot'ları yok et.
Testicus: Gizle.
FrameLength: Saniyedeki görüntü kare sayısı.
ByeByeMonkey: Pozisyonu değişik bir açıdan izliyoruz.
Shananigans: Garip tekçirler.
TubeRacer: 210 Hasar.
Teletubbies: Teletüp olayı imiş?!

Asker demel! Hem "O şimdi asker" (bkz. Delta Force Cheat'i) hem de askerlik var daha önümüzde.

Benim aksime oyunu bilenler, oyun esnasında Control+Shift+X+S tuşlarına basılı tutun. İlk olarak S tuşunu bırakın sonra da diğerlerini bırakın. Alt sol köşede kırmızı bir çizgi yanarak size doğru yolda olduğunuzu anlayabilirsiniz.

toys #: Maksimum # sayısı kadar oyuncak.
clear: Görünmeyen yer olayını kaldırır.
team #: Takımınızdaki kişi sayısı olmalı.
mcleod 1: Tanrı herşeyi bilir.
mcleod 0: Bilmez!



DESCENT 3

SOLDIERS

Motorsiklet yarışı oynamak çok zevkli de seyretmesi neden hiç zevkli değil. Motoracer2'den zevk almayanlar, bir de şu kodları deneyin:

CDNALSİ: Tüm araçları kullanmanıza izin var.
CESREVER: Ana menüden seçebileceğiniz ekstra araçlar.
CTEKCOP: Roket bisikletler.

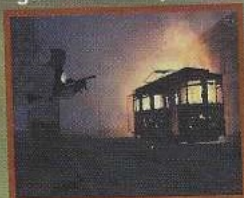
HIDDEN AND DANGEROUS

işyerinde (işyeri irkette (şirket? iş? ben? öğrenci? sabır!) elde kalan bir iki bilgisayarı ucuzca satıyorlar. Biryerlerden (borsa mı, kim, tiyo mu?) dolarlar bulsam da güzel adventure'lar oynama açlığımı gidersem. Siz adventure tokları hilelere de doyun bakalım:

quickload: Kaydedilmiş oyunu yüklemek için başka yol yokmuş gibi.
nohits: Tanrı Heryerdedir.
goodhealth: Domuz gibi adamsın. Sağlığın yerinde!
openalldoor: Para her kapıyı açmaz. Bu kod açar.
allitems: Tüm ıvır zıvır ne varsa işte.
killthemall: Düşman falan hak getire.
showtheend: Şu "oyunun son sahnesini görme" tribi olanlara.
gamedone: Oynadığınız bölümü bitiremedinizse.



gamefail: Bölümde -sadistçe, başarısız olmak için.
resurrect: Reenkarnosyana inanmayanlara.
funnyhead: Koskocaman kafalarla oynayın.
enemyf: Düşmanımızı bir görebilsek.
debugdrawvolumes: debug falan kafam karıştı...
debugdrawwire: Üsttekinin aynısı.
playercoords: Nerde olduğunuzun niceliksel bilgisi.
laracroft: Her taşın altından da bu kadın çıkıyo başımıza.



TOTAL ANNIHILATION

işte bu oyun beni aşar. Öyle Pentium2 ile falan olacak şey değil bu ki! Background lazım, yani birikim, olayı bilme, ilgilenme, zaman falan.

Zamanı olanlar, multiplayer yada tek kişilik oyuna başladıktan sonra Enter ile mesaj kutusunu açın. + tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları yazıp karşılardaki etkileri görebilirsiniz. Tabii kodu yazdıktan sonra tekrar Enter'a basarak. Bir kodu iki kez kullanırsanız etki kaybolur.

atm: Dolu dolu mana.

bigbrother: Unit'ler değişik şeyler söyler.

cdstart: Keyfimize düşkünüz ya! Müzik olayı.

combustion: Düşmanlar ölü.

dither: Görüntü olayı. Aştı beni.

doubleshot: Silahlar çifte hasar verir.

fogcolor 1-256: Sis'in rengi değişir.

halfshot: Silahlar yarım hasar verir.

ilose: Kaybetmek istiyorsanız.

infrared: Görünmeyen yerler açılır.

iwin: Kazanmak istiyorsunuz tabii.

kill 0-4: Numarasını yazdığınız oyuncu ölü.

lotsablood: Daha çok kan!
lushee: Limitli Kaynakların Artması
meteor: Meteor yağmuru.

nanolathing: Metal ve nanolathing kullanımı ikiye katlanır.

noenergy: Enerjisizlik.

nometal: Metalsizlik.

nowisee: Tüm harita.

radar: %100 radar kaplama alanı.

shareradar: Radar bilginizi paylaşın.

shootall: Birimler tüm düşmanları hedef alır.

sing: Komut verdiğinizde birimler batar.

tilt: Maksimum adam ve materyal.

view 0-4: Yazılannumaralı oyuncunun metal ve enerjisini görmek.

zipper: Bina inşaatı hızlanır.

Bu arada tek kişilik oyun ikonuna basıp oyuna başladıktan sonra "drdeath" yazın. Cavedog Entertainment kemiği ortaya çıkmalı.

Oynamak istediğiniz görevi seçebilmek için buna tıklayın.



big BEN

Yazdıklarım ve yazacaklarımdan hiç bir şekilde sorumlu tutulamam, eserlerim tamamen halkın malıdır ve istenildiği gibi: kız tavlama; esprilerde; gruba girme çalışmalarında; sivrilmelerde; yetersiz kalma durumlarında kullanılabilir. Hiç bir şekilde ve şartta yazdıklarımın suçlanmam, hiçbir durumda bana yazdıklarım ile ilgili geri dönülemez. Arkamdan istenildiği gibi davranılabilir, küfür edilebilir, aşağılanabilir veya dalga geçilebilir. Bütün negatif yorumları şuraya doğru yapın ve üzerine gazete kağıdı koyun ki kokmasın. Sıçabılırım çünkü, hatta sıçma ihtimalim yüksektir. Övgülerin hepsini bana gönderin, timur@gsnet.com bu konuda size açıktır. Çok ender cevap yazarım, bir teşekkür bile çok görürüm, isimleri unuturum, konuşulanları hatırlamam. İleride GameShow, en sevdiğim yazar gibi bir anket işine girmeye kalkarsa, bana oy verilmesini isterim, o aksini söylese, bu yönde davranışlar yapsada. Onun mutlu olmasını isterim. Bütün söylediklerim yalan ama hepsi de gerçektir. Anlattığım olayların hiç biri olmamış olabilir ama bence hepsi yüzde yüz olmuştur. Benim ile tanışmak isteyebilirsiniz ileride, fakat beni görmek yüzümü görmek demek değildir, benim ilkelerimi, inkılaplarımı takip edin yeter, yok illa ki göreceğiz yüzünü dersiniz, size Türkiye'ye geleceğim zamanı bildiririm, beni tanıdığınızda öğrenirsiniz kendinizden, lalımı bilmem, uygunluk yolunda hep 2,1 atan, bazen hapse düşen ve elinde hep Haşim İşcan Geçidi ile Elektrik Dairesinin ancak iki kartını tutan biri gibi yol alırım. Kafama koydum mu yaparım. İngilizce kelimeler kullanırım, bilmeyenleri hic umursamam, açık öğrensinler derim, İngilizce bilmeyenin ne işi var dünyada gibi ağır yorumlar yaparım. Şimdi oturduğunuz koltuk 90 derece yana dönüyor ve işte başka bir sahne karşınızda, hazır mısınız ! 1, 2, 3...

Annem ile babamın beğenmediğim huyları vardır. Onlar ile yaşadığım 26 yıl boyunca bu huylar zaman zaman beni çok rahatsız ederdi. Bazen derdim ki, oturup anlatayım, beni neler rahatsız ediyor söyleyeyim. Ama hep aynı cevabı aldım yıllar boyunca. "Büyükleri değiştiremezsin". Ne demek ti bu yaaa. Ne demek değiştiremezdim. Değiştirme işini yapan bir hücre mi var ki, bu hücre belli yaşta sönüyor mu, patlıyor mu, ne oluyor da büyükler değiştirilemiyor. Mesela ben gözlüklülere, 4göz diye laf atmanın ayıp olduğunu 13 yaşında öğrendim, bunun 13 yaşında gözlük takmaya başlamam ile hiç bir alakası yoktu. Öğrendim çünkü o "hücrem" hala aktif durumda idi. Peki bu hücre bir anda mı sönüyor, bir anda sönüyorsa eğer, kaç yaşında oluyor bu olay. 35 yaş iyi mi mesela. Eğer iyi ise 35 yaşında annesi, babası olanların hala şansı var mı ? Bizim için çok mu geç, Amerika bu konuda çalışmalar yapıyor mu, biz bu hücreleri öldüğü için mi büyükleri olduğu gibi kabul ediyoruz. Uğur isimli, 3 ayda bir en az bir kere rüyama giren, ve hadi eskisi gibi olalım dese, hemen OK diyeceğim bir arkadaşım var mesela, herifin bu hücresi doğumda zedelenmiş, Kendinizi yakmanız karşısında, hiç bir şeyi değiştiremezsiniz. Böyle durumlar da var mı tip dünyasında. Terapi veya ilaç ile düzeltilemez mi bu, gen mühendisleri bu konuda ne düşünüyor. Neden insanlar değişmiyor, neden geldiği gibi gidiyor her şey. Kuzenim Gençay değişecek mi mesela, duygulu ve hisli bir insan olabilecek mi? Hücre nakline girişsek mi, web sitelerini ardi arkasına patlatsak mı? Allah'ım çıldıracağız!!! Belki de değişme olayını sağlayan bu hücre var da hala, kime göre değişeceğini bilemediği için, salaklaşmış öyle duruyor...

Bak bu da olabilir, yoksa kime göre değişecek di mi hücrecik. Bana göre mi, sana göre mi, hayır hesabımızı bilelim, Kendim kurdum teoriiyi, kendim batırdım, ne öğrenç bir insanım ben, yoksa hiç değişmeyecek miyim ? Hayatımı kazansan şu an yaptığım bu işten, sizlere neler yapardım, bingilduğunuz oynardı ama...Koltuk dönüyor...1,2,3 Hani bazen e-mail'leri şöyle bitirirler, "gülümseme eksik kalmasın hayatınızdan", veya "barış içinde, barış dolu olun" gibi. İğrenirim böyle tiplerden. Mesaj gönderme olayı. Ben ise çok sade bitiririm yazılarımı. Hiç öyle mesaj kaygım yoktur...

Hepinize iyi günler...

Aynı SitesiŞ <http://www.blairwitch.com/>

Timur "Bigger than ever" Catakli

problemlerin aranması ve bulunmasına farklı bir bakış

SEARCH ENGINE

tarafımda çözümlenmeyen hiçbir olay kalmamıştır!!

www.diamondmm.com Bu site sanırım Diamond'ın yaptığı en iyi iş. Sorunlu Diamond driverlarının aksine bu site sorunsuz ve hızlı olması ve güzel dizaynı ile dikkat çekiyor. Tüm driverlar bu sitede mevcut.
www.matrox.com Eskiden akla bisküvi diyince Eti, ekran kartı diyince Millennium gelirdi (rahmetli Millennium 2 diye diye gitti ehe). İşte o meşhur kartın ve daha birçok Matrox modelinin driverı ve testleri de bu sitede.
www.s3.com Sene 1997. 4 MB lık ekran kartı çıktı dediler. Yaw olur mu dedim. Hemen aldım (S3 Virge, o zaman 140\$ dı). Sonra ettiğim küfürün ve okuduğum lanetin haddini hesabını bilemedim. Dünyanın en kötü 3D ekran kartı çiplerinden biri olan Virge'nin üreticisi olan S3 firmasının web sitesi de burası işte. Yığıdi öldür ama hakkını ver derler. Bu kadar kötü ve ucuzcu olan S3 daha bu sene yaptığı süper Savage4 atağıyla dikkatleri üzerine çekti. Hele daha sonra Savage4 işlemcisiyle daha da dikkat çekti. Diamond bile olaya el attı.S3 chipset driverları, haberler, yeni chipset Savage4 hakkındaki ayrıntılı bilgiler ve Diamond S3 evliliği konusunda ayrıntılı bilgileri de bu sitede bulabilirsiniz.

www.3dfx.com Hani olsun da çamurdan olsun derler. Sanki bu söz 3DFX için söylenmiş. Dünyanın oyunlar için ilk gerçek 3D kart üreten firması 3DFX Interactive'in web sitesi de işte burası. Yine driverlar, yine haberler ama farklı olarak oyunlara özel patchler (yemin ettim yama demiycem). Ayrıca 3D kartlar ile ilgili genel bilgileri de bu sitede bulabilirsiniz.
www.3com.com Network sistemleri konusunda uzman bir firma olan 3Com ile usta modemci (eskiler bilirler, bir zamanlar efsanaydı) US Robotics geçen sene birleştiler. Modem ve network kartları driverları, yeni nesil avuçiçi bilgisayarlar ile ilgili bilgiler ve daha birçok konuda bilgi için ziyaretinizi bekliyorlar (bana öyle dediler!).

www.lgeus.com LG (bildiğimiz adıyla Goldstar) markalı monitör, CDROM ve PC kamera driverları, ürün bilgileri ve teknik destek kısmıyla yararlı bir site. Bir de CDROM ile ilgili birşeyler ararken karşımıza mikrodalga fırınlar çıkmasa...

www.asus.com İşte karşınızda Motherboardları, ekran kartları ve şık kasaları ile ünlü Asus'un sitesi. Tüm driverlar ve yararlı bilgiler bu sitede de mevcut. Ama bana sorarsanız Asus'un Türkiye distribütörü Çizgi Elektronik'in web sitesi (www.cizgi.com.tr) bin kat daha güzel ve düzenli (hiç olmazsa Türkçe).

www.avance.com Bir zamanların kral ses kartı Avance Logic çok ses getirmişti ama artık Sound Blaster'ın PCI ses kartları 30\$ civarına düşünce Avance Logic'in pabucu dama atıldı. Siz de benim gibi eski bir Avance Logic kullanıcısıysanız ve bir gün driverlarına ihtiyaç duyarsanız işte size adres.

www.atitech.com ATI'nin ilk 3D ekran kartlarının birinde bir araba yarışı oynamıştım da tekerlekler kareydi hiç unutmam. Yeni çıkan süper 3D ekran kartlarıyla beraber ATI'de harekete geçti ve Rage 128 modelini çıkarttı. Bu model ve diğer modellerle ilgili ayrıntılı bilgiler, driverlar ve daha bir sürü şeyi bu siteyi ziyaret edince göreceksiniz.

www.elsa.com Fiyatları nedeniyle daha çok profesyonel kullanıcılar tarafından tercih edilen Elsa ekran kartları, pahalı olması nedeniyle el yakarken, kalitesiyle gözleri kamaştırıyor. Driver konusundaki desteği ise dünya üzerinde bir efsane. Neredeyse 3 günde bir güncellenmiş driver çıkartıyorlar. Ama yine bana sorarsanız Elsa'nın Türkiye distribütörü TET Elektronik'in web sitesi (www.tet.com.tr) sade dizaynı ve Türkçe olması ile tercih sebebidir.

www.leadtek.com.tw Adını daha önce çok fazla duymadığımız Leadtek firması bu sene içinde ürettiği TNT ve TNT2 ekran kartlarıyla atağa

Engin Süzen

Uzun bir zaman geçti aradan, çok uzun bir zaman... ve işte bizler yeniden karşınızdayız. Aslında yeniden değil. GameShow yeniden çıkmadı, bir daha doğdu. Saçının telinden, ayak tırnaklarına kadar yepyeni bir dergi olarak... Bu yeni derginin yepyeni köşesinden herkese merhaba. Köşenin adına bakıp da aldanmayın. Search Engin, Hardware ve Software konusunda karşılaştığınız problemlerin kaynağını search eden ve sorunlarınıza çözüm bulan bulan bir mektup köşesi. Mektup köşesini üstüne basa basa söylüyorum. Mektup yazmalı ve soru sormalısınız ki ben de buradan cevaplayayım, köşe köşe olsun. Bu ay ilk ay olduğundan doğal olarak mektup yok. Ben de düşündüm, taşındım. İnternet'te driver arayanlara yardımcı olmak açısından aşağıdaki yazıyı hazırladım. Yazının devamında da upgrade ve alışveriş rehberini bulacaksınız. Umarım sizlere yardımcı olur. Bu arada üstüme gelmeyin kırarım kalbinizi...

www.soundblaster.com Creative firmasının ürettiği tüm ses kartları, ekran kartları ve diğer ürünlerin driverları ve testlerini bulabilirsiniz.

7 6 DİZİLER



yazın bana çizin bana çözeyim derterinizi

bizler gibi her bilgisayarın da sorunu var

kalkarak piyasada kendisine bir pazar açtı. Mainboardları, kameraları ve TV kartları da olan bu firma ileride büyük firmaların başına çok iş açacağına benzer.

www.hercules.com Dynamit ve Terminator gibi korkunç isimli ekran kartlarının üreticisi olan Hercules'i eskiler grafik standardı olan Hercules'ten hatırlar (monochrome). Türkiyede - belki de pazarlama hataları yüzünden- çok fazla tutulmayan ve tanınmayan bu kartlar hakkında ayrıntılı bilgiyi bu sitede bulabilirsiniz. Ayrıca bu kartlardan birine sahipseniz sitede driverlar da mevcut.

www.nvidia.com 3DFX için "artık bundan daha iyisi olmaz" derken yanıldığımızı bize gösteren firma oldu nVidia. Önce Riva 128 ZX sonra TNT daha sonra da TNT2 ile aklımızı başımızdan aldılar. Kartlar hakkında ayrıntılı bilgi ve driverlar bu sitede bulabileceğiniz şeyler arasında. Mutlaka ziyaret edilmeli.

www.apache-micro.com Bu Apache'nin kabilesini de sevemedim, helikopterini de, modemini de... Ama yurt dışında da (özellikle Amerika), Türkiyede de tutulan bir marka. Özellikle error correction (hata düzeltme) konusunda çok başarılı. Driverların yanı sıra Apache modemler hakkında dergilerde çıkan yazıları da buradan takip edebilirsiniz.

www.bocaresearch.com US Robotics gibi bir diğer ünlü modem firması olan Boca ürünlerinin driverlarına da bu siteden ulaşabilirsiniz.

www.mcg.mot.com Amiga zamanından beri fanatik bir şekilde Motorolacıyım. hayatımın en büyük kazıklarından birini Motorola 7200'e 1400\$ vererek yemiştim (pili 3 saat gidiyordu!). Bu bile benim Motorola fanatiği olmam gerçeğini değiştirmedir. gerek Motorola markalı, gerekse motorola chipsetli modemler, sorunsuz çalışmaları ile tüm dünyanın gözdesi oldu. Eğer ucuz ve kaliteli bir modem almak istiyorsanız Motorola alacaksınız, driverını arıyorsanız bu siteyi ziyaret edeceksiniz (zor oldu ama bağladım!).

www.mutitech.com pahalı fiyatından dolayı Türkiyede pek fazla tutulmayan bu modemlerden birine sahip olan var mı çok merak ediyorum açıkçası. Sanırım yok, hemen susuyorum.

www.pctel.com PCTel marka bir modeminiz

yoksa bundan sonra da olmasın. Bu markadan uzak durun, gücünüz yetiyorsa satmaya kalkın dövün. Kazayla aldıysanız ve driverı lazımsa yapacak bir şey yok, buyrun ziyaret edin.

www.xircom.com Xircom diyemediğim için uzun bir süre bu modemden ne alabildim ne satabildim. Özellikle PCMCIA modemleri ile ünlü bu markanınününe yakışır güzellikteki sitesi kesinlikle bookmark edilmeli. Driverlar var dememe gerek var mı merak ediyorum!

www.zoltrix.com Yemin ediyorum adından dolayı ne aldım ne sattım. İyi diyorlar, bilemem.

www.usa.canon.com Canon'un iğneden ipliğe (yakında onları da üretecekler!) tüm ürünlerinin driverları ve ayrıntılı ürün bilgilerini bulabilirsiniz.

www.epson.com Epson printer driverları.

www.hp.com HP'nin tüm donanımlarının driverları da bu adreste. Site çok kapsamlı ve karmaşık. Kaybolmamaya dikkat edin! Artık piyasada pek bulunmayan ama sahip olmanız muhtemel antika kartların web adreslerine de kısaca bir bakalım:

www.cirrus.com Cirrus Logic.

www.oaktetech.com Oak Technologies.

www.opti.com Opti.

www.realtek.com Realtek.

www.sis.com.tw Sis.

www.tridentmicro.com Trident

Devam etmeye kalksak bu liste uzaaaaa gider. En iyisi dur demek. Dur dediysek yazı bittiğinden değil.

Şimdi de yeni bilgisayar alacaklar veya upgrade ettirecekler için küçük bir alışveriş listesi hazırlayalım:

CPU: Şu anda bir ev kullanıcısı için en uygun fiyatlı, fiyatına göre de performansı iyi olan işlemci Celeron 400. Ama hesap kitap gerektiren (Autocad gibi) programlar kullanıyorsanız Celeron işlemciler düşük cache belleğinden dolayı sizleri tatmin etmez.

Ekran kartı: İşte bir bilgisayar alırken üzerinde en çokdüşünülmesi gereken parça da bu. Oyun oynuyorsanız

(özellikle 3D oyunlar) ve 150\$'ınız varsa en azından bir TNT2 veya Voodoo3 almalısınız. Paranız 100\$'ın altındaysa Savage4, 50-60\$ civarındaysa Intel740 tavsiye ederim. **Monitör:** Yeni bir bilgisayar alırken 14" monitör almak artık anlamsız hale geldi. Bunun nedeni de 14" ile 15" monitörler arasındaki fiyat farkının artık 20\$'lar civarında olması. Hele bu işe 250\$ ayırabilirseniz 17" monitörde oyun oynamanın tadına varırsınız ("yok arkadaş, alamam ben" diyorsanız, buyrun KamerNet cafe'ye!).

Harddisk: Cimrilik yapılacak yer var, yapılmayacak yer var. Ram 128 yerine 64 olsun dersiniz. 50\$ eksik verir 64 alırsınız. Yarn ihtiyacınız olduğunda gider bir 64 daha alırsınız. 50\$'a patlar. Ama harddisk'te durum daha farklı. Bu gün gidip 100\$'a 3.2 HDD alırsınız 8.4 alsanız 50\$ fark vermeniz gerekir ama siz cimrilik edersiniz. Sonra o disk size yetmeyiverir. Gider 100\$ daha verir bir 3.2 daha alırsınız. Neymiş? Harddisk'te cimrilik olmazmış!

CDROM: Bir cimrilik olmaz parça da CDROM. Almışken 5-10\$ fazla verilir Goldstar alınır derim. Rica değil emirdir!

Ses kartı: En azından SB PCI 64 (35\$ civarı). Ama diyorsanız ki "var benim 70\$'ım, surround ses isterim", işte o zaman SB Live.

Ram: Oyun için 64 MB yeterli ama şimdilik (Quake 3'te 64 MB gerekli, 128 MB tavsiye ederiz diyolar!).

Klavye - Mouse: Bu parçalar bilgisayarın en ucuz ama en çok kullanılan parçalarıdır. Kullanırken kafayı yemek istemiyorsanız biraz kaliteliilerini alın (mesela Microsoft Mouse süper).

Modem: Eskiden deli gibi hattan düşerdik. Allah'ın hikmeti midir nedir artık olmuyo! Yeni 56K modemler (özellikle Motorola ve Rockwell chipsetli olanlar) hiç sorunsuz tıkır tıkır çalışıyorlar. Neymiş? Teknolojinin hikmetiymiş! Yine de babamın gemileri, fabrikaları falan var, bana komaz diyorsanız US Robotics alacaksınız.

Artık gitme zamanı. İnşallah gelecek ay her şey çok daha güzel olacak...

Uzun

bir zaman geçti aradan, çok uzun bir zaman

ve işte bizler yeniden karşınızdayız

aslında yeniden değil! Gameshow yeniden

çıkmadı, bir daha doğdu. Saçının telinden ayak tırnaklarına kadar, yepyeni bir dergi olarak herkese içtenlikle merhaba diyorum!

DİZİLER 7 7

'Hayat?' Ennteresan... Nereden indirebilirim?

bu tamamen gerçek!

101

wild wild web diyor muder abi

Muder

Vantilatör rüzgarında surf yaptığımız, tatile gittiğimiz, gidemediğimizde gidenlere içten içe kin beslediğimiz (- ki ağır bir kalıp oldu ama tatil dönüşü bütün bir yaz elinde tuttuğu şinorkelle beni bekleyen dostlarım vardır) günler geride kalıyor. Bazıları bu mevsimi yaptıkların döküldüğü, havaların soğumaya başladığı, doğanın yeniden içine kapandığı bir zaman dilimi olarak tanımlarlar.

Benim için size mavi ya da siyah olan yeşil olup da sararan, bu bağlamda, şu ortamda, bu şartları bir daha yaratmışında ki bunun olamayacağına sen de bilirsin, her zaman gri'dir.

Hayatın götürdükleriyle getirdikleri yer değiştirir. Önce seker vardır, sonra bon bon sekerler gelir, sonra üstüne basınca ortaya çıkanları, çıkar ortaya. Zaman değişir, insanlar değişir, müzik değişir, eğlence anlayışı değişir, insanlar yeniyi arayıp bulurlar. Bazen kendisi yaratır, kimi zaman da yaratılmış olandan birkaç parça alıp, bir başkasına takarak yeni bir şeyler çıkarırlar ortaya. Zaman değişir, insanlar değişir, müzik değişir, eğlence anlayışı değişir.

Bazı şeylerse, hiç değişmez. Muder gibi, Gameshow gibi... Sonuçta seker hep tatlıdır...

101'se, Türkiye'nin en iyi dergisindeki "en sıkı internet köşesi" olarak lanse edilen, içinde bir çok sitenin geçtiği, hoş bir muhabbetin döndüğü, başı, ortası ve sonu olduğu sanılan, bir giriş açık, bir yerlerde bir çıkışı olduğuna inanılan bir takım sayfa sayılarıyla sınırlı olduğu düşünülen bir yaşam biçimidir. 101, bir defa okumaya başladığında 101 değişik tat alacağın hayatın ta kendisidir. İnsanların da bir gün doğup bir gün bu dünyadan ayrıldıklarını söylerler: 101 o iki gün arasında olan en sıkı, en iyi, en güzel olay değildir. Ya da böyle bir iddiası yoktur. Hayatını baştan ayağa değiştiremez ya da sana sunulan dünyayı baştan yaratamaz. 101, 101'dir, onu anlatacağım ya da anlatacağım diye kasmanın bir anlamı olmayandır. Bu iki sayfayı her okuyuşunda, harcadığın enerjinin, hayatından ona ayırdığın zamanın karşılığını verme çabası içinde olan alçakgönüllülük maskesi ardında siriten şeytandır 101.

Eğer çektiğin acılara, aldığın zevke, yaşadığın güzel ve de kötü zamanlara, anılarına, mavraya, gözyaşı ve hasrete, içinden geçtiğin, ya da senin dışında akıp

gittiğine inandığın zamana, mavi, yeşil ya da sarı ya, siyah'a beyaz'a ve gri'ye, başına gelmiş sürprizlere ve de yenilerinin gelecek olmasına, inanıyorsan, 101'e de inacaksın. Çünkü bu; Gerçek. 101'e hoşgeldin.

ACANS - 'da News

Playstation cılar, ekran başına (eheuhe)! Resident Evil 3: Last Escape, 22 Eylül'de Japonya'da çıkıyor mu... (Japon Playstation cılar mı deseydim yoksa?) Bu kez, düşmanlar her alanda rastlantısal olarak çıkacakmış. Bir de "Live Selection" eklenmiş ki, yani belli bölgelere gelindiğinde oyuncunun real-time senaryolar seçmesi durumu söz konusu... Dune 2000 ve Final Fantasy VIII de çıkıyormuş ki, asil haber şu sanırım, hala duymayanınız kaldıysa: Playstation 2... (Bu adam da paso oyun oynar zaar, PC demez Pileynsitensin demez girer ortamı diyenler olabilir, yok abim ağzımın suyunun aktığıyla kalan bi insanım, zaman mı var oyun oynamaya. Oynadığım tek oyun hayat oyunu, onda da hep kaybediyorum ama yıkılmadım ayaktaım. Nasıl, iyi dedim mi?)

<http://www.psxgamer.com/playstation/2000/>

Nintendo'nun 2000 modeli (kod adı: dolphin), 2000 yılı sonunda tüm dünyada aynı anda piyasaya sürülecekmiş. 128 bit'lik alet için yemeyip içemeyip para mı biriktiresek yoksa bu haberi bu köşede yapan deliyi mi vursak bilemiyorum. Bence para biriktirmek iyidir. Ekonomi de yapalım ama hep oyun hep oyun. <http://www.extremesports.com/news/2000/11/11/>

Duyduğunuz, bildiğiniz, gördüğünüz haberleri iletin. Bakmayın siz bu sayıda böyle haberlere yer verdiğime, bu ilk sayı diye böyle kişisel oldu :o) Net'le ilgili olanları tercih sebebi... Örnek: Titanik'in batmış olması haberdir ama bir köpek insanı ısırınca haber olmaz. Bunu herkes bilir. Köpektir ısırır, kuş uçar ne bileyim işte, hayvanlar alemi ayrı bir dünya zaten.

AYIN SİTELERİ

SPORTS GAMING NETWORK

Oldum olası severim spor oyunlarını. Yerinden kalkmadan smac yapmak ya da ne bileyim, bacağına kırmadan Formula 1'de yarışmak (tamam yerinden kalkmadan yazı yazıyorsun ama o yazdığın yazıda dalga geçermiş gibi gözüktüğün Schumi'nin fanları tarafından kolunun kırılmayacağı ne malum?) insana "kolay hayat" hissi verdiğindendir belki de... Her neyse, konumuz o değil. En son spor oyunlarının açıklamaları, haberler, röportajlar ve konuyla ilgili onlarca şey için Sports Gaming Network diyorum başka da bir şey demiyorum...

<http://www.sports-gaming.com/>

GAMESTATS

Game Stats son çıkan oyunlardan, onların demolarından ve daha bir çok şeyden haber verir insana. Faydalı bir sitedir. Bu arada "en çok beklediğiniz / istediğiniz real-time strateji oyunu hangisi" anketinde 59.8% Command & Conquer 2: Tiberian Sun / 29.7% Age of Empires II: Age of Kings 'di son durum... 'Stats' yaptım size... <http://www.gamestats.com/>

THE WESTWOOD UNDERGROUND

Westwood'la, çıkardıkları oyunlar ve daha bir çok ilgili konulardaki son bilgilere (nasıl kastım yaa) ulaşabileceğiniz, sade ama oldukça hoş dizaynı ve de çok hızlı bir site istiyorsanız, şunu söyleyebiliriz ki, çok spesifik şeyler beklemişsiniz hayattan, ama üzülmeyin: Tanrı sizi seviyor...

<http://www.wu-underground.com/>

Quake 3 Test Links

<http://www.futuregamer.com/PC/news.asp?ID=10603>

(Boyle de URL verilir miymiş dememeli. İnsan bazen ter içinde uyanır, kocaman gözlerle karanlığa bakar ve der ki: "İçinde Quake 3'ün test versiyonunu indirmek için gereken URL'eri barındıran bir URL için

Şu andan itibaren
aniden dergi
kapatma kararımızı geri
almış bulunuyoruz. Biz bu
kararı kaldıramadık, içine
düştüğümüz boşlukla
başa çıkamadık, anladık ki
GameShow sizin
dostunuz bizim
çocuğumuz. Bu çocuğu
yok edemedik.
Kafamızdan atamadık. Bir
yandan adım atıp diğer
yandan dönüp
GameShow'un izlerini
silmeyi başaramadık.
GameShow kapandı bitti
derken içimizde ki
"HAYIR" çığlıklarını
bastıramadık. O'nun yarım
kalmış bir varoluş olmasını
kabul edemedik.

Evet

Sayı 42 ve kaldığımız
yerden devam diyoruz

**mektup kısmıyla
ilgili önemli
açıklama**

Zebani

[kapanırken bişey yazamamıştım, bari şimdi yazayım!]

Mevcudiyeti:

80

yani bu sayfa da aşımda
yanda gördüğünüz giriş var

82

aybaşı köşesini hatırladınız mı?
hani kitap, müzik, oyun sinema,
opera, bale, heykel, tiyatro (7 sanat oldu mu?)

84

işte en canalıcı kısım!

Hani siz bana diskette mektup gönderirdiniz!
ben de bazılarını yayınlardım (öhö!), hikaye
gönderirdiniz de kapak oyunu kazanırdınız
bana kızardınız, beni severdiniz, ne çabuk unuttunuz

bakın bu ay boş geçti ama sizden ayrı kaldığımız zamanlarda FRP&MAGIC dergisini çıkarıyorduk (hala çıkarıyoruz!)
ve o dergi için yaptığım SCIENCE FICTION köşelerinden bir seçme yayınlıyorum bu ay.
Artık önümüzdeki ay Mektup kısmı için disket yollarsınız di mi?

88

overdose kadrosunu güçlendirdi
örneğin bu Rauf denen adam, komik bi herif
(adamdan sonra herif olmadı!)
sanaloğlan mıdır nedir bişeyler yapıyor ama ben anlamadım

89

overdose kadrosunu güçlendirmeye
devam ediyor
örneğin bu Nesime denen kadın, komik bi kadın
onun ne yaptığını sormamanız bi yana sakın ola ki asılmayın

94

overdose kadrosunun gücünden korkuyor
çünkü eski 64'lerden tanıdığınız şişman adam
Omay ne yazık ki artık şişman değil ve
en kötüsü de Felsefe yapıyor

95

çok sevdiğiniz **tavsiye sormayın** genişletilmiş
ve kErtunç baskısıyla artık her ay huzurlarınızda

96

son geyik bölümüde kaçırılacak gibi değil!

oyun



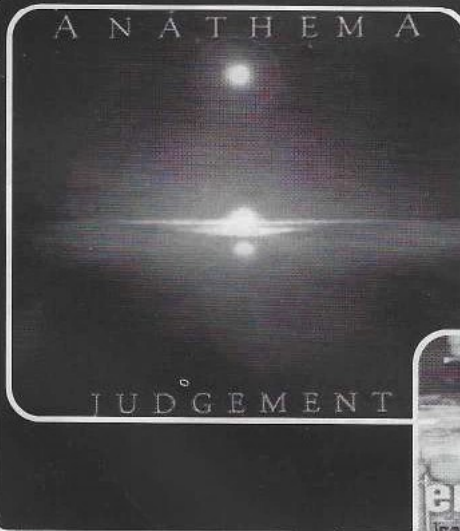
Walla nasıl desem, çok beğendim Tiberian Sun'ı (ben hep tiberium derdim buna!). Herşey yeni, yaratıcı ve çok zevkli. Cılkı çıkan Real Time Stratejilere yeni bir soluk geldi bence. Ha! oynanış sistemi yine kur, yap, düzenle, saldır, gebert olsa da yeni ve orijinal şeyler oyunun oynanışına önemli katkılarda bulunuyor.

Westwood'un bu kadar sene beklemesinde haklı bir yan olduğunu oynayınca anlıyorsunuz. Bu arada lütfen ara demoları dikkatli izleyin. O kadar

güzel ve profesyonelce hazırlanmış. Fakat her zaman çıkmıyorlar.

Şu anda bu satırı okumakla büyük zaman zaman kaybediyorsunuz yani ana fikir: ALIN!

müzik



Çok zaman oldu size albüm tanıtmayı, özlemişim. Hemen başlıyım o zaman: Anathema'yı bilenler bilir. "Son derece melodik üzgün Metal" kategorisinde (kategori isimleri bundan sonra böyle, çünkü herşey birbirine karıştı) kendilerine rakip tanımam. Bu albümde de yine içinizi burkutacak üzgün melodiler var. Anathema gittikçe müziğini zenginleştiriyor ki bu son Judgement albümü, en sevdiğim albümleri (öyleydi!) Eternity'den çok daha güzel. Her parçada kendinizden geçeceksiniz. Lütfen alın. Diğer Albüm ise hep takdir ettiğim İsveç'li Entombed'in son albümü "Same Different"a ait. "Son dönem doğru düzgün Metal" kategorisine direk

atlayan grup belki hayranlarını üzecek bir albüm yapmış. Çünkü Death Metal yapan bir gruptan bu tür bir değişkenlik şaşırtıcı. Ama albüm herşeye rağmen mükemmel. Almalısınız bence diyorum.

"gerek Anathema gerek Entombed olsun iki albümde son derece şık.İkisinde özene bezene yapılmış. Müzik dinlemek bu albümlerle çok daha güzel"

bAşLa bAşLa

Tekrar merhaba! evet nerde kalmıştık? Ha GameShow kapanmıştı değil mi? Neyse tekrar açılmadı zaten. Kapanıktan sonra birçok tepkiler aldık ve sizlere yeni bir dergi çıkarmaya karar verdik diyecem kuyruklu yalan! Hayır bizim Egomuz biraz paslandı ve kendimizi hafif boşlukta hissettik. Ne yapalım? diye kara kara düşünürken Eski Editör yeni eee... yine editör Meg: "evet beyler ekibi topluyoruz. Konu FRP ve Magic. Sen, sen ve sen onu, bunu ve şunu yazacaksınız" dediğinde bende kendimi bir anda parmak kirleriyle dolu klavyenin başında buluverdim. **Köşe yine Overdose. Bilenler bilir.**

Fakat bu sefer size başka bir gezegenden seslenicem. Mektup yok. Siz isterseniz yollayın ama cevap alacağınıza garanti veremem (yerimiz dar! ha ha başladım yine. Ne güzel eski günlerdeki gibi) Köşerin ana teması Bilimkurgu. Bu temayla ilgili çeşitli haberler, yazı dizileri, sinema, kitap gibi şeylerden söz edicem. Neden bilimkurgu dersiniz aşağıdaki yazıyı okuyun derim. her zamanki gibi eğlenceli olacağına inanıyorum. Geri sayım eee... şey boşverin evet,

şimdi bAşlayaBİLiriZ:

nEdeN biLimKURGU? nEdeN biLimKURGU?

Bugünkü çağ tek bir gerçeklik(?) üzerinde yükselmiştir ve yıkılışı da bu yüzden olacaktır: üretim, tüketim, rekabet, sömürge ya da Kapitalizm. Sanayi devriminden sonra bireyler yalnızlığa itilmiş, yabancılaşma bir doktrin olarak gizli den gizliye aşılanmıştır. Gelişen teknoloji de iktidarın kontrol mekanizmaları için çalışmaya başlayınca bireyin yalnızlığını ve hem kendisine hem de çevresine olan yabancılaşmayı artırmıştır. Bu durumda birey iç dünyasında düşlediği gerçekler ile dış dünya arasındaki gerçekler arasında sarsıcı bir çelişki oluşmuştur. Bu, işin sosyal tarafı ve daha çok yerim olduğu zaman anlatacağım bişey. Benim için esas önemli olan tarafı sosyo/psikolojik. Günümüz insanı için hayal gücü parayla, daha rahat bir yaşamla ya da Ego'yla ilgilidir. Totaliter güçler insan hayalini, düşünüy, egosunu bastırmak ve kontrol altına almak için ne paralar harcıyor bir bilerseniz. Mutlu olmak ister birey fakat Totaliter Güç bireyin mutsuz olmasını ister, herkesin mutlu olduğu bir dünyada Totaliter gücünde bir anlamı yoktur. Mutsuzluk diye birşeyde yoktur ama bu sahte güçler onu yaratmıştır. Bu durumda birey mutsuzken hayal kurabilir, düşleriyle yaşamaya başlar ama bir yerden öteye gidemez. Bir daire içinde gezinir fakat çevresinde çember çizen katil balınayı göremez. Totaliter güç ona hayal satar, düş sağılar. Dikkatini çevresinde dolanan katil balınadan uzaklaştırmak için. Nasıl mı? Kendi yöntemlerini kullanarak. Sahte bir gerçek ve mutluluk sunarak (tüket, tüket, tüket!! ve mutlu olduğun san!) Reklamlara bakın yeter. Bilimkurgu işte böyle bir gerçeği alır, değiştirir. Neden ve Nasıl soruları eşliğinde kendince bir forma sokup bireyin önüne atar ve sorar: "evet ne yapmayı düşünüyorsunuz?". Kehanette bulunmaz. Geleceği inşa etmeye çalışır ama "işte gelecek böyle olmalıdır" demez. Gelecek formu altında iktidarı ve toplumları eleştirir ama yön vermez. Yenilikçidir, ütopykdir ve bilimseldir. Bilim ve teknolojiden yararlanır. Bir ideoloji peşindedir (özellikle 2. dünya savaşından sonra) ama ideolojisi ne olursa olsun bireye bunu zorla kabul ettirmez (biliyorum bazı örnekler bunun dışındadır. Özellikle politik görüşlü yazarların mesela Heinlein gibilerin kafasında ki ideolojik fikirlerini anlatabilmesi için bilimkurgu mükemmel bir maske ve zirhdır ki zaten bu da başka bir hikayedir). İşte bundan sonra bireyin psikolojisi ve sosyal durumu devreye girer ve bu kurgulanmış soru dolu gerçeklik karşısında tepkisini gösterir (gerçekliğin ne olduğu ve doğası hakkında çok tartışmak gerekir belirtirim). Evet beyler bayanlar kritik bir noktadayız: Neden Bilimkurgu? Kaçış için mi? Bulduğumuz dünyayı daha iyi anlamak için mi? Kendimizi anlamak için mi? Sorular sormak için mi? bana göre hepsi için. Kendi gerçeklerimi birinci sira koyuyorum. Çelişkide olan ben değil dışardaki dünya. Nereye baksanız bir çelişki var. Sahtelik var. Benim özümü inkar eden bir sürü sahte güç yığını var. Bunlardan uzaklaşmak için Bilimkurgu diyorum. Ama aynı anda gözlemlemek ve sorular sormak için de bilimkurgu diyorum (felsefeyle beraber ki bunu ilerde bilimkurgu da ne kadar önemli olduğunu anlatacağım). Bu dışardaki dünyayı biraz olsun anlamak ve analiz etmek için bilimkurgu diyorum. Yatağımıza yatıp da kendinizi mutlu edecek bir hayal kurduğunuzda bambaşka bir dünya tasvir etmiş olursunuz. İşte saf Bilimkurgu. Sizi dışardaki dünyaya kendi hayal gücünüzün ışığı altında bakmanız için çağırıyorum. Ve bunun için bilimkurgu diyorum...



FFSCE

SCIENCE FICTION EDITION

tAze hAberLeR

tAze hAberLeR

*Ray Bradbury'yi bilir misiniz? peki Fahrenheit 451 romanını? İşte bu ünlü (ve mükemmel) romanı cesuryürek Mel Gibson filme çekme aşamasında. Daha önce Fransızların ünlü entelektüel yönetmeni Francois Truffaut tarafından çekilen film (bir türlü seyredemedim ya ona yanıyorum!!) şimdi de Mel amca tarafından çekilecek(miş). Braveheart gibi nefis bir film çıkaracağını bilmem ama lütfen bu filmi hem çekip hem de başrol oynayacaksa kitaptaki Montag karakterini oynamasın. Mel Gibson'un enerjik karakteri için Montag birkaç numara küçük (ve karamsar). Ha bir de Braveheart'ın görüntü yönetmeniyle çalışmasını umuyorum tabii...Görülecezi!

* George Lucas demişki "şimdilik 6 Star Wars yeterli, daha fazlasına gerek yok. Zaten bu yeni seri bitene kadar bende iyice yaşlanmış olacağım". Evet Lucas'ın kendisi ve Bilimkurgu filmleri içinde en popüler olan StarWars projesi için söyledikleri böyle. 2005 yılında bu yeni 3 filmlik seri tamamlanmış olacak. Hayır film çekmenin yaşla ilgisi olmaması gerek değil mi? Bakın Stanley Kubrick'e: herif 300 yaşında ama hala film çekiyor. Mezardayken bile "Lights, camera, action" diyeceğine eminim. Yeni filmi "Eyes Wide Shut" gelsede seyretsek artık (konuyu çok iyi değiştirim).

*99'un Bilimkurgu dalındaki "best visual effects" oscar adayları belirlendi. İster beğenin ister beğenmeyin ama liste şöyle: Armageddon, Godzilla, Mighty Joe Young, Small Soldiers, The Truman Show ve What Dreams May Come. Sizce kim kazanacak? Bence Armageddon (Newyork hiç bu kadar estetik bir biçimde yok edilmemişti!).

*Year 2000 Problem (Y2K) vakası adı verilen ve 2000 yılında tüm sistemlerin göçeceğini ve dünyanın sonu olacağına ilişkin uğursuz kehanetlerin hala üretilmeye devam edildiği bir sırada Apple firması Macintosh bilgisayarların böyle bir problem yaratmayacağı konusunda garanti veriyor. Çünkü yeni nesil Macintosh'lar (mesela iMac'ler) hardware dizaynı 2000 yılını tanıdığı gibi 29940 yılına kadar da (oha) sorun çıkartmayacağını söylüyorlar. E tahmin edersiniz ki bize de yeni model iMac almaktan başka bir seçenek kalmıyor. Window'dan da kurtulmuş oluruz. Hiç Macintosh kullandınız mı? Mükemmel bir bilgisayar. Korkmayın! Kullanın... (reklam sloganı gibi oldu).

*Bu arada Millenium Bug uyarısı için Apple firması 2001:Space Odyssey romanının kötü kahramanı HAL 9000'i (bu bir bilgisayar) kendi sitelerine koymuş. HAL'a tıkladığınız anda size soğukkanlı sesiyle (daha doğrusu Dave'e) millennium Bug'u anlatan ve Apple Macintosh'ları öven birkaç şey söylüyor (QuickTime Plugininiz varsa). Bi uğrayın ve HAL9000'e selamımı söyleyin, Ben DAVE, Frank Poole'un peşinden gidiyorum...

*Dokuzuncu Star Trek filmi: Insurrection bir türlü sinemalarımıza gelmedi. Bizim gerizekale sinema salonu ve distrübitor (yanlış yazdım gibi geliyor bana ya da herneyse artık) anlayışına göre bu tip filmler herkesin İstanbulda olduğu zamanlarda gösterime girmelidir. Gavur diyarlarında film bir milyon yıl önce oynadıda bitti bile. Üfff çok sıkılıyorum bu ülkeden...

*Bir başka gelmeyen ve bu gidişle gelmeyecek film varsa o da Virus'dur sevgili okuyucular; ha ha ha!!(bu gülme efekti başka bir diyalog içindi ama idare edin). Neyse, bu filmde uzaydan gelen son derece tehlikeli bir virüsün uygarlığımızı tehdit etmesi anlatılıyor. Yabancı kaynaklara göre film çok güzelmiş. Jamie Lee Curtis çok güzel, şey.. yani çok güzel oynuyormuş. Bir an önce Türkiye'ye gelse kendileride çok memnun olacaktı, et cetera.. et cetera..

*Yeni Star Wars filmi The Phantom Menace 21 mayısta Amerikada gösterime giriyor. Bilin bakalım tatil havasına giren ve yaz sineması gibi son derece önemli bir kavrama sahip olmayan lanetli 36-42 kuzey paralleri ve 26-45 doğu meridyenleri arasında kalan topraklarda, sayfiye insanların tam 4 ay eğlenip, yiyip, içip, sıçıp, yüzdükten sonra çok iyi anladıkları bu bilim kurgu destanını seyretmesini sağlamak için sinemalarda ne zaman gösterime girecek? Bu arada yeni serinin ilk filmi için detaylı bilgi almak isteyenler www.starwars.com adresine bi uğrayıversinler. Hem yeni Trailer'ı da almayı ve seyretmeyi ihmal etmeyin.



bilimkurgu



Dark City

98 yılının en orijinal senaryosuna sahip bilimkurgu filmi. Alex Proyas tükenmekte olan yabancı bir irkin ruhumuzun derinliklerini kendi metodlarınca incelemesi üzerine karamsar bir film yapmış. güzel efektler, güzel film...

Armageddon

The rock gibi bir filme imza atmış Michael Bay bu sefer çuvalamış. Dünyaya çarpacak olan bir meteoru yok etmek bu sefer bilim adamlarına değil petrol işçilerine düşüyor. Newyork'un yerle bir edilmesini bu kadar kadar estetik gösteripte aynı anda dalga geçen ve nedense daha sonra hüzünlü olan tek film. Efektler süper, senaryo berbat

Godzilla

Bence Emri basını düzeltti filmle dolaylı olarak seyir özür sonra siner bırak Berbat senaryo ruhsuz bir Godzilla Efektler söyle söz: Mük

biRAZ da kiTAP



Siberuzay mucidinin en önemli kitabı nihayet Türkçeye çevrildi. Bilimkurgu da yeni bir çağ açan bu romanı asla kaçımayın. Önümüzdeki ay daha detaylı inceleyeceğiz bu kitabı



Ustadan nefis bir kitap. Okyanusun derinliklerinden evrenin kalbine müthiş bir düşsel yolculuk. Tam bir Klasik. Okumayanlar gözüme gözükmesin



Bilimkurgunun asi yazarlarından Philip K. Dick'in en iyi romanlarından biri. İnsan bilincinin derinliklerinde dolaşmayı seven yazar bu sefer için içine uyuşturucu meselesini de katmış. Hem polis hem de uyuşturucu müptelası olupta polis tarafından aranan birinin hikayesi okunmaz da ne yapılır:

98'de ne Yaptı?

U sineması



...Roland
...erich bir
...toplantısı
...hleyerek
...ji
...den
...ilerden
...dileyip
...da
...hayı
...malı.
...at bir
...yo ve
...z hissiz
...odzilla.
...adına
...vecek tek
...mmel...

Lost in Space

Tam 750 efekt li
cicili bicili bir
macera.
Uzayda
kaybolan garip
bir Ailenin
hikayesi.
Tv'den
uyarlama. Daha
çok Arcade
oyunlarına
benziyor
hatta bazı
sinemalar filme
girmeden önce
Joystick
dağıtıyorlarmış
Az buçuk kafa
karıştırmak için
kara delik,
zamanda
yolculuk gibi
temalar
kullanılmış.
Efektler için
seyredilir.

Soldier

Event Horizon
faciasını daha
yeni atlattık ki
Poul Anderson
Asker
postallarını
koydu
karşımıza. Çok
kötü bir
senaryo ve
yapmacık roller.
Halbuki
Militarizm
bilimkurguda
önemli bir
tema.
Böylesine
yüzeyden
olunca filmi
güzel efektleri
bile
kurtarmıyor.
Ayrıca Kurt
Russel gibi A
sınıfı bir aktöre
boş kafalı bir
asker
tiplermesini hiç
yakıştıramadım.
Mekan
tasarımları 98'in
en iyisi.

Species II

Zaten birincisi
de iyi değildi.
İkincisi ilkini kat
kat aratıyor. Bu
sefer ki yaratık
Mars'dan
geliyor.
Bizimkilerde
yok ediyor.
İyice
civılaşmış bir
senaryo. Ayrıca
MARS ile
dünyanın
habershmesinin
real time olması
50'li yılların
Trash
bilimkurgu
filmlerinde
sanırdım.
Natasha çok iyi
bu arada (rol
bakımından
değil).
efektlerde
güzel (zaten
güzel olmak
zorunda).

Sphere

Michael
Cricnton
(soyadını yanlış
yazdım galba!!)
romanından
uyarlama.
Deniz dibinde
esrarengiz bir
küre ve bu
küreden
etkilenen insan
bilincinin
anlaşılmazlığı.
Kitabı
okumadım ama
film orta
düzeyde.
Oyunculuklar
gayet iyi. Daha
çok gerilim
unsurları
mevcut ama
yeteri kadar
geremiyor. 3D
küre hariç pek
bi efekt de yok.
Sharon Stone
süper...

Starship Troopers

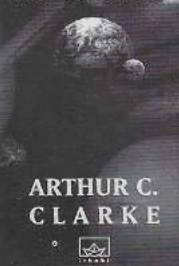
Robert A.
Heinlein
romanından
uyarlama 98'in
en iyi
bilimkurgu filmi.
Militarizmi altan
alta sıkıca
eleştiren bazen
de dalga geçen
mükemmel bir
film. Nazi
dönemine
göndermelerle
dolmuş. Zeki ve
vahşi böcek
tehdi altında
bulunan
dünyanın bu
seferki umudu
genç, güzel ve
kafasız tiplerde.
Filmde herkes
güzel (bir
gönderme
daha). Paul
verhoween'den
bilimkurguya
muhteşem bir
dönüş. efektler
olağanüstü!!

DOUGLAS ADAMS

YILDIZGEMİSİ
TITANIC

Tr: Öskan Arslan

2010:
UZAY EFSANESİ-2

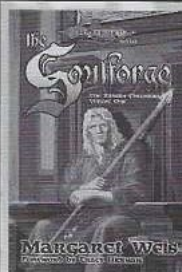


ARTHUR C.
CLARKE

Kaldığımız yerden
devam. Clark ustanın
efsanevi uzay
macerası bu sefer
daha heyecanlı.
2001'i okumadıysanız
ilk önce onu okuyun,
sonra da bunu. Bu
arada okuyun yaw!!
okuyun!

Douglas Adams
yazdığına bakmayın.
Bu son derece
eğlencici roman
erry Jones'a ait. Ve
allahın belası
Titanic'te alakası
yok..

Burçak yazıyor



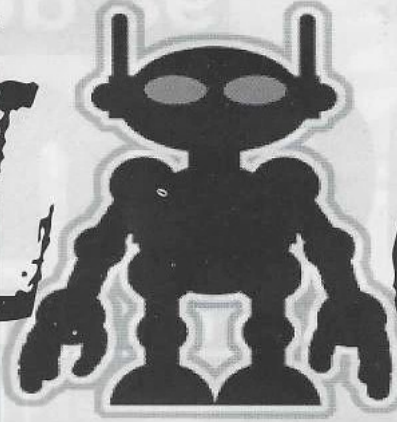
Margaret Weis

Çoğunuzun Chronicles, Legends, Dragons of Summer Flame gibi çok büyük başarılar kazanmış
Kitaplardan ismini bildiğini düşündüğüm Margaret Weis, yine ismini bildiğini düşündüğüm
Raistlin Majere'in çocukluğuna çevirmiş kalemini The Soulforge'da. Zaten "çocuğum" diye
bahsettiği Raistlin Majere'in, Dragonlance Campaign Setting'inin geçtiği Ansalon'un en kudretli
büyücüsünün hayatı hakkında, inanılmayacak kadar genç bir yaşta iken (21) girdiği Test hakkında,
bir çok şey diğer romanlarda anlatılıyordu. Tales Uçlemeleri'nde de Raistlin'in adı sıkça geçmişti.
İşte Marharet Weis, Raistlin'in büyüye olan inanimaz yeteneğini, nasıl başladığını, bilmeyen
hırsını, ve belki de en önemlisi Test'ini, bu Test sırasında da Fistantantilus ile yaptığı pazarlığı
anlatıyor. Solace'da Raistlin'in gençliğinde tanıdığı kişiler ise oldukça ilgi çekici. Tanis, Flint, Tas,
Sturm, ikiz kardeşleri Caramon, ablası (yarı ablası da denilebilir) Kitiara, Raistlin'in çocukluk
arkadaşları. Caramon ile olan ilişkisi hep soru işaretleri dolu olmuştur Raistlin'in. The Soulforge'da
bu konuda hiç bir şüphemiz kalmayınca kadar bilgilendiriliyorsunuz. Zira Par-Sallian da kendi
yorumunu yapıyor kitabın sonunda. Bunu yazarın kendi ağzından dinlermiş gibi dinledim ben.
Antimodes, Raistlin'in büyü eğitimine başlamasını sağlayan karakter ise epiyi ilgi çekici. Uzun
zamandır rastlanmayan bir tip. "Sessiz ve Hayattan Kopuk, İki Bacak Bir Karizma Mage'ler" çok moda olduğundan olacak,
bir süredir böyle birileri yok ortada. Tabii kitaba Tas'ın ve Flint'in girdiği bölümlerde gülmekten kırılacağımızı söylemeye
gerek duymuyorum. Tanis ve Kitiara'nın karşılaşmaları ve birbirlerini sevmeleri de The Soulforge'da anlatılıyor.
Chronicles'da kritik önem taşıyan bir konu. Daha fazla uzatmaya gerek duymuyorum. Dragonlance Fanatikleri zaten
Margaret Weis'i tanırlar. Üzerine söyleyecek fazla bir şey yok. Tek kelime ile süper. Hatta daha da iyi. Raistlin fanatikleri
ise durmamalıdır. Chronicles'in kahramanlarının çocuklukları hakkında ne varsa burada var. Yazar da süper. Konu da
süper. Raistlin Majere'de süper. Almamanız için hiç bir sebep göremiyorum. "I, Magus".

overDoSe 8 | 7

Rauf Olcay gururla sunar

SANAL OĞLAN



Uzay gemimle bu lanet gezegenin bu acayip ülkesine düştüğümde beri şöyle akli başında bir adamla karşılaşmış değilim. Ta ki Mehmet Emin Gür adlı zatla karşılaşınca kadar. Uzay gemim düşünce ben de kendi halinde bir robot olduğum için Kasımpaşa da ev tuttum. Gemi tamiriyle alakasız bir robot olduğum için de (Bizim orda okulda "gemi tamiri" seçmeli dersti) geri dönüş ihtimalim kalmadı. Burada esasen ne yapabilirim diye düşünürken yolda arabasının lastiği patlamış Mehmet Emin Gür kardeşimle karşılaştım. "Yardım edebilir miyim?" diye sordum. Çok geçmeden sağ kolumun 8-16 alyen anahtar olduğunu fark ettik. Emin'e devrelerim hemen ısındı. Bana "ekibi tekrar topluyoruz" dedi. Ben de "rô" dedim. Hemen anlaştık. Nasıl oldu hala anlayabilmiş değiliz. Neyse efendim bana dedi ki Kasımpaşa'dan taşın Beşiktaş'a gel. Ben de geldim. Sora beni odasına çağırdı. Discworld Noir'e git. Orda bi adventure oyunu varmış. Kap gel dedi. Ben de oyunlara fiilen girebilen yegane Game Show yaratıcı olarak araştırmak üzere gittim discworld'e.

Orda beni tanırlar ve saygı duyarlar. Ama son gittiğimde oralar iki boyutlu. Espiriler kaliteliydi. Bu yeni gelen belediye başkanı olaya resmen yeni bi boyut getirmiş. Üç boyutlu grafikler kart gerektiriyor. Tek güzel şey - yengiz olur- Carlotta adındaki dilber. Ben oraya ben olarak gidebiliyorum. Yazık ki siz fani insanlar olarak bilgisayarla olaya girdiğinizden, "Lewton" adındaki her yerinden karizmalar fıskıran bir adam olmak zorundasınız. Lewton'u eskiden de sevmezdim. Çocukluğumuz beraber geçti. O zaman üstünde o salak pardösü yoktu. Hani burnunda sürekli sümükle dolaşan çocuklar vardır ya. O sümük nedense orda sabit durur ne kısılar ne de uzar. Şimdi sanıyorsunuz ki şey diyecem. Lewton o sümüklü çocuktur. Hayır efendim. Lewton o sümüğün ta kendisiydi. Yıllarca ne kısıldı ne uzadı. Bu dedektif bozuntusu, yani siz, oyuna girdiğiniz gibi Carlotta'ya karşılaşıyorsunuz. Carlotta Mundy diye bi adamı, arayın bulun sizi paraya boğim diyo. Ben sinirlendim tabe. Biz Discworld gelmiş daha sifhah etmişiz, Lewton amcam paraya boğuluyo. Neyse sorra yengiz benle sirra kadem basıyo. Siz orda davanın peşinde sürüklenirken ben de Carlottis'le ikili temaslarda bulunuyorum. Gözünüz arkada kalmasın oyunu oynayın rahat rahat. Neyse Lewton amcam dünyadaki Newton örneğinde olduğu gibi

bir sanal oğlan macerası: DISCWORLD NOIR



sürekli evreka evreka buldum tadında ortalıkta dolaşiyor. Sonunda Lewton, yengizene sarkınca icabına baktım. Döndüm Kamere. Salak bi daha canlanır "beni kim öldürdü" diye araştırmaya çalışır. Bunu da size yeni bir adventure oyunu diye satarlar. Neyse kamere döndür ekip yeniden toplanmış aslanlar gibi çalışıyor. Amatör ruhu kaybettiler zaten diyenlere, en içten dilekçelerimi sunar, Gameshow hala Sameshow'dur çekinmeyin alın derim. Ve eklerim; internet adlı sanal alemde yeni bir çocuğunuz oldu. Her hafta Pazar günleri yenilenen akıllarda durgunluk dimağlarda deprem yaratıyor. Diğer iş arkadaşlarımızın hazırladığı ve sonra özellikle sizleri güldürcek. Güldürürken de düşündürcek, düşündürürken örseliyecek, örselerken sarsacak kudurtacak yarabbiiii... Son olarak sizleri sanal oğlanın felsefesiyle baş başa bırakıyorum. "Ha uzaktan kumanda, ha uzaydan kumanda". Kalın sağlıcakla...



siteme beklerim efendim
www.sanaloğlan.com

8 | 8 oVerdOsE

hele hiç asılmayın!!

aman diyim sataşmayın!

Pis bir cadı bu!

Cadı Nesime gururla lanetler

Selam hepinize... Hiç lafı
uzatmadan apar topar tanışalım.
Hayır mı?... Güzeel..... Ben

**CadıLoz. Ve şu andan itibaren hayatınıza
bir cadı girmiş bulunuyor. Eminim bu başınıza çok sık gelen bir şey
değildir. Cadı filan deyince sakın beni şu Tatlı Cadı Samantha ile
karıştırmayın. Sonradan sizi kurbağaya çevirdiğimde hayal kırıklığına
uğramamanız için baştan uyarayım. Tatlı Cadı ymış... Bir cadı nasıl tatlı
olabilir aklım almıyor. Cadıysan tatlı filan olamazsın kardeşim. Etrafınızda
hala sizi seven insanlar varsa yaptığınız şey cadılık değildir. Gidin kendinize
başka bir uğraş bulun. Cadılığı da ayaklar altına almayın. Zaten zaman
geçtikçe cadılığın tüm inceliklerini ben ve diğer cadı arkadaşlarımla
yaşayarak öğreneceksiniz. Diğer cadı arkadaşlar zaman zaman
tuhaflaşırlar ama genelde iyidirler. İyi ?!!!... Yani iyi birer cadıdırlar... Ay yine
olmadı... Demek istiyorum ki cadılık konusunda iyidirler. Sakın yanlış
anlamayın...Yine söylüyorum iyi ve tatlı cadı diye bir şey yoktur...Şimdi
atlayın bakalım süpürgeimin arkasına. Sizinle bir sayfa sürecek bir
yolculuğa çıkıyoruz. Ama yolculuk sırasında "Karnım acıktı", "Çişim geldi",
"Bu süpürge çok yüksekte uçuyor korkuyorum..", "Kediniz elimi tırmalıyor",
"Daha çok yolumuz var mı?",
"Az önce elimi tırmalayan
kediniz şimdi de yüzümü
çirmiklıyor" gibi laflar
duymak istemiyorum. Ben
bir cadıyım anne
değil...Ona göre...**

anlaşıldığı üzere siz ne dersiniz deyin ne yaparsanız yapın ben bildiğimi okur ve yazırım. Şu anda da apar topar tanışmış bulunuyoruz. Siz de "Hayır" dediğinizle kaldınız işte... Peki hayatınıza bir cadının girmesi pratikte size ne kazandıracak veya kaybettirecek. Bir kere "Hayır" deme hakkınızı kaybetmişsiniz kesin. Kazandıklarınıza gelince...Bir sürü cevap...Eminim hepimizin kafası zaman zaman bazı şeylere takılır. Bunlar bazen öyle saçma ve küçük şeylerdir ki kimseye sormaya cesaret edemezsiniz. Sizinle dalga geçeceklerini, yolda yürürken "Bu o saçma soruları soran çocuk değil mi?" diye herkesin

sizi parmakla göstereceğini düşünür, korkarsınız. İçinize atarsınız. Kendi kendinize o saçma soruları sürekli sorar ama cevaplarını asla veremeyeceğinizi bilirsiniz. Günler günleri, yıllar yılları, köpekler kedileri kovalamış ve artık bu acıyla yaşamayı öğrenmişsinizdir. Hayat herkes için bir şey ifade ederken size ifade ettiği tek şey cevapsız sorulardır. Sonra bir gün kasabada bir hareketlilik ve heyecan fırtınası eser. Önce anlam veremezsiniz olanlara... Ne olmuştur bu kasaba halkına. Üzerlerine serpilmiş ölü toprağından silkinip kendilerine gelmiş, tatlı bir telaş içinde koşturmaktadırlar. Aceleyle yanınızdan geçmekte olan küçük bir çocuğu durdurup sorarsınız " Ne oldu herkese böyle? " Çocuk yüzünüze sıcak bir gülümsemeyle bakar ve sadece "O geri geldi" deyip gitmekte olduğu yöne doğru daha hızlı adımlarla kaybolur. Öylece kalırsınız. Kafanızda çocuğun sözleri yankılanır... "O...o... geri.. geri... geldi...geldi".... Birden geçmişe dönersiniz. Onun fırtına gibi estiği, herkesin gönlüne taht kurduğu ve vazgeçilmez olduğu günlere...O zamanlar hiç bir şey onu sizden ayıramaz gibi gelirdi.... O ve siz sonsuza kadar birlikte... Ancak her şey o lanetli günde değişivermişti... Sonra birden içinde bulunduğunuz ana geri dönersiniz ve tüm gücünüzle koşarsınız kaybetmiş olduğunuz onca zamanı kazanmak istersesine....Ve nefes nefese kendinizi onun karşısında bulursunuz. Tüm hebetiyle karşınızda durmaktadır. Tıpkı eski günlerdeki gibi. İyice yaklaşarsınız ona. Varlığını hissetmek, ona dokunmak için uzanırsınız. Sonra bir sesin "Bayım zıplayıp durmayın yetişemiyorsanız ben alayım" dediğini duyarsınız. "GAMESHOW" ellerinizdedir artık. Sayfalarını büyük bir özlemle çevirirken birden CadıLoz diye bir köşeye takılır gözünüz. "Bu da nereden çıktı?" diye düşünürsünüz. Okudukça sizden bahsedildiğini fark eder dehşete kapılırsınız. Okumaya devam edersiniz. O da ne yıllarca içinize attığınız kimseye sormadığınız sorular burada karşınızdadır... Üstelik cevaplarıyla.... Hey dur sayfayı çevirme...Yıllarca kendi kendine sorduğun sorular ve cevaplarıyla yüz yüze gelip korkularının üstüne gitme zamanı gelmedi mi sence....Haydi bakalım.....İşte soruların ve cevapları :

1- Sevgili CadıLoz (Sana kısaca Loz diyebilir miyim? Tamam kızma demem. Peki bundan sonra sorularına sevgili diye de başlamam. Yaa tamam daha ne yapayım. Lütfen beni eski halime çevirir misin, baş aşağı soru sormak biraz zor oluyor da... Teşekkür ederim.) Ben çok korkuyorum...Yalnız olmaktan, korktuğumu söylemekten korkuyorum. Bana şefkat dolu kollarla sarılacak birine ihtiyacım var. Ama onu bulamamaktan korkuyorum. Aslında bulsam da onu kaybetmekten korkuyorum. Kaybettiğimde yine onun gibi birini bulamamaktan korkuyorum. Ben...Ben gerçekten çok korkuyorum....sevg.....peki...tamam... CadıLoz lütfen yardım et bana..... Rumuz: Cesur Yürek

Korkarım sen.... (Ne diyorum ben ? İçinde bu kadar korku lafı geçen bir sorudan sonra da bana da bulaştı.)...Evet korkarım sen... sen...yani nasıl desem...YÜZÜNDEKİ SIVİLCENİN PATLAMA SESİNDEN BİLE KORKABİLECEK KADAR ÖDLEK BİR YARATIKSIN!!!!.....Oh biraz rahatladım...Evet şimdi sana nasıl yardımcı olabiliriz bir bakalım.... Her şeyden önce bana mektup yazabilecek kadar cesursun aferin sana. (Şımarma çocuğum!!) Ancak biraz daha kendine güvenmeli ve korkunun üstüne gitmelisin. Haydi korkunun üstüne git...Evet git hadi...Biraz daha...Evet oluyor...Bak hiç de zor değilmiş...Bu şekilde üstüne üstüne git...git git git...(Oh be gittii!! İki saatir ondan korkuyorum bundan korkuyorum..Bir de erkek olucak.)

Eveet bir diğer sorumuzu alıyoruz :

2- Sevg...CadıLoz..Daha gideyim mi?

Rumuz : Yine Cesur Yürek

Sen?!.. Evet sen gitmeye devam et... Ben de gidiyorum zaten... Haydi görüşürüz...

Siz de bakıp durmayın öyle....Hiç mi kafanıza takılan bir şey yok...O kadar mı sorunsuzsunuz. Öyleyse size bir lafım yok. Siz... diğerleri....mektuplarınızı bekliyorum....

nesra@netone.com.tr

OVERDOSE

STARWARS ÇILGINLIĞI BAŞLADI

Sonunda başladı işte! Hem de ne başlama: İlk hafta da toplam 68 milyon dolarlık bir histeri. Bu kolektif çılgınlığın, bu bilinen en popüler sinema virüsünün tüm dünyaya yayılması da fazla sürmeyecek. Bence Lucas bir mit yaratmanın ötesinde yeni bir Starwars dini yarattı. Açıkçası burada size filmle ilgili müthiş şeyler söylemek isterdim (seyrettiğimden değil!). Fakat bu tip abartılmış popülerlik beni rahatsız ediyor. İnsanlar mitlere, ikonlara (ve daha bir sürü şeye) tapmayı seviyor ve Lucas'da bunu pek bi güzel sömürüyor. Neyse olayın sosyolojik tarafını sosyolog gurulara bırakıyorum. Burada yer alacak satırların amacı tamamen bir yargı yürütmeden (üstte az da olsa yürüttük fazlasına gerek yok!) objektif olarak size filmle ilgili bazı bilgiler vermek olacak. Bunun dışında filmi bu yakınlarda sinemalarda umudunuz varsa hemen vazgeçin, çünkü filmin dağıtımıcısı Fox şirketi ilk önce amerika da gösterildikten sonra dünyaya dağıtmayı düşünüyor. İsteyenler amerikaya gidebilir tabii şimdi buyrun...

Episode 1 hakkında bilmeniz gerekenler

ILucas hazretleri diyorki: "Bu tüm StarWars serisi aslında Dart Vader'ın hayatındaki iniş çıkışlarla ilgili, yani onun hayatını anlatıyor." Duydunuz!

IEpisode 1 son üç seriden tam 32 yıl önce başlıyor. Bu arada serideki ilk film şimdi 4. bölüm. sonra 5 ve 6. Aman ha!

unutmayın!

IFilmin toplam maliyeti 115 miyon dolar. Buna digital olarak çekilmiş sahnelerde dâhil.

IDijital demişken, filmin bazı sahneleri Sony'nin özel olarak ürettiği dijital kameralarla çekildi ve filmde bu özelliğinden dolayı bazı sinemalarda gösterilmiyor(muş). Burada ne olacak acaba.

IEpisode 1'in çoğu sahnesi İngilterede ki Leavesden stüdyolarında çekildi. Toplam 55 sette çekilen filmin 40'ı bu stüdyolarda kuruldu. Ayrıca Tunus ve İtalyada da setler kuruldu. Türkiyede ise hiçbir set kurulmadı ILucas'ın söylediğine göre Film computer Graphics alanında kilometre taşı olacak kadar iyi. Dijital karakterlerle gerçek karakterler arasında tam bir etkileşim söz konusuymuş.

ILucas serinin diğer filmlerini 2005 yılına kadar çekecek. Ondan sonra bir daha çekmeyi düşünmüyor (parayı ne yapacak acaba?)

IEpisode 1'de iki kötü karakter var: Darth Sidiuous ve Dart Maul. Sonuncusu tam iki ışın kılıcını birden ustalıkla kullanabiliyor. IR2-D2'de Episode 1'de yer alan karakterlerden. Diğer romantik ekürisi C-3PO ise bu filmde proje aşamasından hayata getiriliyor.

IEpisode 1'in Romanı daha film gösterime başlamadan önce yok sattı.

IStarWars fan club üye sayısı 200.000'ni geçti. Siz olmadınız mı daha?

LAmerika da Filmin gösterime girmesiyle işten kaytarma oranları %75 arttı (ve bende tamamén attım)

...



Gavur Medyası neler dedi...

CHICAGO TRIBUNE: "Herşeyden önce Phantom Menace son derece eğlenceli ve görsel açıdan nefes kesici. Dev boyutlu bir bilgisayar oyunu gibi. Savaşın ve yıldızların parlak bir fantazisi"

TIME: "Phantom Menace bir Fantom Filmİ. Bol Action ve mükemmel görsel efektler. 9 dolara daha ne istersiniz?"

L.A TIMES: "Tamam film belki de Onyıl'ın filmi değil, şimdiye kadar çekilmiş en iyi Bilimkurgu da değil hatta Ayın filmi bile değil ama mutlaka görülmeli"

L.A DAILY NEWS: "Phantom Menace çok iyi film, birçok bölümüyle beraber oldukça da eğlenceli"

NEWYORK DAILY NEWS: "Lucas'ın Phantom'u tamamen yapaylığın üç noktasında. Geleceğin Video oyunu"

LONDON DAILY MIRROR: "Sansasyonel, mükemmel bir macera"

POLAT YARIŞCI: "Keyfinizi kaçırmak istemem ama film genelde kötü eleştiriler almış durumda, özellikle de büyük medya tarafından. Yukardakiler de azınlıkta olanlar. Şey...söyliyorum dedim"

GEORGE LUCAS: "Zaten ben de iyi bir kritik beklemiyorum"

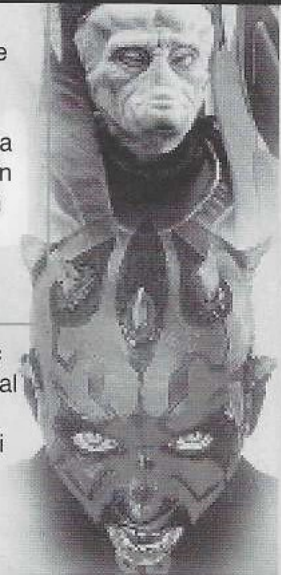
POLAT YARIŞCI: "Hep böyle derler zaten (abarttık!!)"



Birileri filme çok kızmış...

Bir kere Phantom Menace "Return Of the Jedi"den bile daha kötü. Ve serinin sırası da yanlış. Lucas hikayesini anlatırken nasıl böyle bir sıra izler? Ayrıca filmde ki Anakin Skywalker biliyoruz ki Darth Vader'e dönüşecek ve de ölecek. Bu Film tamamen Lucas'ın Kapitalist bakış açısını yansıtıyor. Aynı şeyi Orijinal Star Wars'ları birkaç dakikalık eklemelerle "Special Edition" diye yuttururkende yaptı. Lucas kötü tarafı seçti ve Lucas tam bir Darth Vader'dır.

TOBY YOUNG



EPISOD 1



Sinema Sahipleri Filmi göstermek için şu kurallara uymalı:

Filmin Dağıtımçı şirketi Fox (yani 20th Century Fox, yani büyük şirket) sinema sahiplerine bir bildiri yollayıp filmin ancak aşağıdaki şartlar altında gösterilebileceğini belirtmiş (bence tehdit etmiş!). Bakalım neymiş bunlar (bu Amerikalılar wallahi salak):

1- Film mutlaka en geniş salonda oynamalı ve Fox'dan izin alınıncaya kadar daha küçük bir salona geçilmemeli (yorumum: "Bakın fox bey bu çok saçma değil mi?". "İstersen kardeşim, hadi çok işimiz var"

2- Minimum gösterim süresi 8 ila 12 hafta arasındadır -market (yani para) durumuna göre değişebilir (yorumum: "Fox abi, ben...ee, nasıl desem parayı bizim çirak alıp kaçmış, ne yapsak?" "Hmmm, Mars'a ilk insanlı uçuşa ne dersin?"

3- Sinemalar ilk birkaç haftalık gösterim için en az 30 gün içinde ödeme yapmalıdırlar (yorumum: "Fox amca, şunu 45 yapsak? Walla kurtarmaz, taksitlerim var." "Kurt gibi açım, paraya açım!!"

4- Film başlamadan önceki reklamların süresi 8 dakikadan fazla olamaz (yorumum: "Fox baba, ben derim ki reklam iyidir" "ben de derim ki reklamın iyisi kötüsü olmaz"

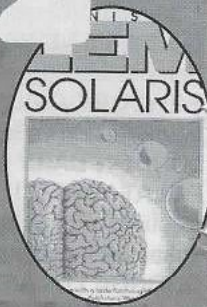
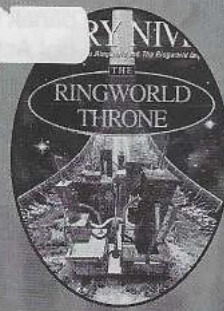
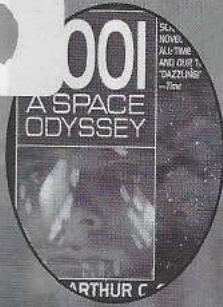
5- Film eğer 2 veya 3 ekranlı multiplex salonda en fazla 4 hafta oynayabilir (yorumum: "bu şartlar Türkiye de nasıl olacak onu merak ediyorum)

3

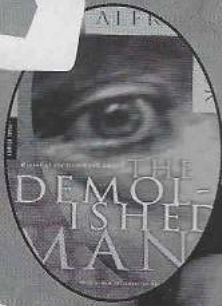
2

1

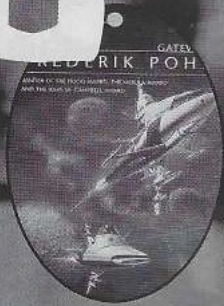
4



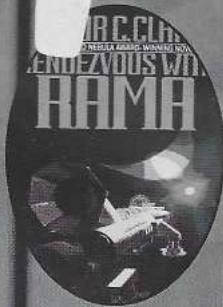
5



6



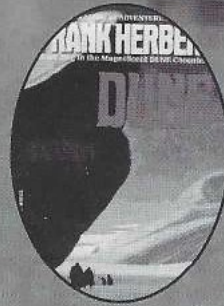
7



8



9



10



**Bu ay son kez huzurlarınızdayım,
neden mi? Overdose ekibi olarak (sadece ben varım ama neysel!)
yeni Gameshow'un hazırlıklarıyla boğuşmamız**

**sebebiyle böyle bir karar aldık. Bundan sonraki Overdose maceraları
Eylül 1'de çıkacak olan Gameshow'da devam edecek**

**Benim işim simdilik burada bitiyor. GAMESHOW'da görüşmek üzere.
diyerek giderayak size bazı kitap tavsiyeleri sunmak istiyorum yada:**

En baba 10 Sci-fi kitabı (bana göre!)

Birincilerin birincisi STANISLAW LEM babanın SOLARIS'yle başlayalım hemen (Türkiye de iletişim yayınlarından çıktı. Ayrıca iletişim yazarın tüm kitaplarını çıkarıyor). Nasıl desem, bu kitap o kadar güzeldir ki canım sıkılınca oturup okur içindeki muhteşem hayalgücü ve can alıcı anlamlar içinde kendimi kaybederim. Bu Sci-fi başyapıtı insanın anlamlandıramadığı şeyler karşısındaki acizliğini anlatıyor. Son derece felsefi romanlar kategorisinde (bu kategoriyi ben icat ettim) 2001'i katlar da fark atar. Mutlak surette alınmalı birçok kez okunmalı. Hemen ardından Ülkemizde tanınmayan ama gavur diyarlarında popüler olan LARRY NIVEN abimizin RINGWORLD (türkçe meali HALKA DÜNYA. İthaki yayınlarından çıktı.) adlı şahane romanına geldi sıra. Alternatif dünyalar yaratıp farklı ırklar kurma kategorisinde 1 numara olan (bu kategoriyi de ben buldum) bu kitap farklı 4 ırkın dünyalarını terk edip uzayın çooooook uzak köşelerinde yeni bir dünya bulup keşfetmelerini anlatıyor. Fakat burada anlatıldığı kadar basit değil tabii. Son derece bilimsel bilgilerle dolu ve insanı olacağı şeylere karşı düşündüren bir eser halka dünya. Alınmalı, almayanları derhal dövmeli. Üçüncü sırada ise tabii ki ARTHUR C. CLARK'ın 2001: A SPACE ODYSSEY'yi var (Türkiyede hangi kitapçevine sorsanız söylerler). Son derece felsefi romanlar kategorisinde 2. sırada olan kitap (birinciyi biliyorsunuz!) hala tartışması yapılan ender romanlardandır. Burada da insanın başa çıkamayacağı bir dolu metafizik durum söz konusudur (artık o kadar çok söylendi ki bu kitap hakkında benim birşey söyleyemem gelmiyor). Sonradan tam 3 kitap daha çıktı (İthaki yayınevi hepsini çıkardı). 2061 hariç hepsi alınıp tek oturuşta okunmalı. Dördüncü sırada ise ülkemizde yeni tanınan ama dünyada tartışmasız Cyberpunk kralı kabul edilen WILLIAM GIBSON'ın NEUROMANCER adlı romanı var. Yazınsal Big Bang'de kabul edilen bu kitap bu gün nedense her yerde kullandığımız siberuzay kavramını kitaptaki siberuzay kovboyu Case aracılığıyla son derece karmaşık bir yapıda anlatır. Matris, virüs, buz ve bir dolu mükemmel yeniliği son derece akıcı bir üslupla işleyen bu roman bilimkurgu yazınında bir çığır açmış ve bit tabii ki 150 milyon kez kopya edilmiştir. Neuromancer bir ölçüde olup serinin diğer kitapları Sarmal yayınevinden çıkacak (hatta Count Zero çıktı bile). Mutlak alınmalı. Ve Beşinci sırada ALFRED BESTER abimizin DEMOLISHED MAN adlı eseri var (ve maalesef yeni baskısı yok. Bende eski baskısı var isteyenlere çok pahalıya satarım ha ha ha!). Bu çok acayip bir kitaptır çünkü bundan çok seneler sonra telepatik ve her hareketin kontrol edildiği bir toplumda, imkansız olan bir şey yapılır. Bu şey Cinayettir. Düşünce polisleri ve müthiş telepatlar arasında kaçacak hiçbir yeri olmayan birisinin (okuyunca bu birisini anlayacaksınız) nasıl olupta bir cinayet işlediğini göreceğiz ve hayretler içinde kalacağız. Son derece yaratıcı ve hemen alın. Altıncı sırada ise yaratıcı romanlar kategorisinde (izninizle bu kategorinin icadıda bana ait!) FREDERICK POHL ustanın GATEWAY isimli romanı var (Türkçe meali çıkış kapısı ve bir zamanlar Kavram yayınlarından çıkmıştı, sahaflarda bulabilirsiniz). Çok zengin olduktan sonra hayatını sorgulayan bir adamın geçmişteki çıkış kapısında yaşadıklarını anlatan kitap aynı zamanda hiç destanı olarak anılmaktadır. Bu kitapta bir ölçüde olup serinin diğerleri bir boka benzememektedir. Bu arada Çıkış Kapısının ne olduğunu merak ediyorsunuz değil mi? Asla söylemem! Alın okuyun ve romanın tadı damağınızda kalsın. Yedinci sırada ise yine ARTHUR C. CLARK ustanın bence 2001'den sonraki en güzel ve en yaratıcı romanı olan RENDEZVOUS WITH RAMA adlı kitabı var (Türkiyede İthaki yayınlarından çıktı, hemde nefis orijinal kapaklı!). Güneş sistemine giren dev bir silindirin insanlığın dikkatini çekmesi bir keşif ekibinin içinde yaşadıklarını anlatan ve her yeri son derece yaratıcı bir hayalgücü barındıran nefis bir eser. Sonradan Clark bu serisinde bokunu çıkardı hemen belirtiyim. Özellikle (eğer okursanız!) silindirik denizi iyi anlamaya çalışın. Tek kelimeyle mükemmel. Sekizinci sırada ise pek kimselerin bilmediği bir eser var karşımızda (ay ne biçim cümle bu böyle): RAY BRADBURY'nin FAHRENHEIT 451 adlı romanı. Super sci-fi anti-ütopyalar kategorisinde (söylememe gerek var mı?) 1984'den sonra ki en güzel eser olan (1984 tam sci-fi sayılmaz ama genel kitap sıralamam da ikinci sıradadır. Birincisini biliyorsunuz!) Fahrenheit 451, totaliter bir düzeni sıkı sıkıya eleştirir. Tabii ki yanında yer alarak (bu 1984'de abartılmıştır). Özellikle kitaptaki Montag karakterinin kendi hayatı ve yaptıklarını sorgulamasının karamsar bir havada yansıtılması mükemmel. Ve şanssızımız ki İthaki yayınevi yeni baskısını piyasaya çıkardı (çok takdir ediyorum bu yayınevini). Yazıyı okumayı bırakıp şimdi gidin alın diyorum size. Dokuzuncu sırada ise nefis bir bilimkurgu var: FRANK HERBERT'in DUNE serisi. Şimdi diyeceksiniz ki neden dokuzuncu sırada? Ben de diyem ki bu çok uzun bir hikayedir. Neyse Dune serisi Alternatif ve yaratıcı karmaşık dünya yaratma kategorisinde üst sıralardadır ve bir efsane anlatır, bu efsaneye göre çöl gezegeni Dune... yok anlatmıycam siz gidin bu seriyle bir an önce alın. Sarmal yayınevi serinin 3 kitabını çıkardı (toplam 5 kitap). Ayrıca bu romanı psikopat yönetmen David Lynch filme de çekti ama sonuç tam bir hüsrana oldu belirtiyim. Arada bir Türk tv'lerinde oynuyor. Veeee son sırada şu anda mezarda huzur içinde uyuyan ama bilimkurgu'nun babası sayılan H.G. WELLS'in TIME MACHINE adlı şahane eserinden (şaheser de denir!) söz etmek istiyorum. Bu roman bilimkurgunun altın çağında yazarlara bolca malzeme olan zamanda yolculuk kavramının ilk kez kullanıldığı romandır. Wells'in çağını kat kat aşan hayalgücü bizi bir zaman gezgininin gözüyle dünyanın çok seneler sonraki içler acısı durumuna götürür. Ve son derece akıcı ve heyecanlı olaylar başlar (Eloffer ve Morlock'lar. bu iki ismi unutmayın). Kitap bayağı eski ve yeni baskısı da yok. Tabii ben de eski baskısı var. isteyenler her zaman ki gibi bana fahiş bir fiyat ödeyip kitabı temin edebilirler. İthaki yayınevinden birileri şu satırları okuyorlarsa hemen ama en acilinden bu mükemmel klasığı yeniden basmalar (emir gibi oldu ama basın hemen!). Evet bitti ama GAMESHOW'da tekrar buluşmak üzere diyerek kendimi huzurlarınızdan def ediyorum. STOP..

BAKIŞ

"Bir insanı yargılamadan önce gökte üç ay eskiyinceye dek onun mokasenlerinde yürü."

Amerikan Kızılderililerinin sözü

Murad OMAV

"Üçbin yıllık geçmişinin hesabını yapamayan insan günübürlük yaşayan insandır" demiş Goethe. Geçmişin hesabını bir yana bırakalım, biz şimdinin ne kadar hesabını yapıyoruz? Günübürlük yaşamının dışında "yeribirlik" de yaşıyoruz. Sadece bulunduğumuz yeri ve koşulları bilip, herşeyi buna göre değerlendiriyoruz. Milyarlarca insanın dillerinin, dinlerinin, yaşayışlarının, kısaca yaşamı kavrayış biçimlerinin, dünya görüşlerinin farkında mıyız? İnsan doğduğundan beri kendi kültürüyle o kadar yoğuruluyor ki, artık olaylara hep biçim aldığı kültürün gözlüğüyle bakıyor. Kendi kültürünün değerlerini ve olaylara bakışını doğru, diğerlerini yanlış buluyor. Ama diğer kültürlerin de aynı şeyi yaptıklarını unutuyor. Ve sonra, "Benim kültürüm seninkini döver!" diyen insanların yaşadığı bir dünyada huzur ve mutluluk arıyor. Kendine tek bir çıkış bırakıyor: Diğer kültürler, diğer dünya görüşleri yok olsun! Oysa değişik kültürler insanın zihnini, yaşama bakış kalıplarını o kadar etkiliyor ve genişletiyor ki ilk defa Hint Felsefesi ile tanıştığımızda, kendimi bir bilimkurgu romanı okuyan ve Dünya dışı canlıların kültürlerini anlamaya çalışan biri gibi hissetmişim.

Farklı birçok yol var hayatta, insanın yürüye-bileceği. Doğduğumuzdan beri tek bir yolda ilerliyoruz ve başımız önde, yerdeki değerli şeyleri ele geçirmek için birbirimizle mücadele ediyoruz. Hiç başımızı kaldırmayıp diğer yollara bakmıyoruz. Gittiğimiz, daha doğrusu kavga döğüş gitmeye çalıştığımız bu yolun tek yol olup olmadığını sorgulamıyoruz. Ya da tesadüfen başımızı kaldırmayıp başka yollar da olduğunu görüyor ama onları tanımak gereğini duymuyoruz. Bize ne onlardan. Onlar, bizim yolumuzun dışındakiler, yanlış yere gidiyorlar. Ötekiler hep yanlış yere gider, diyoruz. Peki biz doğru yere gittiğimizi nereden biliyoruz? Kendi gittimiz yolu ne kadar biliyoruz? Diğer yolları öğrenip kendi yolumuzla karşılaştırıyor muyuz? Ne gerek var! Biz gittiğimiz yolu ve onun sonunu bildiğimizden eminiz.

Sokrates savunmasında şöyle diyordu: "Bu adamdaki daha bilgeyim. Doğrusu ikimizin de güzel, iyi bir şey bildiğimiz yok belki; ama o hiçbir şey bilmezken bildiğini sanıyor, oysa ben bilmiyorsam, bildiğimi sanmıyorum. Öyle sanıyorum ki, ben ondan daha bilgeyim, çünkü bilmediğim bir şeyi biliyor diye geçinmiyorum." İşte Sokrates'in bu bilgisizliğinin bilgisi O'nu, bilgisizliğinin bilgisizliğinde olan insandan daha bilge yapıyordu. O, bilmediğini açık yüreklilikle itiraf ediyor ve bilgi sahibi olabilmek için önüne geleni durdurup sorular sorarak Atina sokaklarında dolaşıyordu. Ve O aynı zamanda şöyle diyordu: "Sorgulanmamış yaşam, yaşanmaya değermez."

"Ötekiler hep yanlış yere gider," diyerek yürüyor insanlar. Ama ötekiler de bizim için aynı şeyi söylüyorlar. Yüzü gözü pasta içindeyken, karşısındakinin yüzündeki pasta lekesine gülen çocuklara benziyoruz.

Yaşama farklı bakış açılarıyla bakmasını bilen ve bunların bilincinde olduktan sonra beğenmesine göre kendisini düşünsel ve duygusal olarak doyuran bir bakış açısını seçen ve seçtiği bakış açısını yüzeysel değil derinden hissederek, sevgiyle yaşamaya çalışan ve diğer insanların, -beraber yaşayabilmek için uzlaşılacak bazı kabullerin dışındaki- kabullerini, yaşama bakış açılarını yargılamayan, onlara saygı duyan

insanların olduğu dünyaya selam olsun!

Yaşama bütünsel bakmak, farklı yaşam biçimlerinin bilincine varmak için yüksek düzeyde bilgilenmek; seçilen bakış açısını derinden yaşamak için de onu içten bir şekilde hissetmek gerekli. Ama tek tek bireysel yaşamları içine alan, kapsayan Yaşamı, Yaşam olgusunu derinden ve sevgiyle hissetmek, onun özüne ve kaynağına girebilmek için; tüm farklılıklar içindeki, derindeki öze, birliğe, aynılığa ulaşmak, tüm insanlardaki, tüm evrendeki ortaklığı, birliği, kardeşliği görmek ve hissetmek gerekli. Bu birliği kavramak ve hissetmek gerçekten çok önemli. Çünkü bu birliği hisseden kişi, hangi yolda ilerlerse ilerlesin, nasıl yaşamayı seçerse seçsin, farklılıkları değil benzerlikleri görür; nefretle ayrılmayı değil, sevgiyle birleşmeyi ister. Empedokles'in deyişiyle: "Kâh sevgiyle toplanıp bir olur bütün şeyler, /Kâh da ayrılır yine tek tek nefretin kinyiyle."

Bu birliği kavramaya ve hissetmeye, farklı birçok kültürün düşünürleri tarafından az çok farklı -ama özde ortak- bir şekilde çağrı yapılmış. Bu çağrının Çin düşünürü Mo Tse'nin ağızından dile gelişi şöyle:

"Herkes, keşke başka ülkelere kendi ülkesiymiş gibi baksa, başka ailelere kendi ailesiymiş gibi baksa, başka insanlara kendisiymiş gibi baksa."

Bu çağrının temelinde, özünde, ben-öteki ayrımı yapmamak var. Görünüş olarak ben ve öteki bulunsun da, özde ben ve öteki yok; bireysel ayrılmamız, farklılıklarımız içinde Biz varız. Ne kadar farklı olsak da, varlık olarak özde biriz. Ünlü İslâm düşünürü Muhammed İkbâl'in dediği gibi: "Bizler hepimiz aynı bahçenin, aynı ağacın meyveleriyiz. Bizler aynı baharın açmış çiçekleriyiz."

Bir yolda ilerleyip başka bir yolda ilerleyenlere -bakış açısının darlığına göre- gülen, nefret eden ya da taş atan insanların yaşadığı -yaşamaya çalıştığı- bir dünya mı; herkesin kendi yolunda ilerlerken, hem kendisinin hem de başkalarının ilerlediği yolun farkında olduğu, o ilerlemeyi saygıyla karşıladığı, onlarla özde bir olduğunu düşündüğü ve hissettiği bir dünya mı istediğimiz?

"Bir bilgisayar dergisinde bu yazının işi ne?" diyenleriniz olabilir. Evet bu yazı bir bilgisayar dergisinde ama bilgisayarlara değil insanlara sesleniyor. Günübürlük ve "yeribirlik" insan olmak istemeyen; yaşama kapsamlı bir şekilde bakmak ve varlığın özündeki birliği derinden hissetmek isteyen insanlara...

Bu köşede her ay, tüm insanları ilgilendiren (ya da ilgilendirmesi gereken) genel sorunlar ve konular üzerine sohbetler, zihin açıcı bilgiler, düşünürlerden sözler, mini öyküler, kültür-sanat eserleriyle ilgili tavsiye ve yorumlar olacak.

Kısaca her ay (ya da herhalde okuyucu anketleri gelene kadar her ay) sizlerle, zihnimize bir pencere daha eklemeye ve yaşama bir de bu pencereden bakmaya çalışacağız.

Gelecek aya kadar lütfen yaşadığınız her ânın değerini bilin. Yaşamı yüzeysel değil derinden, hissederek, sevgiyle yaşamaya çalışın. Ve lütfen, bilgilerinizi artırarak yaşama bakışını genişletmek için de okuyun, seyredin ve dinleyin.

**"ötekiler hep yanlış yere gidiyor"
diyerek yürüyor insanlar
ama ötekiler de bizim için aynı şeyi
söylüyorlar.**

Her Şeyin bir SONU Vardır

Maynunlar Cehennemi kamer'de son durum: Maynunlar Cehennemi kamer'de son durum:

- * MEG: Zebaniyle 24 saat sürekli bulunmaktan ötürü metabolizmasında oluşan bozukluk dış dünyayla olan iletişimini etkiledi. Zaten dengesizdi, şimdi şizofren oldu.
- * Zebani: Meg'le 24 saat sürekli bulunmaktan ötürü metabolizmasında oluşan bozukluk kilosuna yansdı. Zaten şişmandı, şimdi duba oldu.
- * Mert: Zebani ve Meg'le 24 saat bulunmaktan ötürü beyininde oluşan şiir tümörü gittikçe büyüdü. Zaten kötü şairdi, şimdi şaklaban oldu.
- * Engin: Kendisiyle sürekli 24 saat beraber bulunmaktan ötürü sürekli değişen metabolizması iflas etti. Zaten deliydi, şimdi zırdeli oldu.
- * Timur: Kendisi 24 saat Amerikada olduğundan hiçbir bilgimiz yok...

Dergiyi yeni alanlar, bilmeyenler, bilip de unutanlar için işte GAMESHOW tipleri:



MEG: Patronluğa devam ediyor. Ayrıca yeni dergiler çıkarmayı planlıyor. Hızlı arabası sürüyor, çok yemek yiyor, az para kazanıyor!



Çilem: Patronun muhterem eşi. Dergiyi pek bi ilgisi yok. Burda olmasının tek sebebi Meg'in üzerindeki etkisi (aşık bunlar!).



Zebani: Hiç ama hiç değişmedi! Hala sayfa yapıyor, bilimkurgu kurguluyor, kitap okuyor, betem metal dinliyor.



Mert: Derginin aptal romantigi hala şiir uluyor, aşka düşüyor, gönülden gönüle mutlu mutlu sekip duruyor... Ehehee!



Engin: Kiri geçmişini inkar edip te aramızda erkek kimliği ile teknik teknik takılıyor. Ya da kandırıyor bizi, hala anlamadık ki!



Nesime: Yeni kadın yazarımız cadalozluğu ile şimdilik bize kan ağlatıyor. Tekme atıyor, tükürüyor yani kadın demeye bin şahit lazıml!



Burçak: Dünkü çocuk bugünkü velet hala gürültü konuşuyor, gürültü yürüyor, gürültü horluyor, herşeyi gürültü...



Muder: Hala Ankara da hayatla boğuşuyor, Kötü Larry 7 yazıyor (hala!), bol mavra yapıyor, saçlarını sürekli boyatıyor.



Emre: Her ne kadar saçlarını kestirse de topaç kimliğinden uzaklaşamadı, Ayrıca kadınlara kari diyen terbiyesiz bi it işte!



Timur: Amerikada zengin olma planlarıyla boğuşuyor, şahsiyetizliğini doruk noktasına çıkartıyor, yankilik dersleri alıyor



Rauf: Baskette arkadaşlarına kafa atıyor, saçmıyor, espri yapıyor, başka da bişey yapmıyor. Bi işe be hayvan!



Burak: Gittikçe şişmanlıyor, şişmanladıkça daha çok yiyor, enine doğru genişliyor, gıcık sakal bırakıyor, yolcam onları!

Felaket Delta Force oynarız

Burçak: Oyunda şu anda birinci durumda. Çoğu puanını bıçakla düşmanların boğazını bir konserve kutusu gibi açmasına borçlu. Hızlı ve tehlikeli!

Zebani: Non-lineer oyun stiliyle ve yaratıcı taktikleriyle 2. sırada. Düşmanlarının üzerine imzalı kurşun yolluyor artık. Köy basma ve köy savunmada rakipsiz guru!

MEG: Görünmez ve tehlikeli yerlerden düşman gebertme uzmanı. Köy baskınından anında kurtulmak konusunda üstüne yok. Bu da bıçakçı. Hızla yükseliyor.

CENANI: Derginin görünmez elemanı Cenani, bilhassa ölü ayak vurduğu kurşunlar ile, nerde olduğunu asla anlayamadığımız yerlere yerleşip, bizi deli etmesi ile dördüncü sırada.

ENGİN: Kendisine atılan kurşunun nerden geldiğini asla anlamayacak bir zeka seviyesine sahip olduğu için, köye sıkıştığında yüzüleri bin kere vurulduğu için sondan ikinci.

ERTUÇ: Anlamsız maraton koşulan ile, oyunun yar zamanın saklanarak geçirdiği, hiç puan almadan ama az olduğu ile övündüğü için sonuncu durumda.

9 **6** son sayfa

Kusmuk

İşte olacağı buydu! Bi şekilde tekrar karşıma çıktılar. Üstelik tatilimi bana zehir ederek şu lanet bilgisayarın başına tekrar oturtular, neymiş? Gameshow'u yeniden çıkaracaklar mı? Ulan madem çıkaracaksınız neden kapatınız eşşoğluşşekler! Çocuk oynacağı mı bu? Siz milletle dalga mı geçiyorsunuz? Tabii, yüz yok ki. Ben kaç ay yazdım bunların yanında. Biraz yüz olsaydı eğer, söylediklerimi dinler, belki de kapanma merhalesine gelmezdi. Benim de hiç umurumda olmadığı için pek de uğraşmadım açıkçası. Ne halleri varsa görsünler. Beni rahatsız etmesinler, bana huzur versinler yeter.

Bana tekrar köşeni yazar mısın abi diye yalvardıklarında, ne onların yalvarışlarını dinliyordum, ne de her istediğimi yapmaları etkilemişti beni.

Tek düşüncem derginin en çok okunan köşesinin okuyucularını yalnız bırakmamaktı. Onları bu düşüncesizler gibi yüz üstü bırakamazdım. Zaten bu itler, son sayı da bana bir veda yazısı bile yazdırmadan, sizlerin arasından çekip aldılar. Bunların acısını bir bir çıkarıcam. Hiç bir şeyi unutmam ben. Adım gibi biliyorum. Yine aynı zıvalıkları, aynı soytanlıkları, aynı yüzüzlükleri, aynı ciddiyetsizlikleri, aynı salakları defalarca tekrar edecekler. Bir nebze geliştiklerini sanmıyorum. Ve ben görevimin bilince bir arkadaşınız olarak, bütün kabahatlerini yüzlerine çarpacağım. Sizin adınıza, sizi için.

Aranıza hoş geldim sevgili okuyucularım.

K.A.

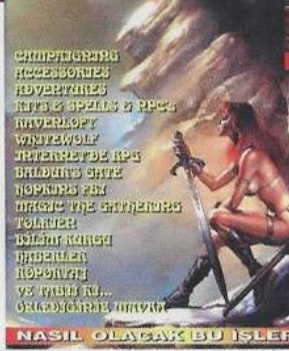
HaNGiSi dOğru, haNGisi YaIAN

- 1- Kamer diye bir yer yoktur, yalandır, kurgudur...
- 2- Meg askeredir, mutfakta patates soymaktadır...
- 3- Kamer bilgisayar varsa bile ismi kamer değil, Kömürdür
- 4- Engin ne erkektir, ne de kadındır (bak şimdi)
- 5- Burçak 35 yaşında çok sevdiğimiz bi abimizdir.
- 6- Meg evlidir, karısına aşiktir, hoşlanır ondan.
- 7- Zebani ise evli değildir asla evlenmeyecektir.
- 8- Sigara sağlığa zararlıdır
- 9- Muder doğma büyüme beşiktaşlıdır, beşiktaşlı sever, sayar
- 10- Bu listede yazılan herşey doğrudur, bazıları yanlışdır

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN!

FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖĞRENMEK İSTEYEN HERKES FRP&MAGIC'LE TANIŞSIN DİYE

6 SAYI BİR ARADA
4.750.000 TL YERİNE
SADECE
2.000.000 TL



WARHAMMER,
SON HABERLER,
RÖPORTAJLAR
TSR ÜRÜNLERİ TANITIMLARI,
MAGIC THE GATHERING,
WHITE WOLF ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYARDA FRP,
SCIENCE FICTION,
VE DAHA NELER NELER...

FIYATA KDV VE SINIRSIZ MAYRA DAHİLDİR

KAMER
YAYINCILIK

Tel: 0212 260 0225 - 260 3776

Fax: 0212 259 0791