

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

98

www.level.com.tr

MAYIS 1998 • ISSN 1301-2134 • 750.000 TL (KDV DAHİL)

Kaçırılmayacak Bir Real-time Strateji

StarCraft

Poster Hediyesi

World Cup 98

Air Warrior III

Ubik

F-15

Alien Earth

Flight Unlimited 2

Ultimate Race Pro

Star Wars: Rebellion

Tex Murphy: Overseer

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

ULTIMEDIA : National Geographic, 32. Gün Panorama'97, Bilden Matematik 2, Almanca Eğitim Programı

ONANIM : Microsoft Side Winder FF Pro Tekki Veren Joystick, Sega Saturn 6 Player Adaptor

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhan Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhane Habiboglu, Balu Hergünsel,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol, Çağdaş Koçyigit
Kadir Tuzaş

Yazı İşleri Sekreteri
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesahir

Yaz İşleri Tel: (212) 283-4244
Yaz İşleri Faks: (212) 283-4254
Yaz İşleri e-mail adresi: digipax@chp.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Teketon

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Sıtkı İtemli

Renk Ayrma - Film Çözümleri
Düar Grafik
Tel: (212) 270-5181

Baskı
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 293-8371

Dünyanın
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Pekme Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021 / 281-3908

Level Bu Ay Sürpriz'lerle Dolu !

Geçen ay sizlerden gelen anketleri değerlendirdiğimizi ve istekler doğrultusunda yeni bölümler hazırladığımızı söylemiştim. Bu ay sizlerin dergimizde görmek istediğiniz yepyeni bölümler ile yine karşınızdayız. Kültür disiplin başlığı altında başladığımız 3 bölümünden oluşan bu sayfalarımızda artık bilgisayar dünyasındaki dünya ile ilgili haberlere ve incelemelere de ulaşabileceksiniz. Kültür bölümümüz ile vizyon girecek olan son filmler ile ilgili kritikleri ve piyasada ki çok okunan kitapların neler olduğunu öğrenip, yazarlarımızın bunlar hakkındaki görüşlerini de okuyabileceksiniz. Ayrıca yine bu sayfalarında son zamanlarda piyasaya çıkan müzik albümlerinin incelemeleri de olacak.

Bunların dışında bu ay derginin sayfalar arasında bir hedİYE daha sizleri bekliyor. Uzun zamandır beklemiş olduğunuz oyun posterine bu ay sahip olabileceksiniz. Bir yüzünde sevimli kahraman CROC'un bulunduğu posterin arka yüzünde ise Wing Commander Prophecy yer alıyor.

Yeni bölümler ile sürekli gelişen dergimiz Level'in önümüzdeki ay ise sizlere bir başka sürprizi daha olacak. Her halde doğrularız Internet üzerinden bedava dağıtılmaya başlayan BC 3000AD'nın hikayesini biliyorsunuzdur. BC 3000 AD. dağıtımcılığını üstlenen firma tarafından oyunu yaratınlar sormadan Bug'lı bir şekilde piyasaya sürülmüştü. Bunun üzerine oyunu yaratınlar firmaya kizarak Bug'sız sürümünü Internet'te dağıtmaya başladılar. 100 MB'ın oldukça üstünde yer tutan bir oyunu ne kadar bedava olsa da indirmek ise (telefon hatlarının durumu ortada !) gerçekten zahmetli. Bu doğrultu da sizlerden gelen talep doğrultusunda yine tam sürüm bir oyun ile karşınızda olacağız ve Battle Cruiser 3000AD sizlere gelecek ay ki sürprizimiz olacak. Aslında bu oyunu sizlere bu ay da verebilirdik. Fakat bu durumda zamanın kısıtlı olması nedeni ile biz de oyunu Intro'suz ve tam anlamıyla test edemeden CD'ye koymak zorunda kalacaktık. Sonunda Intro'suz bir oyunu oynamanın zevkli olmayacağına karar verdik ve BC 3000AD'yi bir sonraki ay vermenin daha doğru olacağını düşündük. Böylece siz de eksiksiz bir tam sürüm, üstün bir yabancı bir oyuna ekstra bir ücret ödemeden sahip olabileceksiniz.

Dergimiz Level kısa bir sürede hem içerik olarak hem de ulaştıracak okuyucu kitlesi olarak oldukça gelişti ve bir oyun dergisinin sınırlarını aşarak, zengin içeriğe sahip bir dergi durumuna geldi. İlk en güzel tarafı ise, bu gelişmelerin anketler ve mektuplar sayesinde tamamen sizin istekleriniz doğrultusunda gerçekleşmiş olması. Siz desteklediğiniz sürece Level daha da gelişerek isteklerinize cevap vermeye devam edecektir. Gelecek ay görüşmek üzere.

Gökhan Sungurtekin

Star Trek: Secret of Vulcan Fury



Bu haber hem Star Trek sevenlerin, hem de Adventure tarzı güzel bir oyuna asia hayır demeyenlerin ilgisini

cekecek.

Interplay firması tarafından hazırlanan ve yaz başında piyasaya çıkması beklenen Star Trek: Secret of Vulcan Fury isimli oyun, Star Trek serilerinin orijinal yazarlarından biri olan D. C. Fontana tarafından yazılan senaryo üzerine kurulmuş altı bölümük bir oyun. Konu kısaca söyle, yaklaşık iki yıl önce Vulcan ve Rhi-hannsu arasında korkunç bir savaş yaşanır, gizemli bir gücün de yardımıyla Vulcan gezegeni bu savaştan galip olarak çıkar ve böylece yıkılmaktan kurtulur. Bozguna uğrayan Rhi-hannsu kuvvetleri ise uzak bir sisteme kaçar ve orada yeni bir medeniyet kurup kendilerine Romulan adını verirler. Aslında Vulcan ve Romulan halkları aynı kökene dayanmaktadır.



nndaki savaş ise tamamen inanc farklılıklar nedeniyle çıkmıştır. 23. Yüzyıla gelindiğinde Romulan Krallığı ile Federasyon arasında uzun zamanın süren savaşlar durulmuş, bir barış dönemi başlamıştır. Romulanlar bir elçi göndererek Vulcanlar ile olan anlaşmazlıklarını çözmeye karar verirler, ancak elçi bir sabah yatak odasında

öldürülmüş olarak bulunur. Kaçınılmaz olarak Federasyon gemisi Enterprise ve onun ünlü mürettebatı olaya karışır, bu cinayet çözülmemezse büyük bir savaşın kopması kaçınılmazdır.

Oyunda Kaptan Kirk dahil olmak üzere altı ünlü karakteri canlandırarak işleri yoluna koymaya çalışırsınız. Son derece detaylı grafikleri, akıcı konusu, yüksek oynanabilirliği ve orijinal seslendirmesiyle oyunun büyük beğeni kazanması bekleniyor. Oyunu çalıştmak için ise Windows 95, Pentium 133 işlemci ve 16 MB RAM gereken minimum sistem ihtiyaçları olarak belirtiliyor.



lenmiş. Eldeki en güncel bilgilerden derlenen CD içeriği sayesinde ticaret hayatında adımlarınızı daha hızlı atmak ve avantaj kazanmak mümkün olabilir. Daha detaylı bilgi almak için telefonunuzda şunu numaralan tuşlayın:

Raks New Media Tel: 0-212-273 27 91 Fax: 0-212-274 50 92



Soldiers At War

Tüm bazlı taktik stratejileri seviyorsanız, o zaman Soldiers At War için gözünüzü dört açın. X-COM tarzı bir yapıya sahip olması planlanan oyun, konusunu İkinci Dünya Savaşı esnasında yapılan komando harekatlarından alıyor. Oyuna 32 asker arasından sekiz tanesini seçip bir manga kurarak başlıyorsunuz. Sonra seçtiğiniz askerlerin özel yeteneklerini ve gidilecek görevin gereklilerini gözönüne alarak bu kişilere uygun ekipmanları donatmanız gerekiyor. Dikkat edil-

mesi gereken nokta fazla malzeme yüklediğinde adamları çevikliklerini kaybedecekleri ve kolay yorulacaklardır. Bundan sonra göreve başlıyorsunuz, her görevin belirli hedefleri var, başarısız olmak lityi sonuçlar getirmeyecektir. Görev aralarında kayıplarınızı telsiz edebilir ve adamlarınızı yeniden donatabilirsiniz, fakat eğer adamlarınız sağ kalmayı ba-

şarabılırlarsa tecrübe kazanacak ve daha iyi savaşçılar olacaklar. Askerlerinizin savaş alanında belirli miktar hareket puanları var, bunları çeşitli şekillerde kullanabilir, hatta onlara tank



bile sürebilirsiniz. Görevler siz çok farklı yerlere götürecek, grafikler ve oynanabilirlik ise oldukça yüksek kalitede olacak. Dört kişiye kadar Network desteği içerecek olan oyunu çalıştmak için Pentium 120 işlemci ve 16 Mb RAM gerekeceği bildiriliyor.



HABERLER

HABERLER

HABERLER

HABERLER

Outwars

Microsoft hakkında son günlerde pek çok haber geliyor, özellikle bilgisayar oyunları üzerine beklenmedik bir biçimde eğilen firma pek çok yeni yapımı ortağı hareketlendirmeye hazırlanıyor. Kimbilir, belki de böylesi daha iyi olur ve işletim sistemleri yazmaktan vazgeçerler. Microsoft tarafından hazırlanan son oyunlardan biri Outwars isimli bir FPS, yani kısaca Doom tarzı bir yapımdır. Tabii piyasada bu türden pek çok oyun var ve daha pek çoğu da yapılıyor.

Genelde elinizde bir silahla koridorlarda koşturup dardugunuz bu oyunların çoğu da genel değerlendirmede de 2 yıldızdan fazlasını alamazlar. Microsoft programcalar bunun farkında olmaları ki Outwars için çok daha farklı bir yapı geliştirmiyorlar. Oyun tamamen yabancı bir gezegenin yüzeyinde geçiyor, burada gezegenin sahipleri olan Skull takma adlı korkunç Alien benzeri yaratıklara karşı savaşan paralı askerlerden birini canlandırıyorsunuz.

Görevlerin geçtiği yerlerin içinde bir miktar kapalı mekan mevcut tabii, ama esas savaş dışında açık arazide cereyan ediyor. Gezegenin yüzeyinin ağırlıklı olarak kullanılması ve bu şekilde devasa haritalar hazırlanması planlanıyor. Tabii bu savaşta yalnız olmayacaksınız, etrafda pek çok asker var ve onlara uyum içinde çalışmanız gereklidir, bunun dışında pek çok silah ve zırh türü hayatı kalma şansınızı birazlık daha artıracak. Düşman yapay zekasının ise bugüne dek yapılmış olanların en iyisi olacağı söyleniyor, sık sık tuzağa düşebilir ve kaçmaya zorlanabilirsiniz, ne var ki düşmanın tek silahı pencele ve dişleri olmayacağı. Grafik kalitesi ise son derece yüksek tutuluyor, her ne kadar Pentium 133 işlemci yetecek dense de, oyun MMX işlemciler ve 3Dfx ekran kartları için optimize ediliyor. Eğer bir aksilik olmazsa oyun bu İlkbahar piyasada olacak, biz de onu sizler için gözden geçireceğiz.



İlk Yerli Stok Foto CD-ROM, Piyasada

Rekam fotoğrafçılığı alanında çalışmalarını Ankara'da sürdüren IMAGE, "MEYVELER" isimli ilk yerli Foto CD-ROM'u sektörün hizmetine sundu.

Gerek CD'ye konulacak meyvelerin seçimindeki ve fotoğrafa uygulanmasındaki özen ve gerekse görüntü kalitesi, bu ilk yerli Foto CD'yi rakipleri karşısında farklı kılan etkenler olarak gösteriliyor. "MEYVELER" Foto CD'sinde, 34 farklı meyvenin çeşitli kombinasyonlarında çekilmiş 90 adet fotoğraf yer almaktadır. Görüntü kalitesinin düşmemesi amacıyla 15x20 cm boyutlu ve 300 ppi çözünürlükte fotoğraflar, TIFF formatında ve diğer Foto CD-ROM'lardan farklı olarak "sıkıştırılmış" olduğu için de, iki ayrı CD'ye kaydedilmiş. Nisan ayı başında piyasaya çıkan Foto CD-ROM'un satış fiyatı 180 Dolar.

Ayrıntılı bilgi için: (Tel: 312-467 6016) www.imagestore.com



Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe



Eğerken uçuş simülasyonlarını çok seviyorsunuz, oyun canavan bir sisteminiz var, hatta 3Dfx ekran kartı ve Force Feedback joystick bile aldı-

niz, sifir daha gerçekçi uçuşlar için paraya kıymaktan asla kaçınmıyoruz. Üstelik ikinci Savaş dönemi uçaklarına delesine aksanız. Süper gerçekçi grafiklerden ötürü vermediğiniz gibi, uçuş dinamiklerinin de mümkün olduğunda gerçekle uygun olmasına israr ediyorsunuz. Dostum, işte aradığınız oyun burada: Fighter Squadron hala üzerinde çalışan bir oyun ama çok yakında piyasaya çıkış imkânı yüksek. Öncelikle oyunun yapımcısı olan Parsoft Interactive firmasının aynı zamanda ödüllü bir simülasyon olan A-10 Cuba! Adlı oyunun da yapımcısı olduğunu belirtelim, yanı bunlar ne yaptığı bilen adamlar. Oyun için hazırlanan engine fizik kanunlarını son derece gerçek bir biçimde canlandıracak yapıcı, bu da uçuşlarınızın son derece gerçek olması anlamına geliyor. Bunun dışında oyunda ikinci Savaş'ın en önemli dokuz avcı uçağı bulunacak. Görevler ise geçcephede geçiyor, Kanal Bölgesi, Almanya ve



Kuzey Afrika üzerinde ister Luftwaffe, ister R.A.F. ve U.S.A.F. saflarında uçabileceksiniz. Grafiklere büyük önem verdigini söylemeye bile gerek yok, uçuş haritaları ise aslinin aynı olarak düzenleniyor. Bunun yanı sıra oyunda son derece gelişmiş bir Multiplayer desteği olacak. Airwarrior 2'de olduğu gibi çok yüksek sayıda pilotun aynı harita üzerinde uçmasına imkan tanımıştır. Yaz başına yetişmesi planlanan oyun için nasıl bir sistem gerektiği pek belli değil ama 3D kartmanızı ve MMX işlemcilerinizi sınırsız bir şekilde kullanırsınız iyi olur. Çıktığında elimizden geçmesi kaçınılmaz olan bir başka oyun daha.



LER

HABERLER

HABERLER

HABER

Hexen 2: Portal of Praevus



Hexen 2 oynayan pek çok kişiden oygunun gerçekten çok zor olduğu yönünde pek çok yakınıma duydum, doğrusu onlara hak vermeden edemiyorum. Bölüm sonlarında yenmeniz gereken generali bir yana bırakın, büyük patron Eidolon tek başına bir orduya bedeldi, hem de oldukça büyük bir orduyu! Oyunda ilerlemek için çözmeniz gereken bulmacalar ise gerçekten bir hayli zordu, ama çözümü imkansız da degildi hani. Bunlara bir de birbirine bağlı bölümlerden oluşan harita sistemini ekleyince, oyuncuların Action türünden ziyade RPG ağırlıklı bir halde geliyordu. Ama ne yalan söyleyeceğim, çok daha gelişmiş bir engine ve muhtesem grafikler içermesine rağmen, bence Quake 2'ye Hexen 2'nin atmosferine sahip değil, tabii bu kişisel fikrim. Eğer

siz de betim gibi Hexen 2 oynamaya doyamadıysanız o zaman size lütfen bir haberim var. Raven firması ek bir görev diskleri üzerinde çalışıyor. Bu İlkbaharda piyasaya çıkması beklenen diskin adı ise Portal of Praevus. Praevus çok güçlü bir büyüğün, ama planlarını uygulamak için daha da fazla güçe ihtiyacı var. Bu yüzden önceki oyunlarda yokettiniz üç Serpent Rider'in ruhları cehennemin karanlık culturlarından okurmayı ve onların gücünü ele geçirmeyi planlıyor, doğal olarak da durdurulması gereklidir. Oyun başlarken alışmış dört Hexen 2 karakterinin yanısıra Demoness isimli bir dişi şeytan da seçebilme imkanınız var. Demoness oyundaki yeni karakter. Eidolon tarafından bir süre önce yaratılmış olan bu dişi şeytanın amacı ise çok basit. Praevus'u yok etmek ve efendisi Eidolon'u yeniden hayatı döndürmek. Oyunun ilk beş bölümü Bladimash lotasının alışılmış şato ve dehiliplerinde geçiyor, burada yeni tehditle ilgili bilgi toplayıp Praevus'a ulaşmanın yolunu arayorsunuz. Sonra id on bölüm ise tamamen yeni bir kıtada, Tibet'in kar kaplı dağlarında yeriyor. Önünüzde eskilerin ya-

nı sıra üç tip yeni düşmanı çikıyor. Praevus ise en sonda sizin bekliyor ve hakkında fazla bilgi olmamasına rağmen, tahminim onun Eidolon kadar güçlü olacağdır. Tibet dünyası oldukça geniş hantalarla sahip olacak ve çözülecek bulmacalar da eksik değil, ne var ki Raven bu defa işi biraz daha kolay kılmak için bulmaca ve hantaların nispeten basit tutulduğunu bildiriyor. Fakat mimarı yapının yine göz kamaştırıcı güzellikte tasarlandığına şüphe yok. Ayrıca oyuna kar ve toz gibi efektler de ekleniyor, fakat hala orijinal Quake engine kullanıldığından renkli ışık kaynakları ve üç boyutlu patlama efekter gibi detayları katmak pek mümkün değil. Bunların haricinde bölüm arasında çok zaman alıp yükleme seansları neredeyse bir kat hızlandırmış ve Network oyunlarındaki oluşan sonuçların büyük bir kısmının çözüldüğü bildiriliyor. Bu İlkbahar bir hayli neşeli geçeceğ gibi görünüyor.



İlişlarınızı Bileyin, Blade Geliyor!

Blade kim, ya da ne? Aslında Blade çok eski zamanlarda yaşamış bir savaşçı, yaşarken ejderha doğramak gibi günlük işlerinde kullandığı büyülü kılıcını da ölümden önce onunla beraber gömülmüş.

ve aynı adı taşıyor. Kılıc söyle güclü ki, zamanın büyütüleri onun yanlış eliyle geçmeyeceğinden emin olmak için mezar yerin

çok derinlerine saklamışlar ve anahtarları da ülkenin dört bir yanına dağıtmışlar. Tam beş anahtar var ve her birini güçlü şövalyeler konuyor. Ne var ki son zamanlarda ortaya çıkan güçlü bir kara büyüğü anahtarlarından birini elde etmiş ve diğerlerinin de peşinde. Durum böyle olunca birlerinin gidip o-

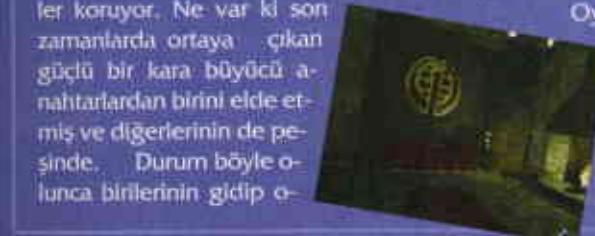
nu durdurması gerekiyor, yanı siz. Seçebileceğiniz dört farklı karakter var, tabii hepsi farklı yetenekleri, silahları ve zırhları olacak. Tür olarak bende hemen Hexen 2 çağrısını yapan bu oyunun yapımı pek adı duymamış bir firma. İspanya kökenli Rebel Act Studios bir yılı aşkın bir süredir bu proje üzerinde çalışıyor. Bu sayfalarda gördüğünüz resimler bir hayli lütf değil mi, hiçbirinde 3D hızlandırmamış, kullanılmamış, ama oyun 3D grafik kartlarını ve MMX işlemcileri destekleyecek biçimde hazırlıyor. Pentium 100 işlemci ve 16 MB RAM yetecek deniyor tabii, ama o zaman herhalde bu tür bir grafik performansı almak pek mümkün olmaz.

Oyunun bir diğer ilginç yanı ise karakterinizin taşıdığı yükün hareket kabiliyetine doğrudan etkileşim olması, ağır bir balta ya da metal plaka zırhlı bir hay-



ii korunabilirsiniz belki ama fazla uzaga kaçamazsınız. Ayrıca fizik kanunları da oyunda oldukça kendilerini belli edecek. Yaşarken köşeleri dönmek için biraz yavaşlaşmanız gerekecek ve daha bu na benzer pek çok unsur olacak. Mesela önce düşmanın kolunu kesip, yerden aldiginiz kolla onun kafasını kırmak gibi pek çok şey bu oyunda mümkün olacak. On beşten fazla devasa seviye, otuz kadar silah ve her bölümde has yirmi beşten fazla düşmanla sü-

lenen oyun, aynı zamanda Internet üzerinde oynamayı sevenler için de geniş bir destek sunuyor. Yalnız dövüste kılıç bazukaya tercih eden Orta Çağ hastası oyuncuları istahlarını yaz başına kadar dizginlemeleri gereklidir, sonra temizlenecek yeni zindan ve satolara kavuşacaklar.



Internet Üzerinde RPG Dünyaları

Genelde isimleri ne kadar farklı olursa olsun RPG dünyaları birbirine çok benzer, krallar, şövalyeler, büyütüler, hırsızlar ve daha pek çok karakter güç peşinde koşar, enval çeşitli canavar ise karanlık dehlizlerde ve ormanlarda yeni kurbanlarını bekler. Bu dünyalarda insanlar dışında pek çok masasıır işe yaşar, kimileri barışçı, kimileri de savaş döşkündür. Keskin çelik kadar çeşit çeşit büyüler de bu dünyanın tehlikeli silahlandırır, büyülü ile illeştirebilir ya da yok edebilirsiniz. Kısacası RPG oynarken tek sınır hayal gücünüzün sınırları. Bilgisayar üzerinde ise bu sınırlar daha çok programcıların yetenekleri doğrultusunda çizilir, sonuçta sann aldigınız oyun kaç Cd tutarsa tutsun, oyundaki tek gerçek insan siz olduğunuzdan etkileşim ve dolayısıyla seçenekler kısıtlıdır. Fakat Internet üzerinde karşınıza gerçek beyinler çıkar, ne yapacakları kestiremeyen karakterler, yanı şu ünlü

hesaplanamayan insan faktörü. Bu yüzden pek çok firma tüm güçleryle Internet Üzerinde RPG dünyaları yaratmaya çalışıyor, bunlardan biri de Sony Interactive. Firmaının üzerinde çalıştığı dünyayı adı Norrath ve bu dünyayı konu alan Everquest isimli oyunun pek çok açıdan



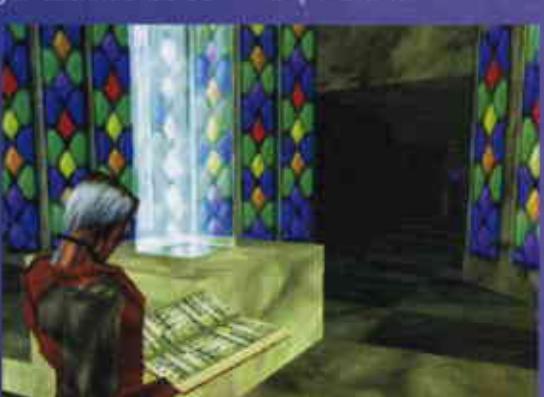
rakiplerinden daha hızlı sun Özelliği var. Öncelikle tamamen 3D grafiklere sahip olan oyun dünya-

sında yağmur damlaları bile texture kaplı polygon olarak tasarılmıyor. Tabii bu denli detaylı bir grafik yapıının bedeli ucuz değil, en az 32 MB RAM ve 3Dfx grafik kartı minimum ihtiyaç listesinde başı çekiyor. Savaşlar ve karşılıklı etkileşim ise benzerlerinin aksine real-time olarak gerçekleşiyor. Oldukça büyük planlanan dünyada 12 farklıırkin yanı sıra 14 karakter sınıfı mevcut, ayrıca kullanıdıkça gelişen ve sınıflara göre değişen kırktan fazla özel yetenek olması planlanıyor. Oyun piyasaya 12 civarında şehir ve



23 adet savaş alanıyla çıkacak ama bu sayı zaman içinde devamlı artıracak. Karşılaşabileceğiniz canavarların sayısı ise 100 civarında olacak ve herbirinin kendine has yapay zekası bulunacak. Genelde bu tür dünyaların çok belirgin bir sosyal ve ekonomik yapısı yoktur, ancak Sony

bunu da değiştiriyor. Öncelikle ekonomik dengeler çok değişken olacak, şehirlerdeki yüzlerce dükkan da yapılacak alışverişlerde fiyatlar arz talep dengesine göre belirlenecek. Az ve çok bulunan mallar farklı fiyatlardan satılacak, inflasyon, karaborsa ve açık artırma gibi kelimeler ortalıktan eksik olmayacak, üstelik tüccarlar adanına göre muamele yapmakta kaçınmayacak. Bunların dışında oyuncular belli meslek gruplarının sendikaları sayılan Guild'lere üye olarak çeşitli avantajlara sahip olabilecekler, istekli oyuncular yeterince altı harcarırsa kendi Guild'lerini kurarak özel hazırlanmış Quest'lerden faydalana bilicekler. Oyunun önemizdeki konu Internet üzerine çıkması bekleniyor, Sony dışında bu tür dünyalarla ilgilenen pek çok firma olduğunu hatırlatmadan geçmeyecek, mesela Microsoft Asheron's Call, Origin ise Ultima Online üzerinde çalışmaya devam ediyor. Konu hakkında bilgi akışı sürdürük bu sayfalardan sizleri haberde etmemi sürdüreceğiz.



STARCRAFT

Savaşın Kuralları Değişebilir



Çok uzun zaman oldu, ama en sonunda StarCraft çıktı. Ben her stratejiyi beğenmem, hele Real-time stratejilerle dolu bir piyasada ve her çıkan oyun bir öncekilere tipatip benzerken doğrusu oynamaya değecek bir yapım bulmak benim için aşırı zor oluyor. Bir oyun farklı olduğunu iddia edebilmek için hem yeni filmler getirmeli, hem de oynamabilirliğinden ve genel kalitesinden hiç ödün vermemeli. Bilinenleri tekrar etmek kolay ve karlı olabilir, ama asia bir farklılık yaratmaz. Blizzard bunu bildiği için uzun zamandır bu oyunu benzerlerinden üstün kilmaya çalışıyor ve bunun için çok çaba harcadıklarını söylemek lazım. Peki başarabiliş mi? Bunu beraber göreceğiz, bakalım StarCraft strateji piyasasındaki kısır döngüyü kırıp öne geçebilecek mi? Yoksa bir başka C&C klonu olmaktan kurtulamayacak mı?

Ama Savaş Değişmez

StarCraft adını duyanlarınız hemen bunun uzayda geçen bir Warcraft olduğunu düşünübilirler, ama alakası yok. Her ne kadar Warcraft 2'den birkaç yapısal özellik taşıyorsa da oyun tamamen kendine has ve ortada Orc benzeri bir irka rastlamak mümkün değil. Genel olarak konuya şöyle bir

değerelim, ortada üç farklı ırk ve onları konu alan üç senaryo var. Bu senaryoların sırasıyla oynamak hem oyuna alışmak, hem de senaryoyu bir bütün olarak anlamak açısından da önemli sayılır, bunların dışında bilgisayara ya da Battle.Net üzerindeki rakiplerinize karşı çarpışabileceğiniz bol miktar harita mevcut. Eğer Network üzerinde oynamayı planlıyorsanız oyunun Windows 95 olduğu kadar, Windows NT 4.0 üzerinde de rahatça çalışabilecek gibi hazırlandığını bilmenizde fayda var, ayrıca toplam sekiz kişiye kadar destek verilen Multiplayer oyunları sadece bir CD kullanarak oynayabilirsiniz. Oyunun genel yapısı bildigimiz anlamda bir Real-

time strateji, temel olarak bir üs kurmak, gerekli kaynakları hasat etmek ve çeşitli birimler üreterek rakiplerini savaştan hırsına uğratmak yapılması gerekenler listesini oluşturuyor. Bunun haricinde çoğu zaman oyunun senaryosuna dahil olan kişilere de savaş alanında kumanda etme imkanı buluyorsunuz, özellikle bazı bölgelerde üs kurmaktan ziyade bu kişilere de dahil olduğu bir grupta çeşitli görevleri başırmayı gerektiriyor. Oyunda hasat edebileceğiniz iki tip kaynak var, ilk maden cevheri, bu mavi kristal tipli maden oluşumları haritanın herhangi bir yerinde gruplar halinde bulunuyorlar, bunları alıp ana binanıza taşımanız gerekiyor. Diğer kaynak ise Vesperene gazı denen ve ileri seviyelerdeki birimlerin üretimlerinde gereken bir madde, bu gaz yerdeki kaynaklardan fişkiriyor ve toplanabilmesi için üzerine bir rafineri kumak gerekiyor, bundan sonra birimleriniz bu gazı fişler halinde ana binanıza taşıyabiliyorlar. Her üç ırkın



da üretim için ihtiyaç duyduğu bu temel malzemelerin hasadını önlemek en eski taktiklerden biri.

Savaş ve Yıkım

Oyunda üç ırk bulunduğu söylülmüşti, tabii bunların her birinin kendi amaçları var ve her senaryo da buna göre gelişiyor. Bu ırklar sırasıyla Terran, Zerg ve Protoss ismiyle geçiliyorlar. Terran ırkı bildiğimiz insanlar, ancak çok ileri bir teknoloji ve uygurlığa sahipler, uzayda hayli geniş bir alana yayılmış kolonilerde yaşıyorlar, yönetimde ise oldukça zâlim ve baskıcı bir konfederasyon meclisi bulunuyor. Zerg ırkı ise nereden geldiği bilinmeyen bir tür, her işlerini biyolojik yöntemlerle gören bu yaratıklar sizde hemen Alien çağrışımı yapacaktır, amaçları önlere çıkan

her gezegeni kendilerine katmak ve diğer canlılara pek yaşam hakkı tanımıyorlar. Son ırk olan Protosslar ise oldukça gizemli ve son derece gelişmiş bir uygurlığa sahipler, işlerini görmek için son derece gelişmiş zihinsel güçlerinden de bolca faydalanyorlar. Bunların amacı kendilerini de tehdit eden Zerg istilasını durdurmak, Terranları ise pek umursadıkları söylemeyecek, son derece sıkı bir monarşik devlet yapıları var. Terran senaryosu genel bir alıştırma göreviyle başlıyor, daha sonra Terran kolonileri birden Zerg istilasına uğruyorlar ve siz bulunduğuuz gezegende halı kurutmaya çalışıyorsunuz. Ne var ki konfederasyonun başta anlamsız gelen ters tutumu yüzünden Sons of Korhal isimli İsyancı bir orgüte katılmak ve Zerg ordularına olduğu kadar, kendi halkına karşı da savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Zaman geçtikçe Zerg istilasının gerçek sebebinin konfederasyon tarafından yürütülen gizli parapsikoloji deneyleri olduğu ortaya çıkıyor. Bu deneylerde yapılan büyük miktar zihinsel enerji konfederasyon tarafından bilinci olarak Zerg istilacılarını yönlendirmekte kullanılmış, bu sayede İsyana mevilli kolonilerin yok edilmesi amaçlanmıştır. Üstelik konfederasyon daha sonra bu kolonilerin

yardımına koşarak kahraman rolünü üstlenmeyi ve halkın sadakatini pekiştirmeyi amaçlamaktadır, ama Protoss donanması işe karışınca her şey kontrolden çıkmaya başlar. Zerg olarak oynadığınızda ise amacınızın ne olduğunu söylemeye herhalde gerek yok, tüm Terran ve Protoss gezegenlerini ve diğerlerini işgal etmek, ancak tabii perde arkasında başka dolaplar da dönüyor. Protoss senaryosu ise siznispeten zor bir durumda oyuna sokuyor. Sizden önceki kumandan Zerg istilasına karşı koyarken Terran halkına fazla bir zarar vermeme için yeterince saldırgan davranışmadığından pek başarılı olamamış ve şimdi ana gezegeniniz bile tehlikeye düşmüş durumda. Sonuç olarak sırasıyla oynadığında Terran, Zerg ve Protoss senaryoların gittikçe daha zorlaşan bir oyun yapısı sergiliyorlar ve bir bütünü

parçaları olarak tüm konuyu tamamlıyorlar.

Zerg ırkı

Eğer birazcık Allen filmleri gördüğünüz neyle karşılaşacağınızı tahmin edebilirsiniz, işlerini tamamen biyolojik yöntemlerle gören ve yakın dövüşü tercih eden vahşi, kontrol edilmesi güç yaratıklar bunlar. Terran'ların aksine üretim için sadece mekanik araçları kullanmıyorlar, burada ana bina Hatchery, yani bir tür kuluçka makinesi. Bu bina devamlı olarak larvalar üretiyor, bu larvaları seçerek onlara mutasyon geçirmelerini ve başka yaratık ya da bazı temel binalara dönüşmelerini emrediyorsunuz. Farklı binalar ürettikçe seçenekleriniz de artıyor.

Zerg binaları kuruldukları alanın değişerek biyolojik bir tabakaya kaplı anmasına sebepleri, varlıklarını ancak



Terran ırkı

Şimdilik ırklara bir göz gezdirelim ve işe insanlardan başlayalım. Terran ırkı oldukça ileri bir teknolojiye sahip, çok sayıda gezegene yayılmış durumalar ama her zaman ki iç çekişmelerinden arındıkları söylenemez. İşlerini mekanik araçlar kullanarak hallediyorlar, bunun anlamı ise bol miktardır bina ve mekanik savaş birimleri demek. Temel olarak her üssün çekirdeğini bir kumanda merkezi oluşturuyor. Hasat, onarım ve inşaat işleri ise CSV adı verilen makineler tarafından yapılıyor. Savaşta konvansiyonel ve enerji bazlı silahlar olduğu gibi nükleer füzelere de yer veriyorlar. En temel savaşçı birimleri Marines, yani paralı askerler, bunlar hemen her senaryoda ordunuzun omurgasını oluşturacak olan ve araştırmalarla verimliliği artırılabilen birimler. Bunlar dışında savaş robotları, tanklar, uçaklar ve büyük yıldız gemileri üretiyorlar. Fakat üretilen her ünite Supply Depot isimli malzeme depolarından ihtiyaçlarını karşıladığından, ancak bu binalardan bolca yaparak birimlerinizi ayakta tutabiliyorsunuz.



bu tabaka sayesinde sürdürebiliyorlar, fakat bu onlara savunmada belirli avantajlar sağladığı gibi mevcudiyetleri hakkında düşmana ipucu verebiliyor. Onlar da Terran SCV benzeri bir yaratığı çeşitli işlerinde kullanıyorlar, ne var ki birimleri vahşi savaşçılardır, olduğundan belirli bir dezavantajları var, askerlerini emir altında tutmak için Overlord adı verilen üçar birimle bolca ihtiyaçları var. Daha sonra mutasyonla bu birimler asker taşıyabilen yaratıklar haline geliyorlar, ancak saldırın kabiliyetleri yok. Zerg olarak oynadığınızda ilk geliştireceğiniz teknoloji Burrowing, yani bir savaşçının toprağı kazıp kendini gizleyebilmesi olacaktır. Zerg savaşçılarının uzak dövüş kabiliyetlerinin Terran'lar kadar iyi olmadığını söylemişik, ancak onlar oldukça hızlı hareket edebiliyorlar ve gizlenerken düşmanın yeterince yakına girmesini bekleyebiliyorlar. Bu sayede hiç şüphelenmeyecek bir Terran birligi bir anda kendini topraktan fışkıran Zergling'ler tarafından katledilirken bulabilir. Bunu dışında asit ve mikrop saldırılan yapabilen değişik Zerg birimleri, ağır hasar almış bir düşman komuta merkezini asimile ederek mutasyona uğratılmış düşman birlikleri üretebilirler. Ayrıca Defiler gibi ünitelerin daha düşük birimleri yiyerek enerji elde etmek gibi özellikleri de vardır.

Protoss İri

Protoss kültürü bir mutlak gücün egemen olduğu ve herkesin onun için çalıştığı bir yapıya sahip. Zaman içinde zihinsel gelişmelerini insan anlayışının ötesine taşıyarak korkunç dere-

cede güclenmişler. Kendilerini üstün ırk olarak görmeyen dışında pek bir zayıflıklarının olduğu söylemenemez. Her ne kadar Protoss birimleri mekanik oluşumlardan faydalansalar da, pek çok konuda işlerini sürdürmek için psionik enerjilerinden ve madde-enerji

gereken enerji ise yine kaynaklardan elde ediliyor. Üretimde en büyük avantajları bir Drone'un aynı anda birden fazla bina üzerinde çalışabilmesi,



transferlerinden yararlanıyorlar. Özellikle binalarının dev kristaller tarafından oluşturulan enerji alanları içerisinde kurulması gereklidir, bu alan bina ve birimler için gerekli gücü sağlıyor. Protossların temel komuta binasını Nexus oluşturuyor, burada ürettikleri Drone isimli temel birimler üretim ve onarım işinde olduğu kadar, savaşta da oldukça başarılılar. Ne var ki Protossların üs kurarken ya da birimlerini üretirken tam anlayımla bir üretim yaptıktan söylemenemez. Onlar daha ziyade boyut kapıları açarak ihtiyaçları olan şeyleti ana gezegenlerinden teleportasyon yöntemiyle getiriyorlar, bunun için

yani aynı anda birden fazla binayı gerektirmek için boyut kapıları açabiliyorlar ve bu sayede inşaat çok daha hızlı bir biçimde ilerliyor. Daha büyük birimlerin transferi için ise bir Warp Gate, yani yıldız geçidi binası gereklidir. Zaman içinde birimlerini daha büyük bir güçle donatabilen Protosslar, savaş alanında asker nakliyatı için de herhangi bir taşıyıcı yerine bu kapıları kısa mesafede açabilen High Templar birimlerini kullanmayı tercih ediyorlar. Her tür dövüşte başarılı olabilen Protoss savaşçıları psionik güçlerini kullanarak savaş alanındaki birimleri enerji



kasırgalarına maruz bırakabiliyorlar, ya da kendi birimlerinin daha zayıf kopyalanın geçici bir süre için oluşturarak bunlardan faydalansabiliyorlar, tabii bunlar bir miktar enerji gerektiriyor.

olmak ve benzeri özel yetenekler hem başlatılırken, hem de uygulama süresince enerjiye ihtiyaç duyabilirler, bu enerjiyi birimin resminin altında, yaşam puanı ile aynı yerden görebilirsiniz. Bu enerji kullanılmadığı zamanlarda yavaşa kendini yeniler. Altta bulunan minik ekranда ise

Komuta Merkezinde

Oyunun arabiriminin oldukça temiz tasarlandığını söylemişim, şimdi onu biraz inceleyelim. Briefing ekranları görev aralarında çıkan ve size olaylar hakkında bilgi veren ekranlardır. Savaş başladığında ise oldukça düzenli bir komuta ekranı sizlere karşıdır. Burada gereken tüm bilgilere ekranın altındaki kısımdan ulaşabilirsiniz. Alt soldaki ekran savaş alanının keşfedilmiş bölgelerinin bir görüntüsünü verir, ancak savaş sisinin varlığını unutmıyor. Bu sizi birimlerinizin bulunmadığı yerde neler olup bittiğini görmekten alıksızdır. Uçan birimlerle ya da uydular taraması gibi teknolojilerle hızlı keşifler yapmak her zaman faydalıdır. Alt orta ekran ise o an seçili bulunan birimlerin hasar ve donanım durumuyla ilgili grafik bilgiler verir, alt sağda ise birimle ilgili verilebilecek komutların bir listesini görebilirsiniz. Binalara üretim emri verirken birden fazla tıklayıyla üretim listesi oluşturabilirsiniz, üç Marine ve iki Firebat gibi bir sıralama yapmak mümkündür, tabii kaynaklar elverirse. Bu arada irkların üretim yöntemlerindeki farklılıklar da unutmayın. Birimlerinizi seçtiğiniz zaman genel hareket ve saldırdı komutları dışında, eğer varsa özel yetenekleriyle ilgili komutları da yine burada görebilirsiniz. Esasen görünmez

o an seçili birimin yöneticisinin bir video görüntüsünü bulabilirsiniz. Üst sağ köşedeki gösterge ise maden, gaz ve birim destek puanınızı gösterir, bunlar üretim yeteneğinizi ilgiliyorlardan dikkate alınmalıdır. Birimlerin genel hareketini basitleştirip, "Attack" saldırın, "Move" hareket için kullanılır, "Hold Position" komutu ise birliklerin oldukları yerde donup savunmaya geçmelerini sağlar. Kardeş içine alarak on iki ünitelik birimler oluşturabilirsiniz, ekran üzerinde görünen bir birime çift tıklamak ise o civardaki aynı tipten birimlerin hepsini secer ve özellikle karışık grupları ayırmak faydalıdır. Askerlerinize hareket emri verdiginizde onların nispeten düzgün bir hat üzerinde ilerlediklerini göreceksiniz, yapay zekalar her ne kadar muhtemel sayılmasa da, diğer oyuna göre çok daha gelişmiş olduğu söylenebilir. Esas gelişmenin düşman yapay zekasında olduğunu belirtmek lazımdır, görülebildiği kadaryla bilgisayar kumanda ettiği ırkın tüm avantajlarından faydalnamayı ihmal etmiyor. Ayrıca taktik açıdan çok daha mantıklı davranışları yapay zeka, askerlerinin kolayca tuzağa düşmesine izin vermiyor ve sizin davranışlarınıza göre tepki verebiliyor. Şahsen yapay zekanın bir hayli iyi olduğunu düşünüyorum, en azından tuzağa kolay düşmemeleri oyunu daha zevkli kılmıyor.

Son Atış

Grafik açıdan oyun oldukça güzel, birimler iki boyutlu ama çizimleri ve animasyonları çok iyi yapılmış. Ne var ki bazen bina ve birim bolluguunda neyin nerede olduğunu unutmak mümkün, umarım hafızanız benimkinden daha güçlür. Harita tasarımları ise üç boyutlu yapılmış, bunun anlamı ağaçlık ya da yüksek alanda bulunan düşmanın daha zor görüldüğü, tabii vurulmaları da o oranda zorlaşıyor. Ayrıca uzun menzilli silahlar tepeye olmanın avantajından faydalansabiliyorlar. Bunun haricinde haritayı dolaşırken en umulmadık yerlerde terkedilmiş bina ve birimler bulabilirsiniz, dikkatli olmak lazım. Eğer tüm haritaları bitirirseniz harita editörü ile yenilerini tasarlama imkanınızın olduğunu unutmayan, bu oldukça gelişmiş ve kullanımı zevkli bir yan birim. Net üzerinde Multiplayer oynamaya niyetiniz varsa hiç çekinmeyin, fakat üç ırkın tamamen farklı olduğunu unutmayan. Birinin özelliklerine alışmak üçünü de aynı verimle kullanabileceğiniz anlamına asla gelmiyor. Genel olarak ele aldığımızda elimizde oynadıkça keşfedeceğimiz, kolayca büküleceğimiz ve oynanabilirlik açısından pek sıkıntılı çekmeyeceğimiz bir oyun olduğunu görüyoruz. Coğu stratejinin tersine hızlı üretim yapmak kadar, üretiklerinizi verimli bir şekilde kullanabilmek, yani bir 'strateji' belirleyebilmek de çok önemli. Doğrusu kusur bulmak çok zor, C&C 2 ve Dune 2000 gibi iddialı oyular gelene dek StarCraft karşısında tutunabilecek bir rakip bulmak zor görünüyor. Alınması şart, bir klasik olması ise kaçınılmaz.

War Lord

STARCRAFT



LEVEL
KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Blizzard

Windows 95/NT 4.0, Pentium 90,
16 MB RAM, 80 MB HDD, 4X CD ROM



UBI

Cyberpunk Dünyasının Karanlık Yüzü

Saat gecenin 3'ü. Kaç saatir bu karanlık ofisteyim, ne zaman geldim, nereye gitceğim bilmiyorum. O hayvan herifin kanımı, çocuklarımı gözünü bile kirpmadan öldürmesinin üzerinden neredeyse yedi ay geçti, ama acısı hala içimde kanayan bir yara gibi taze. Asıl hedefinin ben olduğunu çok iyi billyorum, ama bana ulaşamıyordu. Runciter buna asla izin vermezdi. O da yapılacak en mantıklı, ama en haince planı yaptı: Benim ona gitmemi sağlamak için evimi, içinde karım ve çocuklarımla birlikte havaya uçurdu. Üzerinden yedi ay geçti, bense ofisimde oturmuş saklanmaktan başka bir şey yapamıyo-

rum. Ama tanrımla, sana yemin ederim ki intikamım, onlara senin vereceğin cezayı bile gölgede bırakacak: YEMİN EDERİM.

Şimdilik gidiyorum. Takımı toparladım. Askerlerin arasından seçim yapmak kolay oldu, en elit olanları sadece görev sonuçlarını inceledim. Ama sayonikleri belirlemek her zaman için zordur, normalde hiçbir şey yapmamış bile gözükse, zihinsel güçlerini kullanarak bir insana kalp krizi bile geçirebilirler. Önceki görevlerimden tanıldığım ve güvendiğim iki sayonığı de grubuma aldım. Ve artık hazırım. O herifi ve adamlarını en kısa yoldan senin yanına yollayacağım. Affet beni tanrımla.

Karanlık, çok karanlık

Güneşli güzel bir gün. Ben Kadıköy iskelesinin yanındaki çay bahçesinde oturmuş, 30 saniye farkla kaçırduğum Beşiktaş vapurunun uzaklaşmasını seyrederken, birden aklıma yazımı burada yazmak geldi. Tabii, neden olmasın? Hep bilgisayar başında mı yazıcaz, biraz da nostalji yapalım. Dergiye gittiğimde temize çekerim. Ohh be, yarın saat ne yapacağım diye düşünüyorum ben de.

Şimdilik oyunumuzun konusu yakın gelecekte geçiyor. Adamlar

- Aabicom, ne içersiniz?
- Ben bir Türk kahvesi alıyorum, orta şekerli.

- Hemmen geliyor.

Adamlar takmış bir kere, gelecek illa da karanlık, kasvetli, mega şirketlerin güdüsündeki kukla devletler tarafından idare edilen toplumlardan oluşacak. Aslında, şu anda içinde bulunduğumuz duruma bakıyorum da, belki de bir bildikleri vardır. Dünya giderek daha da yaşanmayacak bir yer halini alıyor. Ama ben yine de dünyanın o kadar da sahipsiz, berbat bir hale olduğunu, daha doğrusu olacağına inanmıyorum, inanmak istemiyorum. En azından bizim gibi ne yaptığından bilincinde, eskilerin hatalarını görmüş olan yeni bir jenerasyon geliyor. Umarım biz de diğerleri gibi o dışlinin çarkları arasında çatır çatır ezilmekten kurtuluruz, yoksa dünyanın kendine düşecekliği yok

- Buyur abi.
- Sağolasın.
- Ne iş abi, yazar falan misin?
- Öyle gibi, şimdilik izin verirsen
- Estağfurullah, tabii abi de, nerede yazarsın?

- Boş bulduğum her yerde, Allaalla sana ne kardeşim, sen işine bak!?



- Ne kızıyon abi ya, tamam gidiyoruz işte..

- Tövbe tövbe

Neyse böylece ilk toplumsal mesajımızı da verdik. Umarım gelecek ay yazımı Bayrampaşa'dan yazıyor olmam. Gelelim UBIK'e. Doğrusu bu oyunu hangi türə sokacağımı bileyim. Şöyle bir oranlama yapabiliyorum: %40 Action, %30 FRP, %20 Adventure, %10 da zeka oyunu özelliklerini taşıyor. Yine de ben FRP türünde sokacağım. UBIK'de de aynen bir FRP'de olduğu gibi görevde çıkışınız takınızı oluşturuyorsunuz, onlara mühimmat alıyorsunuz. Görevin sonunda da sağ kalanların özellikleri artarak sonraki görevlerde de kullanılabilirler, ama fiyatları biraz daha artmış oluyor, ne de olsa tecrübe daha fazla para demek.

- Abi çayımı tazellim mi?

- Ne çayı be, ben kahve içiyorum.

- Hadi ya, onu tazelliyim o zaman. Hem, bak bu şirketten. Sadece yazında benden bahset yeter.

- Git kardeşim ya, bela misin? Git, gözünün akını göremeyeceğim kadar uzaklaş.

Hısses. Adama bak ya. Yapıtı gitmiyor. Kusura bakmayın sevgili okuyucular, nerede kalmıştık? Oyun ekranı sabit mekanlar şeklinde tasarılmış. Yönettiğiniz ana karakter Joe Chip ve yanına aldığındız adamlar ise üç boyutlu karakterler şeklinde tasarlanmıştır. Bir mekanı durumuna göre üç ile sekiz farklı açıdan görebiliyorsunuz. Kamera seçiminizi isterseniz otomatik haline getirerek İşinizi iki kat kolaylaştırıbilirsınız. Bunun için sol alttaki kamera

ikonuna tıkmanız yeterli olacaktır. Kamera ikonuna sağ tuşla tıklarsanız bulunduğunuz mekan için seçebileceğiniz kameraları görebilirsiniz.

Oyun ekranında etkileşime girebileceğiniz bir esya veya alet varsa, imleç üzerine geldiğinde el şeklini alacaktır. Bu özelliği oyuna az da olsa bir Adventure havası katıyor.

Hazırlanın, görev bizi çağırıyor

Oyun başladığında kendin ofisinizden siniz. Bilgisayara tıklayarak oyunun en can alıcı yeri olan takım ve alet seçimi menüsünü geleyebilirsiniz. Bu ekranın seçenekleri yukarıdan aşağıya doğru şu şekilde sıralanmış:

Selection Phi: Fiziksel özellikleri güçlü olan karakterleri buradan seçebilirsiniz. Seçtiğiniz karakterin resmini ve özelliklerini sağda görebilirsiniz. Seçiminizde dikkat etmeniz gereken, en az iki adet fiziksel açıdan güçlü

karakter seçmeniz, ve bunlardan da birisinin uzun menzilli bir silaha sahip olması.

Selection Psi: Psişik güçleri (cahilim benim, psişik = zihinsel, tamam mı, oldu mu?) olan karakterleri seçebilirsiniz. Burada kafanız bayağı bulanacak, çünkü o kadar fazla psişik güç var ki, aralarındaki dengeyi oluşturmak oldukça zor oluyor. Benim size tavsiyem, birisi iyileştirme (partial veya full healing) ve koruma gücüne (psi/phishield, psi mirror) sahip, diğeri yıkıcı (infarction, damage) veya engelleyle (Time distortion, tele kinesis) güç sahip iki sayonik alın. Her sayonığın ikişer gücü olması, aradaki dengeyi bulmanıza yardımcı olacaktır. Yalnız dikkat edin oyun sırasında zihinsel güçlerin ne zaman kullanılacağını siz belirleyemiyorsunuz.

Selection Kit: Silah, cephe, zırh gibi militarist ihtiyaçları



her zaman için emrinize amade, hazır bir tim bulunacaktır.

Informers: İspiyoncular. O an elinizdeki görev hakkında çeşitli konularda size yardımcı olacaklardır. Tabii ki hayrına değil. En üstteki amcamız bir

sonraki görevin haritalarını sağlayacaktır. İkinci ablamızdan düşmanlarınız hakkında bilgi alabilir, diğerlerinden ise genel bilgi ve görev sırasında işinize yarayabilecek aletler alabilirsiniz. Mutlaka bir görev çıkmadan önce buraya uğrayın ve birinci ile dördüncü adamların sağladığı bütün yardımını alın. Diğer ikisi sadece bilgi sağlayamaya yanyorlar, eğer isterseniz onlara da biraz para koklatıbilirsınız.

Briefing: Görevinizle ilgili ayrıntılı bilgileri buradan okuyup bir strateji geliştirebilirsiniz.

Library: Laybröri. Yani oyundaki her şey hakkında bilgi alabileceğiniz yegane mekan. Bence oyuna geçmeden önce biraz kasıp burada yazılımları, özellikle güçler hakkında olanları okuyun.

Start Mission: Kefen beziniz kaç metre olsun?

Return: Sicak ofisimize geri dönüş.

End: Quit olayı.

- Abi, sayonik ne dimesek?

- İki vakte kadar kafanın orta yerinde bir delik açılacak demek.

- Peki abi.

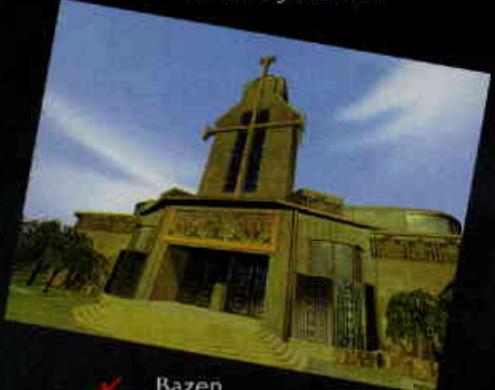
Bırısını Gördüm

✓ Göreve başlamaadan önce Runciter binasının içinde biraz dolaşın. Herkesle, özellikle sizin odanızın iki yanındaki odada bulunan patronunuza konuşun. Size oldukça değerli bilgiler sağlayacaktır. Bu arada, ortadaki odada bilgisayarla uğraşan elemandan şüpheleniyorum, kesin oyunun sonuna doğru bir bit yeniği çıkacak.

✓ Oyunu başladığınızda adamlarınızla birlikte bir binanın girişinde duruyor olacaksınız. Bütün adamlarınızı ya kare içine alarak yada altıya basarak seçin ve binanın içine girin. Buradaki kare şeklindeki asansörün üzerine gelin ve aşağıya inin. Bundan sonrası tamamen şansınıza kalıyor.

Labirent gibi olan bu kompleksin içinde dolaşarak siyah saçlı, deri giysili bir kızı bulmanız gerekiyor.

✓ Bu bölümde (ve bütün bölümlerden önce) o bölümün haritasını satın almayı unutmayın. Oyun sırasında bir düşman gördüğünüzde adamlarınız sizi uyaracaktır.

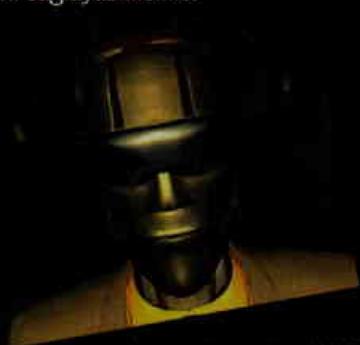


✓ Bazen kamera açısı değiştirmeyi unuttuğinizde adamlarınızın görüş açınızı dışında kalmasını sağlayabilir. Bu gibi durumlarda kamera Ikonuna tıklayıp otomatik kamera seçenekini yeniden çalıştırmanız gereklidir.

✓ Etrafta göreceğiniz çalışmayan makineleri vurarak patlatın. Eğer böyle yapmazsanız, kızı kurtardıktan sonra bu aletlerin ne işe yarıdıklarıını oldukça acı bir şekilde anlayacaksınız.

✓ Etrafta göreceğiniz NET LINK yazan terminalere adamlarınızdan HACKING kabiliyeti yüksek olanlarla girin. Bu terminaller sayesinde kapılı kapıların açılması, tuzakların etkisiz hale getirilmesi veya bazı aletlerin kontrolünün ele geçirilmesi gibi işe yarayan atraksiyonları gerçekleştirebilirsınız.

✓ Sağ tuşa bastığınızda çıkan menüden adamlarınızın yaralarına bakmanızı sağlayabilirsiniz.



Ayrıca burada KNEEL seçeneğini seçerek eğilmelerini de sağlayabilirsiniz, böylece hedefi vurma şansınızı artırırken, aynı zamanda hedef küçültmiş de olursunuz.

✓ Sağda adamlarınızın resimlerinin

bulunduğu bölümde sayonik adamlarının resimlerinin yanındaki iki işaret kullanabildikleri psişik güçleri ifade eder. Bunlardan herhangi birisini siz seçerseniz, adamanız yeri geldiğinde ve fırsat bulabilirse kullanacaktır.

✓ Netlink sırasında yapmanız gereken şu : Siz üst soldan hangi aleti etkisiz hale getireceğinizi veya kullanacağınızı seçiyorsunuz. Bilgisayar da size dört haneli bir rakam veriyor. Bu nün ikisi zaten belli. Siz bu rakamın kalan iki hanesini bulmaya çalışıyorsunuz. Yalnız İşiniz çok zor, çünkü 60 saniyeniz ve sadece üç hakkınız var. Yapığınız tahminin düşük mü yüksek mi olduğunu alta çıkan yazılarından anlayabilirsiniz. Eğer Inferior yazılıyorsa, sayınızı biraz daha düşürmeniz, Superior yazılırsa yükseltmeniz gereklidir. Hanelerden birisini tahmin edebilirseniz kırmızı renk alır ve onu değiştirmezsiniz.

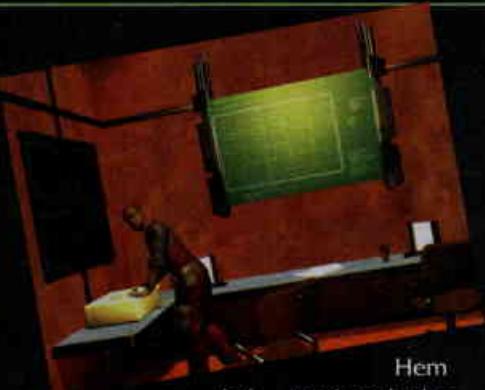
✓ Oyunun performansını artırmak için seçeneklerden LOAD FULL MISSION'ı işaretleyin. Böylece bir görevde çıkarken o görevin tamamı CD'den Harddisk'e kopyalanacaktır. Eğer böyle yapmazsanız oyun her karakterin her konuşmasını CD'den itina ile yüklemeye çalışacak ve mehter takımı gibi dur-kalk şeklinde oynanacaktır. Tabii bütün bir bölümü CD'ye kopyalayabilmeniz için Harddisk'inizde yaklaşık olarak 150 MB kadar ekstra bir boşluğa ihtiyacınız olacak.

Oldukça Güzel

- Abicim bak ne diyyorum.
- Neeeeeaa, ne diyon yine?
- Dur be abicim celâlennme hemen. Bak sinci, senin çalışığın yerde bissürü eleman var dili?
- Evet?
- Bissürü elemanın çalışığı yerde, bissürü de içecek satılır dili?
- Eeeee?
- Bak şimdi. Sen beni yanında alırdır. Ortaklaşa bir çay ocagi açalım senle, bak görürsun iki ayda paranın gözünü oyanız. Valla pâraya para demeyiz.
- ???
- Nasıl fikir ama?
- Bir saniye yaklaşır misiniz yanına?
- Tabii abi ne vardi?

ÇÖTEEEAAANNNNK

- Ühhühühü, ne vuruyon abi ya kötü bir şey mi dedik ya?
- Ağlama be koçum, ne diye zırliyon?



Hem bak, tepsi ne kadar yakıştı kafana. Açıtı valla seni.

- Hüeeee, görersin sen

UBIK çok değişik bir oyun, daha önce oynadığım hiçbir şeye benzemiyor. Beklediğim kadar Adventure-FRP ağırlıklı çıkmamış olması biraz hayal kırıklığına uğrattı beni ama, yine de Robert K. Dick gibi önemli bir yazının (Blade Runner) eserinden uyarlanmış olması ve geleceğin kararlık yönünü ele alması bayağı ilgimi çekti. Yanlız, dikkatimi çeken bir diğer nokta, daha önce LEVEL CD'sinde de verilen UBIK'in sadece seyirlik olan demosundaki grafik ve animasyonlarla oyundakiler farklı. Ve bana o demodakiler çok daha iyiymiş gibi geldi. Eğer oyun 3Dfx destekliyse de fark ondan olsa, bende niye 3Dfx opsiyonu yok veya çalışmıyor anlayamadım.

- Hürrem abi, İşte orada

- ULEAAN, BENİM YİGENİM FURAN SEN MİSİN HÜEEEAAAAN!!

- Giyk, bana mı dediniz ?

- SENA DEDİM DABI LAHANA, GEL BAKEM BURAYA.

- Bakınız lütfen, beni yanlış anladınız. Ben bançıl amaçlarla

- YİGENİM DUMRUL, VER BAKEM SU LEVYEHİ BANA.

- Ama lütfen bakınız dünyalı, biz dostuz.

- EVET CANIM: YAKINDA DA SUCUKLU KARIŞIK TOST OLACAK SIN. YA ALLAH

- Eshedü

Sinan AKKOL

LEVEL KARNESİ
FRP/ACTION

Firma: CRYO
Windows 98, Pentium 100,
16 MB RAM, 225 MB HDD, 4X CD ROM

★★★★★

WORLD CUP 98

Kupayı sadece seyretmekle yetinmeyin!

Hayatın aksı tüm dünyada sadece 4 yılda bir defa ligine da olsa o son 90 dakika boyunca tamamen durur. Dünya Kupası finalinin büyük heyecanı yaşanırken milyardarca insanın adeta solukları kesilir. Kazanan taraf sonsuz bir sevinç yaşayacak, yenilene ise kahrolacaktır. Sonuçta kupa her defasında geride kalır. Ama bazı mücadeleler vardır ki onlar yıllar geçse bile asla unutulmazlar ve o yılın futbol yıldızlarının isimlerini gerçek ölümsüzlüğe ulaştırırlar. İşte Dünya Kupasını bu kadar heyecanlı yapan da budur.

Bu yıl 195 ülkede toplam 3.7 milyar televizyon izleyicisine ulaşması headache'den Fransa 98'ün isim hakkını alarak onu bilgisayar ekranlarına taşımayı sadece EA Sports başarabildi. Yani World Cup 98, kupa mücadelelerini takımlarına, formalarına ve oluşturulan gruplara kadar tümüyle size sunma

hakkına sahip yegane oyun olarak kaldı. Bu sayede Fifa Road To World Cup 98'le yakalanan inanılmaz başarılarının ardından hummalı bir çalışma içine giren yapımcılar bize bir yıldan daha kısa bir ara ile bu hoş sürprizi yapma şansını da elde ettiler. Oyunun isminin farklı olması sizin asla yanılmamasın, World Cup 98'i Fifa'nın devamı olarak görmekte tamamen serbestsiniz.

Ispanya'92 - İTALYA

Şimdi gelelim isminin oyuna kattıklarına. Biz bu yıl da kupaya gidermemişizsinizin eziğliğini ülkece duymaya devam edelim, oyun Fransa'da maçların oynanacağı 10 stadyumun hepsini, eşsiz bir atmosfer, kupanın maskotu Footix ve dünyaca ünlü yeteneklerden oluşan süper bir spiker kadrosunun maç anlatımıyla birlikte ayağımıza getiriyor. Bayraklarla ve yeni ışıklandırma efektleriyle süslenmiş statlarda açılış ve kapanış seremonilerinin yanında her ülkenin kendine özgü milli marşlarını ve tribünlerden yükselen tezahüratlarını duymak mümkün.

Ama WC98'i gerçekte bu büyük spor oyunun heyecanına ve futbol tutkunlarının arzularına cevap verebilecek düzeye taşıyan, Fifa 98'in özelliklerine eklenmiş görülmeye değer kalitede yeni oyuncu hareketleri, gerçekçi takım stratejileri ve oyunun akışını daha da hızlandıran oynanabilirlik.

Oyunda size sunulan takım sayısı bu kez 172 değil, ama 32 takımında çok az olacağ düşünücesiyle kupaya katılmayan ülkelerden 8 tanesi daha diğerlerinin arasına eklenmiştir. World



Cup 98'de, Dünya Kupası dışında alışlagelmiş dostluk maçı, antrenman ve penaltı seçenekleri de yer alıyor. Fifa'nın bazı çelimsiz rakiplerinin sahip olduğu oyun hızını ayarlamaya yaranan seçenek bu kez World Cup'a da eklenmiş.

Meksika'98 - ARGANTİN

Hala aranızda Internet'ten çekebileceği çeşitli ülke liglerinden, Replay'lerden, oyuncu formalarını ve özelliklerini kurcalamaya yaranan programlardan bilaber olanlar var mı bilmiyorum ama bu kez takım ve lig yaratma seçeneklerinin olmayışı bu tip değişiklikler yapma şansını ortadan kaldırıyor. Liglerin eksiksliğinin oluşturduğu büyük boşluk sadece bu oyuna özgü Dünya Kupası tarihindeki en heyecanlı 8 finali yeniden yaşamana fırsat veren Classic Team Mode'la



doldurulmuş. Ancak bu seçeneği kullanmak ve sadece geleceğin değil, geçmişin de en büyük spor olaylarından birinde yer almak istiyorsanız önce Fransa 98 kupasına uzanmanız gerekiyor.

Yaşı benden biraz daha büyük olanlar için sadece 1998 yılında kupaya katılma hakkını elde etmiş takımlarla yetinmektense Macaristan 1954, İngiltere 1966, Brezilya 1970, Hollanda 1978, İtalya 1982, Almanya 1990 gibi büyük kupa finalerindeki zafer anılarını yaşamak epey zevkli olacaktır. Diğerleri ise bu maçların siyah beyaz oynanışı, oyuncuların eski tarz uzun ve sıkı şortlara sahip olmuşları ve maçların ancak tırnaklarla renkli bir hal kazanarak oyuncuların formalarının bugünkü halini alması iyi de ne zevki var eski kupaların oynamanın demenizi kesinlikle engeller.

Oyun amatör, profesyonel ve World Class olmak üzere 3 zorluk seviyesi sunuyor. Bunun dışında tipki RTWC 98'de olduğu gibi kontrol cihazları seçeneğinde yer alan 8 farklı konfigürasyondan birini seçerek oyuncunun zorluğuna karar verebilir, hakem sertliğini ve pasların yerini bulmasında bilgisayarın size yardımcı olup olmayacağıını belirleyebilirsiniz.

World Cup 98'de takımların gücünün Fifa klasmanındaki sıralamaya göre belirlenmiş olması, Brezilya'yı seçen bir oyuncunun otomatik olarak mücadeleye bir adım önce başlamasına yol açıyor. Ancak Team Handicapping özelliği sayesinde oyuncuların seçikleri takıma göre değil de kendi güçlerine göre başarılı olmaları için bir şans tanımış.

İkinci '90 - ALMANYA

Catch Up Logic seçeneği ile ise farklı düzeydeki oyuncular arasında yapılan maçlarda farkın çok çabuk açılmasını ve dolayısıyla gerçekçilikten uzak sonuçlar elde edilmesini engellemek amacıyla yenik durumda kalan takımın gol atma şansı artırılıyor. Bu farklı standartlardaki takımların karşılaşmasına biraz daha renk katılmak amacıyla yapılmış bir değişiklik.

Daha önce de kısaca bahsettiğimiz Compression Touch teknolojisi ile bilgisayar, oyunculara verdığınız emirlerre daha hızlı şekilde cevap veriyor ve oyun akışı hızlanıyor.

Gerçekçi takım stratejileri size çok farklı şekillerde oyun kurma olağanlığı veriyor. Gelelim kadrolara. Billindiği gibi teknik direktörlerin takım kadroları açıklamaları için henüz erken, Brezilya gibi ülke yerine forma giyme şansına sahip bir sürü oyuncunun olması kadrolara 40'ar oyuncunun dahil edilmesine yol açmış. Team Management seçeneği de bu sayede doğrudan ilk 11 kurmanıza yardımcı oluyor.



Oyun sırasında In-Game Management seçeneğini kullanmak için Space tuşuna basmanız yeterli. Böylece 1-3 nolu takıtlar arasında hızlı geçiş yapabilirsiniz. Bunun dışında maç sırasında kullanacağınız C tuşuyla ofsayt tuzağı, Z ile arka kanada kaçma, V ile hücum presi yapma şansına sahipsiniz. Ofsayt tuzağının nasıl işlediğini ve oyuncularınızın nasıl bir çizgi boyunca hareket ettiklerini kule kamerasıyla daha iyi bir şekilde tespit edebilirsiniz. Oyunda kullanılan kamera sayısı RTWC 98'dekiyle aynı kalmış.

USA'94 - BREZİLYA

Saha kenarında takıtlarla uğraşmanın, saha içinde ise sürekli temasının oyununuza derinlik katacağını asla unutmayın. Çünkü Fifa 98 ile birlikte bu seri artık yavaş yavaş tek bir oyuncuya kendi kalenizden topu alarak rakip kaleye gidiip birbirinin tipkisini aynı goller atabileceğiniz bir oyun olmaktan çıkmaya başladı.

Takımların iç ve dış saha formaları enince ayrıntısına kadar tasarlanmış. Bunun yanında en son eklemeler sayesinde artık oyuncu formalarının rüggarda dalgalanması ve oyun akışı sırasında kırılmaması dahi sağlanmış. Star Player Moves özelliği ile de bazı oyunculara kendilerine özgü hareketler eklenmiştir.

World Cup 98'de Motion Capture teknolojisinin hayatı geçirilişi sırasında bu kez sahadaki her mevkide ayın bir futbolcunun kullanılmış olması kaleci dahil pek çok oyuncuya yeni hareket ve özellikler kazandırmış. Fransız yıldız David Ginola da bu işlem için kullanılan oyunculardan biri.

Maç anlatımları oldukça iyi hazırlanmış. Bizim için İlker Yasin neye de FIFA için de John Motson ve Des Lynam o hale geldi. Ama bu kez on-

lara aralarında 1990'lı yıllarda Dünya Kupasının yıldızları Gary Linekar ve Chris Waddle'in yer aldığı 3 kişilik bir ekip daha yardım ediyor.

World Cup 98'de göze batan büyük eksiklikler yerine olsayıdı iyi olurdular var. Her ne kadar yapıcılar böyle bir ayarlamayı çok karışık olacağını ve bunun için daha çok zaman gerektireceğini söyleyorsa da, oyuncuların yaptıkları maçlardaki performanslarına göre özelliklerinde değişiklikler yol açmaları ve takım formalarında oyuncu isimlerinin bulunması gibi ufak eklemeler çarpıcı olabilir.

Fransa '98 - ?

Bunun dışında bir diğer önemli nokta da çoklu oyuncu seçeneğinin konundugunu ancak Internet desteğinin sağlanamamış olduğunu görüyoruz. Yine de EA Sports bu seri ile bir yıl içinde ikinci kez galip gelen tarafta yer alıyor. World Cup 98, futbol hayranlarının için kaçırılmaması gereken bir oyun. Oyunun PC ve Playstation sürümleri Türkçe kullanma kılavuzları ile birlikte Aral İthalat Ltd. Şti. tarafından satıra sunulacak.

Ozan Ali Dönmez

mailme.ozzi@mailexcite.com



**LEVEL
KARNESİ**

SPOR

ARAL İTHALAT LTD

Tel: (212) 659 28 75

Firma: Electronic Arts

Windows 95, Pentium 100,

16 MB RAM, 4X CD ROM



JEDI KNIGHT MYSTERIES OF SITH

COMPANION MISSIONS

Nerede Kalmışık?

Jedi Knight: Dark Forces 2 oynadınız mı? Tanım, ne soru, tabii ki oynadınız ve sanırm hala uçup giden şapkanızı bulmaya çalışıyorsunuz. Oyun yapısı, seviye tasarımları ve grafik özellikleriyle Dark Forces 2 pek çok benzerinden çok daha iyi bir oyun, hele 3Dfx grafik kartınız varsa oynamaya doyum olmuyor. Ama siz bütün oyunu elle defa bitirdiğiniz ve artık bulunacak gizli bir tek yer bile kalmadıysa, üstelik buna rağmen oyuna doymadıysanız işte size ilaç, doğrudan Lucas Arts yapımı bir ek görev diskı. Evet, *Mysteries of The Sith*, kısaca MoTS, Lucas Arts yapımı bir görev diskı, ama çoğu görev diskinde olduğu gibi sadece birkaç yeni harita içermiyor. Konusu, yeni karakterleri ve

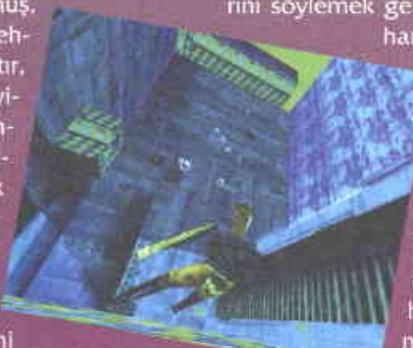
tarih olmuştur. Ne var ki Asiler için hayat hiç de kolay değildir. İmparator ve Darth Vader ölmüş.

Jerec gibi büyük bir tehdit ortadan kalkmıştır, ancak bir hayli güç yitirmesine rağmen İmparatorluk hala yıkılmamıştır. Üstelik uzayın pek çok bölgesi çeşitli krallıkların ve oldukça tehlikeli korsan filolarının denetimi altındadır. Oyuna yine Kyle Katarn başlıyorsunuz, biraz daha yaşamış ve tecrübe kazanmış olan Katam. Aslı ordusunda kumandanlık rütbesindedir. Bu arada eski bir İmparatorluk subayı olan Mara Jade Asilere katılmış ve Katam ile çalışmaya başlamıştır.

Katam bir gerçeği fark etmiştir, Mara bir Jedi şövalyesi olabilecek potansiyele sahiptir, bu yüzden onu eğitmeye başlar. Ne var ki İmparatorluk donanması da boş durmamaktadır, oyuna saldırıyla uğrayan bir Ası össünde başlarız. İlk dört bölüm boyunca Katam ile oynadıktan sonra, beşinci bölümün başında oyuna Mara Jade girer. Katam eski bir Jedi mabedinin kalıntılarını bulmak için yola çıkar ve Mara onun görevini üstlenir. Takiben görevler boyunca Mara kendisine verilen pek çok görevi başarmak için uğraşır durur, fakat zaman geçip, Kyle herhangi bir mesaj göndermeyeince onu bulmaya gider. Kyle bulduğu mabedin karanlık şövalyelere alt olduğunu anlamış ama gücün karanlık yan tarafından baştan çırılaptan kurtulamamıştır. Son üç bölüm boyunca Mara onu kurtarmak için çabalar. İşin güzel yanı bu mabedin içinde tüm silahlardan etkisini yitirdiğinden sadece işin kılıçını ve Jedi güçlerini kullanmak zorundadır.

Açılış Söylenme

Oyunun yeni bir senaryo içeriğinin söylemiştik, olaylar ilk oyunun bittiği zamandan beş yıl sonrasında geçiyor. Kyle Katam gücün iyi yanını seçmiş ve Jerec artık



lazer tüfeği oldukça kullanışlı ve bazen ilerlemek için ona kesinlikle ihtiyacınız oluyor. Düsmen çeşidi ise aşın bol ve oldukça saldırgan olduklarını söylemek gerek. Fakat esas konu haritaların tasarımını,

oldukça geniş olmalı bir yana, pek çokunda yolunu bulmak için bir hayli terlemeniz gerekecek. Bu arada etrafı olan etkileşiminizin bir hayli artmış olduğunu söylemek gerek, mesela bir kapayı açmak için R2D2 robotu-

na ihtiyacınız olabilir, etrafta gezinen bir tanelinden yardım isteyin. Bunu yapmak için biraz eğilip ona dokunmanız yeterli, o derhal gidip kapı açar. Buna benzer pek çok yöntem var ve kafayı çalıştırmanız gerekiyor, yoksa delirmek gayet mümkün. Karakterlerin arada bir ne söylemeklerine de dikkat etmeniz lazım tabii. Tüm oyunda canınızı sıkacak tek kusur ara sahnelerin ilk oyundaki gibi özenerek hazırlanmamış olması, gerçek aktörlerin kullanıldığı filmler yerine tamamen oyundaki karakterlerin animasyonu ile hazırlanmış ara sahneler var. Üstelik animasyonun pek iyi yapıldığı da söylememez. Multiplayer oyunları sevenler için ise CD üzerinde yeni ve çok güzel haritaların bulunduğu da hatırlatalım. Sonuç olarak MoTH, ara sahnelerini saymazsa kusursuz denilecek bir görev diskı. Jedi Knight sevenler için alınması ve oynanması kaçınılmaz.

M. Berker Gündör



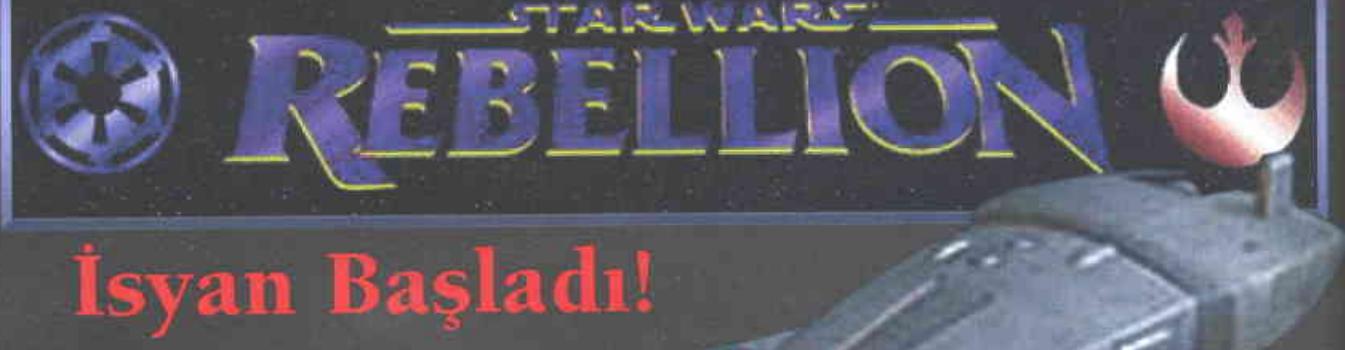
LEVEL KARNESİ

FPS

Firma: Lucas Arts

Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 70 MB HDD, 4X CD ROM

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS



İsyan Başladı!

Uzun süredir beklenen Rebellion, en sonunda çıktı, artık strateji meraklıları Star Wars galaksisine hükmetmek için çarpışma imkanına kavuşacaklar. Fakat küçük bir sorun var, bugüne dek yapılan benzerlerinin de ispatladığı gibi, devasa boyutlarda bir strateji oyunu ancak Turn tabanlı olarak tasarlanırsa ortaya oynanabilir bir şeyler çıkabiliyor. Real-time, yani devamlı ilerleyen zaman yapısına sahip oyunların tempusu nispeten daha yüksek oluyor ama oyuncu her zaman için bilgisayarın daha yavaş davranışından bu tempoya ayak uydurmak bir noktadan sonra pek mümkün olamıyor. Bir tek gezegenin ihtiyaçlarına cevap vermek başka bir şey, 40-50 gezegen ve yüzlerce gemiye aynı anda kumanda etmek bambaşka bir şey! Bu tür oyunlarda oyuncuya kolaylık sağlamak için pek çok işlem otomatikçe bağlanır, ancak sonuçta ortaya öyle bir oyun çıkar ki, ekranın başında kollarınızı kavuşturup olan biteni seyretmekten başka bir şey yapmaz hale gelirsiniz. Önek isteyenler lütfen Pax Imperia 2 adlı oyuna bir göz atınlar, o oyun bende öyle bir hayal kırıklığı yaratmıştı ki hala CD gözümü önune geldikçe

verdiğim para-ya yanarımdı! Şimdi de Rebellion Real-time olarak piyasaya çıktı, tam imparator olma ve asileri yıldız destroyerlerimle ezme hayali kurarken bir defa daha bozguna uğrama tehdidile karşılaştım.

Tüm Sistemler Açık

Rebellion doğrudan Windows 95 altından DirectX 5.0 destekinde çalışıyor, ayrıca en az Pentium 90 işlemci, 16 MB RAM ve Hard Disk üzerinde 120 MB kadar boş alan gereklidir. Bunun dışında

en az 4x hızlı bir CD sürücü, bir Mouse ve eğer Internet üzerinde oynamayı planlıyorsanız güçlü bir de modeme ihtiyacınız olacak. Oyunun grafik açıdan çok abartılı bir yapıya sahip olmadığını hemen belirtelim, tabii bu sayede fazla güçlü olmayan bir sistemde rahatlıkla çalışabiliyor, ancak şahsen Lucas Arts gibi bir firmadan çok daha iyisini bekliyordum. Oyun temel olarak iki karşı gücün bulunduğu bir galaktik strateji, belirgin bir senaryosu yok ve bazı detaylar dışında her oynayışta genel harita yapısı değişmeden kalmıyor. Belirli bir senaryo olmamasına rağmen, olaylar Star

Wars evreninde geçtiğinden, oyunun başlangıç tarihi bugüne dek yapılmış film ve oyulara uygun olarak seçilmiş. Başlangıç dönemi ilk filmden sonrasında rastlıyor, Death Star bir Rebel saldırısı sonucu yok edilmiş, aynı savaştı hem Empire, hem



de Rebel Alliance güçleri büyük kayıp vermişlerdir. Empire bu yenilgi karşısında şaşırılmış, kontrolü altındaki pek çok gezegende çıkan ayaklanmalar nedeniyle güçten düşmüştür. Rebel Alliance ise zaten kısıtlı olan kaynaklarının ve filosunun büyük kısmını Yavin gezegeni yörüngesindeki bu büyük çatışmada yitirmiş, ancak pek çok sisteme taraftarlar kazanmayı da başarmıştır. Fakat bu çatışma savaşı bittiği değil, sadece tarafları yavaşılatmıştır. Bütün dolu günler henüz çok uzaktır. İşte bu noktada siz oyuna başlıyor ve iki taraftan birini seçerek zaferi ya da bozguna giden yolda ilerlemeye başlıyorsunuz. Oyun bir strateji olmasına rağmen benzerlerinden çok farklı ve sadece gemi, asker vs üreterek kazanmak pek mümkün değil. Genel oynanış yapısını stratejik, taktik ve karakter yönetimi olarak üye ayıracak ele almak en doğru yöntem.

Benim İmparatorluğum!

Hangi tarafı seçerseniz seçin, değişmeyen bir gerçek var, ne kadar çok gezegeniniz olursa o denli hızlı gelişirsiniz. Tabii bu gezegenleri elde etmek kadar elde tutabilmek de önemli. Oyunu başladığınızda ana yönetim ekranı siz karşılacak, bu ekranda dev bir pencere, iki Android ve bir sürü tuş var. İki tarafın aynı tarzları olmasına rağmen yine de işlevler hemen hemen aynı, biz olayları Empire penceresinden inceleyelim. Öncelikle Android'lerin ne işe yarıdıkları, solda bulunan robotunuzun adı "IMP-22 protokol droidi" ve işi size hizmet etmek. Üzerine sağ tuşla tıklarsanız kısa bir liste açılır, buradan üretim ve koordinasyonla ilgili emirler verebilirisiniz. Garnizon ve üretim yönetimini bu robota yatabilirisiniz, ancak genelde gezegenlerin savunma sistemlerine pek önem vermemek gibi pis bir huyu var, üstelik sonradan işine karışmasına pek izin vermiyor. Ekranın altında ise bir dizi tuş ve ikinci Android bulunuyor, tuşlar galaktik ansiklopediden tutun da filo aramaya kadar pek çok şeyi bulmanızı sağlayan pencereler açıyorlar. Android ise size gelen tüm mesajları akında tutmakla görevli. Ekranın sağında bulunan göstergeler gelen mesajları içeriklerine göre çeşitli kategorilere bölgerek gösteriyorlar, filo, üretim, madenler, çatışmalar, personel vs. Sol tarafta bulunan slotlar ise filo ve karakter pencerelerini depolayarak sonradan çift tıklamaya kolayca ulaşabilmenizi sağlıyorlar. En yukarıda göreciniz üç gösterge ise temel kaynak göstergeleri, bunlar soldan sırayla ham maden, işlenmiş malzemeler, fabrikalar ve bakım puanlarınızı (Maintenance Points) gösteriyorlar, oldukça önemliler. Sağ üst köşede küçük gösterge ise zamanın geçiş hızını ayarlamınızı sağlar, sağ tuşla tıklayın ve sol tuşla seçin, size tavsiyem bunu en düz ayarda tutmanızdır. Ana harita üzerinde galaksiyi ve yıldız sistemlerini görüyoruz. Bir sistemin üzerine tıklayalım, işte gezegenler. Mavi renk bağımsız, yeşil Empire kontrolünde ve kırmızı ise Rebel taraftarı demek. Her gezegenin etrafında bir sürü

minik ikon var. Gezegenin altında üç adet çubuk gösterge mevcut, yukarıdan aşağı sırasıyla enerji, ham madde ve bağlılık göstergesi. Enerji göstergesindeki boş kutular gezegende ne kadar kullanılmamış enerji olduğunu gösterir, tesis kurabilmek için bunlara ihtiyacınız var. Ham madde göstergesi gezegendeki maden cevheri stoklarını gösterir, bu cevherler madenler tarafından çıkarılırlar ve rafinerilerde işlenip işlenmiş malzemeler halini aldıktan sonra üretimde kullanılırlar. Diğer ikonlar ise gemi, fabrika ve laser topu kulesi şeklinde olanlardır. Gemi ikonu yörüngeye dosta ya da düşman filosunu pencesini açarak o filo ile ilgili bilgi almanızı ya da filo emirleri verebilmeye yarar. Fabrika ikonu üretim penceresini açar, buradan çeşitli yapımları verebiliriz. Üç tür üretim vardır, gemi, askeri birlik ve tesis. Temel olarak maden, rafineri, fabrika, askeri baraka, tersane, gezegen savunmaları gibi binalar ya kurulacakları sisteme yapılır, ya da başka bir sisteme nakledilirler. Birlik ve gemiler için de aynı şey geçerlidir. Bu arada hemen belirtelim, eğer gezegeninizin yörüngeinde düşman filosu varsa abluka nedeniyle

o gezegen arasında birlik takasını tutup sürükleyerek yapabilirsiniz. Gezegenin yanında bulunan yıldızın parlaklık seviyesi ise halkın size olan bağlılık seviyesini gösterir. Gezegenleri üç şekilde elde edebilirisiniz, diplomasıyle size katılmaya ikna ederek, İşgal edip garnizon kurarak ya da tamamen boş bir gezegeni sifirdan koloni kurarak. Sifirdan koloni kurmak için bir birey göndermeli ve sonra da bina inşa ederek halkın oraya gelmesini bekleyebilirsiniz.



melisiniz, bu yöntem uzun zaman alır ama koloninin size bağlılığı tam ve kesindir. Daha önce bakım puanlarından bahsetmiştim, üretilen herseyi ayakta tutmanın bir bedeli vardır, bu bedel bakım puanlarınızdan karşılanır. Eğer puanlarınız yeterli değilse değerli gemi ve birliklerini kaybetmeye başlaysınız, bu puanlar ise gezegenlerden elde edilir.

Dikkat, Kırmızı Alarm!

Oyunun ikinci bölümünü taktik savaş oluşturur. İki düşman filo bir gezegen yörüngeinde karşılaşrsa ekran'a yaklaşan çatışmayı belirten bir mesaj gelir. Bu aşamada üç seçenekiniz vardır, öncelikle filoları karşılaştırarak durumu kavradıktan sonra kaçabilir, taktik savaş ekranına geçebilir ya da savaş sonucun belirlenesini bilgisayara bırakabilirsiniz. Diyelim ki savaşacaksınız, o zaman size tavsiyem bunu bilgisayara bırakmanız, çünkü genelde yüzüne gözüne bulaştırılıyor. Savaş kendiniz yönetmeyi seçtiğinizde taktik savaş ekranına geçeriz. Buradan savaşın



tüm üretim durur ve hatta huzursuzluk başlar, isyan çıkması da muhtemeldir. Laser topu ikonu gezegende bulunan askeri birlikler, savunma sistemleri, avcı filoları ve personeli görüp emirler vermenizi sağlar. Yörüngekteki filo ya da başka bir gezegenle

geçtiği bölgeyi üç boyutlu olarak görüyoruz ve bağımsız bir kamerayla istedigimiz açıdan seyredebiliyoruz. Sağ tarafta yer alan menü yukarıdan aşağıya komut ekranını, genel komuta tuşlarını ve kamera kontrolünü içeriyor. Ekranın üst kısmında ise değişik görev kuvvetlerini ve avci filolarını seçebileceğiniz tuşlar var. Hem ana gemilere, hem de avci filolarına uçuş takikleri verebilir, kime ve ne yönden saldıracaklarını belirtebilirisiniz. Eğer elinizde hiç ana gemi yoksa ve sadece avcılarla bir gezegeni savunmaya çalışıyorsanız, onları geri çekmek mümkün olmayacaktır. Gereken emirleri verdikten sonra Pause tuşuna basarak savaşı başlatabilir, istediğinizde

çıkacaktır. Bundan sonra filolarınızı en kısa zamanda onarmalı ve eksilen avci birlüklerini tamamlamalısınız. Bunda ancak tersane ve fabrikaları bol bir dost sisteme yapabilirsiniz. Gezegenleri işgal ve bombardıman için ise ana ekranda filoyu seçmek ve emir vermek yeterlidir. Ancak eğer düşman gezegeni top bataryaları ve çift savunma kalkanıyla takviye edilmissse, ya da güçlü bir askeri garnizon sahipse işgal edebilmek için önce casus ya da komando timi gönderip sabotaj yaptırmanız gerekebilir.

Filo yönetiminde dikkat edilecek en önemli husus ise onları uygun bir biçimde kurmaktr. Her sisteme en az bir filo bulunmalıdır, çünkü sistemler arasındaki mesafe düşmana cevap verme yeteneğinizi çok kısıtlar. Her filoda en az bir büyük yıldız gemisi, bir askeri birlik taşıyıcı ve yeterli miktarda avci bulunmalıdır. Her avci uçağı ikonu on iki gemiyi temsil eder, mesela bir filoda dört adet T.I.E. Fighter ikonu varsa, bu toplam kırk sekiz avci var demektir, tabii bu eksiksiz filolar için geçerlidir. Büyük gemiler ise teker teker ifade edilirler. Her geminin farklı özellikleri olduğunu hatırlayın ve filo oluştururken ansiklopediden yararlanmayı, özellikle gemilerin derin uzayda seyahat etmesini sağlayan Hyperdrive sistemlerini hesaba katmayı unutmayın. Ayrıca bir filoda henüz inşaatı bitmemiş ya da hala derin uzayda seyretmeye olan gemiler varsa, o filolara emir veremez, savaşa yöneldiremezsiniz. Yapım aşamasındaki gemiler ve birimler tarali arka planla, seyahattaki gemiler ve diğer birimler ise mavi egzos aleviyle ifade edilirler.



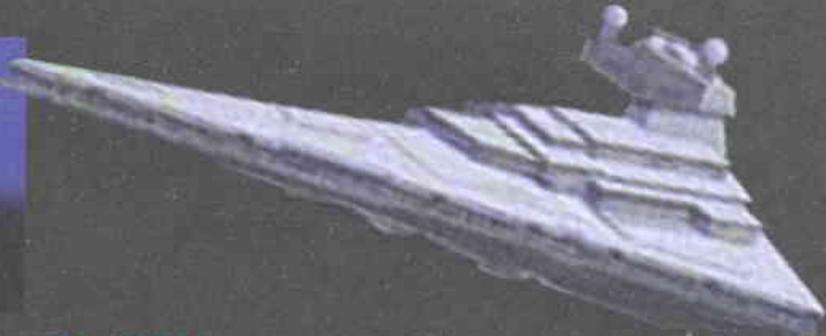
Darth ve Luke

Oyundaki üçüncü ve en önemli kisim ise karakter yönetimi, bugüne dek film ve romanlarda belmiş tiplerden derlenmiş tam 55 adet karakter mevcut, ancak ilk başta sadece bellişgin karakterlerle işe başlıyorsunuz. Empire için Emperor Palpatine, Darth Vader ve birkaç yüksek rütbeli komutan, Rebel Alliance için ise Senator Mon Mothma, Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo, Chewbacca ve birkaç tanınmış karakter oyuncunun temel şahsiyetlerini oluşturuyorlar. Karakterlere özel görevler verebiliyor ya da genel yetenekleri doğrultusunda filo ve gezegenlere komutan olarak tayin edebiliyorsunuz. Komutanlıklar üç çeşit, Admiral büyük gemilere, General askeri birliklere ve Commander avci filolarına komuta ederek savaşta avantaj kazandırıyorlar. Özel görevler iseambaşa bir konu, Diplomacy seçenekleri gezegenlerin taraftarlığını kazanmanıza, Espionage casusluk yapmanızı, Recruitment diğer karakterleri saflarınıza katmanızı, Jedi Training yetenekli olanları eğitip Jedi Knight yapmanızı, diğer seçenekler ise isyan başlatmaktan tutun da suikast düzenlemeye dek pek çok entrika çevirmenize imkan sağlıyorlar. Karakterleri tek ya da takım halinde çalıştırabiliyor, birini yem olarak kullanırken diğerlerini pusuya yatırabiliyorsunuz. Jedi güçleri olanlar zaman içinde güçleniyorlar ve çevrelerindeki tehditleri sezip önlem alabiliyor, birlüklerine daha iyi komuta edebiliyorlar. Bazı görevleri sadece başlıca karakterler yapabiliyor, mesela Jedi eğitimi Darth ve Luke tarafından yapılabilen işler. Suikast düzenlemek ise sadece Empire tarafına has bir yöntem. Her karakterin özellikleri kendine has ve eğer düzgün kullanılmazlarsa yakalanabilir ya da öldürülebilirler. Bazı karakterler ise, mesela Admiral Thrawn gibi, çeşitli konularda bilimsel araştırma yapma yeteneğine sahipler ve size katılır kاتılmaz uygun



de durdurabiliyorsunuz. Burada size tavsiyem farklı yöntemler uygulamanızdır, mesela avcıları düşman avcılarına saldırtırken ana gemileri yakına sokarak laser bataryaları ile çıkartma gemilerini vurmak iyi bir metod olabilir, indirme yapmaya hazırlanan düşman askeri birliklerini yitirmektense kaçmayı tercih edecktir. Ne var ki ilerleyen zaman içerisinde her iki taraf da yeni gemi ve avci tipleri keşfedeğinden zaman içerisinde farklı takımlar geliştirmek gerekir. Savaş bittikten sonra sonuçları göreceğiniz bir ekran





tesisterin bulunduğu bir gezegende işe koyulmaları yeni gemiler, binalar ve birlikler icad edebilmek için şart. Empire kazanmak için sadece devamlı yer değiştirebilen Rebel üssünü bulup yoketmekle kalmayıp, Mon Mothma ve Luke Skywalker'ı kılısını de ele geçirmeli, Rebel Alliance ise başkent Coruscant'ı ele geçirdiği gibi. Emperor Palpatine ve Darth Vader'i tutus etmeyi başarmalı. Ele geçen karakterleri kurtarmak için her zaman bir komando timi gönderebilirsiniz ya da kendileri kurtulabilirler, ancak bazen olaylar kontrolünüzden çıkabiliyor. Mesela Han Solo ödül avcıları tarafından yakalanıp Jabba'nın inine götürülürse, Luke, Leia ve Chewbacca herşeyi bırakıp onu kurtarmaya gider, ya da Leia babasının Darth olduğunu öğrenip ede olabilir. Darth Vader ile Luke arasındaki bir savaş ise kaçınılmaz olabilir. Doğrusu çok detaylı bir konu ve bütün olasılıkları gözden geçirmek için tüm dergiyi ayırmak gerekebilir, o yüzden kısa kesmekte fayda var. Ancak yinelemeden geçemeyeceğim, karakterler ve özellikleri için ansiklopediye bakmayı ve ona göre adım atmayı asla ihmal etmeyein, hatta bunları gözünden bir yere not almak uzun vadeli faydalı olacaktır.

Zafer Çağlarından

Söylediğim gibi bir toparlayalım, Rebellion çok dolu bir oyun, özellikle karakterlerin zenginliği ve olayın kestirilemezliği her an için sürprizlerle karşılaşmanızı imkan tanıyor. Kaçakçılarından kafa avcılarına dek filmlerde gördüğümüz pek çok detay oyuna adeta yedirilmiştir. Taktik savaş ise oldukça kötü grafiklerine rağmen kabul edilebilir bir nitelikte ele alınmış, ama bazı eksikleri de yok değil. Esas zayıf nokta gezegenlerdeki üretim konusunun



oldukça üstü kapalı ve hükmedilmesi zor tasarlanmış olması, bu konuda genelde ipin ucunu kaçıracagınızı ve bir tek avci filosu üretetmek için buzul Hoth gezegenine sürgün edilmeye bile razi olacağınızı emin olun. Tabii siz işin içinden nasıl çıkacağınızı hesap ederken zaman geçmekte ve düşmanın filosunu güçlendirmektedir. Bu kadar karmaşık karakter ilişkilerinin ve filo yönetiminin altından on saniye gibi bir sürede kalkmayı başarabileceğinizi düşünüyorsanız o zaman başka tabii. Ama unutmayın işlemciniz oyuncunun kurallarını ezbere biliyor ve sizden milyar defa daha hızlı hesap yapıyor. Bunun dışında oyunda kullanılan ikonların aşırı küçük olması insanı çok yoruyor. Programcılar Windows 95 tarzı bir pencereleme yöntemi ile ana ekranın kopmadan her şeyi halledebilmekin mümkün olmasını hedeflemişler ama başaramamışlar, bu defa üst üste açılan pencerelerle ve bir de bunların içindeki mikroskopik ikonlarla uğraşıyorsunuz. Halbuki danışma-

yi akıl etselerdi eminim

Microsoft programcılar onlara bunun faydasız bir yöntem olduğunu baştan söylerdi. Ayrıca neden sadece iki taraf, koca galakside figürlerin rolü bile oynayacak kapasitede başka bir kaç devlet daha yok mu yanı? Net üzerinde sadece iki kişiyle yapılacak tartışma ne denli zevkli olabilir, hiç bilmiyorum doğrusu. Grafikler ve efektler gelince, ara sahneler iyi ama oyunun geneli hiç iyi değil, Lucas Arts eğer gelecek oyundan da özellikle taktik savaşta kullandığı kalite de grafikler kullanıcası, bence bu işleri bırakıp bir karpuz sergisi açısından daha iyi! Sonuçta bu oyun özellikle benim için yukarıda说得gi sebeplerden dolayı bir hayal kırıklığı oldu. Sanki içine Jagged Alliance katılmış bir Fragile Allegiance klonu oynuyormuşum hissine kapıldım. Eminim Lord Vader bunu görse gidip Lucas Arts programcılara gücün kötü yanının ne kadar kötü olabileceğini şahsen göstermekten büyük zevk alındı. Öte yandan şüphesiz Star Wars ve Real-time strateji kelimeleri potansiyel müşterileri cezbedeceklerdir. Doğrusu ben pek tutmadım, üzerinde daha çok çalışılması gereken bir oyun. Hani üç buçuk yıldızlık skoru da isminin ve bu kadar zaman T.I.E. pilotluğu yapmış olmanın hatırlına verdim dersem yalan olmaz.

War Lord



**LEVEL
KARNESİ**

STRATEJİ

Firma: Lucas Arts
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 180 MB HDD, 4X CD ROM



ALIEN EARTH



Onlar Aramızda

L evel yazar ekibi olarak, yayınlanacak oyunları seçerken elimizden geldiğince kaliteye özen göstermeye çalışıyoruz. Son aylarda piyasaya sürülen oyunların büyük çoğunluğu "kalburüstü" olarak nitelendirebileceğimiz, kalite kokan

ya-

pımlar. Bunların arasından yayınlanacaklarının seçiminin yapılması sırasında bazen yabancı dergilerdeki takdir toplamış oyunlara göre, bazen de tamamen şansımıza güvenerek seçim yapıyoruz.

Geçen cumartesi Yazıcıoğlu pasajının önünde Gökhun, Berker ve Ufuk'la o ay yayınlanacak oyunları belirlemek için buluştu (daha doğrusu onlar buluşacaktı, ben yaklaşık yarım saat sonra olay mahalline intikal ettim) Gökhun'un elime tutuşturduğu CD'lerin haricinde yazmaya değer neler var diye CD standlarına göz atarken içinde "Alien" kelimesi geçen bir oyun gözüme çarptı. Berker nasıl kendini bir Storm Trooper zannetmesine yol açacak derecede Star Wars delisiyse, ben de bırakın kabuslarımı normal, hatta komik diyeboleceğim rüyalanmadı bile yaratık görecek kadar Alien filmlerinin fanatığıyım. Alien Earth CD'sini elime alıp, bir iki çevirdikten sonra olayın Alien filmleriley (ara not: Alien 4'ü henüz görmemiş olanlar ceza olarak ilk önce kafalarını en yakın sert cisim üç kere vursunlar, sonra da Alien 4'ün oynadığı en

yakın sinemaya koşsunlar) bir alakasının olmadığını anladım, ama grafikler hoş görünüyorlandı. Bu oyunu da yayın programına almaya karar verdik.

Bilinc+

Yukarıdaki olayı niye anlattığımı bilmiyorum, sanırım her yazarın yaşadığı klasik yazıya giriş problemi sendromu yüzünden, ama bir kere yazıldı, artık geri dönülmeyecektir. Gelelim Alien Earth'e. Tam anlamıyla klasik bir Arcade Adventure. Oldukça hoş grafiklere ve müziklere sahip. Nükleer savaş sonrasında dünyanın güçsüzleşmesinden faydalanan uzaylıların dünyayı ele geçirmesinin üzerinden oldukça uzun bir süre geçmiştir. Artık her şey onların kontrolündedir. Bitki ve canlılar radyasyonun etkisiyle mutasyona uğramış, tüm teknoloji yaratıklar tarafından insanların elinden alınmıştır. Artık insanlar taş devri kabileleri gibi basit köylerde yaşamaktır ve yaratıkların sadık zevkleri uğruna düzenledikleri av partilerinde "av" olarak görev almaktadırlar. Bizim adamımız, esas oğlan Finn'de böyle bir av partisinin üyesidir, İşin kötüsü de namlunun ucundaki kişi olarak. Ama kimseyin bilmediği şey, Finn'in kendisinin bile haberinin olmadığı güçleri vardır. Bu güçler ve Finn'in ze-



kası sayesinde av partisi çok yakın bir zamanda tersine dönecek, avı rölonu alacaktır.

Bilgi+

Alien Earth'ün oynanışı oldukça basit, etrafta dolasmak için ok tuşunu veya Mouse'u kullanabilirsiniz. Bir şey almak veya incelemek için sağ tuşla üzerine tıklamak ve yeteri kadar yakınında olmak zorundasınız. Etrafta bulunduğuuz silahları değiştirmek için "W" tuşuna, daha sonra elde edeceğiniz zihinsel güçleri kullanmak için ise "P" tuşuna basmalısınız. Benim size tavsiyem oyunu Mouse kontrolüyle oynayın, bunun için "M" tuşuna basmalısınız. Mouse kontrolünde oynarken Finn'in yakınına sağ tuşla basılı tutmanız o yöne doğru yürümeyi sağlar, sol tuşla ise elinizdeki silahı savurursunuz. "TAB" ile o an bulunduğuuz bölgenin gezdiğiniz kesimlerin haritasını görebilirsiniz. Merdiven ve ip gibi tırmanılabilen yerlerden çıkmak ve inmek için "A" ve "Z" tuşlarını kullanabilirsiniz.

İrade+

Oyunun oynanışı çok basit ve zevkli ama oyun da bir o kadar zor. Bir kez istedığınız zaman kaydedemiyorsunuz. Ancak dinlenebileceğiniz bir yere geldiğiniz zaman oyunu kaydebiliyorsunuz. Özellikle oyunun başında elinizde hiç silah yokken ve peşinizdeki lazerli uzaylılar varken Sava edememenin acısını çok çekecəksiniz. Elinizdeki eşyalara bakmak için sağ tuşla adaminızın üzerine tıklayın. Burada gerekçi zaman bazı eşyaları elinizdeki diğer eşyalarla birleştirmek için ADD TO, etrafınızda bir nesnenin üzerinde kullanmak için USE seçeneğini kullanmanız gerekiyor. Ayrıca bu panelden silah, zihinsel güçler, ve ses ayarları gibi ayarları yapabileceğiniz alt menülere ulaşabilirsiniz.

Sans

İlk bölümde başladığınızda, aşağıdaki yoldan gidip telefon kulübelerinin yanına gelin. Burada yerdeki "Fruit bowl", "Prayer mat", iki adet sopa ve metal parçasını alın. Metal parçasını sopalarдан birisiyle birleştirin. Böylece ilk silahınızı elde etmiş oldunuz. Hemen aşağıdaki zehirli bitkiyi sopa-



layarak öldürün ve "Search" ederek yapraklarını alın. Bu yaprakları zehirlendiginiz zaman Old Charlie'ye ve rerek panzehir yapmasını sağlayabilirsiniz. Sağa devam edin. Etrafta dol-

şında görebileceğiniz öküz tipli böceğin yanındaki taşları hızla alabilirseniz alın, yoksa kaçın, çünkü böcek pisisiyor. Araba cesedinin yanından levyeyi alın. Yine sağa devam edin. Buradaki sarışığa tırmanıp helikopter enkazına ulaşabilirsiniz, ama şimdilik gerek yok. Ortadaki öküz böceği yakalanmadan yukarıya çıkn. Aha, birelerinin başı dertte galiba, sola gidin ve yaşı Charlie'ye saldırın yaratıkları öldürün. Bunun üzerine Charlie sizi evine davet ediyor, ama henüz gitmeyin. Yerdeki plastik boruyu, bu ekrandaki oyuncak tavşanı, iki adet boş şşeyi, sprej kutusunu ve bez parçasını (rags) alın. Aşağıdan bu ekrana ilk girdiğiniz yerdeki kutuyu inceleyip içinden metal kutuları da alın. Bu ekrandan çırıp geri dönün ve gidip bir bez parçası daha alın. Bunu hep yapabilirsiniz. Şimdi aşağıdaki ekranı geri dönün ve helikopter enkazının yanına tırmanıp ortadaki benzin deposunun kapağını bez parçasıyla açın. Plastik boruyu şşenin üzerinde kullanın, elde ettiğiniz de benzin deposu üzerinde kullanın, benzin dolan şşenin ağzına bez parçasını da tıktınız mı tamamdır. İşte müstakbel bir molotof kokteyli, tek eksığınız bir parça ateş. Bir tane daha molotof kokteyli hazırlayıp, geldiğiniz yerden geri dönün. Yukarıda devam edin ve sinema salonunu bulun, girişteki döküntüler levye ile kaldırın. İçeri girin, çekirgenin hemen solundaki alete taş atın, meğerse çekirge hologrammış. Devam edin, aşağıya inip adamlı konuşun. El feneri verecek. Geri dönün Charlie'nin evinin olduğu yerden sağa gidin ve deli adamın olduğu kulübeye girip onunla konuşun. Ona oyuncak tavşanı verip arkasındaki kafesten papağanı alın. Charlie'nin evine gidin ve yatağı kullanıp Save edin. Tekrar dışarıya çıktığınızda duyduğunuz ses avın başladığını gösteriyor.

Çabuk olun ve en sağ üst köşedeki bölgeye gidip mağaraya girin. Bu mağaralann haritası olmadığından içinde çıkmak biraz karışık, ama şu kadarnı söyleyim. İnşallah o molotofları harcamamışsınız, çünkü buradaki öküz örümceklerle karşı kullanmanız gerekecek. Neyse benden bu kadar, mağaralarda bir adet zamanlayıcı (bomba için) bulacaksınız, onu takacak bir adet de bomba buldunuz mu işiniz kolay demektir. Ben bulamadım, benim vizelerim var, vaktim yok, eğer daha fazla çalışmamaya devam edersem o bombayı değil ama belamı bulacam sonunda.

-BAŞARI
(Anonim, Nisan 1998)

Alien Earth ülkemize sessiz ve derinden gelmesine rağmen bu ay açıklamam için bana verilen oyunlar içinde en hoşuma gideni oldu. Tabii Starcraft gelirde ben açıklarsam İşler değişir. Benim size tavsiyem, çok güzel grafikli, az biraz Action'lı söyle sağlamışından bir Adventure istiyorsanız Alien Earth'ü alın. Üzülmeyiniz.

OKUYUCUYA NOT: Sağlam oyun demişken benden size minik bir tüyo, gözleriniz bilgisayarcınızın raflarında Die by the Sword, Deathtrap Dungeon ve Sanatorium'u israla arasin.

ÖZEL NOT: Chat dosyası qwer, asdf, Imam, gamze, ice, imge, bloodbath, taxman, josephine ve sayamadığım diğerleri modern bir Diamond Monster edinme operasyonuna kurban gittiğinden sizden iki ay kadar ayrı kalacağım. Beni özleyin, ama bilin ki geri döñcem.

Sinan Akkol

**LEVEL KARNESİ**

ARCADE ADVENTURE

Firma: BEAM software

Windows 95, Pentium 90,

16 MB RAM, 80 MB HDD, 4 X CD ROM

Directx 5.0



F/A-15

Only Fools Go Where Angels Fear To Tread

Cok tuhaf, ama bende yükseklik korkusu vardır. Belki çok küçük bir bebek iken yatağımın kenarından yaptığım ilk uçuş denemesinin kesin bir başarısızlığıla sonuçlanmasının bunda büyük payı olabilir. Ne zaman korkulukları olmayan bir balkonun ya da benzeri bir yerin kera-nina gelip aşağıya bakmaya çalışsam, kademeli olarak kontrolümü yitirmeye başlarım. Dizlerim titrer, yumruklarım sıkılır ve başım döner, ne kadar üzerine gittisem de bu korkumu yenemedim. Fakat ayağımı gerçekten yerden kesmek söz konusu olduğunda durum farklı olabiliyor, bir defasında eski ve devamlı çatırdayan bir Bell Jet Ranger ile oldukça tehlikeli bir uçuş yapmıştım. Pilot her şeyin yolunda olduğunu söyleyip duruyordu ama daha kalkışta ana panel sigortalarının atıp düşmesi bana bu yaşlı kızın Over-haul zamanının çoktan geçtiğini düşündürdü. Fakat ne kadar ilginçtir ki, o yarı cam, yarı alüminyum kafesin içinde sarsılarak ilerlerken bırakın korkudan donup kalmayı, aksine yerden uzaklaşıkça kendimi daha rahat ve özgür hissettim.

setmeye başladım. Sonra da o duyguyu hep tadabilmek için uçuş simülasyonlarına içi-ce sardırdım. Uzun zamandır hazırlıyorum, bir gün yeterli malzemeyi toplayıp beni gökyüzüne ve hatta kimbilir, belki daha da otelere götürecek olan aracı inşa edeceğim. Ah evet, insan hayal ettiği sürece yaşar, değil mi? Ama şimdilik bilgisayarımıza yetinmek zorundayım, hoş zaman içinde bu cihazlara harcadıklarımla bir yıldız destroyeri bile yapardım ama ne yapalım, bilgisayar endüstrisi sağolsun!

Who Dares Wins

Şimdi elimde yeni bir uçuş simülasyonu var, bu alanda ciddi bir yere sahip olan Jane's firması tarafından geliştirilmiş ve Electronic Arts tarafından pazarlanan F-15 isimli bu oyun, Türkiye pazarına Aral İthalat Ltd. tarafından sürülmüş. Tabii aslında bu 'yalnız' için pek 'oyun' demek mümkün değil. İşin ehli ve ne yaptığı bilen profesyonel pi-

lotları uçak masrafından kurtarmak için hazırlanmış gibi bir havası var sanki! Eh ne de olsa bir PC her halükarda gerçek bir F-15 kadar

çok para tutmaz, ama bu oyunu tam anlamıyla çalıştırabilmek için gereken donanım da pek öyle basit bir şey değil. Her şeyden önce bir 3Dfx işlemci grafiğiniz var mı? Şimdi şu konuya bir

aklık getirelim, eğer üzerinde en az 4 MB RAM ve iki adet 3Dfx logosu bulunan işlemci takılı değilse, büyük ihtimalle grafik kartınız gerçekten 3D hızlandırma kapasitesine sahip değildir. Bunun haricinde bu tip kartlar genelde tek başına çalışmaz, ana ekran kartınıza bağlanarak iş görürler, yani 3Dfx kartının yanında bir de en az 2 MB RAM takılı bir ana grafik kartının olması gereklidir. Bu toplam 6 MB grafik hafıza demek olup, genelde 640x480 modunda düzgün bir performans sağlar, tabii ana işlemciniz yeterince güçlüysel. Bir P-90 üzerine bunları takmak genelde pek işe yaramaz, bu oyun için de benzer durum söz konusu. Minimum sistem ihtiyacı olan işlemci eğer 3Dfx varsa P-133, yoksa P-166 işlemci olarak belirtilmiş, bunun haricinde en az 16 MB RAM gereklidir. Tabii Windows 95 altında program çalıştmak için 32 Mb RAM ve altı pek uygun sayılmaz, çünkü sadece Windows 95 bile 16 MB RAM kullanabiliyor. Kurulum esnasında Express Setup şıklını seçmek, Hard Disk üzerinde 600 Mb kadar bir boş alana veda etmek demek. Tabii bu durum oyun performansını hızlandırmakla beraber, Custom şıklını seçerek nispeten makul bir kurulum gerçekleştirebilirsiniz. Bunun yanı sıra e-

ger güzel bir analog joystick sahibi degilseniz uçağa düzgün kumanda edebileceğinizi sanmayın, mümkünse gelişmiş bir kontrol cihazının kullanılması tavsiye olunur.

Give Them Hell

F-15 Eagle, U.S.A.F. tarafından av, önleme ve bombardıman görevlerini yerine getirmek için kullanılan ve özellikle Körfez Krizi esnasında gösterdiği üstün performansla kendini kabul ettimiş bir uçaktır. Çok gelişmiş uçuş ve hedef tespit sistemleri sayesinde her koşulda hedeflerini vurabilir. Pilot ve silahçıdan oluşan iki kişilik mürettebatı sahiptir. Çok değişik tipde mühimmat taşıyabilmesi nedeniyle benzerlerinden daha esnek bir görev profiline sahip olabilmesi onu her koşulda aranan bir uçak yapar. Karşılaşma yapılmışsa F-16 Falcon daha çok hava tehditlerine ve F-18 Hornet ise yer tehditlerine karşı etkili uçaklar olarak ön plana çıkarlar. Buna karşın Eagle çift motoruyla Falcon'dan daha güvenilir, yüksek manevra kabiliyetiyle Hornet'den daha çevikir. Uzun menzilli ise ona önleme ve bombardıman görevlerinde bariz bir avantaj sağlar. Tabii bu denli çok işin altından kalkacak şekilde tasarlanmış bir uçağa kumanda etmek Tetris oynamaya benzemez. Nitelik oyunda ana menüden grafik ve ses ayarlarının dışında oldukça detaylı bir zorluk seviyesi ayarı da bulunmaktadır. Bu ayarlar ulaşmak için ekranın tam ortasındaki yapay ufuk göstergesine tıklamak yeterridir. Tüm gerçekçilik seçenekleri kapalıken uçuş oldukça kolay sayılabilir, eğer yeni başlıyorsanız bu size avantaj sağlayacaktır. Fakat tecrübeli pilotlar bunları açacak ve o zaman da bir hayli gerçekçi, aynı zamanda da zor bir oyuna karşılaşacağınız.

lardır. Özellikle elektronik uçuş sistemlerinin İslamları ve nitelikleri askeri havacılık terimlerinden haberdar olmayanlarınızı bir hayli zorlayacak. Tabii telsiz haberleşmesinde kullanılan jargon için de aynı şey geçerli, oyun içinde on binden fazla kayıtlı kelime var ve bunların çoğu günlük İngilizce içinde rastlanmayan terimlerden oluşuyor. Yani sadece iyi İngilizce bilmek bile yetmeyebilir.

Go For The Kill

Oyun birkaç kısımdan oluşuyor, ana menüden yapacağınız seçimlerle eğitim görevlerini ya da rastgele bir görevi seçmeniz mümkün. Ayrıca Multiplayer seçeneğiyle Internet ya da

Network

Üzerinde de uçuşlara çıkabilirsiniz. Reference kısmı oyun içinde karşınıza çıkmasının muhtemel araçlar ve silah sistemleriyle ilgili detaylı bilgi içermekte, buradaki bilgiler savaş alanında hedeflerinizi doğru belirlemek açısından oldukça önemlidir. Campaign sekisi ise iki farklı senaryodan biri dahilinde seferberlik görevine katılmanızı sağlar. Bu modda senaryoya uygun olarak bir dizi görevi çözmeliyiniz, görev esnasındaki performansınızı pek çok açıdan önemini olduğunu belirtiyim. Her iki senaryoda da bağlı olduğunuz birliğin görev bölgesi Orta Doğu, bu senaryolar çok yakın gelecekte çıkması muhtemel çalışmaları konu alarak hazırlanmış. Burada oyuncunun grafiklerine deşinmek gerek, özellikle 3Dfx kartı ve güçlü bir işlemciyle grafiklerin ve efektlerin çok iyi hazırlanmış olduğunu belirtmeliyim. 30.000 feet irtifada gerek çevre görüntüsü, gerek araçların çizimleri size gerçekten uçmakta olduğunuz hissini verecek. Hatta çok yukarılardan denize baktı-

gınız zaman derin ve sig sig bölgeler arasındaki farkı bile göre-

biliyorsunuz. Ne var ki çok alçaldığınız zaman yeryüzü tasarımda bazı eksiklikler gözünüzü çarparak. Genelde rafineriler, alanlar, yollar ve benzeri tesisler gibi şeyler üç boyutlu olarak modellenmiş fakat yerleşim merkezleri iki boyutlu basit kaplamalar şeklinde ele alınmış ve bu durum oyunda belirgin bir atmosfer eksikliğine sebep olmuş. Yerden otuz metre yukarıdayken bir şehrin üzerinde değil, bol kareli bir masa örtüsünün üzerinde olduğunuzu sanıyorsunuz. Haritanın işlenişindeki bu belirgin eksiklik dışında oyunda fazla bir kusur bulmak pek mümkün değil. Potansiyel müşterilere tavsiyem oyunu mutlaka orijinal kutusunda bulup almalarıdır, bunun nedeni ise korsanlığı önlemekten çok daha başka. F-15 oyuna gerçeğe mümkün olan en yakın haliyle yansıtılmış, öyle ki tüm kokpitin görmek ve neredeyse bütün tuşları fare yardımıyla kullanabilemek mümkün, bunun dışında klavyeden de faydalılaşması şart. Her ne kadar tüm tuşları oyuncu içinde menüden görevlemek mümkünse de, bunların gerçekle tam açıklamalarını bulabilmek mümkün değil. Ne denli üstün bir pilot olduğunuz hiç farketmez, tüm tuş kombinasyonlarını ezbere bilmeyen bir noktada mutlaka çuvallarsınız. Evet, sonuç olarak bu oyuncular nesnelerden hoşlanan ve güçlü sistemleri olanlara tavsiye olabilecek bir yapı, alın ve uçuşun tadını çıkarın.

Storm Guard



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD

Tel: (312) 659 26 75

Firma: Electronic Arts

Windows 95, Pentium 166,

16 MB RAM, 600 MB HDD,

6X CD ROM



WARBREEDS

Gene Mi?

Yeşti utan artık, yetti. Bıkmadığınız mı gençliğin zor bela kazandığı üç-beş kuruşu sömürmekten? Uşanmadığınız mı başkalarının orijinal fikirlerini kopyalayıp, sonra da onların tırnağı bile olamayacak rezalet oyular yapmaktan? Hiç mi utanmıyorsunuz dergilere çarşaf çarşaf "yok bizim oyunumuzun şusu çok iyi, yok bizimki daha önce yapılmış hiçbir şeye benzemiyor, yok bok" diye yalan reklamlar verip insanların alenen kazıklamaktan? İstemiyoruz utan artık sizi, ihtiyacımız yok ne size ne de kıytırık oyuncularına. Siz pilinizi pirtinizi toplayıp çıktığınız fare deliğine geri dönün, başka ihsan istemez.

Tamam, sakınleşiyorum..

Yok yanı arkadaşlar, sadece oyun piyasasında değil, her şeyde bu böyle. Adamlar başkasının orijinal, tutulan

ve para kazandıracığı bir fikri正在写, onun etrafında gelişen bir oyun yapıyorlar, sonra da bu bizimdir, aca-yip orijinal bir fikir diye böbürleniyorlar. Hadi yiğidi öldürdünüz, hakkını koysanız bir kenara kanım akmayacak, yok be kardeşim, o da yok. İğrenç iğrenç hepsi birbirinin kopyası bir sürü oyunla doldu plasya. Yok yok, bu böyle olmayacak. Ben en iyisi bu bilgisayar, yazarlık işlerini falan bırakıym d e bir fitness-step salonu açıyorum kendime (Şaka Gökhun şaka, bak valla, ne gitmesi ya şaka diyorum sana, anaaa adama dünden raziymış beni işten atmaya).

**Şöylederin Bir Nefes Alalım,
Ohhhh..**

Warbreeds, yukarıda yazdığım övgü dolu sözlerden de anlayabileceğiniz gibi bir Real-time strateji. Ama Command and Conquer'den çok Warcraft'a benzıyor. Oyunun konusuda pek ahım şahim değil, uzayın dibindeki deryasındaki bir ırk mükemmel savaşçıyı yaratmak için genetik laboratuvarlarında deneyler yapmaktadır. Birçok başarısız denemeden sonra sonunda başanya ulaşırlar, Magha yaratılmıştır, ama şimdi de daha önce hesaba katmadıkları bir sorun vardır ortada: Magha'yı kontrol edebilecek güçleri yoktur. Böylece ortaya yonetebileceğiniz iki ırk ve iki farklı

senaryo çıkmaktadır (bu tür çoğu oyunda olduğu gibi) Yave'un Ascendancy ve Magha Uprising. Yave'un iyi, Magha da kötü olan ırk, tabii bu hayatı bakış açısından göre değiştirebilecek göreceli bir kavram.

Oyunun ana menüsünde Device Lab ve Gene Lab olarak iki ilginç seçenek dikkatinizi çekecektir. Bunlardan Device Lab'a girerseniz oyunda kurabileceğiniz binalar hakkında detaylı bilgiler almanız mümkün olur. Çok da iyi olur hani, adamlar oyunun başka bir gezegende geçtiğine bizi inandırmak için abzürd abzürd binalar yapmışlar, hangisi ne işe yarıyor anlaşılmıyor. Gene Lab'den ise oyundaki dört ırkın sahip olduğu ana ünitelere ve silahlara bakabilirsiniz (hani oyunda iki ırk vardı diyenler, diğer iki ırk gezegende köle vazifesi gördüklerinden benim nezdimde sayılmıyorlar, bir nevi fasulye yanı).

Her ırkın bir şamanı var, bu şaman her ne kadar zeki ve yönetim kabiliyeti olan birisi olsa da, nedense bütün ayak işleri ona yaptırılıyor. İşte, size güç sağlayan bitkileri dikiyor (PLANT). Bu bitkileri de her yere dikemiyor, sadece mavi bölgelere dikiyor. Binaları o yapıyor. Tamiratlarını o yapıyor. Ve en önemli düşmenin ölülerinden DNA örnekleri toplayıyor. Peki bu ne işe yarıyor? Şöyledir oluyor, bir ırkın ölülerinden yeterli miktarda DNA örneği toplayabilirseniz, o ırkın bir silahını



kendi ürettiğiniz yaratıkları- nıza takabiliyorsunuz. İşte burada belki de oyunun tek artışıyla karşılaşıyoruz. Ürettiğiniz yaratıklara istediğiniz silahları taktikte serbestsiniz. Mesela belli bir grubu birkaç şekilde pence- lerle donatıp yakın dövüş için kullanır- ken, bir diğer gruba lazer silah verip uzaktan temizlik işine girilebilirsiniz.

Bütün kasanın gevşediğini hissedebiliyorum

Oyunun oynanış mantığından biraz söz etmek istiyorum çünkü biraz zor. Bir kere oyun başlar başlamaz ESC'ye basıp menüye girin ve çözünürlüğünü artırrın. Ondan sonra mavi bölgeleri bulana kadar etrafta dolaşın. Bulunca buralara şamanınızı kullanıp bitkiler diken. Dikebileceğiniz iki tür bitki var. Spores iki kat hızlı büyüyor ve ürüler ve iki kat fazla hasara dayanıyor, ama diğer tür kadar fazla enerji üretmiyor. Bence siz mavi renkli diğer bitki- den sasmayın. Neyse, siz birkaç bitki diktikten sonra onlar kendi kendine üreyip bütün mavi yerleri kaplıyor. Bu arada bu bitkilerin yayıldığı enerjisi toplayacak bir jeneratöre ihtiyacınız var, onu da BUILD menüsünden seçip diken. Ondan sonra iki PSI TOWER (ne kadar çok olursa, o kadar çok yaratık üretebilirsiniz) bir GENE LAB ve bir GENE COLLECTOR yapın. Gene collector'un yapımı bittikten sonra şamanın yapabileceklerinin arasına COLLECT GENES ekleniyor. Bunun sa- yesinde düşmanın ölülerinden topla- yağınız genlerle, onun sahip olduğu yaratıkları değil ama, yaratıklara takı- labilen silahları üretebilir hale gelir- sunuz. Gene Lab'deki üretimleri üç aşamada gerçekleştiriyorsunuz. Öncelikle hangi tür yaratık üreteceğini belirliyorsunuz. Sonra yaratığa takaca- gınız silahları belirliyorsunuz. Son ola- rak da o yaratıktan kaç tane üretilme-

sini istiyorsanız onu belirleyip Build diyor- sunuz. Yaratığın türü- ne ve gücüne göre takabileceğiniz silah sayısı ve türü de değiş-iyor. Eğer sonsuz işaretini secerseñ o yaratıktan sürekli üretimecektir. Oyunda üretim için para veya başka bir şey gereklidir. İstediğiniz kadar yaratık üretebilirsiniz, ama bunun bir avantaj olduğunu sanmayın sakın çünkü bir yaratığın üretilme- si bayağı sürüyor ve bir PSI TOWER en fazla sekiz yaratığı kontrol etmenize izin veriyor. Ayrıca enerjinin yetmedi- gi durumlarda üretim kesiliyor.

Binaları yapabileceğiniz yerler, jeneratörün belli bir mesafesinde olmak zo- runda. Daha geniş alanlara yayılabilmeniz için POWER DIS- TIBUTOR denilen aletler ile enerji- nin yayıldığı alanı artırmaman gereki- yor. Ayrıca üssün savunması için Gun Turret benzeri aletler var. Bunların di- şında, yaklaşan düşman yaratıklara elektrik akımları veren kuleler var. Eğer bunların iki tanesine belli bir me- safeden daha yakına dikkat etseniz arada oluşacak elektrik bariyeri, aradan ge- çen bütün birimlerin (sizinkiler de da- hil olmak üzere) hasar görmesine ne- den olacaktır.

Yaratık üretirken dikkat etmeniz gerekenler ise, bir kere bir yaratığa ne kadar aksesuar eklerseniz üretilmesi o kadar zaman alacaktır. Ama hiçbir silahı olmayan sap gibi yaratıklar üret- menin de bir anlamı olmayacağından, bu ikisinin arasında bir denge kurma- nız gerekiyor. Özellikle en az iki adet Gene Lab yapmayı ihmal etmeyein. Böylece birisinde yakın dövüş yaratıkları üretirken, diğerinde daha menzilli yaratıklar çıkartılabilsiniz. Bu oyunda diğer oyuniardaki küçük birliklerle sal- dirıp düşmanı yumaşatma taktiği hiç- bir işe yaramıyor. Hemen ezilirsınız. Öncelikle savunmanızı güçlendirip iyi bir saldırıcı gücü toparladıkten sonra, tek seferde yoketmeye yönelik olarak saldırın. En etkili taktik bu.

Gözlerim ağırlaşıyorsszzz.

Genel olarak söyle bir bakarsak, Warbreeds farklı yaratıkları kendi zev- kinize göre oluşturabilmeniz gibi at- raksiyonları bile oyunu kurtarmaya yetmiyor. Grafikler vasatin altında, çözünürlüğü arttırdığınızda ise oyun yavaşlıyor. Ben bile bir Real-time stra- teji fanatığı olduğum ve bu türden çıkan bütün oyunları piyasadan topar- layıp takip ettiğim halde, uzun süredir bu kadar kalitesiz bir yapım görmedim. Oyunda kullanılan arka planlar o kadar boş ki, bazen kendinizi henüz tamamlanmamış bir oyunu test ama- ciyla oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Kisacası, bu oyundan uzak durun. Eğer sokakta birisi size yakla- şıp bu oyunu arı 500 bin Türk lirası vermemi teklif ederse, 500 bini alıp hemen oradan kaçın. Emin olun sınırları- nız için çok daha faydalı olacaktır.

NOT: oyunun dikkati- mi çeken bir noktası belirtmeden geçemeyeceğim. Bazı müzikler aca- yıp bir şekilde Türk müziklerine benzi- yor. Hatta bir tanesi saz solo ile olaya girip teknoya dönüyor. Adamlara böyle bir şey yapmak nereden esmiş bileyim mi ama, zaten kelalaka olan bir oyunda, böylesi alakasız müzikler kullanılması olayı tamamen kopart- mis.

Sinan AKKOL

LEVEL KARNESİ

Firma: Red Ord Entertainment

Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 80 MB HDD, 2X CD ROM



FLIGHT UNLIMITED II

Gökyüzündeki Özgürlük

Simülasyonlar artık size çok mu kolay geliyor? Hep aynı uçaklarla uçup, sürekli adam öldürmek, füze sallamaktan lüle sıkıldınız mı? Biraz da barışçıl amaçlar için yapılmış uçaklarla uçmaya ne dersiniz? Evet, Flight Unlimited 2 benim bu güne kadar oynadığım uçak simülasyonları arasında en barışçıl ve en zoru diyebilirim. Öncelikle aletli uçuş yaptığınızı söylemem gerekiyor. Bu da demek oluyor ki pilot yeleğinizin üst cebinde bir uçuş lisansı veya arka bahçenizdeki garajda tek motorlu bir Cessna yoksa bu oyunu öyle hoppa diye oynamazsınız. Diğer simülasyonlarda pistten kalkmak için ne yapılır? Önce motorlar çalıştırılır, tekerlek frenleri boşaltılır, motora güç verilir, yeterli hız ulaşınca geri ok tuşuna basılır, havalandıktan sonra da tekerlekler içeriye çekilir ve gökyüzünün tadı doyasıya çıkarılır. Peki tüm bunları bu oyunda yapmıyoruz mı? Evet, elbette yapıyoruz ama eğer kuleyle olan irtibatınızı sürekli olarak gözden geçirmez, gerçek hava haritalarını okumayı bilmeyen ve uçak dinamigi hakkında bayağı bilgili olmazsanız yerden kalktıktan hemen sonra ya kontrol kulesinin camından içeri dalar, ya da yanlış piste girip inmekte olan bir uçağa alttan geçiriverirsınız.

Lafı nereye getirmek istediğimi anlayamadınız değil mi? Öyleyse biraz açıklayayım: Eğer gerçekten uçuş bilginiz veya bu oyuncunun orijinal versiyonu elinizde yoksa oyundan zevk almanız mümkün değil. Evet, belki pistten kalkıp birkaç tur atabilirsiniz ama kesinlikle görevinizi yapamazsınız. Çünkü size havadâ takip etmeniz

gereken istikamet ve yükseklik sürekli ve pilot jargonuna uygun olarak bildiriliyor. Bunları anlayabilmek için de oyunun orijinal kitabıçına ve büyük



ihtimalle oyunla birlikte verilen aletli uçuş haritalarına ihtiyacınız var. Tabii bütün bunlar bende olmadığından, herhangi bir havayolu şirketinde pilot da olmadığımdan dolayı bu açıklamayı daha çok oyunun özelliklerini şöyle bir anlatarak geçştirmek zorunda kalacağım. Aslında bu oyunu Berker yazsaydı sizin aynızdan çok daha doğrulu olurdu, çünkü adamin ihtisas alanı her türlü uçan alet ve pilotluk (tabii ki sanal olarak). Ama gel gör ki aynı ay içinde iki tane Star Wars konulu oyun gelince adam felegini şaşırdı (Mysteries of Sith ve Rebellion). Ben de kısıtlı bilgilimle bu oyunu açılamak için geçtim klavyemin başına.

Istikbal Gerçekten De Göklerde

Bir kere şunu belirtmem lazım, oyuncunun grafikleri resimlerden sizin de görebileceğiniz gibi oldukça güzel. Ne de olsa üç boyut konusunda yetkilî bir ağızdan, Eidos'tan geliyor Flight Unlimited 2 (Tomb Raider'in yapımcıları). Ama aksayan yanları yok da değil, bir kere yerden kalkıp da belli bir yüksekliği ulaştınız mı yeryüzü dümdüz bir suluboya resim gibi gözüüyor. Yere yaklaşıkça da eğer Diamond Monster gibi bir üç boyut hızlandırıcı kartınız yoksa ortam iyice bulanıklaşıyor. Yine de herhangi bir görevinizi olmadan serbestçe uçmanın ve gökyüzünü zevkini çıkarmanın verdiği hazzı bu oyunda başka. Hava durumunu istediğiniz gibi ayarlayabileğinizden, duruma göre günlük güneşlik bir havada veya gökgürültüleri arasında ve kanadınıza yıldırım düşmemesi için dua ederek firtinalı bir havada uçabilirsınız. Özellikle bu tür firtinalı havalarda dumura uğrayacağınızı garanti ediyorum. Adamlar hayatında gördüğüm en gerçekçi yağmur efektini bu oyunda kullanmışlar. Uçağınız pistte dururken cama vuran yağmur damlları önce yavaş yavaş aşağı doğru süzülüyör, sonra diğer damllalarla birleşip birden hızlanıyorlar, 10000 feet'te uçarken ise aynen yağmurlu bir günde hızlı bir araba yolculuğunda gördüğünüz olay gerçekleşiyor, yağmur damlları ön

TEAM apache

Sessiz ve Derinden

Bu ay elimizdeki uçuş simülatörlerinden biri de Team Apache, ancak ne var ki bu oyun şimdilik piyasada yok, büyük ihtiyacla de yaz başına dek çıkmayacak. Peki oyun ortalığı yoksa biz nasıl inceledik? Yapımcı firmadan gelen basın için özel hazırlanmış tanıtım CD'leri sayesinde tabii, esasen dünyada işler böyle yürüyor. Yabancı dergiler için çalışan yazarların arada bir yapımcı firmaları ziyaret edip henüz hazırlık safhasında olan yazılımlar hakkında bilgi alabilemek gibi bir şansları var. Bu sayede yüzlerce sayfalık dergilerinin ne redeye yarısını Preview başlığı altında daha yazılmakta olan oyunlar hakkında bilgi vermek amacıyla tahrис edebiliyorlar. Bizler için ise yakın zamana dek tek çare Internet üzerinde bir miktar gezinip olaylar hakkında azıcık olsun bilgi sahibi olmaya çalışmakta yatıyordu. Fakat gerek yabancı oyun firmalarının ülkemizdeki potansiyel keşfetmeleri, gerek bizlerin bir oyun dergisi için öngörülen potansiyel sınırlar kat kat aşmamız dolayısı ile,

artık Türk Level

Sonuç olarak da firmalar bizi ne yaptıklarından haberدار etmeye başladilar, tabii bu işin kaymağını siz okuyucularımız yiyecuk, çünkü haberleri

ve yorumları daha taze alacaksınız. Küçük bir gerçek, okumakta olduğunuz Level isimli derginin dünyasının pek çok ülkesinde çıkışlığını biliyor musunuz? Peki ya geçtiğimiz

aylarda Almanya'da düzenlenen dünyaca ünlü Cebit bilgisayar fuarında tüm kardeş yayınlar arasında her açıdan en çok beğenilenin de Türk Level olduğunu? Sanırım bir şeyleri doğru yapıyoruz, tabii burada anahtar dalma okuyucunun gerçeke ne istedigidir, bizim okuyucuya ne gerektiğini düşünmemiz değil. Bu sayede ilk çıktığında 5000 satarsa kendini kurtarıyor yorumu yapılan derginiz, simdi 15.000 bariyerini kırmak için çalışıyor ve İşin güzel tarafı bu sınırları artık başkaları değil biz belirliyoruz. Fakat hala katkiniza ihtiyacımız var, çünkü çok daha iyi olabiliriz. Bu yüzden lütfen artık mektuplarınızda

övgülerde daha az, yapıçı eleştiriye daha çok yer verin. Ve asla bize yazmak için üsenmeyin, tepkilerinizi meraklı bekliyoruz. Çünkü biz yaptığımız işi seviyoruz, çünkü bu sayede manzak damgası

yemeden sabah akşam bilgisayar oyunlarıyla oynayabiliyoruz!

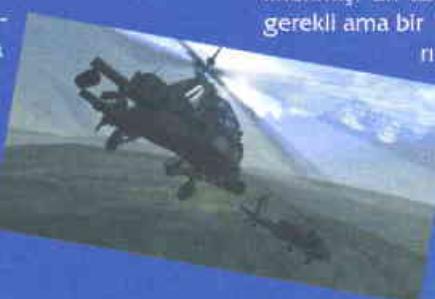
Apache ve Diğerleri

Hala duymayanlarınız olabilir diye bir hatırlatalım, AH-64 Apache başta Amerikan ordusu olmak üzere pek çok ülkenin silahlı kuvvetleri tarafından kullanılmakta olan gelişmiş bir saldırıcı ve destek helikopteridir. Her koşulda uçaabilecek ve özellikle kara birliklerine yakın hava desteği sağlayabilecek şekilde tasarlanmış olan bir savaş makinesidir bu helikopter. Ancak tabii ki her makine gibi onun da yeteneklerinin bir sınır vardır, bu yüzden savaş alanında esas koşul tüm birimlerin bir takım halinde çalışmasıdır, sağlamalı olmak için bu şarttır. Bugüne dek yapılan pek çok uçuş simülasyonu oyuncuya doğrudan pilot koltugu na oturtuyor ve ondan belirli hedefleri vurmasını istiyor. fakat Team Apache için aynı şey söz konusu değil. Oyunun yapısı içerisinde sizin rolünüz basit bir pilot olmaktan öteye gitmiyor, sadece aracınızı uçurmaktan kalıyor, belli sayıda pilot ve helikopterden oluşan bir takıma komutanlık ediyorsunuz. Öncelikle oyunu çalıştmak için gereken sistemin özelliklerine bir bakalım, işletim sistemi her zaman ki gibi Windows 95 olarak belirlenmiş. En az Pentium 133 İşlemci gerekliliği ama bir 166 MMX ya da yukarısı tavsiye olunuyor.

Bunun yanı sıra 16 MB RAM lazımdır ama 32 MB olursa daha iyi. Kurulum ve oyun için 6x ya da daha hızlı bir CD



dersi de yapımcılar tarafından ciddiye alınmaya başlandı.



sürücüye ihtiyacınız olacak. Hard Disk üzerinde ise en az 250 Mb boş alan lazım. Bunların haricinde bir analog joystick, ses kartı ve Mouse gerektiği- ni unutmayın. Eğer Net üzerinde oynayacaksanız hızlı bir modeme de ihtiyacınız olacak çünkü oyunda Multi-player desteği de mevcut. Son olarak eğer elinizde varsa oyun 3Dfx islemci grafik hızlandırıcı kartlarını destekliyor ve hatta bunlarla daha da iyi performans veriyor.

Komutan ve Pilot

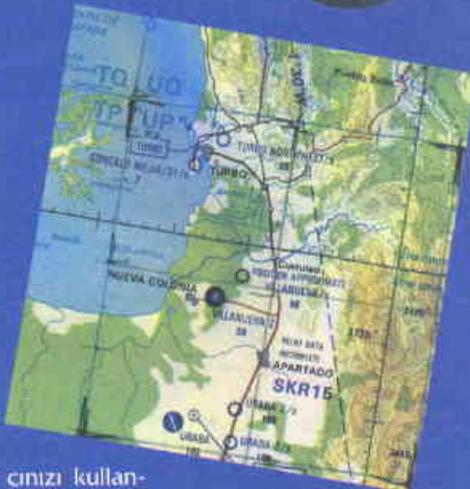
Daha önce de dediğim gibi oyunda hem pilot, hem de komutan rolünü üstleniyorsunuz, ancak tabii bu olay Campaign modunda oynarken önem kazanıyor. Eğer uçuş konusunda fazla bilginiz yoksa bir dizi eğitim görevi size yardımcı olmak üzere hazırlanmış ve doğrusu bu güne dek gördüğüm en başarılı eğitim görevleri bunlar. Ön koltukta oturan eğitmeniniz devamlı size yol gösteriyor ve böylece temel konuları hızla öğrenmenizi sağlıyor, fakat ne anlattığını anlayabilmek için biraz İngilizce bilmek gereklidir. Esasen bu durum tüm oyuncular için geçerli çünkü uçuş planı çıkarmak dahil pek çok iş size kalyor ve askeri terimlerden fazla çakmıyorsanız o zaman durum biraz can sıkıcı olabilir. Campaign modunda oynamak istediğinizde ise esas iş başlıyor. Öncelikle önlüğünüz gelen listedeki 32 adam içerisindeki 16 kişiyi ayırmaman gerekiyor, bunlar uçuş takiminizi oluşturacaktır. 16 kişiden sekizi pilot ve sekizi de silahçı olmak durumunda, çünkü her Apache için iki mürettebat gerekiyor. Personel raporlarını dikkatle okumak ve eşleştirme doğru yapabilmek çok önemli, çünkü burada tam bir takım oyunu oynayacaksınız. Personelin seçimi bitince görev bölgesine iletileceksiniz, ilk bölge Güney Amerika ve amaç buradaki Amerikan çıraklarını güvence almak için C.I.A. ve Amerikan hükümeti tarafından Kolombiya utsurucu kartellerine karşı düzenlenen operasyonun ilerlemesine yardımcı olmak. İkinci bölümün senaryosu ise Doğu Avrupa'da geçiyor. Üst içinde ugzmanız gereken birkaç yer var.



Tamir atölyesi elinizdeki araçları işler durumda tutmak için çalışan teknisyenleri ve yedek parça stoğunuzu denetleyeceğiniz yer. Kendi özel çadırınız ise olayın akışı ve personel hakkında karar vermenizi sağlayacak bilgiyi içermektedir. Karargah çadırında da çıkışak görevlerle ilgili emirleri alıp, uçuş planlarınızı yapacaksınız.

Sorumluluk Almak

Oyunda tüm yapmanız gereken araçlara personel atmak değil. Her adaminızın performansını ve moralini tek tek gözden geçirmeli, yorulan ve teknleyen elemanları dinlendirmelisiniz. Adam ve helikopter kaybetmek mümkün, bunları da hemen karşılaşıp takımınızı görevde hazır tutmanız gerekmektedir. Gerektiğinde moral düzeltmek için eğlence tertiplemek ya da işini savsaklayan bir pilotu karşınıza alıp iyice hasılamak yine sizin görevleriniz içinde. Fakat tüm bunları hızlı yapmalısınız çünkü oyunda zaman gerçekten akıyor ve dışında büyük bir savaş sürüyor. Parçası olduğunuz bu savaşta emir geldiğinde uçuşa hazır değilseniz vay halinize! Tabii bazen düşen bir pilotu ya da aracı kurtarmak için operasyon düzenleyebilirsiniz, o zaman görevi reddetmeniz doğal olacaktır, ama bunu sık tekrarlarsanız askeri mahkeme de hesap vereceksiniz. Sırf bu operasyon düzenleme işi oyuna büyük bir esneklik katıyor, bu yüzden oylar hiç beklemediniz şekilde gelişebilir. Genel olarak düzenlenebilcek o kadar çok görev tipi var ki, bazen bir komutan olmanın ne denli zor bir iş olduğunu anlayacaksınız. Tüm bunların dışında uçuş esnasında da takıma kumanda etmemi ve her seyin yolunda gitmesi için payınıza düşen miktar kurşunu yemeyi göze almalısınız. Adamlarınızın ve düşman birimlerinin yapay zekası bir hayli gelişmiş, ayrıca baze beklenmedik durumlarda karşılaşmak herkesi farklı şekilde etkileyebiliyor. Kimi panikliyor, kimisi de daha iyi performans veriyor, ama tüm sorumluluk size aittir, ne güzel değil mi? Uçuş öncesinde olduğu kadar, uçuş esnasında da takıma yön vermekle sorumlusunuz, tabii kendi aranızda kullanmayı da unutmayın, çünkü ölümü değilsiniz.



Gece Uçuşu

Genel olarak oyuncunun oynanabilirliği bir hayli yüksek, tabii konuya tâmmen Fransız değilseniz! Grafik ve efektler özenle hazırlanmış, üstelik pek çok oyunda bulunmayan bir şey daha var, bolca detaylı bir yeryüzü tasarımının. Özellikle helikopterlerin başlıca savaş taktiği yükseltilerin arkasına gizlenip fırsat kollamaktır, bu oyunda size bu fırsatı verebilecek bolca ağaç, bina vs. etrafı serpiştirilmiş, ama tabii düşman da bunlardan faydalanabilir. Oyunun uçuş kısmı mümkün olduğunda gerçekye yakın tutulmuş, ancak genelde pek çok simülasyonda bulunan gösterge karmaşasının oluşmasına da izin verilmemiş. Temel göstergeleri gözden kaçmadan son derece zevkli ve verimli bir biçimde uçmak mümkün. Sonuç olarak oyuncu haliyle alıp oynamaya değer bir görünüm arzediyor, ancak tabii piyasaya çıkmadan daha pek çok ekleme ve düzeltme yapılacaktır. Son halini görmeden bir şey söylemek mümkün değil, o yüzden şimdilik yuvarlak hesap bir 4 yıldız vermekle yetiniyorum.

M. Berker Gündör

APACHE
LEVEL KARNESİ
SİMÜLASYON

Firma: Simis/Mindscapo
 Windows 95, Pentium 133,
 16 MB RAM, 250 MB HDD, 6X CD ROM

ULTIM@TE RACE PRO

Nereden Nereye

Hey gidi hey, vakti zamanında Outrun diye bir oyun çıktıydı lâda, oynarken az daha kafayı üşütüyorduk. Özellikle eski Amiga sahipleri bu oyunu iyi hatırlar sanırım, C64 versiyonu yoktu galiba (aslında vardı ama yazılı kirpmaya kıymadım - Gökhan), gerçekten de iyi oyundu. Şimdi olsa yine oturur oynamam doğrusu, ama o zamandan bu yana pek çok şey değişti. İlk olarak dünya daha da berbat bir gezen haline geldi, sanki yeterince kötü değişimmiş gibi! İkincisi ise bilgisayar denen nesne bir hayli gelişti, canavarlaştı. Nasıl yani, söyle ki her ne kadar NASA tarafından kullanılan sistemlerin yanında evinizdeki en pahalı cihazın bile hesap makinesi kadar esemesi okunmasa da, artık üç boyutlu grafikler ve daha pek çok şey kişisel sistemlerin yetenek sınırları dahilinde girdi, tabii hala 486 kullanıyorsanız o başka.

Bunun sonucunda oyunlarda da belli bir gelişme yaşandı tabii, simdi herhangi bir oyunda bile 3D grafikler, ışık ve ses efektleri, hatta fizik kanunlarına uygun oyun yapıtı gibi özellikler bulmak mümkün. Tabii bu tür yeniliklerden en çok payını alan oyun türlerinden biri de araba yarışları, Ultimate Race Pro son zamanlarda piyasaya sürülen pek çok yarış oyunundan sadece biri.



Kalisto ve MicroProse firmaları tarafından ortaklaşa hazırlanan oyun tek bir amaca hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır, manyak gibi araba kullanmayı sevenleri tatmin etmek!

Aşırı Sepetlik

Şimdi, her ne kadar oyunun minimum sistem ihtiyacı olarak P-133 işlemci, 16 Mb RAM, 1 Mb grafik kartı ve 5 MB boş Hard Disk alanı gerekligi belirtile de, bu tip bir sisteme ancak 320x200 grafik modunda ve tüm efektler kapalıken kabul edilebilir bir oyun performansı elde edebilirsiniz. Bunun anlamı ise oyunun en büyük

ozelliği olan gerçekçi grafikleri asla göremeyeceğinizdir, yanı elde var sifir! Oyunun grafik ayar menüsü sisteminize uygun bir ayar yapmanızı sağlamak için pek çok seçenek sunuyor, ama düzgün grafikler ve akıcı bir performans istiyorsanız güçlü bir sisteme ihtiyacınız var demektir. Pentium 200 MMX, 4 MB 3Dfx grafik kartı, 2 MB standart grafik kartı, 64 MB ram takılı bir sistem bu oyunun hakkı olan performansı ancak sağlayabiliyor. Oyunun Windows 95 altında çalıştığını ve 4x ya da daha hızlı bir CD sürücü gerektiğini de unutmadan hatırlatalım. Ayrıca elinizde varsa Force Feedback özellikli kumanda takımı da oyun tarafından otomatik olarak algılanıyor.

Basın Gaze

Ultimate Race Pro canı sıkıldığından biraz yarışıp rastlamayı sevenleri tatmin edebilecek bir oyun, ancak



gerçek kapasitesi Internet ya da Network üzerinde oynandığında ortaya çıkarır. Oyunda seçebileceğiniz 16 farklı otomobil var ve eğer isterSENIZ oldukça basit bir ayar tablosundan bunların hızlanma, maksimum sürat, yol tutuş ve zırh özelliklerini değiştirebilirsiniz. Oyunda 18 farklı pist bulunduğu dikkate alırsanız, her yarış için aracınızda minik ayarlar yapmanız gerektiğini kabul edersiniz. Yarışlar çeşitli zamanlarda geçiyor, gündüz, gece, yağmur ve fırtına yol koşullarını etkiliyor. Yeterince uzun bir yarışta zaman belli şekilde ilerliyor ve gece gündüzü takip ediyor. İki şekilde yarışma imkanı da var, eğer isterSENIZ yarı parkuruna zaman sınırları koyarak olayı daha stresli bir hale sokabilirsiniz. Eğer yeterince güçlü bir sistemiz varsa grafikler ve özellikle de pistlerin çevre tasarımını siz oldukça etkileyecektir. Araç dinamiklerine gelince, gerçekten de saatte 230 ile giiden bir arabayı yolda tutmanın kolay bir şeyle olmadığını anlayacaksınız, klavye ile oynanabilmesine rağmen bir analog joystick kullanılması tavsiye olunur. Sonuç olarak şurası çok açık, bu oyun güçlü sistemleri ve hızlı Internet bağlantılı olan sürat hastaları düşünülerek yapılmış. Eğer bu özelliklere sahipseniz ve Internet üzerinde yarışmayı planlıyorsanız o zaman sorun yok, alın ve tadını çıkarın.

M. Berker Güngör

ULTIM@TE RACE PRO

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Kalisto

Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 5 MB HDD, 4X CD ROM



SKI RACING

Kayak yapabilir misiniz?

Eğer cevabınız
benim gibi hayırsa
bu oyunu oynadıktan sonra
gerçekten kaymak isteyip
istemediğinizi baştan
düşüneceğinize eminim.

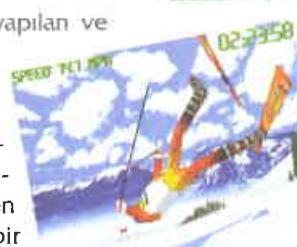


Japonya Nagano'da yapılan ve gerçekten de Japonlar yapmış dederinden olimpiyatlarından mutlaka haberdar olmuşsunuzdur. Eğer Türk sporcularının aldığı derecelerden haberdar değilseniz hiçbir kaybınız yok demektir. Ama benim gibi haberdar olup da "Abi neden biz yapamıyoruz yaa, nedir bu durum? Bu sene kim şampiyon olacak?" diye düşünerek kendinizi harap etmekten başka bir faydası olmayacaktı zaten. Belki de bu oyun olimpiyatlarından önce elime geçseydi adamlara (Sierra) boş yere kızacaktım. Çünkü oyuna yeni oyuncu eklemeğ istediginizde ülkelerin bulunduğu listede Türkiye'nin ismi yok. Adamlara hak vermemek elde değil.

Kara hazır misiniz?

Baharı iliklerimize kadar hissettiğimiz bu günlerde size bu haberi vermek istemezdim. Kuzeyden gelen soğuk hava dalgası bilgisayarlarınızı tekrar ele geçirmek üzere. Güzel olduğunuz kadar, soğuksunuz da! Cümlesiyle tanımlayabileceğim bu oyunu oynamak için bir adet derin dondurucu, bir kayak takımı ve geniş bir alana tabii ki ihtiyacınız olmayacak. Sadece Pentium 90, 16 MB Ram, 4x CD-Rom, Ses kartı, Svga monitör (640*480, 256

renk), Mouse, Directx 5.0 ve de Windows 95 yeterli bir konfigürasyon. Evet evet 3DFX kartı olanlar her şeyleri



daha iyi görebilecekler.

Hızla hazır misiniz?

Oyuna başladığınız zaman kendi adınıza yarışmak için "Single Player" penceresinden yarışa kaydınızı yaptırmamanız gereklidir. Daha önce söylediğim gibi ülkeler listesinde Türkiye bulunmadığı için listeden başka bir ülke seçmeniz lazımdır. Daha önce kayak oyunu oynamayanlar için tek tavsiyem yarışmacıyi araba gibi (oyun oynayan herkesin bir kereligi de olsa araba yarışı oynadığına eminim) düşünüp, motor ayarlarını iyi yapmanız gereklidir. Bu oyunda ise "Skier Setup" penceresinden yarışacağınız türe kayak takımlarını ve kayak uzunluğunu iyi seçmeniz gerekecektir. Deneme yanılma yöntemi en iyi yol. Aynı pencerede bulunan "Outfit" ve "Boots" ise sizin zevkinize kalmış. Burada sadece giyimini değiştirecektir. Gerçek hayatı bulamayanlar için oyunda sponsor bulmak da çok kolay. Onlar sıraya girmişler ve sizin seçim yapmanızı bekliyorlar.

Kaymaya hazır misiniz?

Oyunda kayak dünyasında önemli tutan altı tane dağ mevcut. Bu dağların tümünde Downhill, Super G, Giant Slalom, Slalom, All Around olmak üzere toplam beş tür yarış yapılmaktadır. Eğer Single Mountain seçenekinde yarışacak olursanız Skies, Wind, Snow ve Course seçeneklerini kendi isteğinize göre ayarlayabilirsiniz. Season türünde ise hazır bulunan yarış takvimi ve yarış koşulları altında yarışmanız gerekmektedir. Tabii başarılı olduğunuz sürece dünya sıralamasındaki

konumunuz da değişecek. Her ne kadar Türkiye adına yarışmasanız da bireysel olarak da başarılı olabilirsiniz.

Geldik gene sona

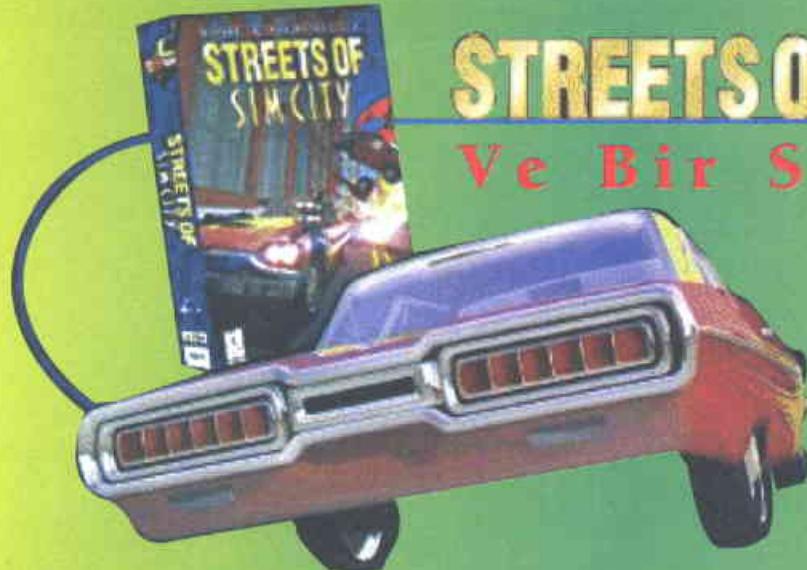
Daha önce kayak yapmamış olanlar için her yarış türüne göre size bilgi verecek videolar mevcut. Bu videolar size seslenen bayan ise Dünya Şampiyonu Kayakçı Picabo Street. Bence daha iyi dereceler almak için bu videoları seyretmeye büyükümüzün sözünü dinlemekte yarar var. Oyunun müziklerine de degenmeden olmayacağı. Özellikle rock müzikten hoşlananların ilgisini çekebilecek parçalar kullanılmış. Eee en de olsa insanı en rahat gaza getirebilen müzik türü. *Stıck geçen su günlere
Serinleten bir oyun
Phantom der ki
Ne diyecektim ben yaa...*



SKY RACING LEVEL KARNESİ SPOR

Firma: Siatta
Pentium 90, 16 MB RAM,
80 MB HDD, 4X CD ROM,
Svga (640*480, 256 Renk)

★★★★★



STREETS OF SIM CITY

Ve Bir Sim Daha!

S'imCity, SimFarm, SimLife, SimAnt, SimTower, SimIvir, SimZivir, ve daha neler de neler, sizi bilmem ama ben artık Maxis ve onların SimSaplantılarından bıkmaya başladım. Niye isimlerini Sim-Maxis diye değiştirdip olayı bittirmiyolar ki? Şimdi de elimizde Streets of Simcity adıyla piyasaya sürtükleri son şaheserleri var, tabii bu oyunun öncülerinden çok farklı olacağını çok uzun zamandır söyleyip duruyorlardı. Hafızam beni yanıltıyor mu, yoksa bu son derece gelişmiş bir şehir planlama oyunu olmayacak mıydı? Şehrinizi kurmakla kalmayıp sokaklarında dolüşebilecek ve halkın arasına girebilecektiniz, ya da ben iyice bunadım, Ama hayır, bende bir sorun yok, sorun Maxis programcılardan, sonuçta söylemek ve yapmak arasında çok fark var ve iş uzayıp ortaya sağlam bir şeyler çekmeyince onlar da konuya açık değiştirilmemişler. Farkettiniz mi bilmem ama oyunun adının kısaltması S.O.S. oluyor, doğrusu uymuş denebilir. Adamlar bakmışlar ki Interstate 76 ve Grand Theft Auto çok tuttu, fazla uğraşmaktan vazgeçip benzer bir şeyleri piyasaya çıkıp masrafları olsun karşılaşmak istemişler. Evet, diğer iki oyunu oynadıysanız ve beğendiyorsanız gidip bunu da almak isteyeceksiniz doğal olarak, ama acele etmeyein derim.

Simlere Gelesin Maxis!

Oyun Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanmış ve bir hayli de güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. Minimum sistem ihtiyacı olarak Pentium 166 İşlemci ve 32 Mb RAM isteniyor. Ne var ki P-200 MMX, 64 Mb

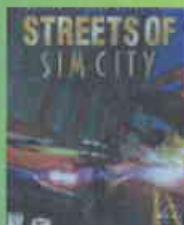
RAM ve 3Dfx grafik kartıyla bile çalışırken performans pek akıcı olmayıpabilir, özellikle de grafikleri sonuna kadar açtıysanız! Ama zaten onlar da buna benzer ya da daha güçlü bir cihaz tavsiye ediyorlar. Bunların dışında en az 4x hızlı CD sürücü ve 50 Mb kadar boş HDD alanı gerekiyor, tabii Multiplayer oyunları içinde Modem ya da Network bağlantısı gerektiğini unutmayın. Peki bu kadar güçlü bir sistem istiyor da sonuç olarak grafikleri nasıl? Etkileri güzel mi, binalar, araçlar, sokaktaki insanlar nasıl çizilmiş ve daha pek çok soru hemen ayla geliyor tabii, ama tüm bunlara pek olumlu cevap vermek mümkün değil. Öncelikle çevre tasarımlı diye pek bir seyden bahsetmek mümkün değil, bol miktar kutu şeklinde bina, viraj kullanılmasına zahmet edilmemiş yollar, yerde bulunması gerekliden havada asılı kalmış nesneler, üstelik sık sık ortaya çıkan bir sürü grafik BUG! Tüm oyunda iki canlı tip mevcut, biri iki boyutlu bir Bitmap adam, diğeri de karton kutu tipi bir sigirl. Binalara her yerde rastlıyorsunuz, adam hep geri geri yürüyor, sigır ise çarptığınızda böğürüp cam gibi kırılmakla yetiniyor, ha unutmadan, adamlan ezmek asla mümkün değil, kanyonda bille! Oyun için tasarlanan araçların sayısı ise bir düzineyi geçmiyor, üstelik ne hikmetse siz viraj dönmek için çırpinırken, bilgisayar kontrollündeki katılı ve poliller oldukları yerde dönüyorlar. Üstelik arabalar çok duvarlar hariç dağlara bile tırmanabiliyorlar, yanı sözde fizik kurallarına uyumluluk da tam bir palavra! Ağaçları ya da beton bloklarının içinden geçmek mümkün ama binaların yanından geçerken takılmamak mümkün değil! Yani genel grafik ve

oyun yapısına baktığınızda neden böyle güçlü bir sistem istediği anlamak çok zor, sanırım tek sebep kötü bir engine ve lüzumsuz büyülüklük harita tasarımlı.

SimKöy Yapılsa da Geri Dönsek!

Peki oyunun konusu ne, ne, neeee, diye haykırdığınızı duyar gibiylim ve bu bir şeyler duyar gibi olma hikayesi beni korkutmaya başladı, sanırım bir psikologa görünmem gerek. Neyse, aslında konuyu pek anlamadım, ama film dublörlüğü gibi bir şeyler var ortada. Hesapta dizi, filmde dublörlük yapıyormusuz da, işte her bölümde farklı görevleri tamamlamak gerekiyormuş. Hikayenin bundan sonrası tamamen Interstate 76 kopyası, sokaklarda dolaşıp milleti havaya uçuruyorsunuz. Bazen bulduğunuz paketleri haritada gösterilen yere götürürünce para alıyorsunuz, benzin istasyonlarına uğrayınca da bu parayla onarım ve donanım işlerini hallediyorsunuz. Tabii tüm bunlar kısıtlı bir sürede oluyor, bu arada etraftaki manyaklarla da ilgilenmeniz gerekiyor, yoldan malzeme topluyorsunuz ve falan ve filan. Yarım saat oynadıktan sonra beni baymaya başlıdı, atmosfer yok, düzgün konu yok, grafik yok, oynamabilirlik düşük. Ama zaten açılış demosu bile Interstate 76'dan arak bir oyundan daha ne beklenir ki, paranza kırmak çok hoşunuza gitdiyorsa o sizin bileceğiniz iş tabii.

Chainsaw Charlie



**LEVEL
KARNESİ**

ACTION

Firma: Maxis

Windows 95, Pentium 166,
32 MB RAM, 50 MB HDD, 4X CD ROM



AIR WARRIOR

3

Gökten Gelen Ölüm!

Geçen sene yine bu sayfalarda Air Warrior 2 konulu bir inceleme yer almıştı. Kesmai Studios tarafından geliştirilen ve I-Magic aracılığı ile oyun pazarına sürülen bu oyunun şimdî de üçüncüsü elimizde. Oyunun geçmişi hakkında fazla bilgi sahibi olmayanlar için şöyle bir geriye doğru uzanmaka fayda var. İlk Air Warrior bundan neredeyse on sene- den fazla bir süre önce piyasaya çıkmıştı. Tabii o zamanlar ülkemizde bilgisayar denen nesne sadece kısıtlı bir kesim tarafından tanınıyordu, üstelik Internet denen ahır zaman harikasından da pek kimseının haberi yoktu, hoş hala kimseinin hiçbir hâltan haberli yok ya, neysel. Air Warrior yabancı ülkelerde pek seviliyor ve net üzerinde çok kişiyle oynanabilen ilk oyunlardan biri olduğu için de zaman içerisinde bir hayli geniş bir oyuncu kitlesi edinmeyi başarmıştır. Üstelik aynı anda bir oyun alanında yüzden fazla oyuncunun bulunabileceğine imkan veren nadir oyunlardan biridir. Zaman içinde Internet üzerindeki oyuncuların da istek ve katılımlarıyla oyun gelişmiş, pek çok yeni ek yapılmış ve hatta bir Air Warrior Uçuş Okulu bile kurulmuştur, tabii Net üzerinde. Oyunun bir tek varoluş amacı vardır, uçmak. Gerçek hayatı ne işe ugrasılığınız farketmez, Air Warrior sitesinde herkes pilottur. Bur-

da bürokratlardan kasaplara dek her iş kolundan insana rastlannak mümkünür, tabii bol miktarda gerçek pilot da bu oyunun tutkunudur, hatta bazen eski savaş pilotlarına denk gelebilir ve onlardan birkaç numara öğrenebilirsiniz.

Uçağınız Kaç Motorlu Olsun?

Air Warrior 3 özellikle 1950 öncesi- ni uçakları konu alan bir oyun. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı ile Kore Sava-şı esnasında kullanılan uçakları burada bulmak mümkün. Jet motorlu modern uçakları sevenler için bu oldukça itici gelebilir, oyunda sadece üç adet jet mevcut: Me-262 Sturmvogel, F-86 Sabre ve Mig-15, bu uçakların perfor- mansları ise piston motorlu çağdaşlarından biraz

cak antika sayılırlar. Oyun daha ziyade İkinci Savaş'ın uçaklarına ağırlık verdi- ginden bu dönemde kullanılmış B-17 ve B-25 gibi ağır sınıf bombardıman uçakları da dahil pek çok efsanevi aracı bulmak mümkün. İlk Savaş ise doğrusu fazla kurcalanmamış, o dönemin uçaklarından birkaçını, ancak kısıtlı miktarda görev içinde kullanabilirsiniz. Dedi- güm gibi oyunda ağırlıklı olarak İkinci Savaş işlenmiştir, bu ise iki grupta top- lanıyor. Avrupa ve Pasifik cephelerinde karşı güçlerin tarafında uçmak, tek görevde katılmak ya da belirli bir süre- yi kapsayan seferberliklere dahil olmak mümkün. Toplam olarak oyunda

450 civarında görev mevcut, görevlerden bir kısmı hiç bilmeyenlere uçmayı öğretmek amacıyla tasarlanan teorik bir pilot için bunları uçmamak bir kayıp ol- mayacaktır. Oyu- nun benzer simü- lasyonlardan nispeten kolay olduğunu söyleyebiliriz. Üç zorluk seviye- si mevcut ve en kolayını seçtiğiniz zaman düşman

hayalini azalt- miyor, uçuş dinamiklerinin önemli bir kısmını devre dışı bırakıyor- sunuz. Eğer en zor seviyeyi seçerseniz gerçek bir uçuşa karşılaşabilecek her türlü sorunla uğraşmak zorunda kal-

daha iyi olmasına rağmen, günümüz standartlarında an-



yorsunuz, mesela Sturm Vogel ile çok dik ve süratli bir dalış yapmak kanatlarınızın kopmasına sebep olabiliyor! Bunun yanında zorluk seviyesi en təpedeyken her uçağın kendine has iyi ve kötü yanları tamamen su yüzüne çöküyor, Mustang düşük süratlerde ağırlaşıyor, Me-109 ise ne denli kolay Stall olabileceğini gösteriyor.

Ayağını Yerden Kesin!

Oyunun tüm görevlerini uçup bitirmek bir hayli zamanınızı alacaktır şüphesiz, ne var ki unutmamak gereklidir, bu oyun esasen Internet üzerinde oynamak için tasarlanmıştır. Bu yüzden bir yerde yaptığıınız tüm uçuşlar ve bitirdiğiniz tüm görevler gerçek pilotlarla karşılaşacağınız zamana hazırlık mahiyetindedir. Internet üzerinde yapılan karşılaşmalarda büyük miktarlarda pilotun aynı anda karşılkılı uçabildiğini söylemiştim, ancak bunun sadece

Quake tarzı bir vur-düşür oyunu olmadığı hemen bellişim. Tabii isterseniz haritadaki alanlardan birinden kalkıp tam bir karmaşanın hüküm sürdüğü serbest tarz hava savaşlarından birine dalabilirsiniz, ancak genelde oyuncular daha karmaşık operasyonlara katılmayı tercih ediyorlar. Çeşitli briefing odalarına gözattığınız vakit, buralarda randevuya toplanan tanıklık pilotlarından oluşan filoların farklı senaryoları



oynadığını görebilirsiniz. Klimileri tarihi hava savaşlarını yeniden canlandırmırken, bazıları da çok sevilen bir diğer tür uçuşa hazırlanıyor, ülkeler savaşı. Bu tür bir operasyonda en çok üç düşman ülkeye aylan oyuncular hazırladıkları planlar dahilinde karşı tarafın askeri gücünü tamamen yoketmeye çalışıyor. Bunun için yapılmış

masi gereken düşman araçlarını tahrif etmek, çeşitli fabrika ve ikmal üslerini bombardalamak, ayrıca paraşütçü indirek düşman havaalanlarını ele geçirmek. Bir tesis hasar görürse bilgisayar kontrolündeki nakliye kamyonları ikmal yaparak yaralarınızı sarmanızı sağlıyor, ayrıca paraşütçüler de yapay zekanın kontrolündeler. Tesislerin savunulmasında kullanılmak üzere birkaç kara aracı da oyuna dahil edilmiş, ancak bunlar son çare tabii. Yapay zekanın kontrolündeki diğer unsurlar ise özellikle bombardıman uçaklarında bulunan makinelî tüfek operatörleri, ne var ki Net oyunlarında eğer istenirse dokuz kişiye kadar oyuncu aynı araç içinde farklı görevler alarak birlikte uçuşa çıkabiliyorlar, oldukça sık bir ayrıntı doğrusu.

Kanat Adademisine Dikkat!

Oyun içinde bulunan menülerden grafik, ses ve oynanabilirlik konusunda akılınızda gelen her türlü olan yapmanızı imkanı var. Air Warrior 3 normalde Pentium 90 İşlemci ve 16 Mb ram ile Windows 95 altında çalışabilecek şekilde tasarlanmıştır, ancak haliyle daha güçlü sistemlerde daha detaylı grafikler ve akıcı bir performans sağlanır. Eğer elinizde varsa, oyun 3D grafik hızlandırıcı kartlara da tam destek sağlayabiliyor ve doğrusu grafikleri çok daha iyi bir hal alıyor. Ne var ki

Air Warrior 2 oynamış bir pilot olarak şunu belirtmeden geçemeyeceğim ki grafikler genel anlamda ilden geçirilmiş olmasına rağmen, eskiye nazaran öyle çok fazla övgüye delegecek bir yapıda değiller. Tamam, genel olarak çevreniz 3D modda daha inandırıcı görünüyor, ancak toprak yine de gerçek olamayacak kadar düz. Çevreye serpiştirilmiş dağlar ve binalar yetерince ikna edici değil, üstelik bina, uçak gemisi, havaalanı gibi üç boyutlu nesneler texture kaplı değil ve göze batıyor. Uçaklar ise oldukça inandırıcı modellenmiş ama 30.000 feet irtifada birbirinize doğru saatte 500 km süratle uçarken bunu da pek fark edemiyorsunuz. Efektler ise hemen hemen değişmeden kalmış. Sonuç olarak şöyle bir toplarsak,



elimizdeki oyun

İçerik ve yapı olarak Air Warrior 2 ile hemen hemen aynı denebilir. Bir miktar yeni görev, 3D grafik kartı desteği ve bilinen bazı hataların düzeltilmesi dışında pek fazla yenilik yok. Doğrusu ben biraz hayal kırıklığına uğradım çünkü nispeten yeni bir şeyler bekliyordum. Eğer elinizde Air Warrior 2 yoksa, gerçekçi uçuş dinamiklerine sahip bir uçuş simülasyonu istiyorsanız, hızlı bir Internet bağlantınız varsa, Internet

Üzerinde uçmak isti-



yorsanız ya da yeni 3D grafik kartınızı kullanabilecek herhangi bir oyun istiyorsanız o zaman almayı degebilir. Ama tek başınıza senaryosu olan bir oyunda ve nispeten gelişmiş grafiklerle uçmak istiyorsanız o zaman sizi çabuk sıkılır. Sonuçta en önemli olan şey ucmayı sevip sevmediniz, eğer sevmiyorsanız zaten yazılı buraya kadar okumamışsınızdır bile.

War Lord



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Firma: I-Magic

Windows 95/98, Pentium 90,

16 MB RAM, 70 MB HDD,

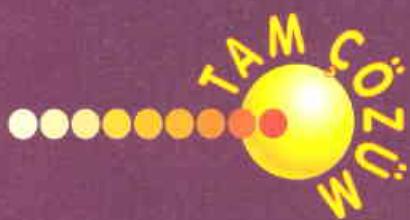
4X CD ROM



TEX MURPHY Overseer

**DİKKAT :**

Oyunda aldığınız her şeyi mutlaka inceleyin. Açılabilen bütün dolap ve kutuları açıp içine bakın ve unutmayın. Entertainment seviyesinde oynarsanız bulmacaları 911 yazarak geçebilirsiniz.

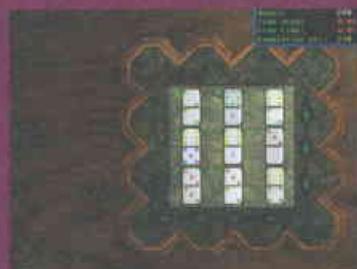
**Tex'in Ofisi**

Chelsee ile konuşun. Demodan sonra Tex'in ofisine geleceğiniz. Masanın üzerindeki bilgisayarı çalıştırın. AID'I arayın. Tex hakkında bilgi isteyin. Bilgisayardan çıkıp arkanızdaki dolabin üstündeki faks makinesinden istediğiniz bilgiyi alın. Faksı inceleyin. Masanın üzerindeki "Rule Book for P.I.'s" yazan kitabı alın. Faksın altındaki dolabin sol alt çekmecesinden oyuncak fareyi alın. Odanın öte tarafındaki dolabı açın ve içindeki mektubu alın (Bu arada aldığınız her şeyi incelemeyi unutmayın, çünkü ben şunu inceleyin, bunu inceleyin yazmayacağım). Kapının altındaki balıkçılık dergisini alın. Kitaplığı inceleyip üzerindeki mezurayı alın. Ofisin arkasındaki odayı açıp Tex'in

yatak odasına gelin. Burada yatağın üzerindeki oyunu alın. Demodan sonra polis Eve Clements'in ofisine gidin. Polis hanımla istediğiniz gibi konusuktan sonra çıkan soru listesindeki herşeyi sorun ve Carl Linsky'nin evine gidin.

Carl Linsky'nin Evı

Silvia'yla konuşun. Salondaki masanın üzerinden domino taşlarını ve notu alın. Dominoları domino tahtasının üzerine yerleştirin. Amacınız çaprazlar, yatay ve dikey olarak bütün topalların 21 olmasını sağlamak. Eğer beceremezseniz 911 yazıp bulmacayı geçin. Bu diğer bulmacalar için de geçerli.

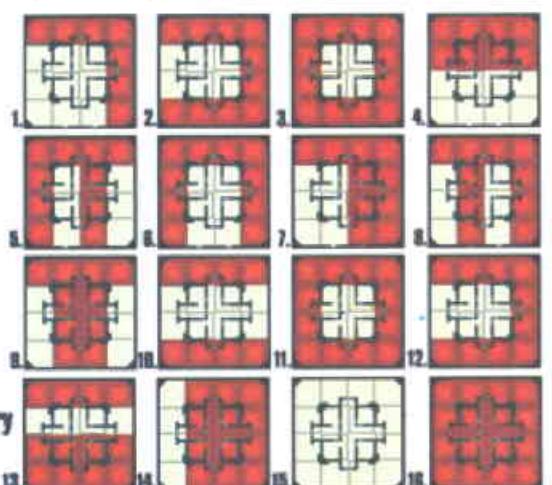
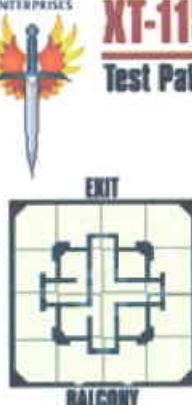


Mutfaga gidin. Buzz Dolabının yanındaki çantayı alın. Buzz Dolabını açıp içinden muzları alın. Yatak odasına gidin ve masanın üzerinden "Dear Jane" notunu alın. Masanın orta çekmecesi açın, mektubu alın ve inceleyin. Yatağın sağındaki satranç tahtasına bakın. Yatağın solundaki çekmeceyi

açın ve adres defterini alın. İnceleyin. Delores Lightbody'nin adresini bulacaksınız. Oraya gidin. Delores ile her konuda konuşuktan sonra tekrar Linsky'nin evine dönen ve Silvia ile olan konuşmanız bitince size verdiği zarfi inceleyin ve içinden çıkan her şeyi ayrı ayrı inceleyin. Yatak odasının yanındaki kapıyı açıp çatı katına çıkin. Çatı katının arka kapısını bulup Linsky'nin çalışma odasına girin. Sağdaki masanın kapagını açın ve kağıdı alıp inceleyin. Soldaki masadaki teybi açıp dinleyin. Karşındaki dolabin solundaki deliğe küçük anahtar sokup açın. Kağıdı alıp inceleyin. Yeni bir adres öğreneceksiniz. Şimdi Carl Linsky'nin depo olarak kullandığı binaye gidin.

Carl Linsky'nin Deposu

İleriye gidip dosya dolabının orta gözünü açın ve S.F.'nin notunu alın. Alt çekmeceyi açıp Projr notlarını alın. İnceleyin. Bilgisayarın altındaki çekmecelerden gazete ve faturaları alın. Sağdaki tabloyu yerinden oynatın, arkasından çıkan notu alın. Masanın üzerindeki kutudan Wande Peck'in mesajını alın. Yatağın üzerindeki yaşığı hareket ettirin ve altından uyuş ilacını alın. Yerdeki kutuyu açıp içinden devre tamir kitini alın. Soldaki duvardan ilk yardım dolabını açıp içindékini alın. Merdivene tırmanıp kutuları kenara çekin. Takvimi de yana çekip kasayı bulun. Kasayı domino

GIDEON
ENTERPRISES**XT-11500 ALARM SYSTEM****Test Pattern sequence diagram [figs. 1-16]**

bulmacasından aldığınız kodla açın (498). İçerdeki her şeyi alın ve inceleyin. Passcard okuyucusunu bilgisayarın üzerinde kullanın. Şimdi ofisinize dönün.

Vid-phone'u açın. Silvia'nın mesajını dinleyin. Demodan sonra kendinizi North Hill Clinic'de bulacaksınız. Arnold Sternwood'a her şeyi sorun. Yerini öğrendiğiniz CAPRICORN şirketine gidin. Kadınla her şeyi konuşun. Daha sonra Delores Lightbody'nin evine gidin. Onunla da S.F ve Sonny Fletcher hakkında konuşun. Ofisinize dönüp Vid-phone'dan Sonny Fletcher hakkında araştırma yaptınnı. Gelen bilgiyi faks makinesinden alın. Eve Clements'in ofisine gidin. Her şeyi ve özellikle Sonny Fletcher'i sorun. Sonny'nin adresini öğreneceksiniz. Oraya gidin ve demoyu seyredin. Daha sonra da Carl Linsky'nin deposuna geri dönün.

Sonny'den aldığınız satranç taşını inceleyin ve içinden çıkan kart parçasını diğer kart parçalarıyla bireleştirin. Bütün parçaları bulduğumuzu göre iş onları bireştirmekte. Parçaları inceleyin ve şu resimdeki şekilde bir araya getirmeye çalışın.



Passcard'ı elde edince, bilgisayara eklediğiniz kart okuyucusunun üzerinde kullanın. Şifre : BISHOP. Notu okuyun ve Fresno Ofise gidin.

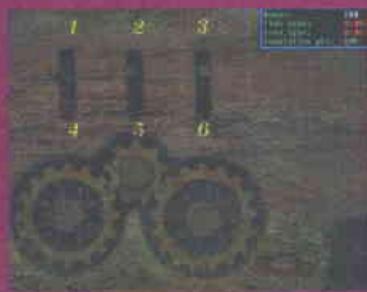
Fresno Ofisi

Kapının yanındaki elektrik faturasını alın. Sol duvardaki üç tabloya bakın. Bunlar Üç Ünlü Şehrin en ünlü binaları. Kitaplığı yerinden oynatıp kasayı bulun ve inceleyin. Arkanızdaki kutunun üzerindeki plan defterini alın ve inceleyin. Duvardaki haritaya bakın. Şimdi duvardaki resimlerin yanına dönün. Resimleri defterde okuduğunuz saatleri gösterecek şekilde ayarlayın. (Unutmayın bütün bilmeceleri 911'le geçebilirsiniz). Kasadaki resmi alın ve CAPRICORN'a gidin.

Wanda'ya yeni bildiğiniz ipuçlarını hakkında sorular sorun. Sonny'nin adresine gidin. Ofisinize geri dönün. Sonny'nin size bıraktığı mektubu okuyun. Anasazi Ruins'e gidin.

Anasazi Harabeleri

İleri gidip çarklara bakın. Amacınız çarklardaki kırmızı noktalarla yukarıdaki noktaları çakıştırmak



Açılan bölmedeki taşı alın. Arkanız dönüp ilerdeki kuyudan aşağıya bakın ve kovayı görün. Tekrar geri dönüp merdivene tırmanın. İçeri girin. Yerdeki taşı alın. Dışarı çıplık merdivenlerden inin ve dümdüz ileriye gidip karşısındaki kapıyı açın. İçeri girince kapının hemen solundaki uzun çubukları alın. Soldaki yıkık duvarların arkasından tahta kutuyu ve taşı alın. "Private Property" levhasını bulun ve yanındaki taşı alın. Ilerdeki ağaca doğru gidin. Ağacın yanındaki kitabı alın ve inceleyin. Arkanızdaki merdivenin sağındaki taşı alın. Merdivenlerden çıkışın ve sağdaki kapıyı açın. İçeriden kısa sopaları alın. Tavan dan sarkan ipi alın. Sağdaki yılanı bulup inceleyin. Almanız gereken taşlardan birisinin etrafına çökelenmiş vaziyette oturuyor. Dışarıya çıplık kutuyu aldığınız yere geri dönün. Arkanızdaki kapıdan girin ve sağdaki boruyu alın. Koridorlan aşağıya devam edin, cömlekçi ve altındaki taşı alın. Koridorlan devam edin ve sar身为 alın. Sarmaşıkla elliñizdeki kutuyu bireleştirin, elde ettığınız oyuncak fareyi bireleştirin. Böylece bir çeşit tuzak yapmış olduk. Bunu daha önce gördüğünüz yılanın üzerinde kullanın. Taşı alın ve kuyuya gidin. İpi boruya birlikte kullanıp elde ettığınız kancayı kuyudaki kovanın üzerinde kullanın. Sar身为 alındığınız koridora geri dönüp aşağıya devam edin. Karşınıza kitapta gördüğünüz tabloya benzeyen bir tablo çıkacak. Ellinizdeki bir numaralı taşı tablonun üzerinde kullanın ve bulmacaya baslayın. Bu bulmacada amacınız, elliñizdeki sekiz taşı hepşini satrançtaki vezir taşı gibi düşünüp, tahtaya hiçbirbirini birbirini yimeyecek şekilde yerleştirmek. Bilmeçey çözünce soldaki kapı açılıyor. Oraya gidin.

**Anasazi Koridoru**

Aşağıya gidin ve odaya gelin. Yerdeki ip parçalarını bulun. Ellinizdeki uzun ve kısa çubukları bireleştirin, bunun üzerine bir de ip parçalarını ekleyn, alın size bir merdiven. Merdiveni

inceleyin. Odanın diğer tarafından çı-
kıra gidebilir. Demodan sonra merdiveni
uçurumun üzerinde kullanıp karşıya
geçin. Karşıya geçince (!) yerdeki saat
ve güneş gözlüğünü alip inceleyin.
Sağdaki yerden bozuk parayı alın.
Metal kapının yanındaki paneli incele-
yin. Bozuk parayı kullanıp paneli açın.
Devreyi tamamlamak için yayı ve
plastik bandı devrenin üzerinde kullanın.
Böylece kapı açılacak ve siz de
İçeriye gireceksiniz.

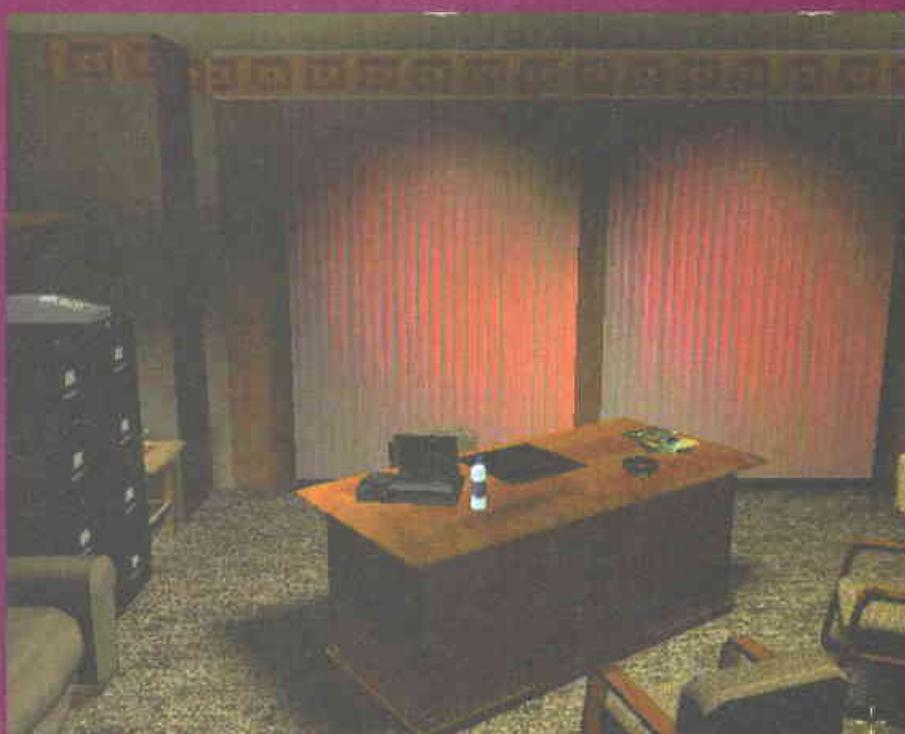
Bassworth Clark'ın Laboratuvarı

Sağdaki bilgisayarın sol tarafına
yapıştırılmış olan notu alın. Kapının
solundaki duman dedektörünü alın ve
inceleyin. Ortadaki paneldeki düğü-
meye basıp bilgisayarları açın. Yatağın
altından video Player'ı alın. CD'yi
video Player üzerinde kullanın. Vide-
odaki adam ekrandan kaybolduğu an-
da çıkan sese çok dikkat edin. Bu
sesin aynısı çıkacak şekilde sağdaki
bilgisayarın üzerindeki tuşlara basın.
Açılan bölmedeki kartı alın. Masanın
üzerindeki kül tablasını alın. İnceleyin.
Dolaptan Passcard okuyucusunu alın
ve bilgisayara takın. Aldığınız kartı
bilgisayarı üzerinde kullanın ve şifreyi
girin: CHECKMATE. CAPRICORN'a
gidebilir. Wanda ile konuşun. Ofisine
geri dönün. Vid-phone ile AID'ı
arayıp STG hakkında bilgi isteyin. Fak-
si alıp CAPRICORN'a geri dönün.
Wanda'yla konuşun Gideo Enterprises,
J. Saint Gideon, Frank Schimming
hakkında sorular sorun. Ofisine geri
dönün.

Gelen faksi alın ve inceleyin. Vid-
phone'u kullanıp Frank Schimming'i
arayın. Onu fazla kızdırmayacak se-
çeneklerle konuşun. Eğer telefonu kapa-
tılırsa tekrar arayabilirsiniz. Schimming
bütün konuları sorun. Gideon'un evi-
ne gidebilir. Oldukça uzun bir demodan
sonra Gideon'la konuşun. Konuşma-
nın bitince Rank and File Chess Shop'a
gidebilir. Jorge Waldez ile konuşun. Ofi-
sinize geri dönün ve telefona bakın.
Otomatik olarak Val Davis'in laboratu-
vuna gideceksiniz.

Val Davis'in Laboratuvarı

Bilgisayara bakın. Bilgisayann arkasındaki
kağıdı alın. Merdivenin arkasındaki gorile bakın. Radyasyon
kapısının yanındaki sopayı alın. Elinizdeki uyku ilaçını muzların üzerinde
kullanın ve bunu gorile verin. Gorilin
kafesinden aldığınız kutudan çıkan



kartı inceleyin. Geri dönüp radyasyon
kapısını açın ve OYUNU SAVE EDİN.
İçeri girip sağdaki paneli görün. Ac-
maya çalışın. Panelin üzerinde Circuit
kit'i kullanın. İşte bir bilmecə dəha.
Buradakı devreyi tamamlamanız ge-
rekiyor. Devrenin tamamlanmış hali
şöyledə olmalıdır.



Sandalyenin yanındaki kart okuyu-
cusunu alın. Bunu laboratuvarın bil-
gisayarın üzerinde kullanın. Kartı da
bilgisayarın üzerinde kullanın. Şifre:
QUEEN. Ofisine geri dönün. Kapının
altındaki telgrafi alın. Sonny
Fletcher'in evine gidebilir. Demoyu sey-
redin. Ve Big Surf Lodge'a gidebilir.

Big Surf Lodge

SAVE EDİN. Sağda dönün ve mutfak
tezgahını inceleyip üzerindeki anahta-
rı farkedin. Elinizdeki mezura ile
miknatısı birleştirin, elde ettiğinizi
tezgahın üzerinde kullanıp anahtarları
alın. Cam kapıya dönün ve anahtarla
açın. İçeriye girdiğinizde dikkat etme-

niz gereken şey, her şeyi önceden ol-
duğu gibi bırakmanız lazımdır. Mesela
İçeriye girince kapıyi açık bırakmayın.
geriye dönüp kapatın. Kapının hemen
sağındaki masadan cüzdanı alın ve in-
celeyip içindekileri alın. Cüzdanı geri-
ye masanın üzerine koyn. Yatağın
üzerindeki çantayı inceleyin. Cam
kapının yanındaki kapıyı açıp mutfaga
geçin. Lavabonun altındaki sağ üst
çekmeceyi açın ve Bottle of mickeys'i
alın. Çekmeceyi kapatın. Arkanızdakı
kanepenin üzerindeki yastığı yerinden
oynatın. Diyagramı alıp yastığı yerine
koyn. Yatak odasına geri dönün ve
Dolabı açıp içeriye girin. Giyecekleri
alıp inceleyin. Anahtarı aldıktan sonra
elbiseleri yerine asın. Telefon çalınca
dolabın içinde kalın ve kapıları kapa-
tin. Bekleyin. Demodan sonra dolap-
tan çıkış, kapıları kapatın ve banyoya
gidebilir. Duşun perdelemeyi açın ve içine
girin. Arkanız dönüp elbiseleri alın ve
inceleyip yerine asın. Slade'in geldiği-
ni duyunca duşun içindeyken perde-
leri çekin ve çömelebildiğiniz kadar
çömelin. Slade geldince duştan çıkış.
Yatak odasına geçin ve anahtarları kulla-
narak yatağın üzerindeki çantayı alın.
Çantayı alınca cam kapılan açın ve
KAÇIN.

Tex'in Ofisi

Slade'in odasından aldığınız her şe-
yi inceleyin. Çantayı inceleyip şifreyi
girin. Şifreyi bilemeyecekler için,
Slade'in cüzdanından aldığınız piyan-
go biletine bir göz atın isterseniz.

Açılan çantayı ve içinden çıkan her şeyi inceleyin. İnciden mesajlar olan kağıt parçasını inceleyin. Yukarıdan aşağıya şunları yazın:
**POST OFFICE BOX,
NUMBER 969.** Şimdi şifreli mesaja bakın. Harflerle dolu olan diyagrama bakın. Delikli kartı (grille) bu diyagramın üzerinde kullanın, elde ettiğiniz inceleyin. Bu bilmede amacınız delikli kartı harflerin üzerinde dolaştırarak Slade'in cinayet listesindeki kişilerin isimlerinin sağ tarafta bulunmasını sağlamak. İsterseniz şu resimlere bakın, isterseniz 911 yazın, isterseniz de namusunuzla geçmeyi deneyin.



ROBERT KNOTT HIS OFFICE PASSCARD PIRANHA. Kodlu mesajı tekrar inceleyip banyodan çıkış. Lobi-deki bayıgn koruma görevlisinin yanından anahtarları alın. Robert Knott'un ofisini bulun ve anahtarları ü mesajı tekrar inceleyip banyodan çıkış. Lobi-deki bayıgn koruma görevlisinin yanından anahtarları alın. Robert Knott'un ofisini bulun ve anahtarları üzerinde kullanıp kapıyı açın. Knott'un ofisine girince arkanızı dönüp kapının yanındaki alete PIRANHA yapış alarmı durdurun. Masadaki kağıdı alın. Masanın solundaki çekmeceyi açın ve dosyayı alın. Soldaki koltuğu çekin ve altından anahtarları alın. Anahtar inceleyip üzerindeki 17 sayısını görün. Duvardaki yılan resmini yerinden oynatın. Şimdi erkekler tuvaletine geri dönün. 17 numaralı dolabı açın ve Rolodex Card'ı alın. Knott'un ofisine geri dönün. Vid-Phone'u açın ve 69835374663'ü (MY TELEPHONE) çevirin. Daha sonra 6736737263'ü çevirin (Open Sesame). Şimdi kasaya gidin ve kodu 6736737263 olarak girip CD'yi alın. Lobiye çıkışın. Knott'un ofisinin yanındaki masadan kimlik kartını alın. Kartı ön kapının üzerinde kullanıp Mystery Address'e gidin. Demodan sonra CAPRICORN'a gidin. Buradaki demodan da sonra kendinizi Knott'un saklandığı yerde buluyorsunuz.

Knott'un Evi

Sağ dönün ve akvaryuma bakın. Akvaryumun üzerindeki resmi oynatıp civiyi alın. Mutfaga gidip lavabodaki hortuma bakın. Altta dolaptan çakmağı alın. Sağdaki dolabı açıp ingiliz anahtarını alın. Anahtarlar hortumu musluktan söküp. Hortumla civiyi birleştirin. Bununla akvaryumda ki metal kutuyu alın. Kutuya inceleyip kimlik kartını alın. Yatak odasına girin. Yatağın altından şişme bebeği alın. SAVE EDİN: Şimdi evi terketmek üzere ön kapıdan çıkış. Buradaki demodan sonra olabildiğince yere yakın dolaşın. Knott'un cesedinin yanından anahtarları alın. Yatak odasındaki dolaptan elbiseleri alıp şişme bebeğe giydirin. Kulübünün kapısının yanındaki düğmeye basıp çatı penceresini açın. Mutfaktaki dolabin (firının karşısındaki) sağ kapısını açıp ipi alın. Şömineden bir odun alın. İpi oduna kulanın. Şişme bebeği pencerede kulanın. Adamlar içeri gelmeye başlayınca odunu ipi çatıdaki deliğe atıp kaçın.

Tex'in Ofisi

Vid-phone'a cevap verin. Eve Clements'in ofisine gidin. Konuşun. Fresno Ofise gidin. Kapının yanındaki paketi alın. Ellinizdeki Plastic tag ile



Bunu çözünce adres listenize Mill Valley Postanesi ekleniyor. Oraya gidin. Demodan sonra Law and Order Party'e gidin. Güvenlik görevlisyle istediğiniz gibi konuşun. O gidince Slade'in evinden aldığınız uyku ilaçını Masanın üzerindeki kahve makinesinin üzerinde kullanın. Sonra da gidip tuvalete saklanın. Mill Valley Postanesinden aldığınız kodlanmış mesajı inceleyin. Bunu çözmek için bir şablonu ihtiyacınız var, onu da tuvaletteki 11 numaralı dolaptan alabilirsiniz. Aldığınız bu kağıdı (kredo) Coded message üzerinde kullanın ve harfleri sayarak kodu çözün, eğer bunu yapmak zor geliyorsa, mesajda şöyle yazıyor : MR SLADE PRIORITY TARGET

Braille alphabet'i birleştirin ve inceleyin. Gideon'un evine gidin. Konuşun. Nexus'a gidin.

Greg Call'un Laboratuvarı (Nexus)

Filmden sonra, ilerdeki cihaza bakın ve açın. Sola dönüp masanın altındaki tabeladaki notları ve Passcard'ı alın. Notları inceleyin N216'ya dikkat edin. Sola dönüp duvarın yanından lambanın kapağını açın ve kartı alın. Laboratuvarın sağ tarafına gidip bankın üzerindeki kart okuyucunu alın. Duvardaki cam dolapların sağındaki kart okuyucusunda kartı kullanın. Açılan dolaplardan N216 yazanı bulun ve içindeki ilaçı alın. Masanın üzerinden şırıngayı alın ve aldiğiniz ilaçla birlikte kullanıp inceleyin. Daha önce çalıştırmadığınız aleti çalıştırın. Bilmeceyi çözün.



Zarfı inceleyin. Kart okuyucuya bilgisayarın üzerinde kullanın, kartı da okuyucu üzerinde kullanın. Kod : GAMBIT. Law and Order lobisinde bulacağınız kendinizi. Buradan tuvalete gidin. 5 nolu dolaptan broşürü alın. Lobiye geri dönün. Güvenlik masasının arkasındaki monitörlere bakın. Arkadaki resepsiyon odasına girin.

Reception Hall

Nota ayaklığını alıp inceleyin. Ayaklıyla broşürü birleştirip kapının üstündeki kamerası üzerinde kullanın. Odadaki bayrağı yerinden oynatın. Masanın üzerindeki yemek cubuklarını alın. Cubukları kapının yanındaki aletin üzerinde kullanın. Kartı da aletin üzerinde kullanıp içeri girin. Yerdeki notu alın. Masadaki resmi alın. Üst çekmeceyi açıp notu alın. Duvardaki yazıya bakın. Sağdaki teybi açın. Teybin olduğu masadaki ortadaki çekmeceyi açın. Kartı oluşturun.



Dolabin üstündeki bardağın altın-kağıdı alın. Recepsona geri dönen. Telefonla 107'yi arayın. Lobiye çıkışın. Kartınızı çıkış kapısında kullanın ve ofisinize dönün.

Tex'in Ofisi

Gelen mesajları dinleyin. Rank and File Shop'a gidin. Otomatik olarak San Toman Mansion'a gidiyorsunuz. Sağda dönüp kutuları oynatın. Arkasındaki paneli açıp düğmeye basın. Alet kutusunu açıp, çakrıyı alın. Süpürgenin yanından taşı alın. SAVE EDİN. Asansöre binin. Konuşma sırası size gelince şu seçenekleri seçin :

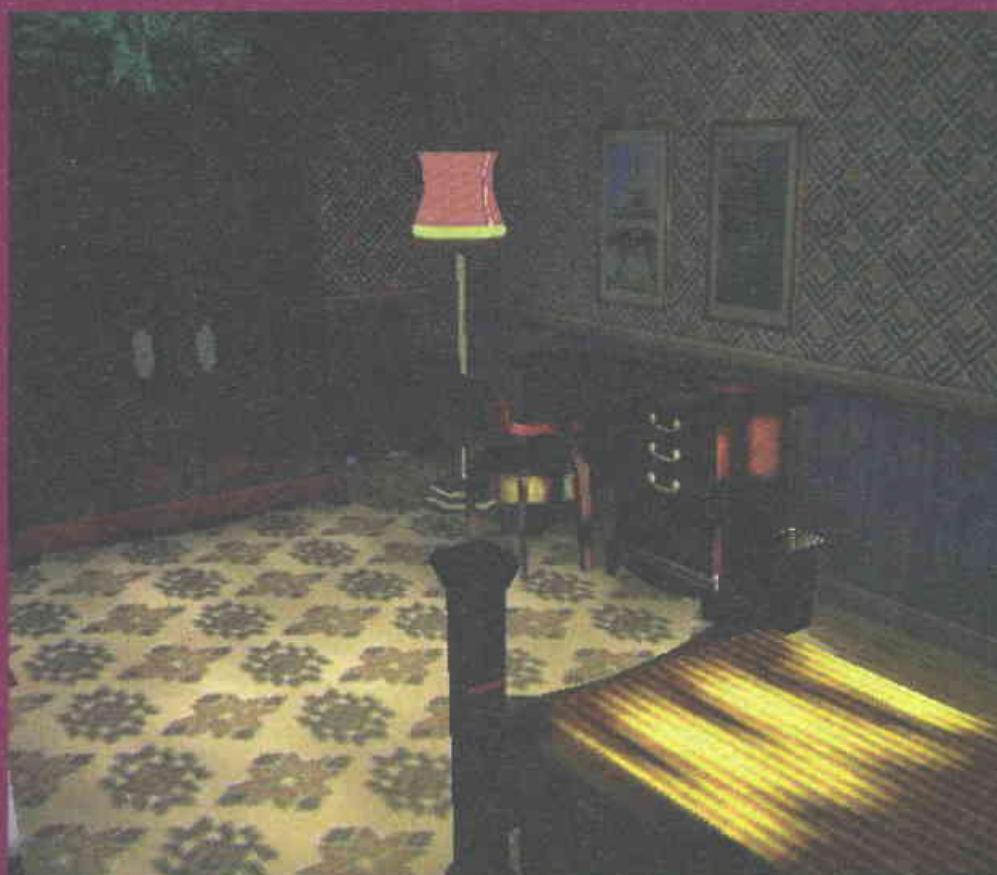
2.1.3.2.3.1.5.2.2. Demolardan sonra Gideon'un yatak odasındayız.

Gideon'un Yatak Odası

Sehpaden tabloyu alın. Yatağın yanındaki kutuyu açın ve satranç taşlarını alın. Diğer yanındaki halter çubuğu alın. Odadaki satranç taşlarının yerlerini not edin. Ortadaki satranç tahtasına elinizdeki taşları ona göre dizin. Açılan kapıdan geçin. Bkz resim.

Galeri

Avizeye bakın. Sağdaki düğmeye basın. Geriye çıkıp her iki taraftaki merdiven başının tirabzanlarını söküñ. İki tirabzanı da halter çubuğu üzerinde kullanın. uzun sopayı indirdiğiniz avize üzerinde kullanın. Sağ üst köşeye gidin. Aşağı sağa bakın. Paneli açın ve çalıştırın. Güvenlik sistemi çalışınca ALT+F'ye basın. Aşağıya atlayıp koridor'a girin. Düz aşağıya devam edin. Bankın üzerindeki CD'yi alın. Bir kapıya gelince açıp içeriye girin. Masanın üzerindeki dinozor kumbarasına para atın. Çıkan anahtarları alın. Sağdaki kanepeden incili alın. Sol üstteki kitaplığı inceleyin ve açılan kısımdan haçı alın. Haçı sağ duvardaki kılıç resminin üzerinde kullanın. Kartı alın.



Hole çokin. İlk köşeden sola dönün. İlk kapidan girin. Masanın üzerindeki 1-8 arası numaralı bilardo toplarını alın. Küçük masanın üzerinden Yapboz'u alın. Yapboz'u birleştirin.



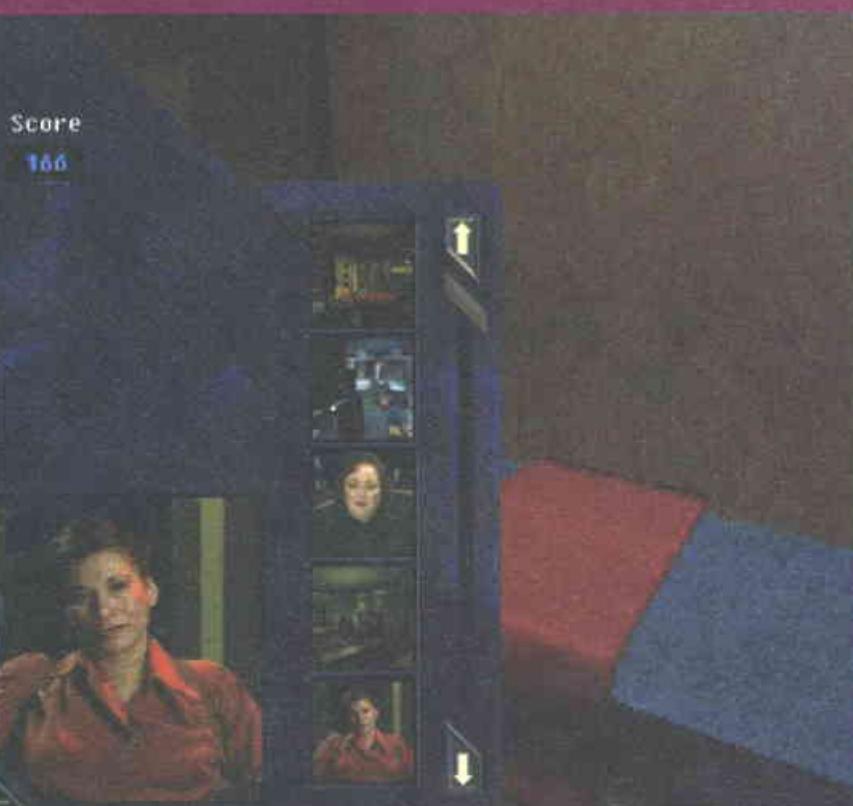
Hole geri çokin. Sola dönün. Geldiğiniz kapıdaki panele, bilardo toplarının üzerindeki numaralara göre kodu girin (911 olayı da olur). İçeri girin. Bilgisayardaki CD player'i çalıştırın. Disk 1'i içine koyun. Bilgisayarın üstünden Disk 2'yi alın, onu da koyun. Arkanızı dönüp panelin üzerinde kartı kullanın. Galeriye geri dönüp asansöre binin. Demodan sonra Alcatraz'da yiz.

Alcatraz

Yatağı çekin. Duvarı inceleyin. Bilmecesi. Duvarda kare şeklinde bir delik açmanız lazım.



Hücrenin dışındaki rafa bakın. Deliğin yanından tuğayı alın. Yatağı bağlı olduğu zinciri alın. Tuğayı rafa fırlatın. Zincirle yerdeki bezi çekin. Elektrikli aletle parmaklıklar kesin. A bloğuna düşeceksiniz. Solunuzdaki hücreden dikenli teli alın. Burada robota yakalanmamak için o eftaftayken hücrelere girin veya ALT+D'ye basın. A ve B bloğu arasındaki kapıyı bulun ve dikenli telle anahtarları alın. Anahtarla kapıyı açın. B bloğunda sola dönüp kapıyı açın. Soldaki sandalyeyi çekip gaz maskesini alın. Diğer kapıyı açın. Sağda dönüp kapıyı anahtarla açın. Yerdeki kartı alın. B ve C blokları arasın-



daki kapıyı açın. C bloğa geçin. Soldan üçüncü açık hücreden D bloğunun anahtarını alın. D bloğunun kapısını açıp girin. Kapının yanındaki paneli açıp 10 numaralı hücreyi açacak şekilde ayarlayın. 10 nolu hücreye gidip kutulardan patlayıcıları alın. Merdivenlerden zindana inin.

Zindan

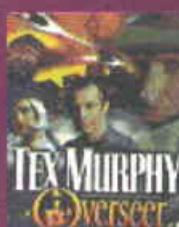
Aşağı inince sağa dönün ve sağdaki kapıyı açın. Yeşil çöp kutusunu alın ve inceleyip kirli filtreyi alın. Holden aşağı devam edip ilk soldan dönün. Kapıyı açın. İçeride bir filtré çıkartma aleti var. Dışarı çıkip bir vantilatör ve altındaki kutuyu görene kadar devam edin. Kutuya bakarken bir robot gelecek. Filtre çıkartma aletini kutunun üzerinde kullanın ve holden aşağıya YAVAŞCA devam edin. Odadaki nöbetçiyi görünce durun. Nöbetçiye bakın ve biraz ilerinizdeki kutuyu oynatın. Aşağıya eğilip kutulann arkasından dolaşın. İkinci zincirli nesneye aynı hızaya gelinceye kadar eğilmeye devam edin. Sonra ayağa kalkıp kutunun üzerinden tornavida alın. C bloğuna geri dönün. Duvardaki gaz kutusunu tornavida ile söküñ. Tekrar zindana geri dönün. Patlayıcıları gaz kutusunu birleştirin. Gaz bombasıyla filtreyi birleştirin. Filtreyi filtreleme sistemi üzerinde kullanın. Robot bombayla

ve nöbetçiyle birlikte havaya uçacak. Holden aşağı gidin ve nöbetçi odasına girin. Masanın üzerinden saç fırçasını alın. Nöbetçinin kartını kullanıp ikinci kata çokin. Gideon'un saçını DNA tarama aletine koyun. Demodan sonra kartları şu sırayla sokun :

A - QUEEN / B - DRAW / C - CASTLE / D - GAMBIT / E - BISHOP / F - RESIGN / G - CHECKMATE / H - KNIGHT.

Şimdi Gideon'la bir satranç maçı yapacaksınız. Kazanmak için şu hamleleri sırayla yapmanız gereklidir: Rd1 Rxe7 Qxd7 Bf5 Bd7 Bxe7. Oturun ve uzuun bitiş demosunu seyredin.

Sinan Akkol



**LEVEL
KARNESİ
ADVENTURE**

Firma: Access Software
Pentium 133, 16 MB RAM, 30 MB HDD,
2 MB Ekran Kartı, 4X CD ROM



Aslında oyunlarda hile yapmayı hicbirimiz sevmeyiz.
Ancak oyun yüzünden ıldırma noktasına
geldiğimizde başka çare kalmıyor.
Siz de çaresiz kaldığınız bu sayfaya bir göz atın.



Battlezone

İlk önce seçtiğiniz sonra Difficulty Selection ekrانından büyük harflerle aşağıdakileri girerek o bölüme geçebilirsiniz:
KICKS BUTT - Bölüm 5
TRIFFIDS - Bölüm 10
JUPITER - Bölüm 15
BIG GREEN MONSTER - Bölüm 20
H G WELLS - Bölüm 25

MadSpace

Klavyeden " tuşuna basın ve aşağıdakileri kodları büyük harflerle girin:
GOD - Ölümüzlük
RESTORE - Tam sağlık ve cepheane
WEAPON - Tüm silahlar
CLIP - Duvarlardan geçebilme
KILL - Tüm canavarları öldürür
SCAN - Hareket dedektörü verir

Rocket Jockey

Bu kodları oyunun Multiplayer desteklenen versiyonunda geçerlidir. Aşağıdakileri ana menüden girin:
FEZME - Fez Boy olarak yarışın
LEVELME - Tüm seviyelerde yarışma imkanı
ROCKETME - Yeni roketleri kullanma imkanı
Aşağıdakileri ise oyunda girin ve ilgili power-up verecektir:
ANCHORME - Anchor
CLAWME - Claw
COOLME - Coolant
PROBEME - Probe

Shockwave Assault

Bu hileleri harf büyüğüğe dikkat ederek girinmeniz gereklidir. Pilotunuza 'WarOfTheWorlds' adını verdığınızda istediğiniz görevi seçme imkanınız olur. Herhangi bir görev esnasında ise oyunu dondurup 'TakeMeToYourLeader' yazarak sınırsız kalkan enerjisi, silah ve yakıt alabilirsiniz.

Toca Touring Car Championship

JHAMMO - Tüm pistler
CMGARAGE - Gizli araçlar (Laguna garajı)
TANK - Kornaya basarak ateş edebilirsiniz
FLEXMOBILE - Aracınızı arkadan itişli

yapar

XBOOSTME - Oyunu daha hızlandırın
CMNOHITS - Düşmanların içinden geçersiniz
CMMICRO - Yanlış kuşbakışı gösterir
CMFOLLOW - Takip kamerasını açar
CMLOGRAV - Yerçekimini düşürür
CMCOPTER - Helikopter modu

Sub Culture

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girin:
BEDLK - Ölümüzlük
HAVEALL - Tüm görevleri açar
DİDIT - Görevi başarıyla bitirir
WONGA - Bol para verir
TONKA - Gemî gövdesini güçlendirir
REFILL - Kalkanları doldurur
MUTANT - Radyasyondan korur
BILLY - Hız kazandırır
TİCK - Geiger sayacı verir

Streets of SimCity

Oyun esnasında CTRL+ALT+X tuşlarını aynı anda basarak hile ekranını açın ve hileyi yazın:
beefcake beefcake - Tüm silahlar ve cepheane
lock and load - Cepheaneyi doldurur
moon - Yerçekimini azaltır
earth - Yerçekimini normale getirir
Jupiter - Yerçekimini artırır
mr fabulous - Ölümüzlük verir
im back - Aracı onanır
cruise control - Otomatik pilot
sampo - 999,999 dolar verir

Total Racing

Aşağıdakileri ana menüden girin:
Yeni araçlar için TINKLE LOVEBUN
2X4B523P MAYTESUICYCO
Daha güçlü araç - DR DEATH
Ölümüzlük - SUPERMAN
Daha çok araba - FORMULA 1
Daha güçlü rakipler - DUEL
Yarış kazanmak için - I WON
Kupayı kazanmak için - CUP WIN
Hileleri kapatmak için - REMOVE

Autostick

CTRL tuşuna basarak aşağıdakileri yazın:
muchmoney - 130,000 dolar verir
allweapons - Tüm silahlar
helpme - Hızlı tamirat
aggressor - Sınırsız cepheane
booster - Daha çabuk hızlanma

Twinkie

Aşağıdaki hileleri klavyeden girerken Shift ve CTRL tuşlarını basılı tutun:

BZBODY :
Sınırsız kalkan enerjisi
BZFREE :
Sınırsız pilot
BZRADAR :
Tüm harita
BZTNT : Sınırsız cepheane



Starcraft

Once Enter tuşuna basın ve sonra da hileleri girin:
operation CWAL : Bina ve üniteler hızlı üretilir



show me the money :
10.000 kaynak

the gathering : Psiyonik savaşçılar için sınırsız enerji

power overwhelming :
Ölümüzlük modu
there is no cow level :
Bölümü kazandırır

something for nothing : Tüm yeni teknoloji
war ain't what it used to be: Savaş sisini kapatır
black sheep wall : Tüm haritayı gösterir
food for thought : Normalden fazla birim üretebilirsiniz

Die By The Sword

Oyun esnasında F1 tuşuna basılı tutarak aşağıdakileri girin:
Mukor - Ölümüzlük
Dedly - Güçlü silahlar
Golgr - Büyükkarakter
Btiny - Küçük karakter
Silky - Hareketsiz düşmanlar
Lunar - Düşük yerçekimi
Peace - Tüm düşmanlar ölürl

WAR INC

Once ALT tuşuna basarak WAR yazın ve şifreleri aktif hale getirin. Sonra ALT tuşunu bırakıp aşağıdakileri doğrudan klavyeden girin:
Togglefog - Savaş sisini kapatır
Viewmap - Tüm haritayı gösterir
Lockandload - Düşman dahil tüm birimleri silahlandırır
Quickbuild - Üretimi hızlandırır
Autowin - Tüm düşmanları öldürür
Rearm - Aktif birimi silahlandırır
Moremoney - Bir milyon dolar ve bin araştırma puanı verir
Combo - Yukardakileri aynı anda yapar
Veteran - Aktif birimi güçlendirir
Godmode - Ölümüzlük vejer
Loadunits - Tüm bina ve birimleri üretebilirsiniz
Wincampaign - Tüm görevleri başarıyla bitirirsiniz



Fantastik Dünyalar

Geçen sayıdaki yazımızı okudunuz. Advanced Dungeons & Dragons oyununu öğrenebilmek için Oyuncumun Elkitabı ve Zindancıbaşı'nın Rehberi de var elinizde. Peki nerede bu muhteşem maceralar ve bu maceraların geçtiği gizemli dünyalar?

Cok vakti olan tecrübeli bir Zindancıbaşıınız varsa, hemen onun basının etini yiyip siz oyuncular için bir dünya yaratmasını isteyebilirsiniz.

Yeni bir dünya yaratmak çok zevkli ve zevkli olduğu kadar da yorucudur. Biz bu konunun detayları bir başka yazıya bırakalım ve AD&D'nin yaratıcısının, her düzey ve ligi alanına sahip oyuncular için hazırladıkları dünyaları söyle bir gezelim:

Forgotten Realms (Unutulmuş Döyalar)

Her yeni maceracının uğraması gereken diyarlardır bunlar. Akılalmaz tehlikeler ve sonsuz hazineler Forgotten Realms'i ziyaret edenleri beklemektedir. Bu klasik Ortaçağ fantastik dünyasında kahramanlar efsanevi yaratıklarla, hazineler ve şöhret için dövüşürler. Faerun kıtası derin bir tarihe sahiptir. İrii ufaklı pek çok devlet,



değişik ırklar, zengin hazineler, araştırılmamış pek çok mahzenle sizleri bekliyor. Unutulmuş Diyarlar yeni başlayan Zindancıbaşı ve oyuncular için sınırsız bir macera kaynağı olma özelliğini korumaktadır. AD&D Dünyalarından en eskilerinden biri olan Forgotten Realms'i konu alan pek çok hazır macera ve kaynak kitabı halen piyasada bulunmaktadır.

Ravenloft: Domains of Dread (Kuzgun Yuvası: Ürkütücü Topraklar)

Vampirler, Kurtadamlar, hayaletli şatolar ve ensenzideki tüyleri diken diken edecek her şey Ravenloft ortamında. Gotik Ortaçağ havasını her dü-

zeydeki oyuncuya hissettirmek için tasarlanmış Kuzgun Yuvası. Ravenloft ülkeleri, gündüz oldukça sakin ve huzurlu görünse de, gece ansızın kötüüğünde kimin gerçek dost, kimin düşman olduğu ortaya çıkacaktır. Tepepedeki hayaletli şatoda dolaşan ışıkları araştırabilir ya da gizemli çingene Vistanı'larından geleceğinizi öğrenebilirsiniz. Dikkatli olun Ravenloft'un sisleri siz her yerde bulup içine çekebilir. Sonsuza dek!

Dragonlance Saga (Ejderha Mızrağı Efsanesi)

Kitapları piyasaya çıktığı 1980'lerin başından beri milyonlarca satan, ve

yakında Arkabahçe Yayınları tarafından Türkçe piyasaya çıkacak olan, Ejder Mızraqı Efsanesi aslında bir AD&D dünyası etrafında yaratılmış bir öyküdür. İyile kötüünün zamanın başından beri çarpışıkları Kyrnn dünyasında, iyiliğin temsilcisi insanlar, Elfler ve cüceler, kötülüğün simgesi Ejderha Efendilerine karşı umutsuz bir savaş sürdürmektedirler. Ta ki gerçek kahramanlar otaya çıkıp, efsanevi Ejder Mızraqını bulana dek. Şövalyeligin, fedakarlığın ve umutşuz aşkların dünyası olan Dragonlance'de kahramanlar her zaman imkansız gözükse bile iyiliğin ve arkadaşlığın, kötülük ve zorbalığı yeneceğini kanıtla- ma peşindedirler.

Greyhawk Adventures (Gri Şahin Maceraları)

AD&D için yaratılan ilk dünya. Gri Şahin şehri ve etrafındaki ülkelerin yer aldığı Oerth dünyasında oyuncular, şöhret ve kahramanlık peşinde, dev ordularla savaşıp, eski çağlardan kalan yapıntılarıın peşinde koşarlar. Yanlış ellerde tüm dünyayı karanlığa sürükleylebilecek bu yapıntıları bulmak zor olduğu kadar kontrol etmek de zordur. Hele 3000 yaşındaki bir büyүcü de sizin peşinizdeyse..

Birthright (Doğuştan Hak)

Kral olmak hoşunuza giderdi değil mi? Birthright sayesinde oyuncular atalarından kendilerine kalan birer ülkeyi yönetmekteyler. Damarlarında dolaşan kan sayesinde ülkenin dirliğinden, komşularıyla ilişkilerine, yıllık vergi toplanmasından köprü yapımına kadar her seyle ilgilenmek zorundadır oyuncu. Peki bu gücü nasıl elde etmiştir? Binlerce yıl önce Tanrılarla insanlar, yanyana kötülüğe karşı savastıklarında, Tanrıların gücünün bir kısmı insanlara geçer. Bu insanların soyundan gelenlerse, toprağa ve üzerinde yaşayanlar hükmetmek için doğarlar. Topraklar için çok kan dökülür, çok savaş olur. Kimse kimseye taviz vermez, çünkü bu ülkeler onlar için doğuştan bir haktır.



Planescape (Boyun Kaçışı)

Fantastik dünyalarda uç nokta. Tüm AD&D dünyalarının ötesinde ne var? Karakterler ölünce nereye giderler? Tanrıların evleri nerelerde? Kötü büyütülerin çağrıdığı iblilerin yeri yurdu yok mu? İşte tüm bu soruların cevabı Planescape'de. Cennetler, cehennemler ve arasındaki tüm diğer boyular bir

macera alanı haline getiriyor bu kapıdan geçince. Tüm bu evrenlerin merkezindeyse simit şeklindeki şehir Sigil vardır. Kendine özgü keskin ısluba sahip Planescape'de oyuncular evrenlerin varoluşundan tutun da nereye gidiyoruz sorusuna cevap aramaktadırlar. Üçler kuralı ve 12 partinin nele- ri temsil ettiğini öğrenmek ya da Açı- lar Hanımfendisi'nin bıçaklarını hissetmek için siz de boyutlara giden ka- piyi arayın.

Al Qadim (Kadim Ülke)

1001 gece masallarının AD&D dünyalarına uyarlamıştı. Pek çok Türk ve Arap masal motiflerini içeren Al Kadim'de oyuncular, Padışahın Vezirlerini, Memluk savaşçılarını ve hatta sokak berberlerini canlandırırlar. Lambadan çıkan cinler, terkedilmiş kervansaraylar ve kırk gün kırk gece süren düğünlər arasında oyuncular bu renkli dünyada peri masallarını gerçekleştirmeye çalışırlar.

Spelljammer (Büyüyle Gaziyan)

Forgotten Realms dünyasıyla, Kyrnn dünyası arasında ne var. Ucsuz bucaksız bir boşluk. Yani Uzay. Uzayda ise gezegenden gezegene giden yelkenli gemiler. Evet gerçek yelkenli gemiler. Spelljammer ortamına alısbilmek için önce şunu kabul etmelisiniz: Uzay hakkında tüm bilinenler yanlış!

Burada gemiler gezegenler arası, büyütülerin büyük güçleri ile gitmektedirler. Gemije ne kadar çok büyük yedirseniz o kadar hızlı gider. İster tüccar olsun, ister korsan tüm maceracıların hedefi aynıdır: Efsanevi dev Spelljammer gemisini bulmak.

Dark Sun (Kara Güneş)

Bir zamanlar yemyeşildi Athas. Ta ki Rajaat ve on iki şovalyesi ortaya çıktıktan sonra. Tüm uygarlığını ve doğal dengesini kaybetti bu güzel dünya savaşlarda. Şimdi kuraklık ve cöl hakim bu topraklara. İnsanlar ve diğer ikrarlar, şehir devletlere sığınmışlar ve Büyücü Kralların baskısı altında ezilmektedeler. Köleler her gün yakıcı güneş altında rahlıplerin denetiminde dev ziguratların yapımında çalışıyorlar. Tek arzuları birer yudum su. Böyle bir dünyada oyuncular, tamamen çökmekte olan bu topluma yeni bir umut ışığı vermemi ve yeşil Athas'a geri dönenmenin mümkün olacağını anlatmaya çalışmaktadır. Ancak Kara Güneş her gün biraz daha kurutmaktadır dünyayı.

Evet, AD&D dünyalarındaki son sürat yolculugumuza burada noktalıyor ve bu dünyaları gelecek yazılardan daha sık ziyaret etmeyi umuyoruz. Bu dünyalarla ilgili kitaplara ulaşabilmek için (212) 240 40 57 numaralı telefondan TSR Türkiye distribütörü Büyük Mavi Yayıncılık'la bağlantı kurabilirsiniz.

Zindancıbaşı

Tarih Elinizin Altında

106 yıldır kendi dalında dünya lideri olan National Geographic dergisinin tüm sayıları artık **dijital** ortamda.

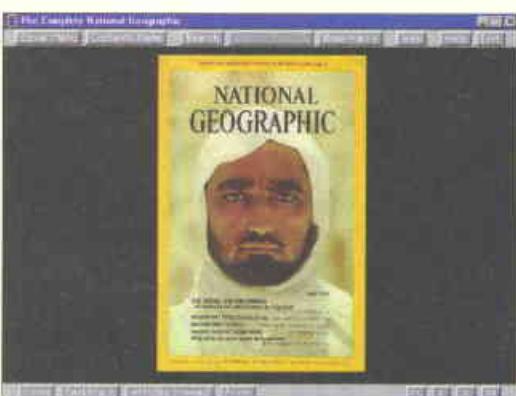
National Geographic dergisinin 106 yıllık tarihi boyunca çıkardığı tüm sayılar Mindscape tarafından elektronik ortama aktarıldı. 30 CD üzerinde yer alan tüm dergiler ay ay, sayfa sayfa tarañarak CD'lere yerleştirilmiş. Bu CD'lerde Dünya coğrafyası hakkında en kapsamlı yazılar ve en güzel resimlere ulaşabilirsiniz. Seti incelerken işaret diliyle konuşmayı öğrenen inanılmaz goril "KOKO" ile ya da Etipo'ya seyahat edip dünyadan bilinen en eski kadını Lucy ile tanışabilirsiniz. Kapsamlı yazılar ve ödül kazanmış fotoğrafların yanında zamanın klasik reklamlarının da dergiden çıkarılmamış olması ayrı bir renk katıyor. Onar yıllık bölmümlere ayrılmış CD'ler 3'erli paketler halinde bulunuyor. Kurulum tamamlandıktan sonra gelen ekranдан elinizde bulunan on yıllık bölümü seçmeniz gereklili. Bu seçimi de tamamladıktan sonra gelen ekranın istediğiniz yılı ve 12 aya ait kapaklardan birini seçtiðiniz zaman bir dergiyi incelemeye hazırlığınız demektir. Kapaga tıkladığınız zaman gerçek olamayacak güzel bir dünyaya adım atınız. Belki ayaklarınız yerden kesilmeyecek ama etrafınızla ilişkiniz kesilecek gibi. Hele bir de benim gibi reklamlara karşı özel bir ilginiz varsa o devre ait (ben 1970-



1980 arasındaki sayıları inceledim) reklamların ilginizi yazalar dan daha fazla çekeceğine eminim.

Ben bir gezginim

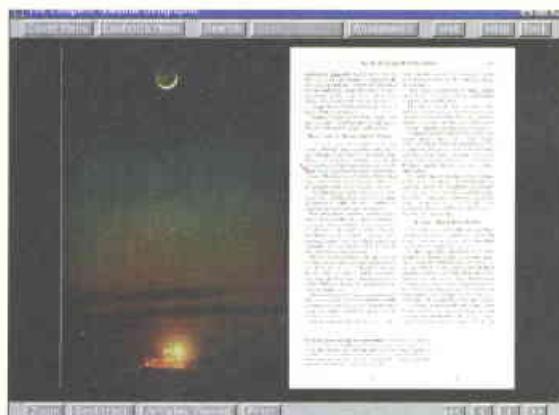
Dergide gezintiye başladığınız zaman ekranın sağ altında bulunan tekli okları kullanarak sayfa sayfa, ikili okları kullanarak da yaprak yaprak (yani ikişer sayfa) ilerleyebilirsiniz. Burada Zoom'layarak yazıları okunabilecek büyülüge getirebiliyorsunuz. Yine burada yer alan seçenekler ile incelediðiniz yazılar sonradan ulaşabiliyor ve bu sayfaları renkli yada siyah beyaz olarak basabiliyorsunuz. Burada sayfaları sağ veya sola yatrabilirsiniz. Daha sonradan dönmek üzere herhangi bir sayfayı işaretleyebilme yada arama yapabilme gibi özelliklere de sahipsiniz. Arama yaparken herhangi bir anahtar kelimeyi, belirli bir yıl aralığına göre de arayabiliyorsunuz. Kapak menüsünün yanında içeriye ulaşabilmek için bir de konulara göre liste yer alıyor.



istenirse buradan Internet sayfasına direkt bağlantı da kurabiliyor.

Gezi gereksinimleri

Gezginler de artık teknolojinin nimetlerinden faydalıyorlar. Yürümek yerine belki bir uçak belki de bir bisiklet. Ama sizin bu geziniz biraz daha farklı olacak. Nasıl mı? 486 DX-33 işlemci, Windows 95/3.1 ve ya DOS 6.1 ve üzeri işletim sistemi, Microsoft uyumlu Mouse, 8 MB Ram, 10 MB HDD alanı, VESA standart VGA, 640*480 çözünürlükte 256 renk, 2x CD-Rom ve istege



baþlı olarak 300 dpi çözünürlüğe sahip bir yazıcı. Bu gezi fırsatından Macintosh kullananlar da mahrum bırakılmış. 668030 33 MHz işlemci, 7.5 veya üzeri sistem yazılımı, Mouse, 10 MB HDD alanı, 640*480 çözünürlükte 256 renk, 2x CD-Rom, istege baþlı olarak 300 dpi çözünürlüğe sahip bir yazıcı.

**Bilgi için: Aİ İLETİŞİM
Tel: (212) 231 95 97**

LEARN TO SPEAK GERMAN

İngilizce biliyorsanız ve bir yabancı dil daha öğrenmek istiyorsanız, Almanca iyi bir seçenek. Ancak oldukça zor olan bu dili öğrenmek pek kolay değil. "Learn to Speak German" programı Almanca öğrenirken en büyük yardımcılarınızdan biri olmaya aday. İngilizce biliyorsanız ve bir yabancı dil daha öğrenmek istiyorsanız, Almanca iyi bir seçenek. Ancak oldukça zor olan bu dili öğrenmek pek kolay değil. "Learn to Speak German" programı Almanca öğrenirken en büyük yardımcılarınızdan biri olmaya aday.



Ara birimde bulunan diyalog pencereleri ve videolar

Learn to Speak German, adından da anlaşılacağı gibi ingilizce bilenler için, Softkey lisansına sahip, PC ve Macintosh versiyonlarıyla iki CD-Rom'dan oluşan bir set.

Program, etkileşimli olarak kapsamlı öğrenim seçenekleriyle özellikle sosyal aktiviteler göz önüne alındığında, oldukça etkili görsel anlatım içerisinde, yiyecek isimlerinden deyimlere kadar geniş bir arşivden oluşan bir Almanca konuşma sistemi sunuyor.

Başlangıçta, Alman kronolojik tarihiyle, program içeriğinin bulunduğu ara birime giriliyor. Bu kısımda öncelikle günlük konuşmaların geçtiği ve/veya Berlin, Hamburg gibi yerleşim merkezlerinin ve kültürel yaşam hakkında kısa tanımlarının bulunduğu güncel videolar yer alıyor. Programın içerisindeki kategoriler arasında dolaşmak mümkün. Bu da öğrenim aşamasındaki herhangi bir noktadan tekrar istenilen kısma dönelibilmeye ve sonsuz tekrar yapabilme imkanı sağlıyor. Yani bölümler birbirine kullanıcının başarı oranıyla ilişkilendirilmiş değil.

Sözcük oyunlarının bulunduğu Games bölümünde, resim ve diyaloglarla bütünlenmiş Puzzle'lar var. Bunlardan birinde, 'Almanyada uçaktan inen

bir kişinin sırasıyla Dolar'larını DM para birimine dönüştürebileceği bir bankaya gitmesi ve söz konusu ülkeye döviz bırakması canlandırılıyor, bunun yanısıra programla Almanca öğrenirken bir sözlüğe ihtiyacınız yok. Çünkü öğrenilen kısımlarda geçen diyaloglarda kullanılan sözcüklerin tümünü kapsayan ve her bölümle ilgili ayrı



Oyunlar ve programa gizlenmiş karışık sözcük bulmacaları: öğrenme motivasyonu için oldukça etkili bir yöntem

Etkileşimli videolar vasıtasıyla konuşma metinlerini birebir izleyebilirsiniz

kavramlara yer veren bir sözlük zaten var. Üstelik bu sözlük kendi sesinizi kaydedip karşılaşma yapma olanağı da taşıyor.

Sesiniz kaydedebilirsiniz

Karışık cümle oyunları ve videoların sona biraz da Almanca konuşma egzersizleri yapmak için tasarlanmış "Communication Skills" beceri bölümünde de gerek konuşmaların izleyeciniz, gerekse kendi sesinizi kaydedip karşılaştırabileceğiniz bir sistem mevcut.

İngilizce sözcüklerle Almanca tanımlarını görmek için "Vocabulary Drill" bölümünden seçilen sözcükleri dinlemek ve diyaloglar vasıtasıyla videolarını izlemek, programdan bekle-

nilenin üstünde bir kolaylık sağlıyor. Story kısmında, cümlelere ayrılan aktüel hikayeler var. Bu bölümde dinlemek istediğiniz hikayeyi seçip onu aynı zamanda yazılı cümleler şeklinde okutabilirsiniz.

Programın en can alıcı noktalarından biri de "The Action" kısmı. Bu kategoride, Mike ve Deutscher'in birbirleriyle konuşmalarının canlı görüntülerileyiyle görebilir ve hatta her biri ayrı videoların birbiriley birleşiminden olduğu için sadece Mike'in bir konuşmasını, ya da sadece Deutscher'in konuşmasından bir parçası izleyebilir ve böylece bir konuşma pratiği yapabilirsiniz.

Eğer sorununuz gramer yetersizliği ise, yalnızca "Grammar" tuşuna tıklamanız yeterli. Almancanızın kısa bir sürede ilerlediğini görebilecek kadar hızlı bir öğrenim için etkileyici bir yöntem.

Bilgi için:
Raks New Media
Tel: (212) 273 27 91

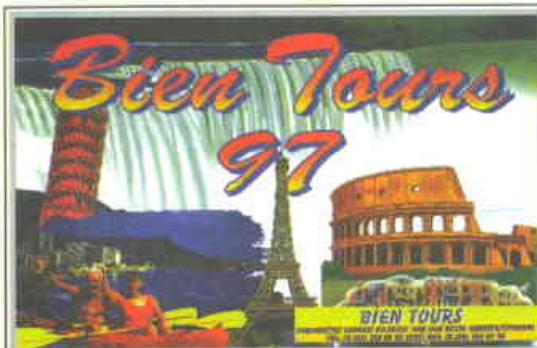
Raks'dan bir hizmet daha

TR Info CD-Rom'u ile Türkiye toprakları üzerindeki bir şirkete hangi dalda ve nerede olursa olsun ulaşabilirsiniz.

Raks tarafından piyasaya çıkan TR Info CD-Rom'u içerisinde 100.000 ticari adres ve telefon varmış. Mış diyorum çünkü tek tek oturup saymadım. Aşağı yukarı 21 saatte uyumuyorum ve bu saatlerin yarısından fazla gerek okulda gereksin evde bilgisayar karşısında geçti. Neyse sabah 5'de bunları konuşacak kimse olmadığı için yazma gereği duydum. Yanlış anlamayın sizi kendime yakın hissettiğim için başka bir nedeni yok. Her neyse nerede kalmıştı.

İste TR INFO

TR Info ile Türkiye'nin her yerindeki dilediğiniz şirkete, zamana yenik düşmeden, fihrist karışıklığını ve sıkıntısı-

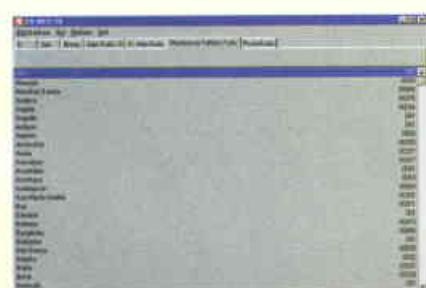


CD'de firmalara ait tanıtım resimleri de bulunuyor

bilirsınız. TR Info ile şirketinizin verimini artıtabilir ve firmalar arası iletişimimize hız kazanabilirsiniz. İl, isim ve branşlar üzerinden seçenekli arama imkanı, rehber ortamında telefon numarası, şirket hizmetleri ve faaliyetlerini arama olanağı, en güncel verilerden oluşturulmuş adres rehberi, geniş kapsamlı ve çok hızlı arama fonksiyonu, yazıcınızdan çıkış alma olanaklarını sunan bu yazılım özellikle ithalat ve ihracat ile uğraşanların ilgisini çekecek gibi.

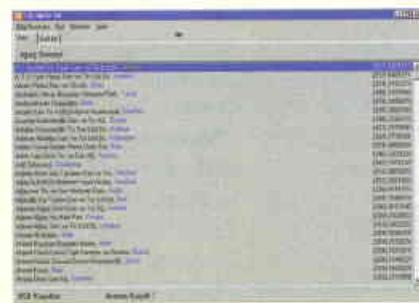
Kısa Bir Tura Çıkalım

Programın kullanımı çok kolay. Çalıştırıldıkten sonra ekrana gelen pencerede yedi kart bulunuyor. Bunlar İl, İsim, Branş, Alan Kodu-İl, İl-Alan Kodu, Uluslararası Telefon Kodu ve Posta Kodu kartları. İl kartından tüm illerin telefon kodlarına ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca bu kart üzerinde herhangi bir isme çift tıkladığınız zaman, o ilde bulunan tüm ticari branş, adres ve telefon numaralarına ulaşabi-



Uluslararası telefon kodlarını gösteren listeye kolayca ulaşabilirsiniz

nı yaşamadan ulaşabilirsiniz. Bu CD-Rom içerisinde 100.000'in üzerinde ticari adres ve telefona, tüm Türkiye'nin posta kod numaralarına, 600'ün üzerinde sektör ve branş alfabetik bilgi arama sistemi ile ulaş-



Türkiye dahilindeki herhangi bir bölgenin posta kodunu kolayca öğrenebilirsiniz

leceğiniz bir pencere açılıyor. İsim kartında ise CD-Rom üzerinde bulunan tüm firmaların alfabetik listesine ulaşabilirsiniz. Bu kart üzerinde herhangi bir isme çift tıkladığınız zaman ise firmaya ait ayrıntılı bilgiye ulaşabileceğiniz ve bu bilgileri yazdırabileceğiniz bir pencereye geçebilmeniz mümkün. Branş kartından herhangi bir isme çift tıklayarak Türkiye sınırları dahilinde o branşta hizmet veren tüm firmaların sıralı listesini elde edebilirsiniz. Bu yazılımda belki

Sistemlik Arama	
Bilgi Kayıtlan	Tüm Kayıt Listesinden Arama
Bilgi Kayıtlanende Arama	
Adres Kayıtlan	Telefon ("Whitelist")
İl	
Adres	
İl	
Posta Kodu	
Ekran	
Byar:	
<input checked="" type="checkbox"/> Tümüne YETİNE İle Başla	
<input type="checkbox"/> Tümüne NE İle Başla	
Öldükça kullanılmış olan arama fonksiyonu sayesinde istediğiniz bilgiye kolayca erişmeniz mümkün	

de en çok kullanacağınız komut olan "BUL" çok kullanışlı biçimde hazırlanmış. Birden fazla kriter'e göre arama yapabilmesi ve bu kriterleri ve/veya bağlaçları ile bağlama olanağı sağlama göz ardı edilemeyecek bir özellik.

Sistem İhtiyaçları

Aslında çok fazla bir ihtiyacı yok. 486 DX, 4 MB Ram, 4x CD-Rom, VGA grafik kartı (min. 256 renk seçenekli), MS uyumlu fare, 15 MB HDD alanı ve Windows 3.x veya Windows95/NT

K. T.

Bilgi için:
RAKS NEW MEDIA
Tel: (212) 288 69 88

İLKÖĞRETİM

2. SINIF MATEMATİK

Bilden eğitim programları serisine

2. Sınıf Matematik ile devam ediyor.

Matematik öğrenmek gerçekten de hiç bu kadar keyifli olmamıştı.

Bilden 8 yıllık ilköğretimin ders programlarını üretmeye devam ediyor. Firma bu kez karşımıza 2. Sınıf Matematik'le çıktı. Bilden yetkilileri ürün üzerinde zevkle çalışıklarını belirtiyorlar. Ne de olsa söz konusu küçük çocuk olunca ona ulaşmak için çocuklaşmak gerekiyor. Bundan keyifli ne olabilir? Ancak eğitimin vazgeçilmezleri var ve bunları gözardı etmek mümkün değil. Öğrenmek büyükler için de küçükler için de zor bir iştir. Emek ister. Multimedia bir bilgisayar da kullanısanız sonuçta amacınız öğrenmekse başında oturup ona zaman ayırmalı, anlatılmak istenilenleri anlamaya çalışmalısınız. Oynarken öğrenmek belki birileri için bir yerlere kadar mümkünür, ancak ortalama bir öğrenci için okul müfredatının oyunla öğrenilmesi pek de olası değil.

Canlı ve renkli bir program

Bilden tüm bunları göz önüne alarak, eğitimin vazgeçilmezlerinden taviz vermeden ama 7-8 yaş çocuğu-

nu sıkmadan, bilgisayarın başından kaldırımadan yada dersten vazgeçip oyuna basla tamada kullanacağı bir program yapmış. Program her zamanki gibi konu



Her test sonunda hoş bir sonuç belgesi sunuluyor



Programda her ünite için 20'ser sorudan oluşan farklı testler yer almıyor

anlatımı ve testler bölümlerinden oluşuyor. Menüler olabildiğince basit tutulmuş. Ekran dilendiğinde hiç metin görmeden yönetilebilecek biçimde oluşturulmuştur. Program canlı ve çekici renkler, hareketli imgelerle süslendi. Her anlatım sayfasına mutlaka ama mutlaka bir hareket (animasyon ya da simülasyon) yerleştirilmiş. Genelde animasyonları harekete geçirecek imgeler metinlerin içine eklenmişler, imgeler anlatılmak istene uygun çizim-

lerle oluşturulmuş.

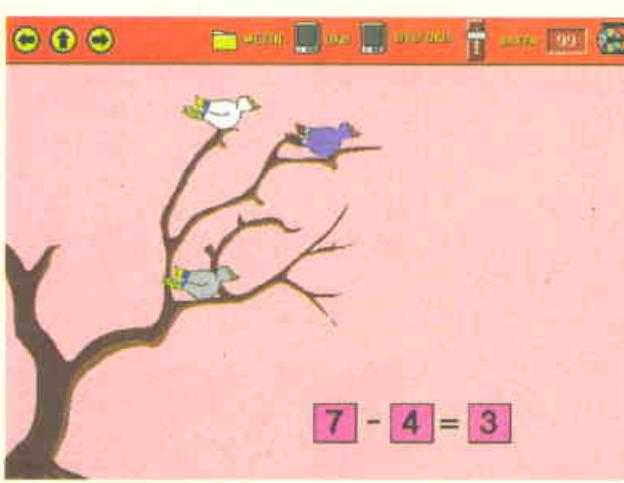
Alıştırma ve çözümü örneklerde geniş ölçüde yer verilmiş. Hatta kullanıcıların kendi sorularını oluşturup çözümlerini istemeleri sağlanmış. Bu arada oyuncular da unutulmamış tabii ki. Kullanıcının hemen her fırsatта zevkle oynayacağı, oynarken de dağarcığına attığı yeni bilgileri pekiştireceği oyuncular program içine serpiştirilmiş.

Eee eğitim programı olur da, test olmadan olur mu... Programda her üniteden özenle seçilen ve 20 şer sorudan oluşan testler var. Öğrenci testin içinde dilediği gibi dolaşabiliyor. Yanı kartını seçip, verdiği yanıtları inceleyebiliyor. Dilerse sonradan cevaplamak üzere soruyu atlayabiliyor. Test bitiminde ise değerlendirmesini alıyor. Program onu güllelerle, alkışlarla kutladıkten sonra yanlış yanıtlarını ve ayrıntılı doğru çözümlerini veriyor.

Sistem İhtiyaçları

Programı kullanabilmek için 486 işlemci, 8 MB RAM, ses kartı, CD-ROM Sürücü ve Windows 95 gereklidir.

Bilgi için:
BİLDEN BİLGİSAYAR
Tel: (212) 230 51 82
Fiyatı: 40 \$



Öğrencinin matematik öğrenirken sıkılmaması için canlı renkler ve çeşitli animasyonlar kullanılmış

Sokaktaki İnsan ve 32. Gün

Şarap gibi yillardıkça değer kazanan 32. Gün programı, 97 yılını arşivinize katmanız için kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor.

İşte Panorama 97!

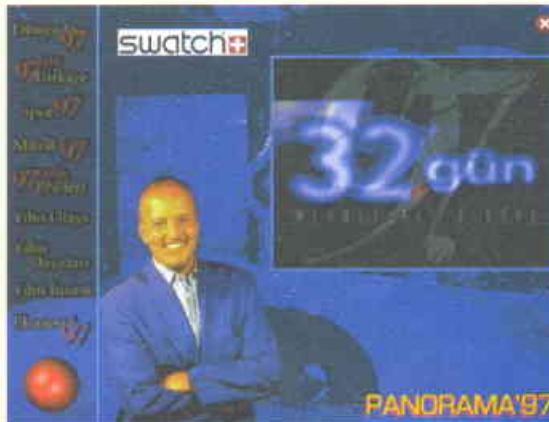
Yılların savrulduğu bir yüzyılda, anlamlı günleri sayılı yaşıyoruz ve o birkaç gün sayesinde hayatın yaşamaya değer olduğunu hatırlıyor, ona anlam katıyor. Tutunuyoruz... Ve zamanı sonsuz bir hızla geride bırakırken dünü, geçmiş, ya da acısıyla tatlısıyla yaşadıklarımızın bir rüya olmadığını hatırlatacak birkaç "iz" anıyoruz. Panorama 97 CD'sinde 97 yılına ait gündemi işgal etmiş tüm olayları bulabilirsiniz. Show Multimedia'nın ilk ürünü olan bu CD-Rom bu yönyle de ayrı bir yere sahip

İşte 97 yılı

97 yılında en fazla konuşulan olayları değişik başlıklar altında bulabilirsiniz. Dünyada 97, 97'de Türkiye, Spor 97, Müzik 97, 97'nin EN'leri, Yılın Olayı, Yılın Davaları, Yılın İnsanı ve Ekonomi 97. Her başlığa ait olaylar bir video içerisinde bir araya getirilmiş ve Can Dündar'ın anlatımıyla beraber kullanıcıya sunulmuş. Dünya'da 97 başlığı altında karşımıza ilk olarak Kıbrıs sorunu çıkıyor. Bunun haricinde Mars gezeğine yapılan geziden Lady Diana'nın ölümüne kadar görüntüler bulabilirsiniz. Ayrıca bu bölümde Başbakan Mesut Yılmaz'a ait demeçler de

bulabilirsiniz. 97'de Türkiye tahmin edebileceğiniz üzere Susurluk Davası ve bir daki karanlık eylemi ön plana. Tabii ki 97 yılinden unutulmayacak en önemli olaylardan biri Fadime Şahin Olayı.

Maraba Televole! 97 yılında futbol hakkında çok konuşduk ama basketbolda Efes ile başarıya ulaştık. Ama 97 yılında insanların kafasını en fazla meşgul eden olay gerçek Televole'nin hangisi olduğu ve S***I C'n' in Fenerbahçe



Panorama'97 CD'si 97 yılının önemli olaylarını kapsıyor

nin kapatılması davası. Yılın Adamı olarak da üç kişi seçilmiş. Süleyman Demirel, Çevik Bir ve Yaşar Kemal. Ekonomi dalında ise zamlar ve enflasyon adında bir canavar, canavar uzmanı Saadettin Teksoy dahil daha kimse görüntüleyemedi, hakkında çok konuşuldu. Ayrıca bu başlık altında Geçmişteki 1 liranın bugünkü satın alma gücü, çapraz kurlar gibi 8 tane tabloya ulaşmanız mümkün.

Sistem İhtiyaçları

Bu CD-Rom'u kullanabilmek için gerekli minimum konfigürasyon 486 DX2-66, 8 MB Bellek, 4 MB Sanal Bellek, VGA ekran kartı, 4x CD-Rom sürücü, Ses Kartı, Mouse ve Windows 95 işletim sistemi. Bunlara ek olarak Microsoft Excel Viewer 97 ve Intel Indeo Video v5.03 Codec programlarına ihtiyacınız olacak. Ama paniğe gerek yok çünkü CD-Rom içerisinde bu programlar mevcut. Eğer videoları seyredemeyecek ve ya tabloları görmeyecek olursanız bu programları kurmanız gerekecek.

K.T.



97 yılında spor ve özellikle futbol dünyasında yaşananlar SPOR 97 bölümünde

sevgisi oldu. En önemli müzik olayı yillardır Batı müziğini taklit etmeye çalışarak girdiğimiz Eurovision yarışmasında Türk ezgileri taşıyan bir parçayla 3. olmamızdı. Tabii ki bir pazarlama (!?) ürünü olan grubu, Spice Girls'ü unutmak olmaz. 97 yılının en mağduru bir suçlu, bir masum, bir suçlu, bir masum olan Sevda Demirel, en sulu göz ise Show Haber performansıyla Doğuş. Yılın olayında üç seçenek var bunlardan birini seçmek ise size bırakılmış. Sincan Olayları, MGK ve 8 Yıllık Eğitim. Yılın Davası ise 97 yılında her gün konuşulan olaylardan biri; Refah Partisi-

Bilgi için:
SHOW MULTIMEDIA
Tel: (212) 284 84 36

SideWinder FF Pro

Oyunlarda Farklı
Bir Boyuta Adım
Atacaksınız

Microsoft deyince genelde akla hemen Windows 95 işletim sistemi gelir, ancak firmanın tek ilgi alanı bu değil. İşletim sistemleri, oyunlar ve daha pek çok yazılımın yanı sıra Microsoft lisansı altında satışa sunulan bir dizi oyun kumanda sistemi de mevcut, bunları SideWinder ismiyle üreten firma aynı zamanda bunlar için gereken sürücülerin yazılımlarını da hazırlıyor. Bu yazılımları Windows 95 ile tam uyumlu olarak üreten firma, oyun portuna bağlanan cihazların DirectX programının bir parçası olan DirectInput sayesinde sorunsuz bir biçimde oyunlarla iletişim kurarak yüksek performans vermesini sağlamış. Elimize ulaşan son SideWinder ürünü ise piyasada Force Feedback Pro adıyla bulacağınız gelişmiş bir analog joystick, ancak bunun diğer analog benzerlerinden çok önemli bir farkı var, o da isminden de anlaşılacağı gibi Force Feedback özelliğine sahip olması. Peki nedir Force Feedback, kısaca buna tepki veren joystick diyebiliriz. Eğer oynadığınız oyun bu türden cihazları destekliyorsa o zaman siz ya da cihazın kendi yazılımı tarafından oyun ve joystick birbirlerine tanıtlacaklar, sonuçta joystick oyunda yapılan hareketlere uygun olarak size farklı tepkiler vermeye başlayacaktır. FF Pro ile birkaç oyun oynayarak test ettim, AirWarrior 3 bir uçuş simülasyonuydu ve cihazı basitçe bizim tanıtmamız gerekti, ancak doğrusu oyun esnasında bu kadar büyük bir fark yapacağını tahmin etmemiştik. Uçakla yapılan her manevrada, uçağın verdiği tepkiler cihaz tarafından bize doğrudan iletti ve sonuçta ortaya rakipsiz bir oyun performansı çıktı. Ultimate Race Pro araba yarışı ise cihazı doğrudan kendi tanıdı, yarış esnasında aracın direksiyonu tarafından verilen



bütün tepkiler aynen oyuncuya yansıtıldığı için sonuç yine çok zevkli bir oyun oldu. Peki cihaz bunu nasıl yapıyor, basitçe açıklamak gerekirse bu optik okuyucuları ve bir servo motoru bulunan analog bir joystick. Windows 95 altında yazılımını kurarak hazır halе getiriyorsunuz, test ve kalibrasyon işlemlerini otomatik olarak yaptığından herhangi bir çaba gerektirmiyor. Bilgisayarınızın joystick portuna ve kendi adaptörü ile de prize bağlanan cihaz kesinlikle sessiz ve sorunsuz çalışıyor. Üstelik optik sensörleri sayesinde ayarı bozulmuyor ve uzun vadede oynar parçalarında herhangi bir aşınma olası değil. Bunun dışında üzerinde kendi gaz kolu bulunan cihaz aynı zamanda eksenin etrafında oynayan kumanda kolu ile bir çift yön pedalının işini de rahatça görüyor. Kısacası her oyunda rahatlıkla kullanılabilecek ve oyun zevkinizi ikiye katlayacak tam bir oyun istasyonu istiyorsanız şiddetle tavsiye olunur, laf aramızda ben bir tane almak için para biriktirmeye başladım bile.

M. Berker Gündör

Bilgi için: **TÜRKİYE**
Microsoft
Tel: (212) 258 59 98

Zoom 56Kx Fax / Modem Kartı

Tam 7 yıl Garantili Modem

Esasen şu yadsınamaz bir gerçek ki, ne denli güçlü bir modeminiz olursa olsun, Internet servis sağlayıcınız ve kullanılan telefon hatları yeterince iyi değilse hızlı bir bağlantı kurmayı unutabilirsiniz. Bununla beraber piyasada 33.600 diye satılan pek çok ucuz modemin de size kabarık telefon faturaları ve gerilmiş sınırlar kazandırması kaçınılmazdır. Bu yüzden modem alırken fiyattan önce niteliğe dikkat etmek size uzun vadede büyük fayda sağlayacaktır. Bu açıdan Zoom oldukça iddialı sayılabilir, çünkü 56Kx modeli External modemleri için tam yedi yıl garanti veriyorlar. O zamana dek ortada modem bile kalmaz ama zaten genelde bu tür bir garanti daha çok ürüne duyulan güvenin göstergesi olarak verilir. Oldukça fonksiyonel ve basit bir yapısı olan modemin saniye-



de 56 kilobit bilgi transferi kapasitesi var, ancak bunun için özellikle servis sağlayıcılarının Rockwell & Lucent Technologies standartlarını destekliyor olması gereklidir. Bunun olmadığı yerlerde yine en az 33.600 bağlantı sağlama imkanınız var. Fax çekme hızı ise 14.400 bps olarak belirlenmiş, ayrıca modem Full-Duplex Voice özelliği ile karşılıklı telefon görüşmelerini de destekliyor.

Bilgi için:
TELEKOM
Tel: (212) 220 83 26
Fiyatı: 167 \$

Aztech 3D Galaxy Ekran Kartı

Temel Grafik İhtiyaçlarınızı Karşılıyor!



Son zamanlarda piyasaya çıkan pek çok ekran kartı 3D grafikleri desteklediği iddiasıyla satışa sunuluyor, bir yere kadar bu doğru denebilir. Eğer ekran kartı DirectX yazılımının bir parçası olan Direct3D ile tam uyumlu ise, o zaman 3Dfx, PowerVr ya da Rendition gibi özel Chipset'leri olmadan da üç boyutlu grafik hızlandırma yapabilir. Ancak bu tür grafik hızlandırma için bilgisayarın ana işlemcisi ve hafızasının da güçlü olması gereklidir, çünkü işin büyük kısmı yine onların üzerine biner. Ayrıca hemen belirtelim ki bu tip kartlar asla yukarıda adı geçen işlemcilere sahip ekran kartlarının yeteneklerine sahip olamazlar, dolayısıyla alınan performans da buna uygun olacaktır. Aztech 3D Galaxy işte bu türden bir ekran kartı, tek başına temel grafik ihtiyaçlarınızı karşılamak ve biraz da 3D hızlandırma yapmak amacıyla üretilmiş, fakat asla bir Diamond Monster ile yarışması mümkün değil. Buna rağmen MPEG film dosyalarını görüntüleyebiliyor, 2D ve 3D grafikleri yeterli bir performansla işleyebiliyor, tabii çok fazla bir şey istemediğiniz sürece. Ayrıca ses kartınıza da özel efektler konusunda bir miktar destek sağlayabiliyor. Windows 95 ile tam uyumlu olan ve 2 MB hafızaya sahip olan ekran kartı, beraberinde bir adet Game pad ile geliyor. Genel grafik ihtiyaçlarınızı karşılayacak bir ekran kartı olarak fena sayılımaz, ama mucize beklemeyin.

Bilgi için:
ALBİM BİLGİ İŞLEM
Tel: (216) 349 89 70

Diamond Monster 3D/2

Sonunda Piyasaya Çıktı

İşte size gerçek anlamda bir 3D hızlandırıcı grafik kartı, üzerinde Voodoo 2 tabir edilen Chipset'i ve 8 MB RAM bulunan Monster 2 tam anımlıyla bir grafik canavarı. Üzerinde 3Dfx kodlu işlemcilerden iki adet bulunuyor, bu işlemcilerden bir tanesi polygon çizimlerini üstlenirken, diğer



de polygonların üzerine kaplanacak yüzeylerin hesaplanmasıyla ilgilendi. Kartın hafıza modülleri ise günümüzde kullanılan monitörlerin hızını bile aşıyor, bu modüller 100 Mhz hızlardır ve erişim süreleri de 25 ns. Kart sadece grafiklerin daha yumuşak ve gerçekçi olmasını sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda pek çok görüntü efekti için gerekli olan ışık kaynağı hesaplamalarını da yapıyor, 3D olduğunu iddia eden pek çok başka kart için ise aynı şeyi söylemek mümkün değil. Eğer 8 MB RAM bana yetmez diyorsanız, kartın üzerinde 4 MB daha takılabilen boş yer mevcut. Bu kart tek başına çalışmıyor, standart ekran kartınızın yanına eklenerek kullanılıyor, yani normal bir grafik kartına yine ihtiyacınız olacak. Monster 2 hali hazırda piyasada bulunan ilk Monster'dan yaklaşık beş kat daha hızlı çalışıyor, fakat henüz ille de Voodoo 2 isterim diye tutturulan bir oyun yok piyasada. Tahminen uzun bir süre de bu denli karmaşık grafiklere sahip bir oyun çıkmayacak, çünkü daha normal Monster'in sınırları bile zorlanamamış durumda. Eğer para sorununuz yoksa ve zaten güçlü bir sisteminiz varsa Monster 2 kesinlikle

kaçmaz, fakat normal Monster bile bir hayli güçlü ve artık fiyatlarında bir miktar düşme olması mümkündür, tabii seçim yine de sizlere kalmış.

Bilgi için:
KARMA
Tel: (212) 233 30 30

Game Pad Adaptörü

6 Kişilik Sega Saturn



Eğer Sega Saturn oyun konsolu nuza ikiden fazla Game Pad takmak istiyorsanız işte edinmeniz gereken adaptör bu. Bu adaptörün fişini doğrudan konsolunuzun önündeki iki numaralı porta takarak fazladan altı pad daha bağlama imkanını elde ediyorsunuz. Fakat eğer amacınız altıdan da fazla Pad eklemekse o zaman bu adaptörlerden iki tanesine ihtiyacınız olacak demektir. Her adaptörü bir porta bağlamak suretiyle toplamda oniki kişiye kadar oynama imkanı veren bir konsol oluşturmak mümkün oluyor, ancak tabii o miktarda Game Pad gerektiğini de unutmamalısınız.

Bilgi için:
ARAL İthalat Ltd. Şti.
Tel: (212) 659 26 73
Fiyatı: 60\$



NASCAR 98

Gentlemen, start your engines

Nascar yarışlarında sadece hızlı araba kullanmak ve durmadan sağa sola dönmekten çok daha fazlası olduğu bir gerçek. Peki nedir acaba bu sporu kısa sayılabilen bir zaman dilimi içerisinde ülkemizin olmasa bile, özellikle Amerikanın en çok ilgi çeken aktivitelerden biri yapan ve binlerce yanş sevin Nascar sürücülerine adeta tapar hale gelmesine sebep olan? Bu yarışların, yanışçıları bizlerden daha farklı bir yaşam tarzına sürüklediği kesin. İşte bu yüzden oyunun hazırlayıcısı EA Sports da en büyük amacını bu yaşam tarzını bizlere en iyi şekilde sunabilmek olarak açıklıyor.

Nascar 98, oyunseverleri Amerikan bayraklarıyla süslenmiş, bazı yarışların en heyecanlı dakikaları ve ilginç kaza görüntüleriyle dolu ufak bir demoya karşıyor. Ana menüdeki Driver Info seçeneği 24 gerçek Nascar sürücüsü hakkında doğum tarihleri, gerçek arabaları ve başarılarıyla ilgili pek çok bilgi içeriyor. Arabalardan birini seçmeniz onu orjinal sürücüsünün adı altında kullanmayı kabullenmeniz anlamına geliyor.

Arabalar yerlerini aldıklarında

Oyun size 17 ayrı yol sunuyor. Bunların 11'i gerçek yanş pistlerinden bire bir kopya edilmiş. Yarışların uzunluğu konusundaki ayarlar sayesinde tur sayısını 9'dan 328'e kadar çıkarmanız mümkün. Tek kişilik oyun seçeneği ile 23 farklı rakibe karşı mücadele etmeniz isteniyor. Konsolunuza takılı ikinci bir kontrol cihazının varlığıyla aktif hale gelen iki kişilik oyun seçeneğinde bilgisayar kontrolündeki yarışçı sayısı 6'ya iniyor. Bu modda ekran ikiye bölünse bile grafiklerde herhangi bir yavaşlama görülmüyor.

Gerçek Nascar yarışlarına uygun olarak zaman zaman yola yardımcı araçlar giriyor. Bir araba işlemez hale geldiğinde sarı bayrak kalkıyor ve tehlike yok oluncaya dek arabalar otomatik pilotun kontrolünde yola devam ediyor.

Tabi ki Nascar 98 oynadığınız süre-

ce ihtiyacınız olan sadece gaz pedallıyla ilgilenebilir değil. Aracınızı, ondan en iyi performansı elde edecek şekilde tanımak, uzun kısa her yarış için ayrı ayrı ayarlamalar yapmak başarıda temel şart. Bu ayarlamalar PC'deki Nascar serisine oranla daha sık kalmış olsa bile en azından tekerlek basıncı, ağırlık dağılımı, spoiler ve vites ayarları ile ilgili seçenekler yeterli düzeyde. Benzin seviyesi gibi diğer basit değişikliklerin yapılamıyor olmasının sebebi konsol oyunlarının çoğu olduğu gibi Arcade havasını hakim kılmak.

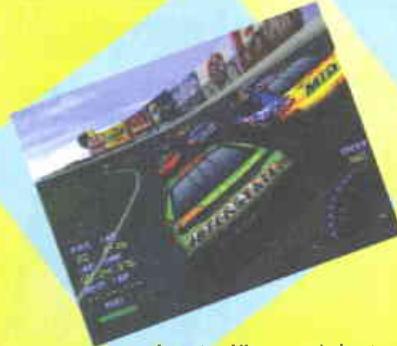
Motorlar hep birlikte gürlemeye başladığında

Grafiklere gelince. Maalesef oyunun texture kaplamalarında Sega'nın düşük çözünürlüğü kullanılmış ve bu da pişsillerin ayırt edilebilir bir hal almamasına yol açmış. Ama Ea Sports'un, karşımıza Segal Rally ve Segal Touring Car kadar gelişmiş grafiklere sahip bir oyunla çıkamamış olması bile oyundan mühîş bir zevk almamızı engelleyemeyecektir. Çünkü Nascar 98 toprakta ve asfalta oluşan kalıcı tekerlek izlerine, kazalar sonucunda ters dönen araçlara, uçuşan kaporta parçaları ve tekerleklerle kadar pek çok ayrıntı içeriyor. Müziklerin ise biraz acayıp olduğunu ve herkesin bergenebileceğii türde olmadığını söylemek gerekiyor.



Ea Sports'un hünerli ellerinin oyuna katıldığı ayarlanabilir yapay zeka sayesinde rakiplerinizin onları geçmeye kalktığınızda kek kek etraflarına bakınmamaları sevindirici.

Oyunda arabanızı pite soktuktan sonra tam olarak nerede duracağını ayarlamak için sıkıcı bir uğraş vermeniz gerekmıyor. Tekerlek değiştirme, benzin koyma, spoiler ayarları yapma amacıyla yan yola saptığınızda otomatik pilot devreye giriyor ve arabanın durması gereken yeri ayarlıyor. Ana menüdeki Breakdown seçeneği açık olduğunda arabanın limitlerini zorlamanız motorun patlamasına yol açacaktır. Wedge'in artırılması ise



kontrolü sıklaştırır. Azaltmanız halinde arabanın arkası vajrlarda çok kolay savrulur.

Ve egzoz dumanı havayı kapladığında

Düşük grafik çözünürlüğü yüzünden EA Sports'un oyunu çıkarmakta bu kez biraz aceleci davranışını söyleyebiliriz. Ama ne olursa olsun yarış oyunlarında en önemli noktalardan biri olan hız duyusunu Nascar size yetерince tattıracaktır. Onun yüksek çözünürlükteki rakiplerine karşı en önemli avantajlarından birini de onlardan daha çok yol ve detay içeriyor olması sağlıyor.

Ozan Ali Dönmez

SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. FIFA 98
2. Winter Heat
3. NBA Live 98
4. Croc: Legend Of The Gobbos
5. Steep Slope Sliders
6. Quake
7. Virtua Cup 2 With Gun
8. Fighters Megamix
9. Die Hart Trilogy
10. Manx TT

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (312) 659.28.73
Firma: Electronic Arts
Sega Saturn





Sıcak Asfalt

çalışırken herifler de seni yakalayıp canına okumaya uğraşıyolar! Peşine takılıyolar, saklandıkları yerden çıkış önemini kesmeye çalışıyolar, tam polisiye film yani! Seni durdurmak için aklına ne gelirse yapıyolar.

- Eeee, yakalanınca oyun bitiyö mu yani? Neresi zevkli anlamadım?



Voaaahhhh, ne geceydi be, sabaha kadar televizyonun başında kalkmadan araba yarıştırmak bayağı iyi oluyormuş ha. İnsan sabah oldu mu kendini daha bir deli hissediyor.

- Heee, sayende biz de gürültüden dirhem uykuya uyuyamadık! Manyak misin diycem ama sorması bile salakça geliyor. Olm neden sende her normal insan gibi uyumayı ya da çıkışın biraz hava almayı denemiyosun? Belki sana biraz aklı bulaştıracak bi kızı bile rastlarsın!

- Aha, sen miydin benim gerzek bilincaltım, bak sana bi tavsiye, Sinan ya da Çağdaş gibi konuşmaya başlarsan kafanı kırarım. Bunca sene'den sonra hala öğrenemedin mi be yavrüm, kadınlar sadece insanın başınıgefaya sokar!

- Herhalde manyak gibi motora binmekten daha fazla değil, neyse beni geren bi durum yok ortada, kendin bilin! Bu arada rica edecem şu sesi biraz kıs, zaten sabaha kadar araba motoru sesi dinlermekten kafam şitti. Sahi, sen ne oynadin lan öyle bütün gece?

- Heh heh heee, Need For Speed 3, yaaa!

- Hü? Ne zaman çıktı lan o, niye hiç haberim olmadı?

- Eeeee, işte yazarlığın faydalari olm, oyun daha piyasada yok ama firmanın bir hanımfendi getirip elleriyle takdim etti, elleri dert görmesin! Bu Playstation versiyonu, ama yetkili hanımfendi oyunun hem PC, hem de PSX versiyonunun 20 Mayıs tarihinde piyasada olacağını söyledi. Tabii PC versiyonu ne sistem istiyor pek bilgim yok ama bunun grafiklerine bakılırsa 486'dan çok daha fazla bişey lazımlı olacak herhal.

- Vay canına sayın seyirciler, eeee peki oyun ne ayak, iyi mi barı?

- Valla bayağı ilginçlikler katmışlar, şahsen ilk ikisinden daha iyi olmuş gibime geldi. Tabii şimdi araba manyakları için lafi bile olmaz, kesin koşularak gidilecek, hatta toz dumana katılacak ve mutlaka edinilecek! Bu lafa da bayılıyo-

rum ha, 'edinilecek', hih hih yüksek sesle söyle bak çok komik oluyo! Hu hahahahaaaaa!

Sıcak Takip

- Baba kopup gitme seansın bittiye bi zahmet şu olayı bi irdeler misin!

- İrdelemek? Ni hahahaaaaa!

- Bak, anlatıyo musun, yoksa gidiip o psikopat bakkalı çarlım mı?

- Psikopat bakkal? Vohahahahaaa! Hüh hüh hüüüü, dur lan anlatıyom, yeter ki daha fazla laf söylemel! Bak şimdü normal olarak oyunda bissürü araba var, tabii kuş serisi diil, böööle manyak dolar tutarı spor makineler felan. Bunlarla çok acaip uzun ve zor pistlerde yarış yapıyosun, gece gidiyon, yağmurda yarışyon felan, ama bu sefer ikincisinden felan bayaaa üstün olmuş. Birincisi pistler hem uzun, hem de çizimleri felan bir hayli gerçekçi, yani bi ara gerçek yolda gidiyorum hissine kapıldım. Tabii bazı pistler ve arabalar başta kilitli, bunlara erişmek için turnuvada sıralamaya girmen felan lazım, ama herhalde vardır bi hilesi, aramak lazım.

- Peki şey nasıl, araba kokpitleri, menüler felan, ha?

- Çok kil bi konuya değindin, arabaların kabinlerini çizmemişler, olayı sadece dışarıdan görüp, menülerse bana biraz karışık geldi gibi. Ama oyuna öyle bi şey eklemişler kili, işte sırı o özellik için oynanır yani!

- Ne acaba, insanı kil etmeden söylesene şunu be!

- Polis olm, polis! Oyuna sıcak takip diye bi yarış tipi eklemişler ölürsün! Sen sürat yapıp yarışı tamamlamaya



- Yakalayınca ceza kesip uyarılar, dört hakkın var, beşinciode kodesi boyluyon! Ama heriflerin takibini görünçen, hem sıkıştırıyorlar hem de boyuna megafonla ihtar ediyorlar. Bi defa tam dur ihtarında bulunurken herifleri karşısından gelen kamyonun altına ittim, çığlık ata ata takla attılar! Üstelik heriflerin arabaları hem çok güçlü, hem de yarışının piste göre araç modelleri ve taktikleri felan değişiyio, süper zevkli beee! Oyundan manyak bir Road Rash tadi aldım, keşke gerisini boşverip tüm olayı bu yasadışı yanış ve takip hikayesi üzerine kursalarmış, ama böyle de fena diil. Sevdim yani bu oyunu! Üstelik grafikler de bayağı iyi olmuş yani, eh arabaları açık modifiye de edebiliyon, daha ne olsun lan! İşte sana mis gibi oyun, 4,5 yıldız alır yani. Neyse, sen de bi zahmet ufaktan yürü, daha bi sürü işim var. Ayrıca motorun anahtarını da sehpanın üzerine bırakıver, şimdi kalkıp seni dövecek halim yok, görmedim sanma yani! Başımın belaları siz!

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD. LTD.
Tel: (212) 689 28 73
Firma: Electronic Arts
SONY Playstation

GGGG



RESIDENT EVIL 2

Siz Kendinize Zombi mi Diyorsunuz?

Resident Evil 2, 1998'in ilk büyyük bombası olarak tepemize düştü. Ama ne bomba! Oyun dünyasının devlerinden, atarı salonlarının kralı Capcom bu kez gerçekten de video oyunundan öte bir şey, interaktif ve sinematik bir şölen yaratmış. Ama film seyretmiyorsunuz, filmin içinde yaşıyorsunuz. Daha doğrusu... ölüyorsunuz! Resident Evil 2, bizi birinci oyunun kaldığı yerden bir kaç ay sonrasına, orijinal oyunda sadece bir düzine adamı zombiye çeviren yokedici virüsün pençesinde kıvranan, tamamı zombileşmiş Raccoon City'ye götürüyor. İsteki ilk günü olan acemi polis Leon Kennedy ve ilk oyundaki kahramanın kızkardeşi Claire Redfield'e yardım etmek ve onlarla birlikte şehirde sağ kalmış bir avuç insanı kurtarmak bize düşüyor.

Oyunun oynanış şekli birincisinden beri değişmemiştir: İki karakterden birini alarak sırları çözmek ve yaratıkları vurmak durumundasınız. Orijinal Resident Evil'da da iki ayrı karakter vardı ama aralarındaki farklar pek belirgin değildi. Bir ötekinden daha fazla eşya taşıyabilirken, diğerini oynatması daha kolaydı ve ikisinin de kendi ayrı senaryoları vardı. Resident Evil 2'de iki kahramanın arasındaki farklar daha da enteresan kılınmış. Örneğin Claire oyuna bir maymuncukla başlarken, Leon bir el feneriyle start alıyor ve sırıbu bile oyundaki bulma-

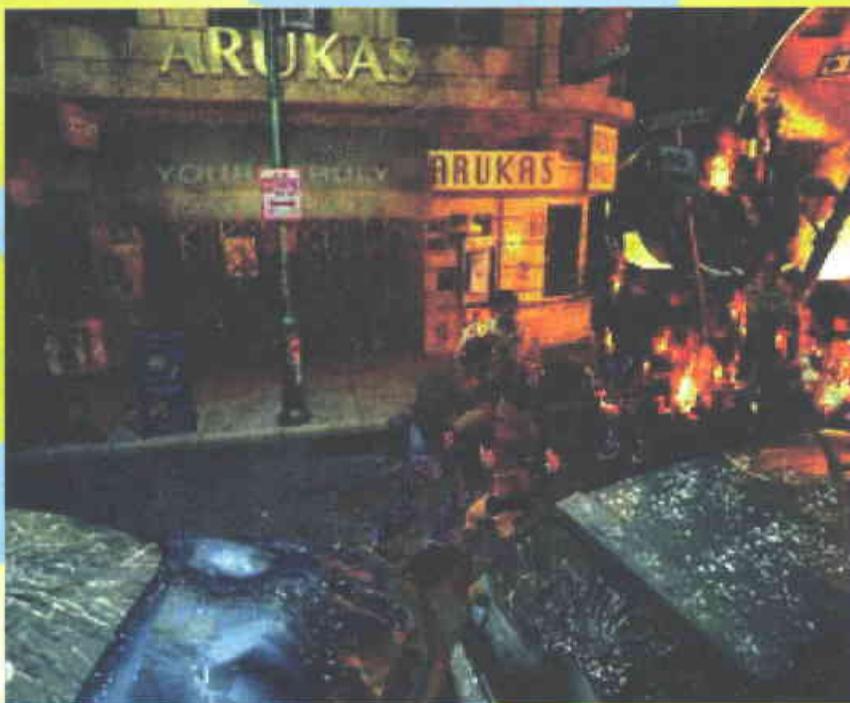
caların çözüm sırasını ve şeklini değiştirmeye. Ayrıca ikisi de kendi maceralarını süresince değişik silahlar ele geçiriyorlar. Claire'in bulduğu el bombası fırlatan tüfeğin yerine Leon'un en iyi silahı bir çifte oluyor. Ayrıca, ikisi de

oyunu bitirince, Leon için hazırlanmış alternatif bir senaryoyu da serbest bırakıyoruz. Ve iki karakter de Raccoon City boyunca bir çok yerden aynı anda geçmek zorunda olduğundan, ilk senaryoda yaptığınız en ufak yaramazlık

dahi diğer karakterin ikinci senaryosunu etkiliyor. Buna da örnek verelim: Eğer makineli tüfeği Leon alırsa ve daha sonra aynı yere Claire ile gidersek silahın orada olmadığını hayretler içinde göreceğiz. Konsept süper olsa da hiç bir tekrar, ilk bitirişiniz kadar zevkli olmayacağı, bunu da bir yerlere not edin bakalım.

Resident Evil 2'yi bu kadar harika yapan şey aslında çok basit: Orijinal oyunda insanların sevdigi ne varsa, Capcom kat be kat fazlasını yeni oyunun içine doldur-

muş. Silahlar, cephanе, canavarlar ve hepsinden önemli çok çok fazla defa gerçekten korkacağınız, dahice planlanmış karşılaşmalar. Eğer ilk oyunu oynadıysanız, bir zombiyle ilk karşılaşmanızda nasıl solusuz kaldığınızı hatırlamamanıza imkan yok. Peki oyun sonu canavarından korkup adeta kaçacak yer aradığınız o ilk karşılaşma anını? Bu tip korkunç anılar Resident Evil 2'de oldukça sıklaştırılmış ve etkisi de gerçekten harikulade olmuş! Sizi nasıl mı korkutuyor? Meşhur klasik korku filmlerinde olduğu gibi: Jaws'inki gibi düşük perde bir müzik ile aya karşı bir köpeğin uluması gibi ses efektlerini (ya uluyan yaratık hemen yan odadaysa?) takiben birden yüksek volümde adeta çığlık atan bir melodinin başlaması ve duvarı delip



oyun boyunca değişik bir dizi karakterle karşılaşıyorlar ve doğal olarak öykülerinin gelişimi birbirine benzemiyor. Claire ve Leon arasındaki bu ustaca planlanmış farklılıklar ikisinin öyküsünü tamamen birbirinden ayrı kılmasa bile, diğerinin başına ne geldiğini merak edip onunla da oynamanızı sağlayacak kadar enteresan bir şekilde tasarlanmıştır.

Oyun Uzun, Hayat Kısa

Bütün bunlardan daha enteresan ve daha vahim olmak üzere, oyunu bir karakterle bitirdiğimizde diğer karakter için alternatif bir senaryoyu açmış oluyoruz. Sizin anlayacağınızı öldürmemiz gereken zombi sayısı artıyor. Şaka bir yana, örneğin Claire ile



boğazınıza yapışan bir zombinin kolu gibi kombinasyonlar. Gerçekten de bu oyunu, yalnız yaşadığım evimde geceleri oynuyorum ve bir keresinde müzik setinden çıkan sesler banyodaki çamaşır makinesinden gelen tıknırlarla birlikte beni korkudan delirmenin eşiğine getirdi. Çoğu kez, geç saatlerde sınırlı olarak bozulmuş olarak boyluyorum yatağı.

Dök Dök Ya

Tabii ki Resident Evil 2 tüm alışılmış garnitürlerle birlikte geliyor: 3 boyutlu render edilmiş arkap-



lanlar, yine üç boyutlu poligonal karakterler. Görsel olarak hala ilk Resident Evil'in havasını taşısa da inanılmaz derecede geliştirilmiş grafikler ve karakter animasyonlarını ayakta alkışlamak gerekiyor. Örnek verelim: Kahramanlarımız, zombiler ve diğer yaratıkların hepsi, hareket ederken başlarını çevirip yakınlarındaki canlıya bakmalarını sağlayan "head tracking - kafa izleme" yöntemi ile artık gerçekmiş gibi. Bir başka yenilik de oynattı-

ğımız karakterin sağlık durumunu artık yürüyüş şeviden anlayabiliyor olmamız. Müdavimleri ilk oyunda sürekli Status Check yapmamızı gerektiren izdirabı hatırlayacaklar.



Bütün bunlar Resident Evil 2'nin kursusuz olduğu anlamına gelmiyor. Hala geliştirilebilecek bir kaç nokta varmış gibi geliyor bana. İnsana bazı bulmacalar başka türlü hazırlansa daha mantıklı olurmuş dedirtmiyor değil, doğrusu: Polis merkezinde 3 tane taştan heykelin durduğu, ağırlığa karşı hassas zemine sahip bir oda düşünün. Heykeller uygun zeminlere yerleştirilince bir tanesinin elinde tuttuğu yakut yere düşüyor ve onu alabiliyoruz. Hadi canım, kendinize gelin ve buranın bir karakol olduğunu hatırlayın! Eksilerden söz ederken, acı verici "inventory" sistemini de unutmamak gerekiyor. Bu sistem ilk oyun da kitleyle tamamen aynı. Aynı anda sadece 8 tane eşya taşıyabiliyorsunuz. Bu yüzden eşya kullanımını oyunun orasına burasına dağılmış "sihirli" sandıkları kullanarak duruma göre ayarlıyorsunuz. Her ne hikmetse bu sandıklardan birinin içindeki eşyalar başka bir yerdeki sandığın da içinden alınabiliyor. Resident Evil 2'nin tasarımcıları gerçekçilik konusunda gösterdikleri titizliği bu konuda göstermemişler besbelli. Yoksa elimizdeki bir eşyayı herhangi bir yere bırakıp sonra geri dönüp alabilmemiz gerekiyordu. Bir de her eşyanın ağırlığının diğerinden farklı olduğunu konusu es geçilmiş. Bir anahtar da, bir roket-

tar da aynı sayıda slot harciyor.

Gön Alın

Sadece gelirsek, bütün bunlar Resident Evil 2'nin çok uzun yıllar aşılamayacak bir başyapıt olduğunu gerektiğini hala gölgeleyemiyor. Kendine özgü kameraları açları, senaryonarı, grafikleri, ses efektleri ve müziği ile Resident Evil 2 video oyun endüstrisinden ziyade Hollywood'dan çıkmış gibi görünüyor ve kendinden önce yapılmış tüm oyunları ezip geçiriyor. Gerçekten de



Capcom, tipki bize Final Fantasy 7'yi sunan SquareSoft gibi son yılların en büyük oyun tasarımcılarından biri olduğunu kanıtlamış oluyor. Playstation şimdiden, bir zamanların C64'ü, Amiga'sı gibi kült olduysa bunda Resident Evil 2 gibi oyunların kuşkusuz büyük payı var. Gidin alın.

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL
KARNESİ

ADVENTURE

FİRMA: Capcom
1 Oyuncu, Memory Card (1 blok),
Analog joystick



Micro Machines V3

Mazi Gönlümde Yaradır

Codemasters ismini, bizim gibi 80'lerin bilgisayar oyun çığlığını ve Atari'nın "Şimdi Sokaklar Bomboş" sloganından sonra memleketi işgal eden dönemin teknoloji harikası 8 bit'lik bilgisayarlarını yaşamış olanlar mutlaka hatırlayacaklar. O zamanların İngiltere'sinde bir malikanede üslenmiş küçük bir aile şirketi olan Codemasters önce C64, Sinclair, Amstrad sonra da Amiga ve Atari ST için düşük bütçeli ama olabildiğine şirin oyunlar çıkartıyordu. Herkesin favorisi yumurta Dizzy serisini hatırladınız mı? Adamlar bir ara 8 bit

makineler için CD-ROM bile çıkarmışlardı. Nasıl olur demeyin, şöyleden oluyor: Kendi oyunlarından 30 tanesini özel formattaki bir CD'ye basıyorlar. Paketin yanında gelen bir arakablo, makinanızı joystick portundan

evdeki herhangi bir müzik setine ya da CD Player'a bağlıyor. Ve mucize gerçekleşiyor, küçük bir yazılım sayesinde C64, Spectrum ya da Amstrad'ınızla koca bir CD'nin içinden istediğiniz oyunu ışık hızında yüklüyorsunuz. Geçtiğimiz günlerde TV ekranında dev gibi bir Codemasters logosunun 3 boyutlu bir canlandırmasını izlediğimde beni oturduğum yerden zıplatan bu anıları işte. Masters, artık büyümüş kocaman oyunlar yapıyor, hem de son yıllarda en esaslı oyun makinası

(Playstation

için.

Micro Machines V3 (MMV3) aslında kocaman bir oyun ama küçük arabaların yaptığı küçük, şirin bir dünya da geçiyor. Bu dünya aslında bizim yaşadığımız dünya ancak minik oyuncak arabalar kendilerine yemek masasının üzerine, yatak örtümüzün kırımlarını ya da halının üzerine parkur edinmiş, yarışıp duruyorlar.

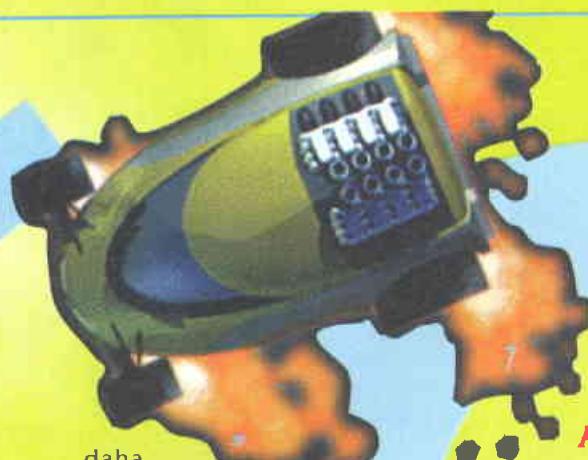
Çok Küçük Bir Dünya

MMV3, video oyun makineleri ve PC için yapılmış bir yarış oyunu serisinin üçüncüsü oluyor. Bir kere daha, minyatür arabaların, gemilerin, tankların ve diğer araçların izometrik olarak görünen çeşitli temalardaki pistlerde yarışmasına şahit olacağız. Örneğin bir yarışta, kendinizi misir gevreği kırıntılarıyla kaplı bir kahvaltı masasında bir Bigfoot kullanırken bulabilirsiniz. Bir başka senaryoda, bilardo masasının bandı üzerinde bir Formula 1 aracının içinde olabilirsiniz. Yarış boyunca top-

layacağınız bonus malzemeleri kullanarak rakiplerinizi ezebilir, püskürtebilir ya da havaya uçurabilirsiniz.

Oyunun güçlü noktalarından birisi çok sayıda değişik parkur içermesiken, bir diğeri de oyun modlarının çeşitliliği. Dikkat ettiyseniz bu sonucusu artık bir video oyununu değerlendirmede önemli bir kriter olarak kabul edilmeye başlandı. Tek başınıza oynarken hiç kuşkusuz en çok Grand Prix tarzı bir yarış favoriniz olacak. Tabii tek başınıza yarışken diğer opsiyonlarınız olan zamana karşı yarış, ya da bilgisayarın yarışçısıyla kafa kafaya takışmak gibi güzellikleri de deneyebilirsiniz. Diğer yandan, multiplayer yani çok oyunculu seçenekler, her zamanki gibi, hem





daha geniş hem de daha eğlenceli bir oyun sunuyor. 8 kişiye kadar bir arkadaş topluluğu ister tek bir yarışta, ister turnuvada, ister takımlar halinde yarışabilir. Benim favorim olan bir başka seçenekte arkadaşlarınızla oynamaya başlıyorsunuz ve her yarışın sonucusu oyundan atılıyor ve sonunda iki kişi finale kahıyor. Tabii bunun için yeterli sayıda yeterli sayıda arkadaşınız ve bir Multitap arabiriminiz olmalı. Diğer oyun seçenekleri arasında yarışma ödülü olan arabalar için bahse girmek gibi şeyler yeralıyor. Bunun için daha önceki yarışlarda kazandığınız araçları öne sürebiliyorsunuz.

Malesef çok oyunculu modlar ilk başta görüldüğü kadar harika değil çünkü yarışan arabaların hepsi tek bir ekrana kışkırtılmış durumda.

Eğer birisi pistten çıkışsa ya da bir kaç saniye bile geride kalsa patlayarak yok oluyor. Sonra oyun duruyor ve kaldığı yerden devam ediyor. Ekrani ikiye bölen Split

Screen modu olsaydı kuşkusuz çok daha eğlenceli olurdu. Bütün bunlar yetmezmiş gibi bilgisayar çoğu kere hileye başvuruyor.

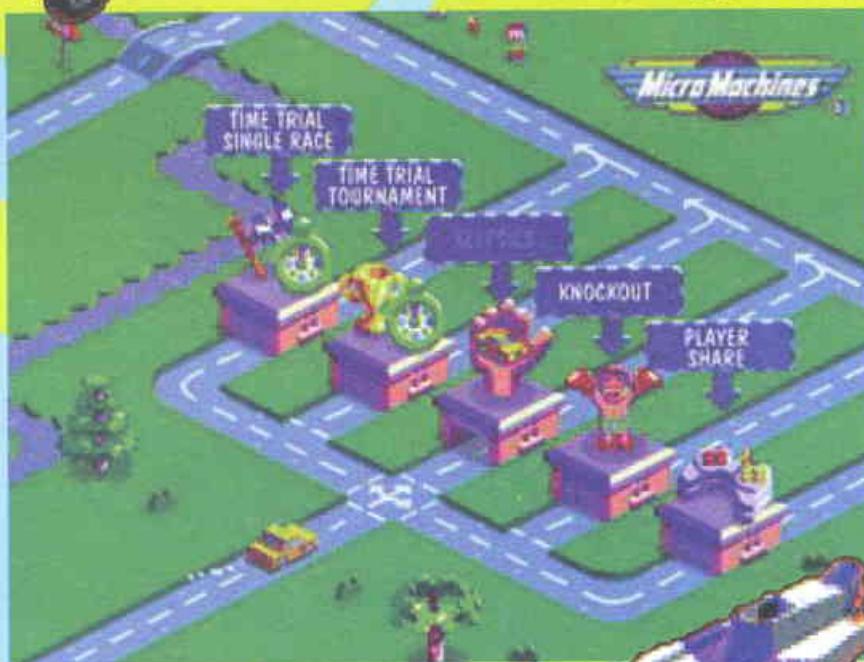
Almayın

MMV3 ile ilgili esas problem buralardan daha öte. Oyun çok sıkıcı. CD'yi PlayStation'a takartamazsınız sizi ele geçiren cazibe aynı sürat-



le silinip gidiyor ve kısa süre sonra tüm oyun mod-

larına, pistlere ve araç-ların çeşitliliğine rağmen inanılmaz derecede monoton bir hal alıyor. Yine de Micro Machines V3 bugünden moda olan 3 boyutlu ve "first person" yarış oyunlarının arasında oldukça sem- patik duruyor. Ama kendi kendini çok



tekrar etmesi ve çok oyunculu moddaki ekrandan çıkış olayı oyunun cazibeinden çok şey götürmüştür. Almayın.

Çağdaş Koçyigit

LEVEL KARNESİ	
YARIŞ	
Firma:	Codemasters
1-8 Oyuncu	Multitap



Alundra

Rüya Tabirleri

Bu günlerde oyun tasarımcıları, sınır bozucu bir şekilde strateji, bulmacalar ve oynanabilirlikten daha ziyade grafiklere ve savaş sistemlerine önem vermeye başladırlar. Özellikle RPG oyunları arasında sadece güzel grafiklerden ibaret olmayan, kolayca siz içine alan ve öğrenmesi basit, aynı zamanda alışkanlık yapan, zorlayıcı ama mantıklı bulmacalarla sahip bir tanesine rastlamak neredeyse imkansız. Alundra böyle bir oyun.

Biz, insanların rüyalanına girip kabuslarını dindirme yeteneği olan Alundra isimli bir delikanlıyı oynatıyoruz. Konsept olarak 80'lerin Dreamscape isimli filmlini anımsattığını bilim kurgu, fantastik gibi türlerin hastaları farkedecekler. Öykü başladığında Alundra rüyalarının onu yönlendirdiği Inoa isimli bir köye gitmek üzere bir gemide bulunuyor. Yolda doğa üstü güçler gemiyi batırıyorsa da Alundra köye fazla uzak olmayan bir sahile sağ salım varıyor. Inoa'nın silah imalatçısı olarak tanınan Jess tarafından kurtarılıyor. Jess'in kendi oğlu gibi sevdığı Alundra bir süre sonra köyde işlerin hiç de yolunda gitmediğini fark ediyor. İnsanlar korkunç kabuslar görüyor ve hayatları mahvoluyorken kahramanımızın onları kurtarmak için rüyalarına girmeye başlamasıyla bizim için uzun bir serüvenin yolu açılıyor.

Tarih Dersi

Alundra'nın grafikleri Sega Mega Drive, Super Nintendo ya da Amiga döneminin güzelce çizilmiş, şirin, sprite tabanlı grafiklerini andırıyor. Oyunu biraz yukarıdan ve hafif perspektif ile izliyoruz. Daha ziyade, 16 bit makinelerin meşhur Legend of Zelda isimli RPG'sini andırıyor. Bakın bu Zelda hikayesi çok mühimdir o yüzden PC sahibi olanlarınız Internet'ten Super

Nintendo emülatörünü ve Zelda'nın Rom'lannı indirip olaya ısınabilirler. Sega için benzeri bir oyun, Alundra'yı hazırlayan aynı ekibin yıllar önceki bir başarıyapıtı olan Landstalker'dır. Net'i söyle söyle hallaç pamuğu gibi sallayıp bu-

söleyebiliriz.

Oyundaki bölümler klasik zindan-labirent mantığında oynamıyor tabii sadece "mantığında". Keza maceraların tamamı terkedilmiş saraylar, issız çöller, tapınaklar, maden ocakları, ağaç şehirler ve insanların rüyalarında geçiyor. Tüm harita üzerinde ziyaret edecek çok sayıda mekan olsada, bunların hepsi de özel bir eşya ya da silah ele geçirilmeden önce kullanılmamıştır. Oyunun ana "zindan"larını çözebilmek için düzinelere bulmacayı çözmeniz gerekecek. Bu zindanlarla ilgili çok harika olan şey, her birinin başından sonuna bir yenilik içermesi. Yani hiç bir serüven bir öncekinin tekrarı olmuyor. Bulmacalar da.

Hershey Yolunda

Alundra'nın oynanabilirliği çok iyi dengelenmiş. Kontroller oldukça başarılı. Yine de hareketli bir platformdan bir diğerine atlarken çok can sıkıcı olmasa da zorlukların yaşandığını



nun emülatörünü de bulabilir şimdiden kült olmuş bir video oyunları tarihini geç de olsa tanıyalırsınız. Oyunumuzun neye benzediğini iyice anlamak için iyi bir örnek de 3-4 sene önce PC için yapılmış Al-Quadim isimli oyundur. Oyun sistemi epey benzerlik taşıyor. Daha fazla dağılmadan konuya dönersek Alundra'nın Zelda'dan daha zor ve akıcı olduğunu





kabul etmek gereklidir. Düşmanlarınız tarafından kuşatıldığınızda genellikle kaçmaya çalışmak ölümle sonuçlanıyor. Kalıp savaşmak en doğrusu, zaten bir mekandaki rakiplerin tümünü hakladığınızda sihirli bir eşya, silah ya da bonus ortaya çıkıyor.

Müziğe gelince, Alundra'daki melodilerin oyunun ruhuna çok iyi uyduğunu söylemek boynumuzun borcu. Hareketli, mutlu ya da üzüntülü sahnelerin ruhuna uygun şeyler dinleyeceksiniz. Ayrıca müzik oldukça da akıl-da kalıcı.

Alundra'nın iyi bir yanı da, aslında bir Japon oyunu olmasına rağmen ingilizcaye çok güzel çevrilmiş olması. Uzakdoğulula-

rın bize pek de sempatisiz gelmeyen mizah duyguları, mimikleri ve öykülerini biz Türklerin de artık (ne yazık ki) içli dışlı olsalar da anglo-amerikan ya-

ilerledikçe mistik temaların artması ve köy halkın başına gelen şeyin ne olduğu anlamaya başlaması yani tüm mevarım mantığındaki dramatik yapı oldukça iyi tasarlanmıştır.

Hastasınız Alın

Eğer Action RPG'lerin hastasıınız ilk durağınız Alundra olmalı. İnsanda tiryakilik yapan, çok güzel görünen ve oynanan, dengeli, zorlayıcı ve her şeyden önce oynaması eğlenceli bir oyun. Eğer eliniz çabuksa, RPG man-



şam tarzına başarıyla uyarlanmış. Sanki yetişkinler düşünülerek yazılmış bir senaryoya sahip olan oyunda rastladığınız her karakterin kendine has bir kişiliği var. Oyun

gına hakimseniz ve zekiyseniz oyunu tamamlamanız en azından 40-50 saat alacak (oyun tasarımcılarının iddiası). Eğer keyfini çıkararak ve en ufak bulmacayı bile çözerek ilerleyeceksiniz ömrünüzden büyük bir parçayı daha bir video oyununa harcayacaksınız demek. Tabii bu, siz zombiler için yeni bir şey değil. Bu arada "turn based" FRP oyunlarına alışkin olanlara (örneğin Final Fantasy 7) alışmak için biraz zaman geçirmeleri gerektiğini söyleyelim. Türün hastaları koşarak gitip alsınlar.

Çağdaş Koçyiğit



LEVEL KARNESİ

ACTION/RPG

Working Design
1Oyuncu, Memory Card (1 Blok)

★★★★★

SONY PLAYSTATION HİLELERİ



Oyunların hakkından gelemiyorsanız üzülmeyin, hile yapın. İşte bu ay sizler için seçtiğimiz Playstation hileleri.

FIFA RTWC 98

Oyuncuları istediğiniz gibi güçlendirebilmek için Player Edit sıkkını seçin ve sırasıyla şu tuşlara basın, L1, L2, X, Kare, X. Şimdi Player Edit ekranına gidip oyuncu istatistiklerini istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Eğer sınırsız

miktarda transfer parası

istiyorsanız şunu deneyin, Edit Team ekranına gidip sırasıyla şu tuşlara basın,

X,
Kare,
L2,

L1, X,
Kare,
L1,

L2.



Tomb Raider 2

Oyunda bölüm geçmek için şunları yapın, önce bir Flare yakın ve sonra da bir adım geri, bir adım ileri, yine geri, yine ileri ve

en son bir ters parende atın. 50 Flare ve 5000 adet M-16 mermisi almak için ise şunları yapın, R1 ve R2 tuşlarına basılı tutarken sırasıyla sol, sağ, sol tuşlarına basın ve R2 tuşunu bırakın. Hemen kendi etrafınızda bir tur dönüp R1 tuşunu da bırakın. Sonra da bir geri takla atıp havadayken dönün, eğer başarabilirseniz bir ses duyacaksınız, envanterinizi gözden geçirin.

Syndicate Wars

Başlangıç demosu esnasında hızla şu tuşlara basın, yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sol, sağ, X, daire. Bu size oyuna başladığınızda tüm silahlara ulaşma imkanı verecektir.



Test Drive 4

Hileleri ancak yüksek skor tablosuna girerek kullanabilirsiniz. Bunu yapmanın en kolay yolu ise Jaguar ile Drag yarışına girmek ve 11.46'dan daha iyi bir zaman yapabilmek. Bunu başarabilirseniz tekrar yarışmayın ve çıkışın.

Buradan skor tablosuna gideceksiniz, isim olarak tabloya aşağıdakilerden birini girin:

KNACKED - Gizli pistlerde yarışma imkanı verir.

SAUSAGE - Gizli arabalarla yarışma imkanı verir.

WHOOOOSH - Aracınıza Nitro takar ve bunu kornaya basarak kullanabilirsiniz, daha hızlı gitmenizi sağlar.

MJCIM.RC - Aracınızı oyuncak araba boyuna indirir.

Perfect Weapon

Ölümsüz olmak için oyunu döndürün ve sırasıyla şu tuş kombinasyonlarına aynı anda basın, Daire+Kare+Sağ ve sonra Sol+R1+R2. Bir patlama duyarsanız olmuş demektir.

Cyborg olarak oynamak içinse şunlara aynı anda basın, R1+R2+Üçgen+Daire.

Seviyeler ve kodları ise aşağıdadır:

Moon 1 - X, Kare, X, Kare, Kare, Daire, Kare, Daire

Moon 2 - Daire, X, X, Üçgen, Daire, Daire, X, Üçgen

Moon 3 - Daire, Triangle, Kare, Daire, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen

Moon 4 - Daire, X, X, X, Üçgen, Daire, Üçgen, Üçgen

Moon 5 - X, X, Kare, X, Kare, Kare, Üçgen, Daire

Black Dawn

Aşağıdaki kodları oyunu dondurduktan sonra girin:

Tam yakıt ve zırh: Select, L2, Select, R2, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Daire

Ölümsüzlük: Select, L2, Select, R2, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare

Tüm silahlar: Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2

Beş adet Nuke: Select, L2, Select,

R2, L1, L2, R1, R2

Ayrıca bölüm şifreleri:

Black Out - 1006

Ice Storm - 1213

Desert Fury - 0203

Fighting Force

Ana menüde iken ekranın alt kısmında 'Cheat Mode' yazısı belirene dek Sol+Kare+L1+R2 tuşlarına basılı tutun. Yazı belirince hemen Options ekranına gidin ve buradan istediğiniz seviyeyi, ayrıca ölümsüzlüğü seçin.

Lone Soldier

Oyunu dondurduktan sonra aşağıdakileri girin:

Tüm silahlar: Sağ, Aşağı, Daire, Üçgen, Yukarı, Sağ

Ölümsüzlük: Yukarı, Sol, Daire, Üçgen, Yukarı, Sol

Bölüm geçme: Aşağı, Sağ, Daire, Üçgen, Aşağı, Sağ

Warcraft 2: The Dark Saga

Tides of Darkness Seviye Kodları:

Human - Orc

1 - HLLBRD - ZLDR

2 - MBSHTM - RDTHLL

3 - HSTHSH - RCSTHS

4 - TTCKNZ - SSLTNH

5 - HTLBRD - RCTLBR

6 - DNLGZ - BDLNDS

7 - GRMBTL - FLLFST

8 - TYRHND - RNSTNT

9 - BTTLTD - RZNGFT

10 - PRSNRS - DSTRCT

11 - BTRYLN - DDRSSQ

12 - BTTLTC - TMBFSR

13 - SSLTNB - SGFDLR

14 - GRTPRT - FLLFLR

Beyond The Dark Portal Seviye Kodları

Human - Orc

1 - LLRSJR - SLYRFT

2 - BTTLFR - SKLLFG

3 - NCMRNT - THNDRL

4 - BYNDTH - RFTWKN

5 - SHDWSS - DRGNDF

6 - FLLFCH - NWSTRM

7 - DTHWNG - SSFZRT

8 - CSTFBN - SSLTNK

9 - HRTFVL - DPTMBF

10 - BTTLFH - LTRC

11 - DNCFTH - YFDLRN

12 - BTTRTS - DPDRKP

Hollywood Kuşu

Burada yeni birşey deniyoruz. Bendeniz her ay vizyona giren Hollywood'un yeni icatlarını sizden önce ele geçirip, şuna gidin buna gitmeyin diyeceğim. Paraları ve zamanları, inanıp dediğimi yapanların yanına kar kalacak. Bir diyeceğiniz olursa şu adrese yazın: shadow@young.com.tr

Demir Maskeli Adam Kılıçlar ve Göl



Son dönemde Hollywood'takiler Di Caprio'nun iyice şımarmasına bozulmuş olsalar gerek. Yalnızca bizde de oynayacağını umid ettiğimiz Twilight, U.S. Marshalls gibi filmlerde yaşlı ama hala efendi oyuncuları tekrardan ortamlara sokuyorlar. Tomy Lee Jones, Paul Newman gibi. Eh onları özlemedik diyemeyiz. Adamların en son gişe yokedicisi Demir Maskeli Adam'ı, bu ay sinemalarımıza gelmeden hemen önce, Hollywood'un kirli çamaşırlarının meraklısı olan kuşunuz ele geçirdi. Film, isimlerini birazdan öğreneceğiniz baba oyuncuların bir resmi geçidi ama Di Caprio'dan hala kurtulmuş değiliz. Filmin tam orta yerine kurulmuş bizim kiz suratlı ufaklık.

Randall Wallace (Braveheart'in senaristi), bu ilk yönetmenlik denemesinde Üç Silahşörler ve onların çapkin dostu d'Artagnan'ın maceralarının devamı olan Demir Maskeli Adam'ı bilmemekçi kez beyazperdeye taşıyor. Böyle bir şeye gerek var mı yok mu bilemeziz. Aslında biliriz de söylemeye dilimiz varmaz. Her neyse, filmin baba oyuncuları Depardieu,

Jeremy Irons ve Malkovich perdede göründüğü sürece yüzlerimiz güler, yeniyetme DiCaprio çıktığında ise koşarak kaçmak isterken gözümüzü çarpan senaryo şu şekilde gelişiyor: DiCaprio'nun canlandırdığı gösteriş ve seks düşküünü kral 14. Louis, gözüne son kestiðigi afet Christine'i elde etmek için d'Artagnan'ı kullanarak, kızı sevgilisi Raoul'dan ayrılmak istiyor. Zavallı Raoul, ölsün diye savaşa yollanıyor. Raoul'un babası ise 3 silahşörlerin Athos'undan (Malkovich) başkası değil. Haksızlığı öğrenince eski güzel günlere dönmek için can atan yoldaşları Aramis (Irons) ve Porthos (Depardieu) ile birlikte işe koymuyor. Ha bir de olaya adını veren, kralın demir maskeli zavallı ikizi, gelenek olduğu üzere Bastille'ın derinliklerinde, izardıraplar içinde kıvrıyor. Aynı benim, DiCaprio her göründüğünde kıvrışımlı gibi.

Hatırlarsanız 1970'li yılların Richard Lester'e ait "Three Musketeer", bu silahşörlük olayına mizahi bir bakış açısı getirmiş ve harika bir romanın sinema uyarlanmasındaki gereksizliği ortadan kaldırmıştı. Depardieu'nun dahice soyтарılları, Malkovich ve Irons'ın rasonları filmi kurtarmaya yetmiyor. Üstelik DiCaprio'dan da iki tanesi var. Adamlar kılıç gibi, bızmı bebek surat Leonardo ise adeta bir gül. Bana kalırsa bu filmin ve benzerlerinin gazına gelmeyin. Bilgisayar başında boş harcadığınız hayatınızda, olumlu bir değişikliğe sebepiyet vermeyecek. Kılıç ve silahşörlüğe meraklı arkadaşları bu konuların piri, siberalemin efsane isimlerinden bir dostumun (SeaLion) sitesini ziyarete çağrıyoðum. <http://www.young.com.tr/pirate> filmi boşverin bu siteyi gezin, yararınıza olur.

Fallen

Düşmeye Değer

Yaklaşan bin yılın etkisindeki Hollywood yapımcıları, kıyamet korkusundan midir nedir bilinmez, ardarda şeytanlı filmler üretmeye başladılar. Ne de olsa en iyi dostları Şeytan. Çok başarılı "Şeytanın Avukatı"nın ardından bu kez Fallen diye bir şey icat etmişler. Kadrosunda Denzel Washington, John Goodman gibi isimleri göründükçe ve de bu ay sinemalarımıza uğrayacağını öğrenince, Hollywood kuşunuz dayanamayıp yine bir şekilde seyretti bu filmi. Beni erken uyarı sistemi gibi bir şey olarak kabul edebilirsiniz.

Konumuz şunun gibi bir şey: Katil Edgar Reese idam edildiðinde, dedektif Hobbes (Denzel Washington) tüm dertlerinin bittiğini sanıyor. Sokaktaki insanlar Reese'in gaz odasında söylediði şarkıyı söylemeye başladıklarıanda bogazına kadar belaya batmış olduğunu farkediyor. Her şeyin, Cennet'ten kovulmuş ve lanetlenmiş melek Azazel'in işi olduğu ortaya çıkıyor.

Azazel'in şarkısının Rolling Stones'un "Time is on my Side" olması benim için yeterli sebepken, üstüne üstlük sağlam bir senaryo ve "Primal Fear"dan hatırlayacaðınız yönetmen Hoblit'in kan dondurucu sahnelerinin de varlığı filmi orijinal kılıyor. Bu filmi görmene izin veriyorum. Demir Maske gibi kötü bir uyarlama yerine Fallen gibi ortanın üstü bir orijinal her zaman yeğdir.

Çağdaþ Koçyigit

AYIN ALBÜMLERİ



Bundan böyle her ay sizlere çeşitli türlerdeki müzik albümlerini tanıtacağız.
Bu sayfada tanıtılan albümlerden seçtiğimiz ve tanıtım amacıyla "kirptığımız" parçaları
Level Multimedia CD'sindeki Music Box bölümünde dinleyebilirsiniz.



Yeniden Pearl Jam

Pearl Jam yeniden yeni bir albümle karşımıza çıktı. Yield. Seattle'dan çıkan bir çok grup gibi birkaç şarkidan sonra kaybolup gitmektense kalıp kanının son damlasına kadar savaşmayı tercih eden bu grup savaştan galip çıkacak gibi. Saçlarını kestirip, makaj yapmayan, daha fazla para kazanmak için tarzlarını değiştirmeyen gruplar hiçbir zaman konserlerden başları

önlerinde ayrılmazlar. Kısacası Pearl Jam Alive'dan Jeremy'den tanıdığımız Pearl Jam. Eğer bu yazıyı okuyanlar arasında "Ben Rock (metal, punk, thrash) müzikiyle ilgileniyorum deyip de daha Pearl Jam dinlemedi" diyenler varsa bu sizin iyi bir şans deneyin. Sony Music tarafından piyasaya sürülen bu albümü tüm müzik marketlerde bulabilirsiniz. Kesin adres Akmar pasajında herhangi bir dükkan. Bu arada bundan sonra size bu sayfalarda radyo programlarından da haberler vereceğim. Bu köşede tavsiye edeceğim ilk program Perşembe günleri 22:00-24:00 arasında 102.5 (İstanbul, diğer illerdeki frekansını bilmiyorum) Number 1'da TopRock programı dinleyin, bir şey kaybetmezsiniz.

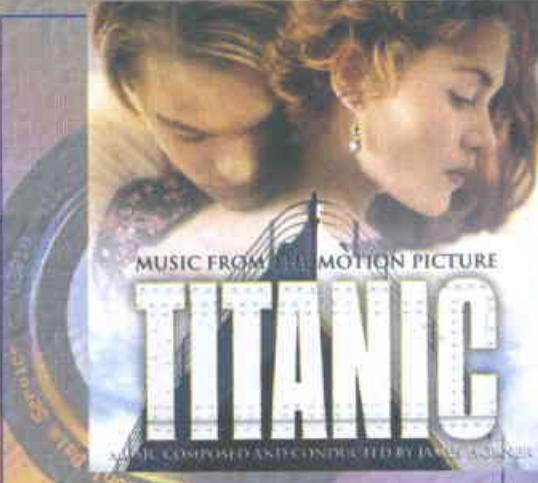
Sabotage



Radio 2019

Müzik sayfası yapıp da dans müziğine ve ya halk dilinde Dum-Tis müziğine yer vermemez olmaz. Bu ay ne yapabilirim çok düşündüm. Dans müziğinin arkası yarınmış, siyah film camı, arkasında "o şimdiler asker, babam sağ olsun, lisedim..." gibi ibarelerin bulunduğu beyaz sahnelerden çıkan bir müzik olarak bilindiği bir yerde ne yapılabilirdi ki. Kimse alınmasın sözüm meclisten dışarı. İşte tam dolasmaktan yorulmuştum. Türkiye'nin ilk (tamam da) ve tek (tartışılır) dans radyosu, jingle'ı ile kulakları sağır eden Radio 2019'un Dance Compilation vol. 1 isimli toplama albümünü gördüm. İçinde "us dos tres" bulunmayan bir dans albümü bulmak iyi geldi. Neyse size bu ay ki tavsiyem bu albüm. Özellikle soft dans müziğinden hoşlananların ilgilenebileceği bir albüm. Burada albümüñtanıktan sonra şimdiler biraz da radyoyu anlatıyorum. Günün her saatinde dans müziği dinleyebileceğiniz bir radyo. Özellikle hafta sonları sabaha kadar yaptıkları yayınlar (12'den sonra Fly Sound'a) etkileyici.

Dj Huan



Titanic

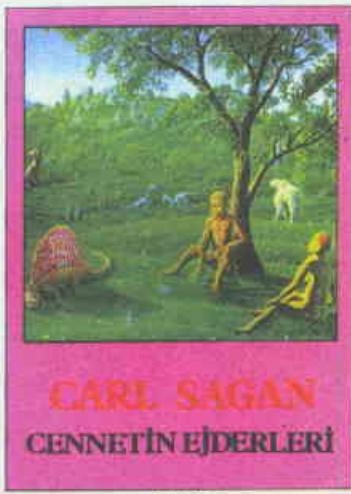
Filmlerin sevilmesinde konunun, oyuncuların ve yönetmeninin yanında müziklerinin çok büyük etkisi vardır. Müzik genelde insanları havaya sokmak için kullanılır. İzleyiciyi bulunduğu yerden alıp, filmin geçtiği mekana götürmeli ve olayları yaşıyor hissi vermek müziğin görevidir. İşte size bu sayfada görevini tam anlayılar yerine getiren ve aldığı en iyi film müziği Oscar'ını hak eden Titanic Soundtrack albümünden dem vuracağım. Toplam 15 şarkından oluşan bu albümün tamamı 72 dakika. Özellikle klasik müzikten hoşlananlara hitap eden bu albüm Sony Music tarafından piyasaya sürülmüş. Bir bütünlük sergileyen albüm içerisinde bulunan tüm parçalar birbir haricinde akustik. O biri de zaten neredeyse mars haline gelen Celine Dion'un söylediği "My Heart Will Go On". Eee ne de olsa en iyi şarkı Oscar'ını da bu şarkıyla Titanic aldı. Titanic'in aldığı 11 Oscar ödülünden 2'sini alan bu albümü arşive atmakta yarar görüyorum. Özellikle Titanic hayranlarına şiddetle tavsiye ederim. Sabah-Öğle-Akşam yemeklerden hemen sonra.

Not: Bu ay Mutimedia CD'sinin konusu Titanic eğer halen göz atmadiysanız mutlaka inceleyin.

Oscar

Ayın Kitapları

Film ve müzik albümleri ile birlikte, sizlere her ay seçtiğimiz birkaç kitabı da tanıtmaya karar verdik. Film ve müzik tanıtımlarında güncellige önem vermekle birlikte, kitap bölümünde tanıtılan eserlerin güncel olması gibi bir kaygı taşıyoruz. Çünkü bir kitap her zaman ilk günkü değerini korur.



CARL SAGAN
CENNETİN EJDERLERİ

Türkçe:
Kayhan Şentin

"İnsan zekâsının evrimi
üzerine düşünceler"



Cennetin Ejderleri -
Carl Sagan

Kısa bir süre önce hayatı veda eden ünlü bilim adamı Carl Sagan tarafından 1977 yılında kaleme alınan ve ülkemizde ilk basımı 1983 yılında yapılan bu kitabın dilimize tercumesi Kayhan Şentin tarafından gerçekleştirilmiş. Carl Sagan kimdir, hayatını bilme adamış olan bu ismi birkaç satırda tanıtmak imkansız, ne var ki ilgi alanına giren konuların insan ve evren ile ilgili her şey olduğunu söylemek pek yanlış olmaz. Özellikle astrofizik alanında yaptığı araştırmalar ve NASA tarafından Güneş Sistemi ve Samanyolu Galaksisi'nin incelenmesi için yürütülen uzay programlarında oynadığı etkin rol ile adını duyuran Sagan, gerek kitapları, gerek belgesel televizyon yapımlarıyla bilimin geniş halk kitlelerine inmesi için büyük çaba sarfetmiştir. Bunu yaparken ağır ve sıkıcı bir dil kullanmaktan özellikle ka-

çinmiş, evrene her zaman küçük bir çocuğun meraklı ve bir dedektifin şüpheciliği ile yaklaşmıştır. Yazar Cennetin Ejderleri adlı kitabında insan zekasının evrimi üzerine olan görüşlerini bizimle paylaşmakta, nereden gelip nereye gittiğimiz sorusuna yanıtlar aramaktadır. Bunu yaparken biyolojik bulgulardan olduğu kadar kültürel bilirimlerin gözden geçirilmesinden de faydalananmaktadır. Her ne kadar kitabı temel aldığı bilimsel veriler artık eskimiş olarak kabul edilebilirse de, görüşler ve yaklaşımalar güncelliniğini korumaktadırlar. Ayrıca kitap espirili ve dostça anlatımı ile kendini okutmakta, okuru adeta sürükleyici bir bilim kurgu filmi misali bilimin derinliklerine alıp götürmektedir. Sagan'ın eserlerinin artık modern bilim klasikleri arasındaki yerini aldığı söylemek yanlış olmaz. Sadece bilimle değil, kendi varlığını keşfetmekle ilgilenen herkesin okuması gereken bir yapıt olarak gösterebileceğimiz Cennetin Ejderleri ülkemizde E Yayınları tarafından basılmıştır.

Aztek ve Toltek Efsaneleri - Walter Krickeberg

Eski Amerikan halklarına ait efsanelerin derlenmesine ilk defa 16. yüzyılda katıya ayak basan Katolik misyonerler tarafından başlanmıştır. Bu efsaneler pek çok yazar tarafından kağıda dökülmüştür, ancak elimizdeki kitap Alman yazar Walter Krickeberg tarafından 1927 yılında Berlin'de hazırlanmış. Krickeberg eski Amerikan halklarına ait pek çok efsaneyi mümkün olduğunda özgün bir biçimde derlemiştir. Olyanus Yayınları İçin Alev Kırı tarafından yapılan bu çeviride ise sadece Aztek ve Toltek efsanelerine ait bö-

Aztek Efsaneleri Toltek Efsaneleri

Walter Krickeberg
Türkçe: Alev Kırı



OKYANUS

lüler konu alınmış. İnka ve Maya halklarına ait söylencelere ise bir başka kitapta yer verilmesi planlanmıştır.

Kitapta konu edilen Toltekler M.S. 10. yüzyılda Orta Meksika bölgesinde büyük bir devlet kurmuşlardır, hoşgörü ve adalet kavramları üzerine kurdukları toplumsal yapıları sayesinde parlak bir medeniyete sahip olmayı başarmışlardır. Aztekler ise M.S. 13. yüzyılda Meksika daid Tetzcoço gölü kıyısında büyük bir devlet kurmuşlardır. Özellikle Maya Uygarlığı'ndan aldıkları kültürlerin birleşimiyle kendilerini daha da geliştirmiş, sonuçta Orta Çağ Avrupası'nda hala dünyanın düz olduğu sanılırken, onlar modern anlamda bir takvim ve oldukça detaylı astronomi haritaları hazırlamışlardır. Güneş Sistemi ve yakın yıldız sistemleri üzerine olan bilgileri son yüzyılda öğrenilenlerle adeta yarışmaktadır. İşte bu iki önemli uygarlığın efsanelerini konu alan kitap, özellikle eski medeniyetler hakkında bilgi sahibi olmak isteyenleri bir hayli tatmin edecektir.



Posta Kutusu

Sevgili Level Dergisi Çalışanları,

Sizin derginizi 1998 yılı başından beri takip ediyorum ve verdığınız CD'ler ise bir harika. Şimdi size sormak istedim birkaç soru var.

1. Nasıl oldu hala antayamadım. Sizin Subat 98 sayınızı kaçardım (Şubat ayı hızlı mı geçti nel) ve İstanbul Efsaneleri CD'sini verdığınızı öğrenince çok üzüldüm. Sizin Subat 98 sayınızı almadan mümkün mü?

2. Bana göre en iyi Arcade/Adventure oyunu olan Tomb Raider II'de The Great Wall of China bölümünde ikinci kaplani öldürüp tasbibiyu da alıktan sonra ne yapmam gerekiyor?

3. Size Oyun Hileleri Köşenizde yayınlamamanız için Tomb Raider II'nin iki şifresini vermek istiyorum. Önce bir Flare yakın ve Shift tuşu ile önce bir adım öne sonra da bir adım geriye atın etrafınızda sağdan üç tur dönün. Bundan sonra öne attırsanız bölüm geçersiniz. Eğer arkaya attırsanız bütün silahlara 50 büyük, 50 küçük sağlık paketine ve 50 Flare'e sahip olursunuz.

4. Directx 5.0'ını Directx 3.0'ın üstüne kurarsam bilgisayarma bir şey olur mu?

5. Biraz geçte olsa birinci yaşınızı kutlarım.

6. Verdığınız Multimedia CD'sine bayıldım, nefis, harika!

7. Tomb Raider 2'nin tam çözümünü daha açık şekilde vérir misiniz?

İste bu kadar. Lütfen bu mektubumu köşenizde yayınlayın.

Cağrı Gürleyük/Istanbul

Selam olsun sana Çağrı,

1. Valla o iş biraz karışık. Eğer abone servisimizi ararsan sana yardımcı olmaya çalışırız. Yakın bir gelecekte derginin içine eski sayı istek formu koyacağız, o zaman böyle sorunların kalmayacak.

2. O bibloyu aldığı yer insallah benim düşündüğüm yerdir. Şimdi, o taşı almak için atladığın yere gerisin geri atla (geri geri atlama sakin, uf olursun). Sonra Keypad'daki INS tuşuna basarak etrafına bak. Duvarın üst kısmında bir açıklık göreceksin. Oraya zıplayarak tutun. İçeriye gir. Sağdaki duvarın köşesindeki mazgalın üzerine gel ve aşağıya düş. Sudan çıçıp yukarıya çık ve etrafına bak. Karşındaki kolu gördün mü? Oraya koşarak zıpla ve tutun. Kolu çekip kapıyı aç ve dışarıya çıktı. Zaten asıl her şey bundan sonra başlıyor.

3. Çok sağlam Berker'in ruh sağlığının iyileşmesinde büyük yardımının oldu bu hileyi vermekle. Adam Level Cheat hattındaki zamanının yanısını bu hileyi söylemeye geçirdiğinden normal konuşmayı unutacak neredeyse.

4. Olmaz.

5. Sağolasın.

6. Sağol sağol sağol.

7. Aaaa, ayıp ettin, kalbimi kırdın simdi. Bizi Mart/Nisan sayısında boşuna mı verdik koskoca 10 sayfalık Tomb Raider 2 çözümünü?



Sevgili Level Dergisi,

Kalitesinden ve çizgisinden ödünlendirmeyen sizler, Level dergisine verdığınız (Gazeteci dayı) her kuruşu hak ediyorsunuz. Derginizden birkaç ricam var.

1. Poster vermeyi düşünmüyorsunuz? Hani şöölle Fifa 98 fatan olursa duvarım senlenir.

2. Level dergisi başlı başına bir bilgisayar dergisi, oyun dergisi, Cd dergisi, hile ve tıyo dergisi. Sony Playstation ve Sega Saturn dergisi..... ALİN ALDIR!!!! (Belki okuyan olur).

3. MMX'lerin Mainboard fiyatları ve Cpu'ları ne zaman ucuzlar? Pentium'da kaldık ööle gidiyoz.

4. Phantasmagoridan haber var mı? (Yani bir daha çıkar mı?)

5. Benim bilgisayaram ve CD-Rom'um sapitti. Evet, gülmemen, harbiden. Dos'ta oyuntuların sesi çıkmıyor. Win 95'te çıkıyor fakat DOS ses kartını tanımiyor. Ses kartının disketterini 127 kez yükledim.

4x Reveal marka CD-Rom'um var. Herhangi bir CD koyunca, uzun süre civ civ (CD-Rom'un sesi) sesi geliyor. CD içinde bos bos dönüyor. N'ölüyor?

Evet sorularım finished. Su anda Multimedia CD'nizi karıştırıyorum. Cıllıp gibim olmuş, elinize, gözünze sağlam.

6. Unulmadan yazdığımız Level anketleri nooldu?

Yazan, cizen: 3DFX Volkan

Volkan Yücel/Istanbul

Volkan Kardış (Biz Volkanlara öle deriz - BLX)

1. Acaip düşünüyorum. Hatta düşünmekten benim saçım. Gökhun'un kaşı, Berker'in de benzini kalmadı (alakayı kurablime poster, hadi baka-lım).

2. Seni fahri abone servisimiz olarak ilan ediyorum.

3. Zaten acaip ucuzladı. Dandik MMX board'ları 60 dolara, 166 MMX'leri 110 dolara, 200 MMX'leri de 150 dolara herhangi bir bilgisayardan rahatlıkla bulabilirsin.

4. Öyle bir durum mevzu bahis olursa haber sayfamızda hemen yer almazıdan emin olabilirsin.

5. Hakkaten N'ölüyor, hem de N'siz. Anladığım kadariyla okuyucu kafanın miyadı dolmuş. Kahve içiyorum, falına baktım. Sana üç vakte kadar 32 hızlı filinta gibi bir CD-ROM sürücü gözüköy.

6. Anketler değerlendirildi ve elde ettigimiz sonuçlara göre bu ay dergide bazı küçük değişiklikler yaptık, siz de fark etmişsinizdir.



Sevgili Level,

Ben Onur. Öncelikle böyle bir faks gönderdiğim için özgünüm. Normal bir faks formunda gönderemedim. Faksın sonunda telsiz etmeye çalışacağım. Size başka türlü ulaşabileceğini zannetmiyorum. Derginizi elimden geldiğince takip etmeye çalışıyorum. Gerçekten derginiz kusursuz díyebilirim. Her ay verdığınız bir yada iki CD'de mükemmel. Kisacısı bütün çalışanlar çok iyi. Tebrikler. Sözü fazla uzatmadan soruma gemic istiyorum.

Derginizin Mart sayısında açıkladığınız Heavy Gear adlı oyunu aldım. Oyun dedığınız gibi iyi yapılmış. Fakat, ben şuan Story modunun 6. bölümündeyim ve bilgisayarın verdiği ilk Primary Object'inin yerine getiremiyorum. Aynen 'Identify Hostage Facility' yazıyor. Neredeyse kafayı yemek üzereyim. Bir haftadır aynı yerdeyim. Lütfen buna bir çare gösterin.

Cevabiniza şimdiden çok teşekkürler. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Onur Güneş/Istanbul

Onurum komtanım,

Oyunu ben yazdığınımdan soracak doğru adamı bulduñ. Şimdi, düşman yani Hostile olması gereken binalara yaklaşınca, silah sistemini binalara kitle. Kilitlendiğin hedefin tanımlanması (Identify edilmesi) için ise, yanlış hatırlamıyor isem, kilitlendikten sonra "I" tuşuna basman gerekiyor. Eğer tuş yanlış verdiysem, suç tamamen bana ve yavaş yavaş bunayan gri materyalime aittir. Öyle bir durumda

açıklamada verdiğim tuş kontrollerine bak. Orada da mı yok? O zaman gel beni dergide bul, cükkü katılm vacip demektir.

Ben Ercan,

14 yaşındayım. metal dinlemekten hoşlanırm. Buntarı neden yazdığını bilmiyorum ama yazdım işte. Neyse, nasıl? Gökhan abi, Batu abi? İyisinden herhalde. Ben Level'i Ocak sayısından beri alıyorum. Ama işin acayıp tarafı benim bilgisayarım yada Playstation'um yok. İnşallah alınacağı için verdığınız CD'leri topluyorum (Nasıl ama?). Sizden bir ricam olacak (cümle galiba düşük oldu). Bana bilgisayar fiyatlarını da içeren bir katalog gönderebilir misiniz (gönderirseniz, gönderirsiniz)? Ya, şu derginin logosunu değiştirebilir misiniz? Şöyleden daha albenisi olan caçaklı bir şeyle. Hatta bununa ilgili bir yarışma bile yapabilirsiniz. Ben size birkaç logo gönderiyorum. Umarım beğenirsiniz.

Mart ayı dergisinin kalitesinin kalitesini (yani kağıt kalitesini) düşürmüssünüz. Teessüf ederim, yani biz iyiye layık değil miyiz? Ayrıca gene Mart ayı dergisinde o kadar çok hatalı basım var ki bazı şeyleri okurken zorlandım. Hatta market bölümünde 'Tün Cd Oyunları' yazmışsınız. Ya 'tün' ne demek açıklar misiniz? Ha bu arada akıma geldi o katalogu dergide yayına bilirsiniz. Buna izin veriyorum (Hi hi ha ho!)

Not: Geçen ay arkadaşım biri 'long live heavy metal' yazmış. Bence orası söyle olmalıydı 'Long live heavy Metal but very very long live Level'.

Cevaplarımı bekliyorum. Dergide yanıtlarınız sevinirim. Hoşça kalm sizleri öpüyorum. Bay bay!

Ercan Ersöz/Eskişehir

Ercaaaaan Ercan,

Hani bana merhaba? Herkese selam vermişin, niye Sinan abine yok bakım? Tamam abi, bu iş burda biter yazmıyorum mektubunu.....

Şaka şaka. Eleştirilerin için sağol da, bazlarında haksızın galiba. Yok yok, haksız olduğun benim fikrim değil, diğer okuyucuların memnuniyuklarını söyledikleri mektuplardan aldığım izlenimler. Kağıt kalitesinin düşmüş olduğunu nereden çıkardın hiç bileyim, ama yazım hataları konusunda haklısin. Genel olarak, her ortalama yazar yazısına, teslim etmesi gereken günün gecesi 2 sularında başladığından, uykuya ve stres birikiminden böyle hatalar olabiliyor. Ama olmaması lazımlı. haklısin. Ayrıca, reklamlardaki hatalar tamamen reklamı veren kişiye

ittir. Bizimle ilgisi yoktur.

Fiyat katalogu istemişsin. Sen mektubu yazılı tahminen 1.5-2 ay olmuştur. Cevabını okuman da herhalde bir ay kadar sürer. Bu arada fiyatlar ne olur. Allah bilir. O yüzden sen derginin reklam sayfalarını takip et.

Sevgili Level,

Ben Level dergisinin fanatiklerindenim. Sadece yazın birkaç sayınızı kaçırıyorum. Derginiz diğerlerine göre çok daha kaliteli oldu. Level'i hem 80 sayfa yapmak, hem 2 CD'li yapmak büyük bir başarı. Bu yüzden öncelikle siz kutularım. Derginize daha önce yazmıştım ama herhalde derginin okuyucu postası bölümünün sayfaları yetmediğinden bana sira gelmedi. Ama bu sefer mektubumu yayınlarsanız beni çok ama çok mutlu edersiniz.

1. Daha önceki sayılarınızda verdığınız Dedektif Fırtına CD'si bende çalışmam. Ses ayarlarını filan yaptıktan sonra oyun kilitleniyor. Daha sonra oyun dosyalarının içine bakınca dosyaların içinden boş olduğunu gördüm. Bu güzelim CD'de bende böylece çalışmamı çok üzüldüm.

2. Acaba bana Dark Reign ve Total Annihilation'un şifrelerini verebilir misiniz? (Level Cheat hattından aldım ama bu oyunda çoğu işe yaramadı).

3. Çok önce derginiz Hex-Editor diye bir program vermişti. Daha sonraki sayılarınızda da bununa ilgili hiç Cheat vermediniz. Güne gitti galiba bu olay.

4. Önceki sayılarınızda bir anket yapmışınız. İlk gönderenlere Strateji CD'si verecektiniz. Acaba sonuçlandı mı?

Derginizin Fanatik Hayranı
Çınar Sözer/Hatay-İzmir

Çınarcım,

İzmir nasıl bu aralar? Okuldan fırsat bulabilirsem bu aralar kaçip gelmem oraları kafamı dinlemeye. Kimbilir, bakarsın Alsancak'ta karşılaşırız. Eğer avci yeğileyle dolaşan uzun boylu, kısacık saçlı, yakışıklı dalyan gibi bir delikanlı görürsen, o ben değilimdir. Nihahahaha.

1. Neaaaa? Heman CD'yi paketleyip derginin abone servisine postala, yenisini gönderelim. Olur mu hiç, bozuk CD vermek yakışır mı bize?

2. Total'ı hiç oynamadım. Dark Reign'in Cheat'ine ise hiç rastlamadım. Ben de dell gibi oynarım da kendilerini. Dokuzuncu bölümde takıldım: Var mı yardımcı olan? (Olaya bak, okuyucuya yardım edecekken biz ne yapıyoruz... cık cık cık)

3. Olur öyle, takma kafana (saka bir

yana, programı Cheat hattından aldığınız hileri kullanabilmeniz için vermiştim).

4. Söz verdigimiz sayının çok üzerinde CD yolladık, demek ki sen anketi oldukça geç yollamışın.

Ben bir Tekken hastasıyım,

Tekken! Tekken! Tekken! Abi manşak olyorum şu oyuna. Kaç kere geç gittim eve yüzünden. İlk oynadığım günü hatırlıyorum da ölü dee üç sene olmuş. Birincisini, ikincisini ve de üçüncüsünü çeşitli adamlarla (Law, Lei ve Eddy favorilerimdir) bitirdikten sonra (bütün adamları hakanın rahmetine kavuşturduktan sonra) artık evde oynamak istiyorum. Tekken 3 Playstation'da çıkıştı. Ama ühhüü, ühhüü, ühhüü benim hala Playstation'um yok. Neyse sorular:

1. Ben bu aleti en ucuz kaç Türk lira ya alırsın?

2. Bizzim burada kopya oyunları var. Onlar çok problem çıkarır mı?

3. Time Crisis Arcede salonundaki gibi mi?

4. Ridge Racer Arcade salonundaki Rave Racer'nan aynı mı (Benim artık Namco ve Arcade manyağı olduğumu anladınız herhalde hi....)?

5. Derginizi ilk sayıdan beri alıyorum. Hadi başarılar.

Moonwalker

Sen Ağlama Moonwalker,

Kalbimi parçaladın. Sana aramızda para toplayıp bir Playstation almak için girişimde bulunacaktım ama, diğerlerinin ve benim cebimizi ters çevirip silkeleydiğimizde çıkan parayla ancak bir buçuk İslkender alabildik. Onu da yerken seni düşündük, hüzündendik.

1. Gökhun dedi ki (Playstation ve bilumum konsol aletleri konusunda kapkara bir cahilim ben) ?????????? Türkî para birimi kadarmış.

2. Çıkanır diycem, sen yine de alacaksın. En iyisi sen, Türkiye distribütörü olan firmaların oyunlarını orijinal, diğerlerini de koprik olarak almaya devam et (yoo, kopya demedim ben).

3. N'evet.

4. N'olabilir.

5. Sağol. Hadi hoşçakal.

Sevgili Level Çalışanları,

Hi oturan boğa diye bir giriş yapmak isterdim ama böyle oldu. Olsun canınızı sıkmayın, ben sıkmadım.

Level dergisini uzun zamandır alıyorum ama abone olma şerefine Aratık ayında erişebildim. Hadi sorular:

1.Sü "Posta Kutusu" kösesini iki oyunu açıklamayıp iki sayfa genişletirseniz daha iyi olur diyon.

2.Uzun süre kullanma amacıyla nasıl bir bilgisayar önerisin?

3.W.C. Propechy'den sonra hangi silüetin önerisin?

Şimdilik bu kadar. Mektupları kesmiyeceğim bil haaa!

Giray Alptuna

Maraba Telavole,

Ben de havary kabız kuğu diye bir giriş yapmak istedim ama Gökhun bu konuda ne der bileyicem.

1. Bence de. Bence de.

2. Hmm, ciddi bir cevap vereyim bu soruna. En az Pentium II 266, Inter Atlanta Board, 64 SDRAM, 4 MB Diamond (veya kaliteli herhangi bir başka ekran kartı), bir 3Dfx kartı, en az 3.2 GB UDMA harddisk, 15 inç monitörlü bir makine tavsiye ederim.

Etmesine de, ne sen, ne ben, ne de senin peder bey böyle bir olaya girmeyeceğinden, bu makine hayallerimi süslemekten öteye geçemez (en azından benim için)

3. I-Wars.

bile bir muamma şu anda. Herkes farklı bir poster istiyor, biz de ne yapacağımızı şaşırık.

3. 32 bit sanırım.

Sevgili Level Çalışanları,

Özellikle de Sinan Akkol bey. Ben size Broken Sword adlı oyun için bir soru soracağım: Biliyorsunuz ki Ocak sayısında Broken Sword'un tam çözümünü yayınlamışınız. Size bu konu hakkında bir sorum olacak. Neden bu kadar geç otur dersiniz, ben bu oyunu geçen gün aldım. Tam çözümünü harfiyen uyguladım ve "Zombie Island" bölümünde kadar ilerledim. Fakat bu bölümün sonlarına doğru bir yerde takıldım.

"Kayanın üzerindeki sarçası atın. Balık ağıının üzerinde Bronson'un işaretleyicisini kullanın. Bunu da sarçasık üzerinde kullanın. Sarcası alıp kayaın üzerine atın." Buraya kadar her şey tamam. "Geril dönüp domuzun aştığı yoldan ilerleyin. Tepeye çıkışınca Theodolite'i yerdeki delikler Üzerinde kullanın". İşte burasını uygulayamıyorum. Daha doğrusu yerdeki delikleri bulamıyorum. Eğer gerçekten delik varsa Mouse'u üzerine getirince adını yazması gerekmey mi? Birde arada "Tepeye çıkışınca" diliyor. O odaya ilk geldiğimizde oraya tırmanınca çıktıığımız yer mi? Fakat orada da bir şey yok. Doğrusu hiçbir yerde bir şey yok. Orayı bulamayınca her yere baktım yok.

Bu soruma cevap verirseniz memnun olurum. Bütün Level çalışanlarına başılar dilerim.

Andac Uçaner/Tekirdağ

Sevgili Andaç,

Deliğin orada olabilmesi için, domuzu işgne ile vurduktan sonra, tam üzérine doğru gelirken, tepenizdeki dalı tıklayıp oraya tutunmanız gerekiyor. Böylece siz iskalayan domuz, ekranın içine doğru gidip çalıları yanıp geçecek, açılan delikten de gerek adanın en üst noktası olan tepeye ulaşabileceksiniz. Eğer bunun zamanlamasını tutturamazsanız, ormanda bayağı bir dolaşmanız gerekiyor. O yüzden burayı save/load döngüsü ile deneyerek gelebilirsiniz.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben derginizi 01/98 sayısından beri takip ediyorum, bence derginiz çok güzel ve oyun tanımları çok iyi (yağ yapma lan! Çatı Güm!)! Biraz de "Beat'em up" türü oyuntara ağırlık verir misiniz? (Lütfen) Şimdi size birkaç sorum olacak:

1.Benim "Time Commando" adlı bir CD'ım var. Bu hangi firmanın? Ve bu oyunu açıklaması olsayınız kaç yıldız (hani su geç gögün yüzünde görüp, saymaya çalıştığımız, fakat her sayımızda dilimizin damagina yaptığı) verirdiniz?

2.Beat'em Up türü (for: Süper Street Fighter 2 Turbo veya King of Fighters 95) (cok mu uzun oldu?) oyuntarının posterini verir misiniz?

3.Super Nintendo kaç bit gücünde?

Sorularım bu kadar, en azından okuyup hakkında düşünürseniz çok sevinirim.

Ali Akgül/Kastamonu

Sevgili Ali,

1. EIDOS'un, yani Tomb Raider denen ilahi oyunun yapımcılarının oyunu. Ben olsam 4.5 yıldız verirdim, çok severim o oyunu.

2. Poster oyununu sonuca bağladıkta, hangilerinin verileceği bizim için

bir şey anlamıyoruz ki (tabii bilgisayar konusunda). Bazı arkadaşlarımız Level'i sadece Demo CD'leri için alıyorlar, sadece kınıyor. Onarda bizi bir güzel kınıyorlar (10 gün okula gitmemiyor). Sizden yanıtlanmanız istedigimiz bazı sorularımız ve isteklerimiz var.

1.Oddworld'ta kl kırmızı kırmızı Lazer'leri geçtiken sonraki bomba dolu yeri geçemiyoruz. (P.S.)

2.Oddworld'taki ruh cemberi hikayesi biraz açar misiniz? Nasıl alınır, nasıl kullanılır, nereden alınır (elim yoruldu vallaah!)?

3.Mükünse bir sayınızda PS Demo CD verebilir misiniz (Allah rızası için)?

4.PS ile ilgili oyuntarı ve hileleri uzatır misiniz?

5.Oyun posteri verebilir misiniz? Dreams olursa seviniriz.

Derginin daha da gelişmesini daha yüksek yerlere gelmesini en içten dileklerimiz istiyoruz.

Level - Bu kasaba ikimiz dar dostum. Diğer Dergi- Nakışın Level.

Level - Buna bir çare bulalım ufaklık.

DD - Sey e e e evet abicim.

Level - Düelloya var misin?

DD - Sey kem küm.

Level - Sende o cesaret nerede dostum. Benim okugucularım daha çok he..... he..... he...

Diger dergi tabanları yağılmıştır bile.

En büyük Level!

Poyraz Tat

(Three Amigos)

Los Portos Amigos, Gras Muçağas,

1. Orayı, ve uzun mesafeli atlamanız gereken bilmium diğer mekanları geçmek için şöyle bir gerilmeli, koşarak atlayıp karşı tarafa tutunmalı ve kendinizi yukarı çektiğinden sonra, derin bir nefes alıp "ohh, büyüsün posta" demelisiniz.

2. Buralara sizin ırkınızdan olanları getirip CHANT etmeniz gerekiyor (hani düşmanları ele geçirmek için kullandığınız büyү var ya). Açılan delikten yanınızda diğer elemanlar koşarak atlayıp kaçacaklar. Buralardan bazen siz de atlayabilirsiniz.

3. PS demo CD'si için çalışıyoruz.

4. Olur uzatırız. Bundan sonra aynı hileyi iki kere yazanz. Şaka bir yana sayfa sayımız artmadan bu tür isteklerinizin gerçekleşmesi zor gibi.

5. Poster, poster, okuyucu daha n'este? Hi ho, hiho, hiloho, nihahahahahah.

(Yazar, 4 Levent durağından yukarıya doğru, üstünde giyecek olarak sadece bir poster var iken koşarak kaçar)

Yerim bitmiş bea, hadnin gelecek aya