

BU AY 2 CD'LI

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'LI

8/98

www.level.com.tr

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

Yapay Zekayla İnsan Zekası Karşılaşınca

WARGAMES

X-Files

Dominion

Baseball 3D

Final Fantasy 7

Sensible Soccer 98

Deathtrap Dungeon

Addiction Pinball

Descent Freespace

X-Com Interceptor

Mech Commander

Dark Reign The Shadowhand

POSTER HEDİYELİ



MULTIMEDIA : Microsoft Plus 98, National Geographic Graating Cards, Biltek'den FOCUS Essential

DONANIM : Seitek Joystick, Sega'dan 128 Bitlik Oyun Konsolu: DREAMCAST

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçyiğit, Kadir Tuzlaş

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İnceşir

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

Pazarlama Müdürü
 Beste Özderem

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Aslı Bozyayla

Abone Servisi
Nur Gecidi
Özlem Polat
Serap Ezgin

Doğruım Servisi
Nehir Duman

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatancı

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Ziya Bayman

Renk Ayrıntı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.S.

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

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Bürosu
Hafta Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312) 447-2772
Faks: 312) 447-1569

Sizin Derginiz

9 7 yılının Şubat ayından beri bu sayfada sizlerle buluşuyorum, ancak artık veda zamanı geldi. Bundan böyle Vogel Yayıncılık bünyesinde yönetim bölümünde çalışacağım. Aslında değişen bir şey yok, tüm Level çalışanları olarak sizlere en iyi dergiyi sunmaya devam edeceğiz. Ancak benim yerim artık perdenin arkası olacak.

Yeni Yazı İşleri Müdürü ise, yazılarını severek okuduğundan emin olduğum Sinan Akkol. Sinan da sizler gibi bir Level okuruydu ve geçen yaz düzenlediğimiz "En İyi Oyun Yazarları Yarışması" ile Level'a katılmıştı. Sinan'ın kısa sürede bu noktaya kadar ulaşması, Level'in gerçekten sizlere ait olduğunu en büyük kanıtı.

Beni üzен tek şey, Eylül ayındaki müthiş sürprizimiz nedeniyle yaşadığım sevinci, bu sayfada sizlerle paylaşamayacak olmam.

Evet Sinan, söz sende:

Çok sağıl Gökhun. Sevgili Level okurları, Gökhun her ne kadar bir veda yazısı yapmış olsa da, okuyucularımıza söylemek istiyorum ki Gökhun Level'dan ayrılmıyor. Sadece daha önemli kararlar vermesi gereken ve daha fazla sorumluluk gerektiren bir iş var artık. Yani o hala bizimle, hemen solumdaki masasıyla derginin çeşitli bölümleri arasında mekik dokumaya devam edecek.

Evet sevgili okuyucular, şimdiden kadar sizinle hep yazar sıfatıyla beraber olmuşum. Bundan böyle ise hem yazar hem de yazı İşleri müdürü olarak çalışacağım sizler için. Yeni işime alışmam için bana biraz süre tanıyalığınızı umuyorum, özellikle bu sayıda olabilecek ufak tefek hatalardan dolayı şimdiden özür dilerim.

Derginiz LEVEL bu ay her zamankinden daha dolu, Electronic Arts'tan uzun bir süredir beklenen Wargames adlı Real-time strateji artık sizlerle. Aral İthalat'ın dağıtımını yaptığı Wargames, eski toprakların hatırlayacağı ve giese rekorları kırın aynı adlı filmden esinlenerek yapılmış. Her neyse, eğer ilginiyi çektiyse, Wargames'in açıklamasını ve oyunun yapımcılarıyla yaptığımız söyleşiyi de bu sayıda bulabilirsiniz. Tabii hepsi bu değil, Dominion: Storm Over Gift 3, X-Com Interceptor, Descent: Freespace gibi uzun zamandan beri beklenen oyunların yanısıra, Playstation'da yılın oyunu olarak nitelendirilen Final Fantasy 7'da bu ay PC oyuncuları için açıkladığımız oyunlar arasında yerini aldı. Bu arada, Playstation kullanıcılarını da unutmadık tabii, Mortal Kombat 4 gibi mükemmel bir oyunun yanısıra, raflarda gözünüzden kaçmış olabileceğine inandığımız One adlı action oyununun açıklamasını da bu sayımızda okuyabilirsiniz. Bütün bunların yanında, Hilekar, FRP ve Kültür Sanat köşelerimiz de bu ayki sayımızda yerlerini aldılar.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın. Veee, Eylül ayındaki sürprizimize kendinizi hazırlayın.

Sinan AKKOL



HABERLER

TS cılgınlığını başlatan oyunun sabırsızlıkla beklenen yeni bölgüsü stratejî dünyasını oldukça sallayacak gibi görünüyor. Bu tarz oyunlarda daha ne yenilik yapılabileceğini merak ediyorsanız okumaya devam edin. Öncelikle oyun 2020 yılında geçiyor ve efsanevi NOD lideri Kane hala hayatı önlendiği Tiberium madeni kontrolden çıkararak dünyaya yayılmış, sonuçta radyoaktif etkiler gezegeni cehenneme çevirmiştir. Bundan kurtulmak için GDI ana üssünü kutuplara taşıırken NOD güçleri yeraltı sığınaklına inmeyi tercih ederler. Öncelikle oyunun grafik yapısını ele alalım, aklınıza gelebilecek her türlü ses ve ışık efektinin kullanıldığı oyunda görevler hem gece, hem de gündüz gecebiliyor. Harita yüzeyi tamamen etkileşimli olacağından köprüleri üçurmak, yamaçlardan aşağı çığ düşmek ya da ağır bombardımanla toprak kayması yaratmak gibi kalıcı etkiler yaratan olaylar işlerin gidişini tamamen değiştirebilir. Her iki tarafta da tamamen yeni bina ve birimler mevcut. Binalara tipki Starcraft gibi

Command & Conquer: Tiberian Sun



eklemeler yaparak geliştirebiliyorsunuz, birimler ise zamanla tecrübe kazanıyor ve sonuç olarak daha akıllı ve ölümçü bir hal alıyorlar. Mesela tecrübeli birlikler düşmanı görünce derhal dağılıp siper alabiliyor, üstelik zaman içinde daha ağır silahlarla donanabiliyorlar. Ancak oyunda üçüncü bir taraf daha var, radyasyon yüzünden değişime uğrayan insanlardan oluşan ve Forgotten adlı bu grubun oyuna büyük bir etkisi olacak, onları dost ya da düşman olmak sizin kararınıza kalmış. Savaşın geçtiği ortamlarda korkunç elektrik firtınları ve meteor yağmurları devamlı olarak i-

şınızı zorlaştıracak, ayrıca üslere konabilecek savunma sistemleri de ilk oyundan daha güçlü, mesela NOD laser klesi artık havaya da ateş açabilecek ve daha çok hasar verecek biçimde tasarlanmış. Tiberium toplama işi ise daha da detaylı bir hal almış, iki tip maden var ve ikincisi daha çok para ediyor, ne var ki bununla dolu bir Harvester o denli kolay havaya ulaşabiliyor ve etrafını dağıtıyor. Ancak bu defa Harvester birimleri daha akıllı ve düşman bölgesine gönderildiklerinde sizi uyanyorlar. Ancak oyunun bence en renkli tarafı görevlerin birbirini etkilemesi, bir önceki görevde bir konvoyu durduramamak, sonra ki görevlerde düşman üslerinin daha da güçlü olmasını sebep olabiliyor. Daha saymakla bitmeyecek yenilikler içeren oyun yakında piyasada olacak ve biz onu sizler için otopsi masasına yatıracağız.

Star Wars: Rogue Squadron Yakında Geliyor

Eğer Shadows of the Empire oynadıysanız ve oradaki hava görevlerine hayran kaldıysanız, 3D kartınızı hazırlayın, çünkü Rogue Squadron bu sonbahar piyasaya çıkacak. Öncelikle Nintendo 64 ve PC üzerinde çıkışması planlanan oyunun, şu aşamada bir Playstation versiyonu olup olmayacağı bilinmiyor. Rogue Squadron temel olarak ilk iki Star Wars filmi arasında kalan bir dönemde geçen olayları konu alıyor. Luke Skywalker rolünü üstlendiğiniz oyunda size Wedge Antilles gibi oniki seçme Rebel Alliance pilotu eşlik edecek. Ancak dikkatli olun, bir pilotu kaybetmek bile oldukça ağır sonuçlar doğurabilecek, eğer kanat adamlarınızı korursanız onlar da bunu karşılıksız bırakmayacaklar. Senaryo-



lar gezegenlerin yüzeyinde geçiyor ve kurtarma, hava desteği verme, koruma gibi



görevleri başarmamanız gerekiyor. Karşınıza her tip Imperial aracın çıkacağı oyunda siz A-Wing, X-Wing, Y-Wing gibi alışmış Rebel gemilerinin yanı sıra V-Wing Speeder ile de uçağa fırsatı bulacağınız. Oyunun grafik yapısı son derece gelişmiş, her tür ışık ve parça efekti kullanılıyor, ayrıca ses e-

fektleri ve müzik de muhteşem olacak. Harita tasarımları ise siz çölarden tutun da derin ve kayalık vadiler dahil pek çok yere götürecek. Senaryoların geçtiği gezegenlerden bazıları çölleler kaplı Tatooine, hapishane gezegeni Kessel ve yemyeşil Mon Calamari, ayrıca filmlerde yer alan daha pek çok dünyanın üzerinde uçacaksınız. Haritaların devasa olması bekleniyor, bu yüzden PC sahipleri RAM artımına gitmemeye ciddi olalarak düşünmeller ve en az 64 MB RAM edinmeller, bu arada bir Voodoo almayı da unutmamalılar, çünkü oyun 3Dfx kart olmadan çalışmayacak.



Jagged Alliance 2



Allout ve benzeri oyunlar ilgini zi çekiyorsa, ama daha da detaylı bir oyun arıysanız Jagged Alliance 2 size ilaç gibi gelecektir. SirTech tarafından geliştirilen bu taktik strateji ilkinden çok daha derin bir senaryo ve geniş bir oyun alanı sunacak. Siz uzak bir üçüncü dünya ülkesinde hüküm süren diktatörlük rejimini yıkmak için bazı gizli kuruluşlar tarafından kıralanın bir ajansınız. Amacınızı gerçekleştirmek için elli seçme paralel asker içinden yirmi tanesini kiralamak ve onları alınsar kişilik takımlar halinde düzenleyerek her türlü gizli sabotaj ve suikast görevini yerine getirmelisiniz. Ancak bulun-

düğünüz ülke oldukça geniş ve az adamlı bu tür bir iş başarımanın tek yolu gerilla savaşı vererek oyunun giidiş açısından stratejik önem taşıyan hedeflere saldırmak. Adamlarınızı ülkenin farklı yerlerinde konuslandırmalı, devamlı hareket halinde olmalı ve istihbarat toplamak için yerleşim bölgelerine sızmayı ihmali etmemeli siniz. Ulaşımda çeşitli araçlardan faydalana imkanınız olacaktır. Varlığınız zaman içinde farkedilecek, ancak halka karşı olan tutumunuz dahil pek çok detay etrafından alacağınız yardımcı etkileyebilir ve hatta yerel halktan da adamlar size katılabilir. Oyunda pek çok yerleşim bölgesi ve etkileşimde bulunabileceğiniz bir sürü karakter mevcut. Belirli bir konu ve zaman akışı olmasına rağmen



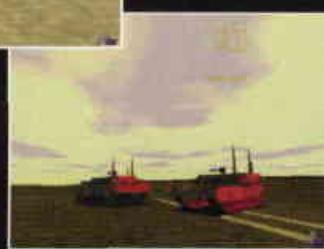
görevler sabit değil, ne yapılması gerektiğine siz karar veriyorsunuz, hedefleri siz belirliyorsunuz. Ancak şunu da bilin ki tüm bu hükümet devrime senaryosunun altında çok daha başka olaylar yatiyor. Oyunun arabirim ve grafikleri son derece iyi tasarlanmış, oynanması rahat, ayrıca RPG özelliklerinin de katılımıyla içerik oldukça zenginleştirilmiş. Kiraladığınız askerlerin herbiri kendine has bir karakter yapısı var ve bu durum işlenen giidişini etkileyebiliyor. Ayrıca adamlarınız zaman içinde daha da gelişebilirler, bulacağınız donanım ve bunların geldiği kaynaklar da oldukça zengin sayılır, bu arada sizi kırlayanlarla ilişkinizi koparmamalı, savaşlığınız hükümetin hareketlerini gözden kaçırılamalısınız. Oyunun giidiş tamamen sizin hareketlerinize bağlı olarak gelişecek. Tam tarih belli değil ama bu yaz bitmeden Jagged Alliance 2 piyasada olabilir.

Spearhead Kasım Ayında Çıkıyor

Askeri simülasyonlar yapmak zor iştir, oyunu ya çok gerçekçi ya da çok eğlenceli yapabilirsiniz, ama ikisi birden olmaz. Özellikle günümüz askeri teknolojisi gözönüne alındığında, gerçekçi ama bir o kadar oynaması zevkli ve kolay bir tank simülasyonu yapmak tam bir kabus olabilir. Modern savaş alanı, özellikle elektronik açıdan izlenmesi önemli ve de zor bir ortamdır, her an neler olup bittiğini takip etmek ve bu arada bir ana muharebe tankına komanda etmek tek bir kişi için imkansız sayılır. Oyunu askeri simülasyon firmalarından biri yaparsa sıradan bir PC kullanıcısı hiçbir şey anlayamaz, öbür türlü ise oyun basit bir Doom kopyasına dönüsebilir. Fakat eğer iki taraftan da işi bilenler bir araya gelirse işler tamamen değişir. Zombie Studios askeri danışmanlık desteği alarak yaptığı Spec Ops Isimli oyunla bunun nasıl mümkün olabileceğiğini gösterdi. Şimdi ise Zombie Studios tamamen askeri simülasyonlar yaparak eşi yillik bir tecrübe sahip olan MAK Technologies şirketi ile işbirliği yapıyor, amaç dünyanın en iyi ana muharebe tankı kabul edilen M1A2 Abrams ile ilgili bir oyun yapmak. Bu ağır sınıf tank günümüz savaş araçlarının en ileri örneklerindendir, niteliklerinin oyuna yansıtılması ve bu arada oyuncunun sıkılmadan oynayabilmesinin sağlanması son derece zor olabilir. Fakat MAK Technologies bu iş için oldukça detaylı bir çaba içinde,



sonuçta ortaya çıkan planlanan oyun ise hem görsel, hem de oynanış açısından oldukça iddialı bir yapılmış. Spearhead adı verilen oyun, Kuzey Afrika çöllerinde geçen tek bir senaryo üzerinde yoğunlaşıyor, grafik efektler ve harita tasarımları oldukça gerçekçi, oyun aynı zamanda



Multi-player desteğini geniş bir biçimde içerecek. Oyunda toplam elli civarında görev olması planlanıyor, ancak tek yapacağınız tankla etrafa

ateş etmek olmayacağı, savaş alanında dost ve düşman pek çok farklı birim bulunacak, siz ise dört tanklık bir grubun başında burada üstünüze düşeni yapmaya çalışacaksınız. Gerçek fizik kurallarına uygun olarak tasarlanan oyun 3D kartlarını da destekleyecek, eğer aksilik olmasa Spearhead Kasım ayında piyasada olacak.

HABERLER HAB

GERÇEK 3D RTS İSTEYENLERE HOMeworld GELİYOR

Her firma piyasadaki en gerçekçi üç boyutlu RTS tasarımının kendi oyununda olduğunu söyleyip övünür, ama bir düşünün bakalım gerçek mi bu? Hayır, bugüne dek en iddialı yapılmış bile tam anlamıyla üç boyutlu olmayı başaramadı, ama zaten bilinen harita tasarım yöntemleriyle bu imkansızdır. O halde ne yapmalı? Tabii ki düz zeminleri bırakıp uzaya açılmalı, İşte Relic firması son oyunları olan Homeworld ile bunu yapıyor. Oyun uzak bir galakside geçiyor, bulundukları bölgeyi barış içinde yöneten

hatırlayan Kushan halkı sürgün gezegeninde çile çekerken, bir gün eskilerden kalma bir kristal bulunuyor ve onu incelemeye başlıyorlar. Kristalin şifreli bir mesajla uzak bir

yacığınız pek çok şeyi uzaydan elde etmek dışında, bu amacı ve ne zaman ortaya çıkacağı belirsiz irkla da alışveriş yaparak sağlamak zorundasınız. Tabii uzayda üs kuracak değilsiniz, her irkin dev boyutlarda bir ana gemisi ve buna yanaşabilen çeşitli boyutlarda yıldız gemileri mevcut. Aslında tüm filo hiper uzayda yolculuk ettirmek için bu ana gemiye ihtiyacınız olacak. Oyunda kullanılan tüm modeller üç boyutlu hazırlanmış, fizik kuralları ise en ince detayına dek geçerli, mesela silahlar hedefi ta-



Kushan irki bir gün Taiidan adında savaşçı bir yabancı irkin istilasına uğruyor. Kushan halkını tamamen yoketmek yerine onları asimile etmeyi tercih eden Taiidan yöneticileri, kalanları dev gemilere bindirip uzak bir gezegene sürgün ediyor, yolculuk boyunca da yaptıkları basıklarla Kushan kültürünü yozlaşdırıp onlara geçmişlerini unutturuyorlar. Eski uygurlığı sadece efsanelerden

sistemin koordinatlarını içerdigini çözüklerinde ise efsanelerinin doğru olabileceği ümidine kapılıyor, dev bir filo hazırlayıp atalarının dünyasını bulmak için yola çıkarıyorlar. Ancak bu yolculuk kolay olmayacağı, galaksi Taiidan filolarıyla doludur, üstelik üç büyük korsan klanı pek çok bölgeyi kontrol etmektedir. Siz oyunu Kushan ya da Taiidan tarafından oynayabiliyorsunuz, ancak türler arasında Starcraft tarzı bir farklılık mevcut değil. Bu nedenle korsan klanları ve esrarengiz bir tüccar irki ise yapay zeka kontrol ediyor. Bu tüccar irk oyunda büyük önem taşıyor, ihtiyac du-



kip ederek ateş açarken geri tepiyor, bir gravitasyon alanına giren gemiler rotalarından sapıyorlar. Grafikler ve ses efektleri için de benzer durum söz konusu, oyunu çalıştmak için bir 3D grafik kartı gerekmeyecek ancak o zaman görsel kalite bir hayli düşecektir. Oyun Kasım ayında piyasada olacak ve büyük ihtimalle RTS kuralları yeniden yazılacak.

TÜM PILOTLAR PISTE!



Uçuş simülasyonları denince gözleriniz parlıyor mu? Analog joystick konusunda uzman sayılır mısınız? 3Dfx grafik kartınız, güçlü bir işlemciniz ve bolca sistem hafızanız mevcut mu? Tüm bunlara cevabınız evet ise ikinci grup soruyu cevaplandırın! İkinci Dünya Savaşı ve o dönem uçakları ilginizi çekiyor mu? Sizce gerçek bir pilot hedefini radar olmadan tespit edebilmeli misiniz?

Güdümülü füzelerden hoşlanmıyorsunuz, fakat 30 mm. makineli tüfekleri seviyor musunuz? Deri bir pilot ceketiniz, beyaz ipektin pilot eşarbiniz ve pilot gözlükleriniz var mı? Evinizde hiç FW-190 ya da P-51 maketi bulunur mu?

Ne, hepsine cevabınız evet mi? O zaman siz de benim gibi uzun zamandır iyi bir pırpir simülasyonu çıkmamasından yakınıyorsunuz demektir! Fakat artık rahat bir nefes alabilirsiniz, çünkü ilacınız yakında gellyor. Hem de ne ilaç, Jane's firması tarafından yapılan uçuş oyunları her zaman iddialı olmuştur, ama bu defa etrafta göreviniz tek jet uçağı Me-262 olacak, çünkü Jane's Fighter Legends: Europe 1944 isimli bu yeni simülasyon ikinci büyük savaşı konu alıyor. Normandiya Çıkartması sonrası Avrupa üzerinde yaşanan çetin hava savaşlarını anlatan oyunda kullanabileceğiniz yedi uçak mevcut olacak. Fakat işin en güzel yanı oyuncunun grafik yapısı, belki şu anda dek yapılmış en gerçekçi grafiklere ve uçuş dinamiklerine sahip olan Fighter Legends tam anlamıyla bir rüyanın gerçekleşmesi sayılabilir. Kokpitler tamamen orijinal ve işlevsel, uçakların genel özellikleri de öyle. İlk ve ses efektleri ise tam anlamıyla inanılmaz, söyle söyleyeyim, kuşluğunuzdaki düşmanı ekmek için bir buluta dalmak artık mümkün! Bunun dışında verdığınız hasar düşman uçaklarının gövdelerine ve uçuşlarına da yansıtacak, ayrıca geniş multi-player desteği sayesinde, senaryolardan sıklısanız Internet üzerinde uçmanız mümkün. Bunun dışında o döneme ait bol miktarda belgesel film ve röportaj da pakete dahil olacak. Doğrusu bu sonbaharda çıkması beklenen oyun gerçek bir uçuş ziyafeti olacak gibi görünüyor.



MicroProse ve Hava Savaşları



Eğer Jane's Fighter Legends ile ilgili haber sizin yeterince tatmin etmediye bir de bu nu dinleyin, MicroProse uzun zamandır üzerinde çalıştığı European Air War ile uçuş simülasyonu piyasasını daha da canlandırmak niyetinde. Aslında ikinci büyük savaşı konu alan uçuş oyunlarına uzun zamandır pek rastlanmamıştı, fakat şimdi birdenbire pek çok firma bu boşluğu doldurmak için hareketle geçmiş bulunuyor. Jane's ve MicroProse dışında başka firmalar da benzer projeler üzerinde çalışıyorlar, ilerde siz bunlar hakkında da haberler edeceğiz. European Air War oldukça iyi bir grafik yapısına ve uçuş dinamikleri açısından da hiç hafife alınmayacağından denli gerçekçi bir tasarıma sahip olacak. Fakat bu oyunun Fighter Legends ile karşılaşıldığında ikili belirgin üstünlüğü var. Her ne kadar Fighter Legends grafikleri şu aşamada daha üstün görünse de, EAW oyuncuya sunulan uçak sayısında daha cömert davranıyor, her iki taraftan toplam yirmi civarında klasik model emrinizde olacak. Fakat bununla da kalmıyor, oyun Fighter Legends gibi sadece 1944 yılını konu almadır, aksine savaşın büyük bir kısmını içeren toplam üç yıllık bir süreyi konu alıyor. Ayrıca cepheler ve görevler arasında dolaşırken pilotunuzun sicilini kaydetmek ve takip etmek için de detaylı bir dosya oluşturuyor. Sonuçta daha çok görev ve daha çok uçak sizin bekliyor olacak demektir. Bunların dışında MicroProse programcılar yapay zeka, multi-player özellikleri ve diğer pek çok konuda da benzer yapımlardan geride kalmayaçıklarını isralı vurguluyorlar. Sonuçta biraz daha sabredip neler ortaya koymayı beklemekten

başka yapacak birşey yok, fakat bu oyunların içinde en zayıf olanı bile çalışmaktan güçlü bir sisteme ihtiyaç duyacaktır, orası kesin.



WARGAMES

Real time stratejilerde dönüm noktası

Malam, yaz mevsimi oyun piyasasının en durgun olduğu dönem. Oyun firmaları, her yıl olduğu gibi bu yılda da aylar öncesinden reklamını yapmaya başladıkları çalışmaları bile bir süreliğine rafa kaldırırlar. Yani eylül gelinceye kadar o güzelim oyunlardan mahrum kalacağız. Ama beni beklemekten de daha fazla çileden çıkarın, yazılımı zamanında teslim edebilmek için evimde en az bir haftalık bir kampa girmek zorunda olmam.

Neyse ki tam çıldırma noktasına geldiğim şu günlerde sevgili yazı İşleri müdürümden aldığım en son CD bunalıtı sığaça bir süre daha dayanabilmemi sağladı. Sözünü ettigim Wargames. MOM Interactive ve Electronic Arts tarafından geliştirilmiş gerçek zamanlı bir savaş stratejisi. Oyunun konusu, uzun yıllar önce gösterime girmis aynı isme sahip casus filminden esinlenerek hazırlanmış. Senaryo, W.O.P.R (War Operations Planned Response) askeri bilgisayar sisteme sizmayı başaran David Lightman isimli bilgisayar dehası üzerine kurulu. Kahramanımız, Amerikalıların nükleer savaş olasılığını değerlendirmek için hazırladığı savunma mekanizmasını ele geçirince sadece kendisinin durdurabileceği bir savaş

o günden tam 20 yıl sonra savaş tehdikleri yeniden açığa çıkıyor. Amerikan hükümeti çok güvendiği W.O.P.R'in yeniden programlanması görevini hangi aña hizmetse dönüp dolasıp David'e veriyor. Amerika ve S.S.C.B arasındaki soğuk savaşın ardından değişen güçler dengesinin bundan sonra herhangi bir nükteer savaş tehdiksinne izin vermeyeceğine inanıldığından bilgisayar sisteminden bu kez farklı olasılıkları değerlendirmesi isteniyor.

Daha önceki olaylardan hiç ders alınmayan kahramanımız, hükümet için gizli olarak çalışmaya devam ederken bir diğer yandan da Protovision isimli oyun firmasını satın alıyor ve onun adıyla, askeri bilgisayarın programlarını ve senaryolarını Internet üzerinden oynanabilir hale getiriyor. W.O.P.R nasıl olduysa David'in kurduğu savunma mekanizmasını aşiyor ve dünya dışı varlıklarla temas kuruyor. Barışçıl amaçlar için hazırlanan bu sistem, aşır yüklenmiş yapay zekasıyla insanırkı için büyük bir tehdit oluşturmaya başlıyor.

Hackerların yapabileceklerini asla kuşkusuz bilmiyor!

Wargames, toplamda 30 görev içe-riyor. Bunların yarısı insanları temsil eden N.O.R.A.D'ın, diğer yarısı dünyaya saldıran W.O.P.R'in tarafında savaşmanız gerektiriyor. Tüm senaryolar yirmi yıl önceki filmin produktö-rü tarafından yazılmış. Tipki di-

ğer Command&Conquer tipi oyunlardaki gibi her yeni bö-lüm yeni binalar yapmanızı, para kazanmanızı ve karşılaşacağınız bütün düşman askerlerini öldürmenizi gerektiriyor.

Wargames'i görsel yönüyle rakiplerinden üstün kılan en belirgin özellik, yüksek çözünürlükteki üç boyutlu harita ve üniteler. Sağ sola çevirerek ve yaklaştırıp uzaklaştırarak bakış açınızı özgürce belirleyebileceğiniz bu haritalar ikinci boyuttan kurtularak yü-

zey şekillerinin etkisini ön plana çıkarıyor.

Savaşlar ormanlarda, çöllerde, şehirlerde, Pasifik Okyanusu'nda ve Alpler'de gerçekleşiyor. Farklı mekanlar nedeniyle zaman zaman kum fırtınası, kar, yağmur gibi hava koşulları da boğuşmanız gerekebiliyor.

Oyun, sayıları yüzü bulan kara, hava ve deniz ünitesini bir araya getiriyor. Bunların hepsi tamamen kontrolünüz altında. Hangi tarafta savaşacığınız, görevlerinizle birlikte kullanacağınız araçların özellikleri de değiştiriyor.

N.O.R.A.D'ı seçtiğinizde W.O.P.R güçlerinin Güney Carolina kiyilarına ulaşlığını haber alıyzsunuz. Başlangıçta sadece üç noktada varlıkların tespit edilen düşmanlarınız Amerika'da büyük bir üs kurup saldırıyla geçmeye hazırlanıyor. İlk bölümlerin zorluk seviyesi düşük tutulduğundan bu görevi tamamlamak için ufak bir üs kurup nehrin öbür tarafındaki robot üretim merkezini ve hava alanını yok etmeniz yeterli oluyor. Sıcak savaş ilerleyen bölgelerde de sürerken, hükümet düşmanın iletişim kodlarını kırmaya ve bilgisayar sistemlerine ulaşım savaş planlarını elde etmeye çalışıyor.

N.O.R.A.D'ın ilkleri

Oyundaki bütün üniteler farklı özel-liklere sahip. Bu yüzden askerlerinizin yanlış yerlerde kullanılması boş boşuna telef olmalarına neden olur. N.O.R.A.D'la oynarken en fazla ihtiyac duyacağınız kara birimleri şunlar:

Infantry: Piyadeler çok dayanıksızdır ve ateş güçleri sınırlıdır. Yine de çok sayıda üretilmeleri ucuz olduklarından bende hep etkili oldukları izlenimini uyandırıyor.

Bazuka: Bazukacılar nereye deseyse kendi vücuttan kadar büyük silahlar taşırlar. Piyadelerden daha kalın zırhlara sahiptirler. Hedefiniz bina veya MK1 robotlarından biriyle en iyi

tehdid de doğmuş oluyor.

Filmin sonunda dünya kurtuluyor kurtulmasına ama bu yeni oyunla birlikte



verimi onlardan alırsınız.

Cannons: El bombacılarının silahları bazukadan daha kısa menzilli olsa da daha etkilidir. Bombaların yüksek duvarların arkasına atabilmeyi avantaj sağlar.

Constructor: İnşaat işçileri, yeni binaların yapımında ve hasar görmüş olanların tamirinde kullanılır. Binalarının daha hızlı yükselmesi için birlikte çalışmaları gerekecektir. Her inşaat için en fazla 6 tanesini görevlendirebilirsınız. Ateş güçleri olmadıkları, düşman üzerine asker yollarken arada kaynayıp gitmelerine engel olun.

Dragon Tank: Kara kuvvetlerinizin omurgasını teşkil ederler. Etkilerine

oranla ucuz olduklarını söyleyebilirim. Zırhları kalın değil ama bu biraz daha hızlı olmalarını sağlıyor.

Jeep: Bu hızlı keşif aracı haritanın daha önce görmediğiniz kısımları hakkında bilgi edinmek için kullanılır. Tek bir makineli silah ve hafif bir zırha sahiptir.

APC: Red Alert'ten de tanıdığımız zırhlı araçlar, askerleri iyi korunan düşmanın bölgelerinden geçmeye yarar. Hızlı olmaları etrafı alev makinelili droidler dolaşırken 6 ünitenin aynı anda taşınılmasını sağlar.

Cloning Facility: Bu kopyalama işi

artık kabak tadi verdi billyo- rum ama yine de oyun yeni üniteler elde etmek pahalı genetik biliminden faydalananızı gerektiriyor. Bir sonraki ünitenin üretimine başlanması için devam eden üretimin bitmesini beklemeden 16 ünitelik siparişler verebilirsınız.

Helicopter Pad: Yeni bir araca ihtiyaç duyduğunuzda bu binayı kullanıversiniz. Tanklar Üssünüzde dost ülkelerden helikopterlerle naklediliyor.

Drop Tower: Başlarda karşınıza çıkan en orjinal bina içine en fazla 6 asker yerlestirebileceğiniz gözetleme kulesi. Burası askerlerin daha güvenli bir ortamda daha geniş bir menzile sahip olmalarını sağlıyor.

W.O.P.R. hizmetinde

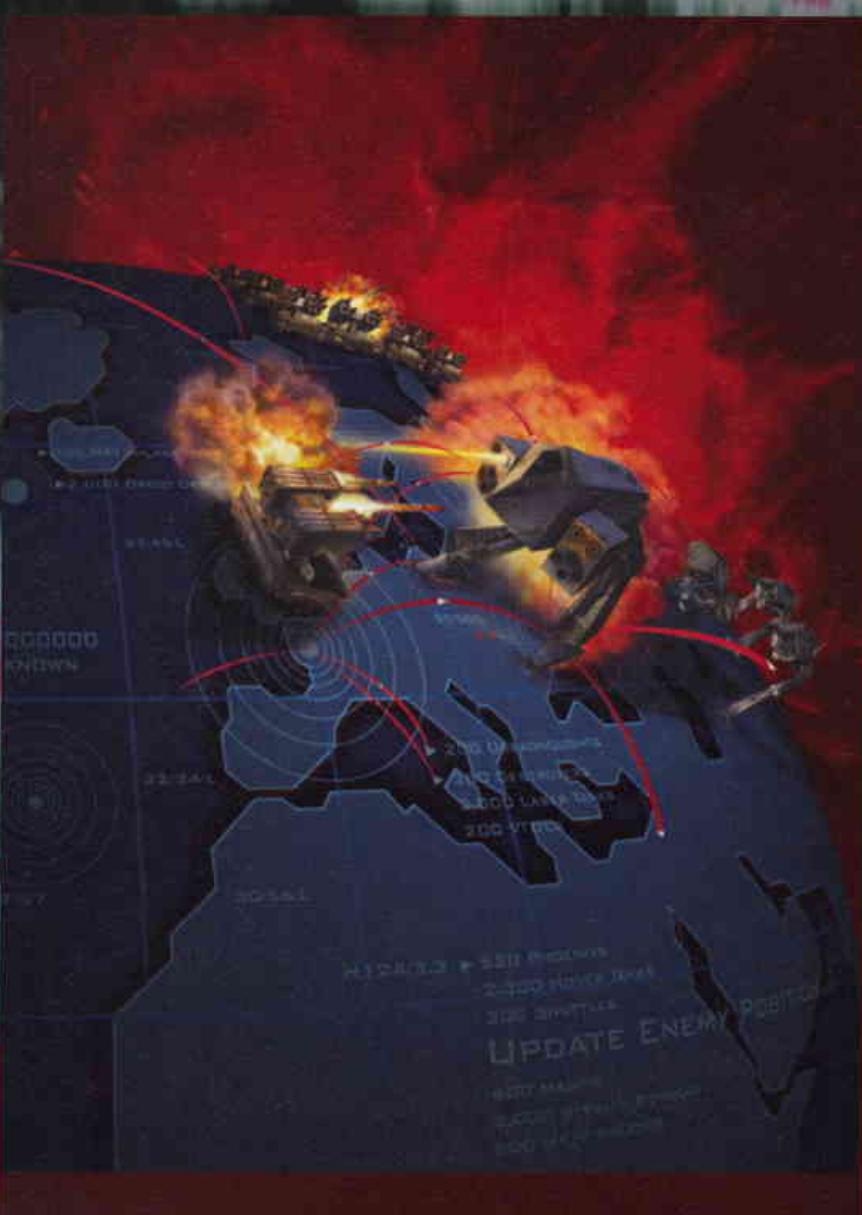
W.O.P.R'ı seçtiğinizde ilk göreviniz Drone ve walker robotlarını kullanarak koordinatlarını ele geçirdiğiniz gizli ama savunmasız bir N.O.R.A.D üssünün radarnı patlatmak. Onların dış dünya ile bağlantısını kesebilirseniz çalışmalarınızın rapor edilmesini engellemiş olacaksınız. W.O.P.R'un çoğunluğu robotlardan oluşan basit kara biriklerine gelince:

Infantry: Zayıf ateş güçleri nedeniyle infantry ile karşılaşılabilirler. Elektromanyetik saldırılara karşı koyamazlar.

Scout Droid: Zırhları yavaşlamalarına neden olsa bile iki roket taşımaları etkilerini artırtır.

MECH Walker: En çok kullanacağınız robotlardan biri. Zırhları ve yüksek ateş güçleri hızlarını düşürmüyor.

Scout Droid: Keşif aracınızın yerden bir kaç metre yüksekte uçması enge-



belli araziyle baş edebilmesini sağlar. İki hafif lazer taşıdır.

Constructorbot: İnşaat robotları bu tarafın bina yapım ve tamir işlerinde kullanabileceğiniz tek ünite. Ancak sadece eğimin az olduğu yerlerde üs kurabiliyorsunuz.

Warhorse: APC ile aynı özelliklere sahip bu araç, silahsız olmasına rağmen güçlü zırhiyla asker taşmanızı sağlar.

Drone Manufacture Facility: Robot bakım binası, hasarlı ünitelerin tamir olduğu yerdir. Yeni androidler yapmak için de bu binayı kullanacaksınız.

Defense Post: Üssün savunma hattına yerleştirilmesi gereken bu bina en fazla 6 drone askeri alabilir.

Dünya Para! Ve yine para!

Oyunda bir tek gelir kaynağının sahibsiniz. Hacker ve agentlar, bilgisayar merkezlerine girerek para kazanmanız sağlıyor. Para akışını hızlandırmak için aynı merkeze onlardan birkaç tane yerleştirmeniz gereklidir. Hackerlar farklı binalarda kullanıldıklarında ordunuzun hızını, zırhını ve ateş gücünü artıracak teknolojileri elde edebilir veya düşman bilgisayarlarına virüs sokabilirler.

Wargames'in en ilginç özelliklerinden biri de ünitelerin bazı binaları ele geçirebilmesi. Occupy seçeneği sayesinde binalann içinde küçük birlikler oluşturup düşmanlarınıza hoş sürprizler hazırlayabilirsiniz. Benim bir türlü alışmadığım savaş sisi özellikle bu

oyunda da karşınıza çıkmıyor ve asker



bulundurmadığınız yerlerde düşman birliklerinin varlığını öğrenmenizi engelleriyor.

İterleyen bölümlerde birlikte küçük mayınlar yerlestirebilen ve düşman mayınlarını temizleyebilen araçlara sahip olacaksınız. Oyunda tüm üniteler iki farklı hızda hareket edebiliyor. Herhangi bir askere sağ tıklayıp yavaş hareket etmesi emriniz verdiğinizde mayın taralarından daha dikkatli geçip zarar görmeden yollarını bulabilir. Değişik hareket hızları bazı ünitelerin düşman tarafından erkenden farkedilmesini öner.

Wargames, kullanışlı bir arabirim sahip. Herhangi bir ünite seçiliyken sol mouse tuşunu kullanarak hareket ve saldır emirleri verebilirsınız. Ayrıca ünitelerinize sağ tıkladığınızda karşısına çıkan üsse geri dön seçenekleri onları tamir edebilecekleri en yakın binaaya yönelmelerini sağlar.

Her görevde başlamadan önce dinlediğiniz briefing yetmiyormuş gibi bir de bölüm ortalarında e-mailler aracılığıyla sık sık kuzeydeki köyü kurtar, düşman üssündeki radar yok et gibi ek emirler olacaksınız. Ekrannın sağındaki mektubun yanıp sönmeye başlaması yeni bir gelişmenin habercisi. Oyunun ayrıntılı haritaları elinizdeki koordinatlardan faydalananak düşman üssüne ulaşmadı faydalı oluyor.

Tam da beğenmişken

Gelelim grafiklere. Üçüncü boyut oyuna apayrı bir hava katıyor. Ayrıca ünite tasarımlarını da etkileyici bulduğumu söylememeliyim. Savaş alanlarındaki otel, otomobil, traktör ve

bir benzeri ayrıntılar mücadelede daha gerçekçi bir ortamda devam etmesini sağlıyor. Havaya uçurduğunuz tankların ardından ekranı metal parçalarının kaplaması güzel ama bina patlamaları biraz üzücü olmuş.

En az 28.800 hızında bir modele sahipseniz oyunun çoklu oyuncu seçeneğini kullanarak network veya internet üzerinden 4 kişi karşılıklı karşılaşabilirsiniz.

Wargames, ileride bir klasik olur mu bilinmez ama 3DFX destekli kaliteli grafikleri ve hoş ses efektleriyle böyle bir oyunu bitirmeden tatil gittigim için biraz üzgünüm.

Kısayol tuşları

Hala biraz daha yerimiz olduğuna göre ünite sayımız çoğaldığında kontrollerin içinden çıkmaz bir hal almamı engelleyebilecek bir kaç kısayol tuşu verelim:

- C: Constructorlar arası geçiş sağlar
- H: Hackerler arası geçiş sağlar
- Q: Görüntüyü saat yönünde çevirir
- W: Görüntüyü saat yönünün tersine çevirir
- R: Harita ilk haliini alır
- E: Ekrandaki bütün üniteleri seçmeye yarar
- V: Aynı turden bütün üniteleri seçer
- A: Zoom Out
- Z: Zoom In
- S: Seçili ünitelere verdığınız bütün emirleri iptal eder
- Ins: Küçük haritayı büyütür
- Del: Küçük haritayı küçültür
- Shift: Binalar arası geçiş
- Ctrl+L: Ünitelerden gruplar oluşturur
- Ctrl+G: Grupları seçer

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

ARAL İTHALAT LTD

Tel: (212) 659 26 73

Firma: Electronic Arts

Windows 98, Pentium 133,

16 MB RAM, 20 MB HDD,

4X CD ROM, 2 MB Ekran Kartı



THE X FILES



TAM SIR DOSYASI ... ?



demektir.

Birinci CD

Partneriniz ajan Cook ile konuşun ve (L.L) odanızda gidin. Masaniza oturun ve çalan telefona

Amerika'nın popüler ve hala yayınlanmaktadır olan televizyon dizisi X Files'in ünü yayılmış olacak ki, para kokusu alan ve Sir Dosyası adı altında bir kopyasını çeken Türk televizyoncular gibi oyun firmaları da olaya el atmışlar. X Files Game de bu dizinin piyasaya çıkan ilk Interactive oyunundan birisi. Eğer yurt dışında bu diziyi izleme olağınız oldussa göreceksiniz ki burada rol alan Gillian Anderson ve David Duchovny, dizideki adlarıyla Fox Mulder ve Dana Scully, oyuna sadece demodaki kaybolma sahneleriyle katlıyorlar ve biz de özel FBI ajanı Willmore olarak onları bulmakla görevlendiriliyoruz. Bu görev içerisinde FBI'nın bize sağlayacağı olanaklarla (Nokia 6110 cep telefonu ve Apple Newton cep bilgisayarı, boru değil) 7 CD boyunca oldukça Interactive bir alemden kafayı buluyoruz. Siz, bu oyunu açıklamayı kullanarak bitirecek olan adventureçilərin yüz karanı, konuşmama hakkınız var (hatta hiç konuşmayın ve tek ayak üzerinde durun), söyleyeceğiniz hersey aleyhinizde dell olarak kullanılacak ve okur anketi altında saklanacaktır.

Tam Çözüm:

İ Bir defa ileri, L sola, R sağa, Y yukarı, A aşağı ok tuşuna basın

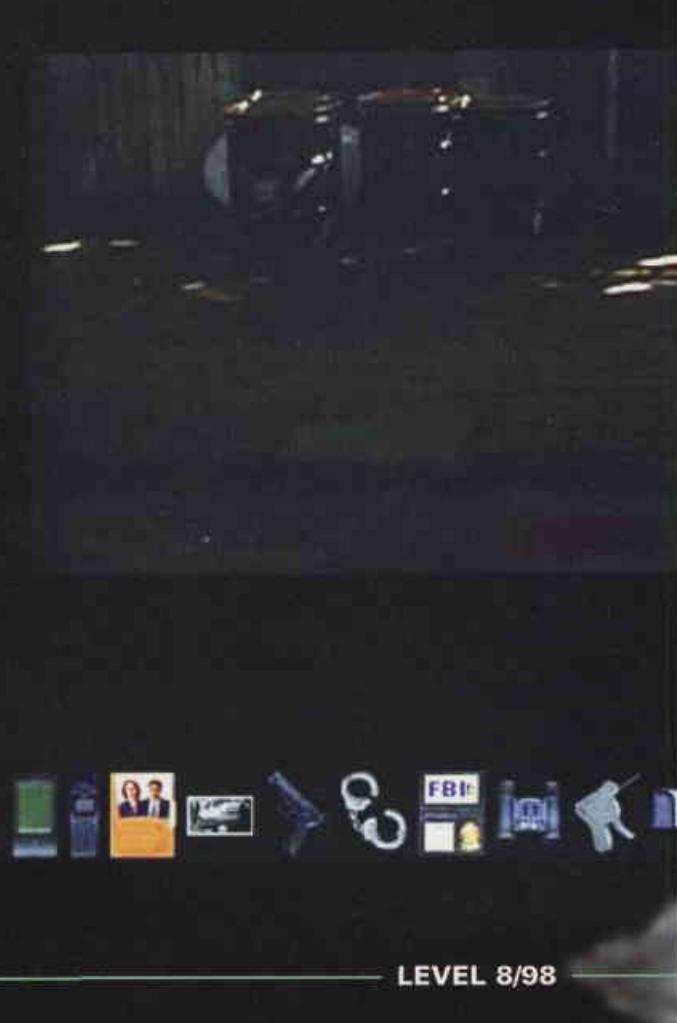


cevap verin. Telefondaki ses Shanks'ın sesi ve sizi görmek istiyor. Masaındaki yapıştırıcı bandı oynayın ve masadaki dosyaları alıp inceleyin. (A) bakın ve çekmeceden FBI rozetinizi, silahı ve kelepçeleri alın. (2L, İ, L, İ) Toplantı odasına gidin. (L) dönün ve üzerinde "Authorized Agents Only" yazan dolaptaki tüm eşyaları alın. (R, İ) ve öndeki kapıyı açıp Shanks'ın ofisine girin. Orada oturan Skinner ve Shanks ile konuşup tüm soruları sorun ve Travel formunu alıp inceleyin. (2L, İ) Kordorda Cook ile konustuktan sonra onun ofisine gidip tekrar konuşun. Dosyayı klikleyerek Cook'un yüzüne götürün. Böylelikle daha önceden kabul etmediği dosyaları Shanks'ın em-

riyle almak zorunda kalacak. Sonra ofisine geri dönün. Önce duvardaki panoya bakın ve oradaki nesneleri inceleyin. Orada yazan SHILOH kelimesi sizin bilgisayar şifreniz olacak. Masaya oturun ve bilgisayar açın. İşim kısmına CD-RG WILLMORE, şifreye de SHILOH yazın. APB'ye klickleyin ve Send ikonuna basın. Skinner ile konuşmak üzere kordora çılayın. Konuşmadan sonra PDA'niza yeni bir yer eklenecek. Elinizdekilerden PDA'yi çalıştırıp haritadan Everett ve sonra da Comity Inn (ortadaki kırmızı nokta) seçin. Ve CD-ROM'unuzun öndeki bardağını devrilmeden önce kaldırın (Ne demek istediğimi anlarsınız).

İkinci CD

FBI rozetinizi görevli kadına göste-



rin. Onunla konuşup tüm soruları sırasıyla sorun. Bu esnada Mulder ve Scully'nin kiraladıkları araba hakkında bilgi de alacaksınız ve kadın sızı onların kaldığı odaya götürecek. Masadaki The Magic Bullet'i okuyun, yine aynı yerdeki ayçekirdek arterlarına bakın. Yatağın üzerinde açık duran çantadaki dosyaları inceleyin. (İ) ile kapının önüne gelin ve (L) ile dönün. Yatağın yanındaki From Outer Space kitabı alın. (F.L) Televizyonu açın ve seyredin. (İ) ile ara kapıdan geçip Scully'nin kaldığı odaya girin. Önce (İ, L) ve Scully'nin okuduğu İngilizce inceleyin. İleride duran laptop'a tıklayıp onu alın. (R) ve Skinner ile konuşun. Ekranın üst solunda yer alan telefon ikonuna basın. Böylelikle kay-

bolan ajanların nerelede telefon ettiğini araştırma fikri doğacak. Kapayı kullanıp park alanına çıkış ve ilerdeki kapıdan görevli kadınla konuşmanız gereklidir. Kadınla konuşun ve telefon ikonuna tekrar basın. Bu sayede bize odadan yapılan aramaların listesini verecek. Birinci 202-555-0149 (Washington), diğer 206-555-0182 (Seattle). Cep telefonunuzla bu numaraları arayın. Seattle cevap vermeyecek. PDA'yi kullanıp Field Office'e geri dönün. (İ, L, İ) Ofisine girin ve laptop'u bırakın. Masaya oturun ve bilgisayardan ING'e girin. Search Category'den Phone'u seçin ve 206-555-0182 numaralı telefonu aratin. Sonra PDA'dan

ya girin. Burada Flashlight yani feneri elinizle alıp (4İ) ilerleyin. Yukarı çıktığınızda alet çantasındaki Crowbar'ı alın. (R, 2İ, A, 2İ) Skinner ile konuşun. (4İ, R, 2İ) Sonra (A) yerdeki sandıklara bakın ve elindeki levyeyle açıp bir örnek de oradan alın. Tekrar Skinner ile konuşun ve yukarıdaki tüm ikonlar hakkında bilgi alın (7İ).

R, İ, L) ve arka kapayı açıp tekneden bağlı olduğu iskeleye gelin (L, İ, R, İ, 2R, İ, L). Ve tekneden yıkamakta olan James Wong'a rozetinizi gösterip tüm soruları sorun (L, İ, 2L, Y, İ, L, 2İ, R, İ). Arabanın yanında duran Skinner ile yenli gelen si-



Seattle'daki Dockside Warehouse'a gidin. Lockpick'ı kullanarak kapıyı açın. Burada delili toplamanız gerekiyor. (İ, R, İ, L) ve yere bakın. Burada Evidence Kit ile yerdeki kandan bir örnek alın. Hemen yanınızda çatıyi tutan tahta sütnüllardan birinin üzerinde mermi olacak, onu da göz ikonu çıkışına inceleyin ve yine aynı şekilde örnek olarak alın. (R, İ, R) ve yere baktığınızda bir sigara izmariti göreceksiniz. Onu da alın ve (R, 2İ, R, İ, L, 3İ) Skinner'in bulunduğu oda-

yah arabası hakkında konuşun. Burada oyunu kaydedin çünkü pişman olabilirsiniz. (İ) Hızla kamerasını alın ve arabanın plakasını çekin. PDA ile Seattle'daki Crime Lab'e gidin. John Amis ile konuşun ve tüm soruları sorun. Elinizdeki tüm delilleri: kan örneği, mermi, siyah toz, sigara izmaritini analiz için verin ve ofisimize geri dönün. (R) Toplantı odasına girip Skinner ile konuşun. Tüm soruları sorup yukarıdaki ikonlar hakkında da konuşunca Skinner Washington'a geri döner. Buradan çıkış ofisimize gidin. Masanızda oturun. Odaya giren Cook ile konuşun. Size, Scully'nin laptop'u hakan-

da Computer Crime Division'ı arama-nızı önererek. Kabul edin ve onu kori-dordaki dolaba koyun. Cook gidince bilgisayara bağlanın ve ING bölümününe girin. Category'e WONG yazın ve Database' e de Criminal işaretleyip arayın. PHOTO bölümününe gidip fotoğrafları kameradan download edin. Arabanın lisans numarasını gösteren fotoyu seçin ve plakayı not edin: 240EAK. ING'i seçin, Category'e 240EAK yazın. Vehicle License Number yazın ve Database olarak da Government/Military seçip arayın. Restricted data! Şimdi Warehouse'a geri dönebilirsiniz. Geldiğiniz yerde sakla-nıp arabanın gitmesini bekleyin ve ișterseniz dürbünlle seyredin (İ, R, 2İ, L, İ, L). Arka kapıyı Lockpick ile açıp içeri girin (R, İ, L, 2İ). Gece dürbünnüzü kullanarak daha rahat görebilirsiniz (İ, L, İ, 2R, A). Ve yerdeki kana tekrar bakın. Daha sonra yerdeki kapağı otomatik olarak açıp inceleyeceksiniz. Seattle'daki Apartment'a geri dönün ve etrafi iyice inceledikten sonra yatak odanıza gidin. Yatağın yanındaki Journal'ı da inceledikten sonra artık iyi bir uyku çekmeyi hak ettiniz. Uyandıktan sonra banyoya gidip aynaya bakın. Ve PDA'yi kullanarak Field Office' e gidin.

Yerde yatan Cook'u klikleyerek konuşun, dolaba bakın ve laptop'un kaybolduğunu görün. Telefon çalınca ofisine gidin ve telefona cevap verin. Bu arada Cook bizden duymadığı halde Wong'un ölümünden bahsedecik. Onuna konuşup tüm sorulan sorun ve sonra PDA'yi kullanıp Dock-side Warehouse'a gidin. Burada polislerin bir meftanın etrafında toplandığını göreceksiniz. Güvenlik bandının önündeki memur Mendoza'ya rozetınızı gösterin. Anlaşılan Wong Cin-

yemeği olmuş. Başında inceleme yapan iki görevliyle konuşun (L, İ). Dedektif Mary Astadourian'ı göreceksiniz (gözden kaçın). Kayıp FBI ajanlarından da rahatsızlıkten sonra Wong'un takasına bineceksiniz. Mary ile tekrar konuşun, kabine girip her yerin inceleyin. Sarı bir Tarakan yağmurluğu ile dolapta ilaçları göreceksiniz. Dışarı çıkmak ve dedektif Astadourian ile gördüklerinizi konuşun. Tam bu

kan sandıkları inceleyin. Hepsinin üzerinde siyah kartal logosu görecelsiniz. Sandıklardan (L) dönüp kutuyu bulmak için (İ) inceleyin. Kutuyu bulduğunuzda bir FBI ajanı nidasıyla hemen karıştırın ki küreyi bulasınız. Buradan (L, 3İ, R, İ, L, 2İ, Y, İ, L, İ) ilk geldiğiniz yere geri dönün ve kordordan (R, İ, L) ilerleyip önündeki kapıdan girin. Merdivenlerin başından hemen yukarı (Y) çıkmak ve (2İ) ilerleyip sağda-



sırada liman şefi elinde kahvelerle gelecek (R, İ, R). Ona da herşeyi sorun ve Seattle'daki Tarakan'a gidin. (Y) Geminin üzerine bakınca yanık kısımlar göreceksiniz (L, İ, R). Geminin limana bağlı olduğu köprüden gemiye binin (İ, R, İ). Ve sağdaki kapıdan içeri girin. Burada DILARANG MASUK KECUALI CREW yazılı bir pano göreceksiniz (İ, R, A). İlerleyin ve merdivenlerden sonra (2İ, R, İ) önüne çı-

ki ilk odaya girin. Masada duran Rusça günlüğü alın ve (R, İ, İ) yandaki odaya geçin. Oradaki defteri de alıp, odadan çıkmak (R, İ) ve ilerleyin (R, İ). Kapıdan geçin ve (L, İ) yukarı çıkmadan düz gidin. Geminin yan kısmına (L, İ, L) gelip insan şeklinde yanmış kısma bakın. Bu sayede yeni konşmalarda soracak ve öğrenecek bir ikonunuz olacak (L, İ, R). Merdivenlere gelip (Y, 2İ, R) yukarıdaki kamaraya çıkmak ve (2İ, L) dedektif Astadourian'ı bulup konuşmadan önce önündeki masada duran delilleri inceleyin. Sonra cepten John Amis'e bir alo deyip konuşun. Şimdi dedektifle konuşabilirsınız. Ona tüm soruları ve ikonları sorun ve duvardaki izleri de gösterin. Mendoza bu arada yeni haberlerle gelecek. Bundan sonra Seattle'da yer alan Coroner's Office' e gidebilirsiniz. Otopsi odasında organların bulunduğu masadan mermiyi alın. Doktorla ve sonra da Astadourian ile tüm soruları ve yeni belirecek ikonları kullanarak konuşun. Artık yeni bir partneriniz var. Crime Lab'e gidin ve Amis'e delilleri verip konuşun. Artık eve geri dönebilirsiniz.



Dördüncü CD

Masanızda oturup telefon mesajlarını dinleyin. Sonra bilgisayardan e-mail ile gelen TARA-KAN.DAT dosyasından FBI'ı seçip aratin. Bunlar ajan Cook'un parmak izlerini. Gürültüyle çalan kapıya cevap verin. Gelen Cook. Onunla konuşup parmak izlerinden bahsedin. Daha sonra tekrar Warehouse'a gidin. Tabii ki oyunu save edin ve saklanlığınız yerden büyük bir hızla kamyon gidip şoför kapısından girin. Hemen sağa dönün ve torpid'o gözünü inceleyin. İçinde buruşturulmuş bir kağıt göreceksiniz. Arkadan gelen şoföre yakalanmadan yolcu kapısından çıkin. Eve dönün ve iyi bir uykuya çekin. Sabah dedektif Astadourian'ı delillerle gelecek. Videoyu seyredip onuna konuşuktan sonra faks gelecek. Dedektifle konuşun ve masanızdan faksları alınca ona gösterin ve inceleyin. Bu arada Astadourian ile konuşurken "...Shower first..." secenekini seçin. Hemen Coroner Office'e gidin. Doktorla tüm ikonlar hakkında konuşun ve PDA'nızda yeni beliren Charno'daki Gordon's Hauling'e gidin. Burada da bir save yapın (İ). İçeri girip kapının önüne gelin ve kapıyı açıp içeri girin (İ, R, A). Yerde duran defteri alın. Tam bu sırada garip baklı bir adam gelip ikinizi de duvara fırlatacak ve bombalı kapayı çekip giyecek. Hemen yerdeki küreği alıp (L) buz dolabına dönün. Aşağı bakıp kükrekle duvarda izgarayı kırın ve bomba patlamadan önce kaçın. Dışarıda ekranın sağ altındaki ikonu kullanarak dedektifi öpmeye çalışın. Nankör kadınlar! İnsan hayatı kurtaran bir adama böyle mi

davranır? Onunla konuşuktan sonra evinize geri dönün ve bilgisayardaki Media bölümünden Georgia, Plutonium, Tara-kan, Smuggling, Ufo, Russia ve Wong hakkında bilgi aldıktan sonra uyuyun. İşte dördüncü gün.

Beşinci CD

Ofisimize gidin ve toplantı odasında silahını dolduran Cook ile konuşun. Onunla konuşunca kötü şepler olacağını herhalde siz de anlayacaksınız. O zaman hemen save edin ve Seattle'daki Smolnikoff's Warehouse'a gidin. Silahınızı seçip hazır olun. Cook uyan atışı yaptıktan sonra (R) içeri girip üç adamı da vurun.

mide gördüklerimiz (F, A). Yerdeki silahı alın ve (R, 2İ, 2R, 2İ, R, Y, İ, 2R, İ, 2R, Y, 3İ, L, A, F) Smolnikoff'un yanına gidin. Onunla tüm ikonları kullanarak konuşun. Crime Lab'e gidip, ballistik testleri için silahı Amis'e verin. Amis, silahın daha önceki olaylardaki silah olduğunu söyleyecek. Smolnikoff'un inine gidip silahı hakkında konuşun. Cook onu tutuklarken cep telefonunuz çalacak. Karşınızda Amlı, ama bize karşı ilk defa bu kadar sinirli. Evinize geri dönün. Kapı çalındığını duyacaksınız. Gelen Astadourian ve o da çok sinirli. Tam bu sırada



Sonra (3İ, Y, İ) ikinci kata çıkin ve (2R) sağdaki ve (2R) adamları da vurun (İ, 2R, Y, İ, 2İ, L, A, İ). Ve Smolnikoff'un saklandığı yere gelin. Onu sakin vurmeyin. Cook gelince sizinle konuşacak. Smolnikoff ile konuşmadan önce (İ, L, Y, İ, R, İ, R, İ, A, İ, 2R, İ, 2R, A, İ, R, A, İ) içeri girdiğiniz ilk kapıya gelin (R, İ, R, İ). Merdivenlerin arkasındaki yere gelip masadaki defteri inceleyin. Hemen sağa dönün ve kutuların üstündeki ambleme bakın. Bunlar ge-

telefonunuza bir mesaj gelecek. Onu dinleyin ve dedektif giydince bilgisayarınızdan e-mail ile gelen parmak izini (JOHNDOE.DAT) Government/Military altında aratin. Restricted! Şimdi yatağa gidip, sonraki günü bekleyebilirsiniz. PDA'yı kullanıp Sand Point Hangar 4'e gidin.

Altıncı CD

(3R) Karşınızda iki kapıdan sağda-

kini seçin. İsimsiz kahraman ile "You have my word." seçenekyle konuşun, size Stiletto'yu verecek. Sola dönence Astadourian'ın geldiğini göreceksiniz. Onuna konuşup Gold Bar'daki hastaneye gidin. Doktorun sorularına sırasıyla, Dana Scully'i aradığınızı, FBI'dan olduğunuzu söyleyin ve rozetinizi gösterin. Sonra da Walter Skinner'i seçin. Sonra tekrar konuşup tüm soruları sorun. Bu arada oyunu save edebilirsiniz. Şimdi Scully'nin odasına girin ve Assistant Director Skinner'in kendisini aramanızı istedığını, adınızın Agent Willmore olduğunu söyleyin ve Black Man'den bahsedin. Hareket ettiğinde hemen Stiletto'yu gösterin ve sakinleşince Smolnikoff'un resmini verin. Haritanızda yeni açılan Rural Route 1121'e gidin. Burada (9i) ilerleyip direğe tırmanın ve sağa ve sola Binocular ile bakıp vagonların üzerindeki 82 bin 434 sayısını görün. Aşağı inip Astadourian ile konuşun (R, İ, R, 2i). Yanmış vagunu bulun (F), içine girin. İçeriye baktıktan sonra çıkışın ve evsiz adamla konuşun. Size soru sorduğunda Photographs, Moving Pictures, Videotape'i seçin ve Field Office'e gidin. Aldığınız kaseti bilgisayarın yanındaki çalıcıya takın ve capture yapın. Government/Military altında aratın. Bilgisayardan çıkış video konferansa katılın. Sonra PDA'da B/9 Force 10'dan gelen mesajlara bakın. Alaska'nın koordinatları haritaya eklenecek. Buradaki Rauch's House'a gidin (2i, L, İ, R), Kültübenin içine girin (R, İ, L, İ, L, YL). Yerde yatan adamı bulun ve konuşmaya çalışın. Tavanda asılı duran maskotu çekip açılan yerden yukarı çıkışın. Mulder ile konuşun ve çalan cep tele-



fonunuza cevap verin. Tam o sırada NSA ajanları çıkagelecekler (R, A, İ, R, İ, R, İ, R, İ). Aşağı inin ve bir save daha yapın. Kulübeden çıkış ajanlarla konuşun. Daha sonra hızla sağa dönüp kaçın. İşte action. (R, 2i)! Ağacın altına saklanın ve onlar gidince arabaya Main Hallway'e gidin. Silahınızı hazır edin ve (İ, İ) ana koridor'a gelin (L, 2i, L). Yerde yanmış olarak yatan adamın silahını elinize alın ve (İ, R) ilerleyin. Mulder'i vurmayın, ama soru sorduğunda "Scully, run!" deyip kaçın. Sağda dönüp silahlı adamı vurun. Arkanızı dönün ve sağ üstteki kapıdan çıkış (L, İ, R). İçinde büyük kutuların bulunduğu odaya girin ve sağa dönüp Scully ile konuşun. O sırada çıkan adamı vurun ve odadan çıkış (L, 2i) ilerleyin (R, İ, L, 8i). Burada ajan Scully ile tekrar konuşun ve planını dinleyin. Solda duran panele klikleyin ve yeşil butonu çekin. Buradan çıkış ortadaki

Isolation Chamber'in ön ve arkasındaki kapıları kırmızı butonlara basarak açın. İkinci kapayı da açınca (2R, 7i, R, İ) Central Control Room'a gidin ve (İ, L) kapının önündeki "Life Support Systems Entry" yazan butona basıp geri dönün (L, 2i, L, İ, L, 8i, L, İ). Buradaki kapının açık olduğunu göreceksiniz. Scully size sorunca sağ tarafı seçin ve silahınızı elinize alın. İlerleyip sağdaki korumayı vurun. Hemen sağdaki anahtarı alın (L, 6i, 2R), gitmekten sonra kırmızı butona basıp kapayı kapatın ve Mulder'i sıkıştırın. Scully siz yakalayıp kapının oraya götürünce Stiletto'yu Scully'e verin ve mütevazı, ama gizemli demoyu seyredin. Ben özel ajanınız Willmore olarak yeni oyuncular üzerinde çalışmalarına devam edeceğim. Bu arada siz kendinize dikkat edin çünkü oyun siz de esir alabilir. Yepyeni ve bol CD'li oyundarda görüşmek üzere.

VORTEX

trance_tr@hotmail.com



LEVEL KARNESİ
YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 220 MB HDD,
2X CD ROM

★
★
★
★

DEATHTRAP DUNGEON

KARANLIK MAHZENLER

Son birkaç yıldır FPS piyasasında adından en çok söz ettiren oyunlardan biri de Tomb Raider oldu, tabii onun ilginç karakter Lara Croft'un oyunun sahnesine katkılarını unutmamak gerek. Meraklıları için hemen söyleyeyim, önümüzdeki iki yıl içinde Tomb Raider 3 ve 4 piyasaya çıkacak, tabii piyasanın genel durumunda bir büyük bir değişiklik olmazsa. Fakat şimdilik pek çok firma bu tarz oyunu kopyalayan bir sürü yapımı pazardan pay kapmaya çalışıyor. Die By The Sword buna iyi bir örnekti. Tomb Raider yapımcıları da boş durmuyor tabii, Eidos uzun zamandır üzerinde çalıştığı Deathtrap Dungeon ile oyuncuların beğenisini kazanmaya çalışıyor. Deathtrap Dungeon aslında Ian Livingstone tarafından yazılmış bir kitap, Eidos bu kitapta anlatılan öyküden yola çıkarak action/adventure tarzı bir oyun ortaya koymuş.

Tüm İblisler

Deathtrap Dungeon Windows 95 altında çalışıyor, gereken minimum sistem ise Pentium-133 işlemci, 16 MB RAM, 4x CD sürücü olarak belirlenmiş. Hard disk üzerinde gereken boş alan miktar ise yaklaşık olarak 120 MB



kadar, ancak kurulum esnasında FMV ara sahnelerin de aktarılmasını isterseniz bu miktar rahatlıkla 200 MB civarına ulaşabiliyor. Oyun mouse ve klavye aracılığı ile oynanıyor, temel hareket tuşlarının sayısı fazla değil ve bunları SETUP ekranında bulunan anahtar destesini seçerek istediğiniz gibi ayar-

layabiliyorsunuz. Yine bu menü de yeralan göz ikonu grafik ayarları yapmanıza, kulak ikonu sesleri ayarlamana ve kanlı işkence aletleri şeklinde olan ikon da eğer varsa 3Dfx grafik kartınızla ilgili ayarları yapmanıza imkan tanıyor. Oyunu çağlarmak için bir 3Dfx grafik hızlandırıcı kart gereklidir, ancak eğer varsa oyunun grafikleri daha kaliteli ve animasyonlar daha yumuşak olacaktır.

Bir Sürü Tuzak

Oyunun konusu oldukça basit, Baron Sukumvit oldukça sert bir derebeyidir ve Fang kasabasını demir yumrukla yönetmektedir. Kasabanın dışına yaptırdığı tuzaklar ve İblislerle dolu mahzenler kendisine karşı gelenlerin son durağıdır. Ne var ki Baron aynı zamanda kumar oynamayı seven bindir, bu yüzden tüm ölüdeki cesur savaşçılara çağrıda bulunur. Her kim Deathtrap Dungeon adını verdiği mahzenlerden sağ olarak kurtulur ve buradaki en güçlü yarank olan kızıl ejderha Melkor ile başa çıkabilirse akıl almadan zenginliklerle ödüllendirilecektir. Fakat bu mahzenlere kim indi ise bir daha canlı olarak çıkması mümkün olmamıştır. Haberi duyan iki kişi daha kasabaya gelir, biri Red Lotus, diğeri de Chain Dog olarak bilinen bu iki tipin amacı işi başarıp bol paraya kavuşturmak. Siz bu iki karakterden birini seçerek mahzenlere iniyorsunuz, oradaki türlü tuzak ve yaratıktan kurtulup Melkor ile karşılaşmaya çalışıyorsunuz. Mahzenler tam on farklı seviyeden oluşuyor, her biri farklı bir yapıda tasarlanmıştır. Oyunu başlarken iki karakterden birini seçiyorsunuz, doğrusu genel olarak aralarında pek belirgin bir fark yok, bu yüz-



den kimi seçtiğiniz o kadar da önemli sayılmaz, ilk başladığınız zaman birinci seviyeden itibaren sırayla bölümleri geçmelisiniz, ama daha sonra canınız istense bitirdiğiniz bölümleri tekrar oynamaya imkanınız var.

Her Tümü Silah

Oyunda yapmanız gereken iki şey var, yolumuzu bulup ilerlemek ve hayatı kalmak. Etrafta bulunan yaratıkların çeşidi ve büyüklükleri oldukça değişebiliyor, bir sonra ki kösenin ardında sıradan bir grup iskelet ya da dev bir T-Rex siz bekliyor olabilir. Üstelik oyunda canınız istediği gibi kaydetme imkanınız da yok, belirli noktalarda bulunan kayıt noktalarına ulaşmanız lazım. Bu noktalar kafatası şeklinde bir ikonla belirlenmiş ve iki farklı türü mevcut. Gümüş rengi olanlar normal kayıt noktaları, bazen de kırmızı olanlarına rastlayacaksınız, bu noktalarda kayıt etmek için beş altın ödemenziz lazım, yoksa unutun. Kayıt noktalarının bol bulunmadığı göze alırsa yapılacak en doğru şeyin etraftaki altınları kaçırılmamak olduğu anlaşıılır. Tabii oyundaki bol miktar silah ve bünyüyü atlamanız lazım, işte malzeme tipleri, hangi tuşla ulaşıldıkları ve ne işe yaradıklarının kısa bir liste;

1-Sword ile yakın dövüş silahları:

1-Sword: Standart kılıçınız, her zaman emrinize amade.

2-Warhammer: Savaş çelici, kafa kırma için ideal ama yavaş.

3-Red Sword: Dragon öldürmek için gerekli, büyülü bir kılıç.

4-Black Sprintsword: Kara büyüğe güçlendirilmiş bir kılıç, ancak düşmanın verdiği zarardan size de tattırır.
5-Silver Sword: Bu gümüş kılıç Undead yaratıklar için çok etkilidir, yani iskelet ve benzerleri.

6-Venom Sword: Zehirle işlenmiş bir kılıç, dev akrep ve örümceklerle karşı kullanın.

7-Magic Warhammer: Kaya adamlara hasar verebilecek tek silah budur, büyük bir savaş çekici.

8-Yumruk ve tekme: Unutun gitsin, hiç şansınız yok.

F2 tuşu ile uzun menzilli silahlar:

1-Blunderbuss: İlkeli bir makineli tüfek, etkili bir arma cephesi az bulunur.

2-Bomb: El bombası, fülli kısadır ve etki alanı genişştir, tuşa uzun basarsanız daha uzağa atarsınız.

3-Grenadier's Companion: Düşmana güçlü kükürd bombaları fırlatır.

4-Infernal Device: İlkeli fakat güçlü bir roketatar.

5-Fliehrower: Orta menzilde etkili bir alev makinesidir.

6-Flamelance: Büyü enerjiyle düşmanı ateşlerine ayırmak, diğer silahlara aksine cephesi bitince tamamen yok olur.

8-Tebeşir: Bunu kullanarak geçtiğiniz yerleri işaretleyebilirsiniz, her bölüm başında stoklarınız yenilenir.

F3 tuşu ile büyüler:

1-Firefly: Etrafi aydınlatmakta kullanılır.

Z-Starspell:

Parlaklı bir ışık topu ile etrafi aydınlatır, aynı zamanda Undead yaratıklara hasar verir.

3-Fireball:

Düşmana bir alev topu gönderilir.

4-Razorspell: Düşmeye keskin bıçaklar yağdırır.

5-Jespell: Düşmanı taş yağmuruna tutar.

6-Crusher Razorspell: Daha etkili ve uzun süreli bir bıçak firtinası yaratır.

7-Torn of Power: Fırtına tanısının enerjisini kullanarak düşmanlarınızı yıldırmayı yağmuruna tutar.

8-War Pigs of Doom: Başka bir boyuttan sırtında patlayıcı taşıyan domuzcuklar çağını, bunlar en yakın hedefe intihar saldırısı yaparlar, ama bu siz de olabilirsiniz.

F4 tuşu ile ılıksır ve konuyucu silahlar:

1-Health Potion: Yaralarınızı iyileştirmek için kullanın.

2-Armidote: Zehirlendiginiz zaman bir tane alın, yoksa kısa sürede ölürsünüz.

3-Strength: Bir süre için gücünüze ve verdığınız hasarı artırır.

4-Speed: Kısa bir süre daha hızlı koşmanızı sağlar.

5-Charm of Icy Cool: Ateşe dayanıklılık sağlar, özellikle de Dragon ateşine!

6-Warding: Darbeleri durdurulan bir güç alanı yaratır, etkisi geçicidir.

7-Anti-magic Charm: Bu büyü düşmanların büyülerine karşı koruyucu bir güç alanı yaratır.

8-Invisibility: Kısa bir süre için görünmezlik verir.

Unutmayın, silahları normal ateş tuşıyla, büyüler ise S tuşuna basarak atesleyebilirsiniz.



yen, bu şekilde ne kadar uzağa ulaşabileceğinizi tahmin edebilirsiniz.

Ve Kızıl Dragon Melları!

Oyun genel oynanış tarzı olarak hemen hemen Tomb Raider ile aynı denebilir. Dövüş kısımlarının daha bol ve hareketli olması ise hareket sevenleri memnun edecektir. Fakat bu aynı zamanda benzer oyunlarda sık rastlanan ve insanı deliren ayırsız kamera açılan problemiyle yeniden karşılaşacağınız anlamına da geliyor. Coğu zaman kamera görmeni gerekeninden farklı bir açıyla çalışıyor, bu durum etraftan haberdar olmak yerine, bazen önungizdeki düşmanı görmeni bile engelliyor. Üstelik kahramanlarınız oldukça akrobat tippler olmasına rağmen oldukları yerde dönebilmekten acizler, bu durumda arkadan saldırın bir düşmanı karşılaşmak son derece zorlaşıyor. Grafiklere gelince, hiç fena sayılmazlar, özellikle 3Dfx kartınız varsa, ama yine de çok gerçekçi bir yapı ve ürpertici bir atmosfer beklemeyin. Hatta bence oyun atmosferi açısından oldukça masum ve şocuksu kalıyor. Die By The Sword o açıdan çok daha iyiidi.

Ancak bu oyun rahat oynanabilmesiyle kendini ön plana çıkarmayı başarıyor. Kısacası eğer Tomb Raider tutkunusunuz, bu oyunu oynamak, ama doğrusu ben pek isinamadım. Zaten Tomb Raider'a da pek isinamamıştım.

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

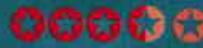
ACTION/ADVENTURE

Firma: Eidos

Windows 95, Pentium 133,

16 MB RAM, 120 MB HDD,

4X CD ROM



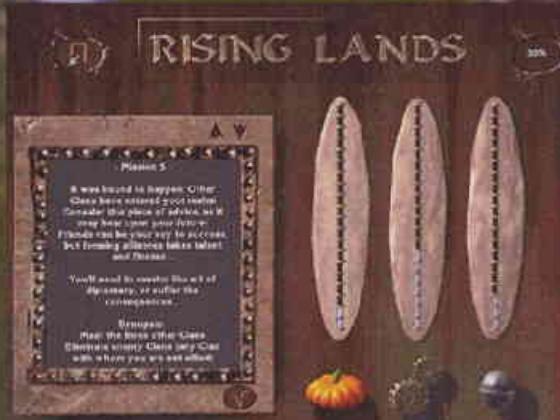
RISING LANDS

Uygarlığımızın pamuk ipligine bağlı olduğunun farkında bile değiliz. Kendi saçma sapan dertlerimizle uğraşmaktan neler olabileceğini görmeye zamanımız olmuyor. Oysa çabalecek bir atom savaşı ya da uzaydan gelebilecek bir meteor her şeyi yerle bir edebilir. Peki böyle bir olaydan sonra geride kalanlar ne yapabilirler. Bunun yanıtını Rising Lands'de bulabilirsiniz. Dev bir meteor dünyaya çarpmasına ramak kala nükleer başlıklı roketlerle parçalanır ama ne yazık ki parçalar çoğu kenti yok edebilecek kadar büyütür. Sonuçta insanlık geçmişteki görkemli bilgilerini unutur ve eski zamanlardaki yaşam biçimlerine döner. Büyük devletlerin yerini göçeve klanlar alarak her zaman olduğu gibi dünyadaki kaynaklar için çarpışmaya başlarlar.

Tanım neden şimdije kadar açıkladığım üç oyuncunun biri real time stratejiydi? Neden olacak, çünkü çıkan üç oyundan biri real time stratejiydi de ondan. Zaten kalan üçte ikiden biri de Doom kopyasıydı. Her neye sanırım bu bizim kaderimiz. Fımlar yeni fikirler denemek yerine denenmiş ve tutulmuş fikirleri uygulamayı tercih ediyorlar. Yine de insan bazı yenilikler bekliyor, eh onlarda az buçuk değişiklikler yapıyorlar. Ama bu değişiklikler beni pek tatmin etmiyor. Oynadığım en orijinal real time strateji Total Annihilation idi, Rising Lands ise kendi ca-



Göktaşı

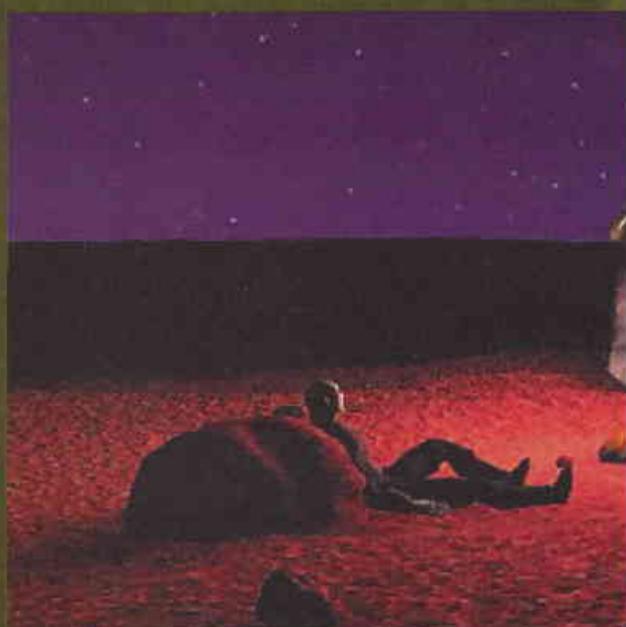


pında değişiklik getirmeye çalışan bir oyun. Yine de bir Warcraft kopyası olmaktan fazla uzağa gidememiş.

Çılgın Asılğılılığı

CD'yi Windows'tan yükleyip çalıştırığınızda başta arıtlıklarını konu alan bir animasyon izliyorsunuz. Ardından gelen menüde şu seçenekler ile karşılaşıyorsunuz: SINGLE PLAYER, MULTI PLAYER GAME, BACK TO INTRODUCTION, CREDITS ve QUIT. Yeni bir oyuna başlamak için SINGLE PLAYER'i seçersiniz. MULTI PLAYER birden fazla kişi modem ya da network üzerinden oynamak içindir. BACK TO INTRODUCTION ile baştaki animasyonu yeniden izlersiniz. CREDITS oyunu yapanları tanımanızı sağlar. QUIT ile WINDOWS'a geri

dönersiniz. Her real time stratejide olduğu gibi RISING LANDS'de de bir ana bina var adı da SANCTUARY. Buradan FARMER, MECHANIC, BUILDER gibi işçilerden çıkartabilirsiniz. SANCTUARY'nın (ve de tüm diğer binaların) sol üstünde içinde kaç kişinin olduğunu gösteren noktalar var. Binadan buradaki mavi nokta sayısını ka-



dar adam çıkartabilirsiniz. Mouse'un sağ butonuyla tıdayarak sol üstteki haritayı hareket ettirebilirsiniz. Sanctuary'ye çift tiklayarak peasant yanı köylü de çıkarabilirsiniz. Bunları başka binalan aktif hale getirmek için kullanırsınız, yanı her yapının içinde bir PEASANT olmalı. Ayrıca SANCTUARY'ye soktuğunuz her adam otomatik olarak PEASANT haline gelir, dikkat

edin. Oyunda üç önemli kaynak var bunların miktarları ekranın sağ altında gösteriliyor: Metal yiyerek ve taş. Bunları stoklamak için bir SROEHOUSE'unuz olmalı. FARMER yiyerek çıkartır. MECHANIC metal çıkartır. BUILDER taş çıkartır ve bina yapar. Bu kaynaklar haritanın çeşitli yerlerinde ve bazen madenlerin içinde oluyor. Bir kaynağı toplamak için ilgili birim seçiliyken mouse'un sol butonuya üzerine tıklayıp birim işini bitirince CTRL tuşu basılıken STOREHOUSE'un ortasına tıklamanız gerekiyor. Siz CTRL'ye bastığınızda yeşil sonra butona bastığınızda (eger STOREHOUSE'un üzerindeyseniz) kırmızı oklar belirecek, bir kez daha tıkladığınızda adam elindeki çuval atıp tutmaya başlayacak, işte tam çuval elindeyken adamı bir kez daha seçip başka bir yere tıklamanız gerekiyor. Kay-

sınız. Yeni bir birlik çıkartmak için BARACKS'a PEASANT sokmalısınız. Bu arada ister sivil olsun ister asker üretceğiniz her birim ve yapacağınız her bina kaynaklarınızdan bir kısmını götürecek. Tabii siz savaşmak yerine diplomasi yolunu da seçebilirsiniz. Bunun için market yaptıtip MESSENGER'ı çıkartıracak MESSENGER'ı düşman klanın SANCTUARY'sine gönderip ittifak teklif edebilirsiniz. Bu arada asker ya da sivil tüm birliklerin bir

açık oranı var bunu üzerinden yuvarlaktan anlıyorsunuz. Yuvarlakittiği zaman adamınız açık çekmeğe başlar. Yakında ya da STOREHOUSE'da yiyerek varsa oralarдан beslenir yoksa yavaş yavaş açıldan ölmeye başlar. Laboratuvar yaparsanız teknoloji de geliştirebilirsiniz. Bunu geliştirmek için özel bir şey yapmanız gerek yok, laboratuvarın içine adam koynuna kendiliğinden teknoloji üretirler. İlk bölümlerde sizden sürekli beli miktarda üretim ve bazı binaları yapmanız isteniyor. İşte baraka yap ve 50 yiyecek üret, depo yap ve elli yiyecek elli taş üret gibi şeyler.

Oyun sırasında ESC'ye basarsanız çıkan menüde LOAD, SAVE, MISSION OBJECTIVE, ABANDON MISSION, RESTART MISSION ve BACK TO THE GAME gibi seçeneklerle karşılaşırınsınız. LOAD herkesin bildiği gibi önceki kaydettiğiniz bir oyu-

nu yüklemek içindir. SAVE ile oynadığınız oyunu kaydedersiniz. MISSION OBJECTIVE görevinizi amaçlarını okumanız içindir. ABANDON MISSION ile oyunu iptal eder ve başta anlattığım menüye dönersiniz. RESTART MISSION görevi baştan başlamak içindir. BACK TO THE GAME ile oyunu geri dönebilirsiniz.

Oyunda ilerledikçe savaş makineleri ve büyüğünü yapan birlilikler de çıkıyor yani git gide daha çok WARCRAFT'a benziyor. Ama bütün bunları yapabilmek için teknoloji geliştirmelisiniz.

Sonuç

RISING LANDS vasat bir real time strateji, yine de beni biraz olsun eğlendirebildi. Özellikle felaket senaryo-



larının genelde nükleer savaş ve cyborglar gibi temalara takılıp kaldığı düşünülürse konu orijinal sayılabilir. Buna rağmen sanırım parayı bastırıp alırsanız daha negatif bir etki yaratacaktır. Yine de orada bir yerlerde real time strateji real time strateji diye kuşdur manyaklar varsa aspirin niyetine bu oyunu alabilirler.

Ozan Simitçiler



nak toplarken bu sıkıcı işlemi defalarca yineliyorsunuz ve bence bu oyunu öldürüyor. Göktaşının çarpması dün yayı daha barış dolu bi hale getirmemiş dolayısıyla savaşmanız gereken düşmanlar olacaktır. Başlangıçta kılıç ok ve alev püskürtücü kullanan birlilikleriniz var. Bu üç tür birliğe ileride yenileri de ekleniyor. BARRACKS insa ederseniz kendiniz de birlik üretebilir-

LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

Firma: Micros

Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 40 MB HDD,
4X CD ROM





Hep Merak Etmiştim, Neden Pinball'a TILT Denir?

Sinan - Kadir Kadir, sen tilt nedir bilin mi?

Kadir T- Hiç bilmem mi abi, hatta olsa da bir tane gönlümüzce kapıssak.

Sinan - O zaman kop ta gel buraya. Team 17'den Addiction Pinball diye bir oyun geldi ki, süper.

Kadir - Anlamsızca bir şevkle doldu içim birden, aniden orada olasım geldi.

Sinan - Bak abi, adamlar özene bezene yapmış. Su grafiklere bak, şu müziklere bak. Yok olmadı, sen şu müzikleri dinle demeliydim.

Kadir - Bana laf salatası yapma Sinanım, kısa ve öz ol. Aydın havası diyelim. Bana oyunun özelliklerinden bahset, madem iğili muhabbet olayına girdin, ve beni de ortak ettin, batı okuyucularımı aydınlatalım.

Bir Gün Level'da...

Sinan - Kalbimi kırın Kadirim, istedigin özellik olsun, olmasa da yaratınım senin için. İstersen seninle kozlarını bir paylaşalım, hem paylaşım, hem de simultane olarak oyunu anlatalım.

Kadir - Sen bilirsın, ama bana konu mankeni muamelesi yapma sakın, asabılımdır bilirsın, şu masamda görmüş olduğun monitörü kafana monte ederim.

Sinan - Lütfen sakin olalım, panlige mahal yok. Öncelikle şunu söyleyeyim sana, oyunun grafikleri ve müzikleri çok güzel. Bütün grafikler yüksek çözünürlükte hazırlanmış, tabii çözünürlük arttıkça gereklili video hafızası da doğru orantılı olarak artıyor. 2 MB ekran hafızıyla en güzel 800x600 çözünürlükte oynanıyor. Ve şimdide

kadar hiçbir oyunda olmayan bir özellik, masayı dört farklı açıdan görebiliyoruz. Bunu ayarlamak için oyunun başında OPTIONS menüsünden yararlanabilirsin.

Kadir - Ben masum ve savunmasız OPTIONS menülerinden yararlanmam. De hadi şu ayarları yap ta, oyna başlıyalım.

Sinan - Tamam yaw, bagırmasana. Zaten OPTIONS menülerini çok basit, ses ve görüntü ayarlarının dışında bir turnuva modu var, ama ne işe yaradığını bulamadım. Çoklu oyuncuya ilgili birşey herhalde.

Ikt Yazar Tilt' te Kapışmaya Karar Verdi

Kadir - Ayarları da yaptık, geçelim

bakalım oyun nasıl birşeymiş. Anaaaaa, bunda sadece iki adet masa var. Niye bu kadar az?

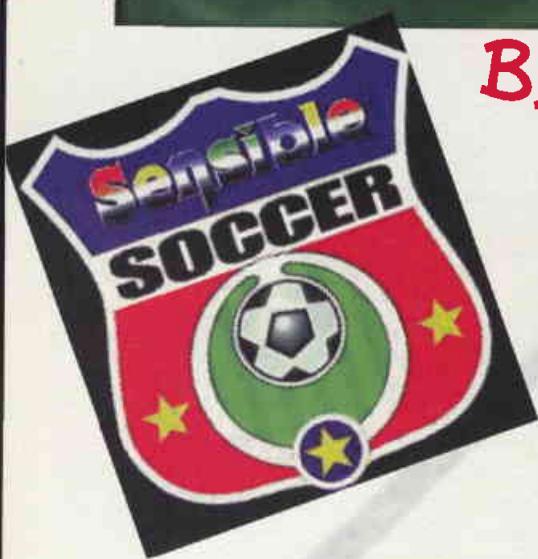
Sinan - Çünkü Kadirim, CD'nin çoğunuğu mükemmel hard rock müziklerle dolu. Oyun içinde karşılaşaca-



ğımız her özel mod için farklı ve gaza getirici müzikler var. Ama haklısan,



Sensible Soccer '98



Unutulmaz maçlarla ve holi-ganların çıkardığı olaylarla (ve de Ricky Martin!) uzun yıllar hafızalardan silinmeyecek bir Dünya Kupası mücadelesi daha geride kaldı. Gerçek şu ki ülkemizin katılmadığı yüzyılın bu son büyük futbol organizasyonunun bizlere en kaydadeğer getirişi, insanların içindeki futbol tutkusunun yeniden alevlendiğini gösteren oyun yapımcıları tarafından hazırlanan çok sayıdaki futbol simulasyonu oldu. Söz konusu oyunlar birbiri ardına piyasaya çıkarken, Sensible Soccer hayranları bu süre içinde sadece bir tek oyunun hayaliyle yatıp kalktı.

Çünkü serinin devam edeceğini haber alan eski Amigacılar'ın, ilk olarak '90'lı yılların başlarında boy göstermeye başlayan bu futbol efsanesinden çok büyük beklenileri vardı. Yine de şimdije kadar sadece tepeyen seyretmekle yetindiğimiz Sprite'lardan oluşan ufak futbolcuların, günümüzün inanılmaz kalitede grafiklere sahip oyunlarıyla nasıl mücadele edeceğini merak konusuydu.

Fransa 98 şerefine hazırlanan Sensible Soccer 98, Sensible Software

ve GT Interactive'in ortak çalışması. Liglerin dahil edilmediği oyunda, arasında Türkiye'nin de yer aldığı 168 ülke milli takımlar düzeyinde temsil ediliyor. Orijinal kadroları kullanabilmek için gereken lisansların olmayı nedeniyle Shearer ve Goscoigne gibi ufak değişikliklere uğramış isimlerle uğraşmanız gerekiyor. Kulüplerin eksikliği ise, önceden hazırlanan 64 takımı kullanarak futbolcuların yüzlerine, formalarına ve isimlerine kadar her türlü değişikliği yapıp kendi liginizi oluşturabileceğiniz editörle doldurmuş. Sensible Soccer 98, kısaca SS98, gelişmiş taktik ayarları sayesinde

Sensible Challenge: Sizden bu modda Sensible FC takımının başına geçerek gittikçe güçlenen 20 farklı ülkeyle maç yapmanız isteniyor. Böylece kademeli olarak artan zorlukla birlikte oyuna kolayca alıştıyorsunuz..

New Competition: Bu modun özellikle fikstürleri sizin belirleyeceğin olmanız. Rövanşlı dostluk maçları ile diledığınız sayıda takıma yer verebileceğiniz kupalar, turnuvalar ve ligler için milli takımlar dışında kendi yaratığınız takımları da kullanabilme şansını sahipliyiniz.

World Cup: Sonuncu ve en önemli seçenek önceden oluşturulmuş gruplarda başlayacak Dünya Kupası mücadelenini konu alıyor. Maçlar sonrasında grubunuzda ilk iki sıradan birinde kalabilirseniz, sonraki tura çıkıyorsunuz.

Yer almak istediğiniz mücadeleneye karar verip takımınızı da seçtikten sonra sıra geliyor ilk 11'in oluşturulduğu veince taktik ayarlarının yapıldığı ekran. Buradan her futbolcuya ayrı ayrı ileri çikması, sürekli olarak geride kalması veya gerektiğinde sağa-sola depar atması yönünde emirler verebilir; hangi rakip futbolcuya tutacağına ve ikili mücadelelerde ne kadar sert olacağını belirleyebilirsiniz. Penaltı atışlarını, körnerleri ve serbest vuruşları kullanacak isimleri seçmek ve ölü top larda futbolcuların nasıl yer tutacaklarını düzenlemek maç içinde büyük kolaylıklar sağlar.

Sanırım Sensible hayranlarına verilebilecek en büyük müjde oyunun kendine özgü oynanış stilinin tamamen korunmuş olması. Zaten SS98'in en çekici özelliği de kontrollerin, yaş ve klavye kullanma kabiliyetinize bakımsızın basılığını koruması. Maçlarda futbolcularınıza hükmetmek için

Bir Amiga klasığı



oyun severlere futbolcuları antrenör olarak yönetebilme şansını da vererek iki farklı oyun türünü bir araya getiriyor.

Football Is Our Love

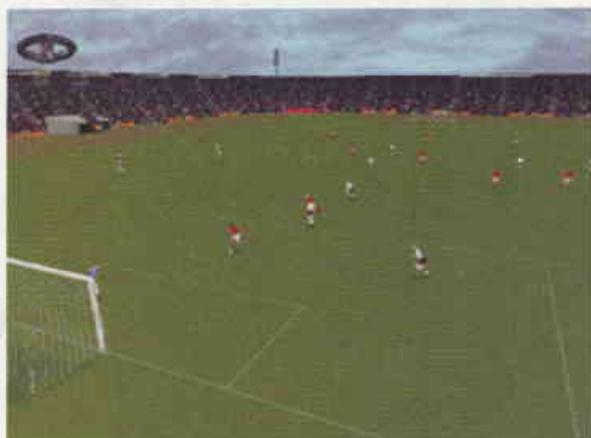
Oyunun basit ve kullanımı arabirim, ardından pek çok farklı mücadele seçenekini barındırıyor. Ana menüde üst tarafta yer alan Quickstart seçenekleri sahaya çıkacak takımların bilgisayar tarafından belirlendiği bir veya iki kişilik maçlar düzenlemeye yarıyor.

yön tuşları dışında sadece iki tuşa da- ha ihtiyaç duyacaksınız. Oyuna eklenen ikinci tuş sayesinde top kesmek ve ani hız kazanmak daha kolay hale getirilmiş.

Çömez olsanız da olmasanız da zor- lanmayacaksınız dedim, ama bu ba- sitlik bazı sınırlamaları da beraberinde getiriyor. Kısa bir süre sonra maçlar sırasında görebileceğiniz her türlü pozisyonu ve gole ulaşmış olacak ve yeni goller için 2-3 pas ve çaprazdan çekilecek bir şuttan fazlasına ihtiyaç duymadığınızı fark edip sıkılacaksınız. Her ne kadar oyuncular vuruş stillerini pozisyonlara göre değiştirip uçan kafa ve röveşata atsalar da özel hareketler ve farklı katılım yöntemleri yok.

İyi ama mükemmel değil

Sıra geldi grafiklere. Maçlar şimdide kadar olduğu gibi sadece kuşbakışı kameradan izlenebiliyor. Sebe卜, sahanın yarıya yakınının ekrana aynı anda yansıtılması ile oyuncunun akıcılığının konunabileceği düşüncesi. Hızı saniyede 30 kareye ulaşan maç içi grafiklerin önemli bir kısmını motion capture teknolojisi kullanılarak hazırlanan futbolcu hareketleri oluşturuyor. Sonuç olarak tek bir kameradan izlenen mücadelelerde bu teknolojinin hangi düşünceyle kullanıldığını anlamak zor. Replay'ler sırasında farklı kamara açıları da işin içine giriyor ve 3DFX desteği olmayan oyuncunun ayrıntılardan büyük ölçüde yoksun tutulmuş futbolcuları açığa çıkıyor.. F5 tuşıyla dilediğiniz an ulaşabileceğiniz 5-10 saniyelik tekrarlar ve goller ne yazık ki kaydedilemiyor.



Oyun, müzikleriyle vasatın biraz üzerine çıkıyor. Maçlar sırasında 50'nin üzerinde farklı tezahurat dinle-

me şansına sahipsiniz. Maç anlatımlarının ilave edilmesi hoş, ama profesyonel bir spiker tarafından yapılmayan bu anlatımlar sözcük sayısının kısıtlı olması nedeniyle beklenen kaliteye ulaşamamış.

SS98'i değerlendirirken World Cup 98 veya Actua Soccer 2 ile kıyaslama yapmanın pek akılîcî olmayacağına farkındayım. Yine de grafiklerin bir oyunun yarısından fazlasını oluşturduğu düşünüyorsanız, bu kez biraz temkinli olmamak yarar var. International Sensible Soccer, European Sen-



sible Soccer, Sensible Soccer 92/93 gibi isimler sizin için bir anlam taşıyorsa, Sensible World of Soccer kadar zevk alamamama rağmen anılarınızı canlandıracak bu oyunu koleksiyonunuza katmakta yarar var.

Ozan der ki:

Şimdi gelelim oyunda daha kolay galip gelmenizi sağlayacak bir kaç önereye:

★ Her maç öncesi karşı takımın tehlikeli gördüğünüz oyuncularını adam adıma marke etmeye unutmayın. Onları tutacak futbolcuları sekerken orta saha oyuncularından olmasına özen gösterirseniz, savunma ve hücum bloklarınız az adımla yakalanmaz.

★ Her seçtiğiniz takımda ayrı taktikler uygulayın. Kaliteli forvet oyuncularına sahipseniz orta sahaya dahi onları yerleştirin. Aynı zamanda savunma oyuncularına alan savunması emri vererek defans sorunlarının önüne



geçin.

★ Kaliteli defans oyuncularına sahipseniz, ileride bir kaç forvet bırakın ve orta sahaya savunmaya dönük oyuncular yerleştirin. Kanat oyuncularının sık sık ileri çıkışmasını sağlayarak forveti de destekleyein.

★ Burst of Speed de- nen olayı son ana kadar kullanmayın ve ikili mü- cadelelerde arkadan mü- dâhale yapmak için birinci tuşu kullanırsanız kart görmekten kurtula- mayacağınızı unutmayın.

★ En iyi savunmanın hücum etmem olduğunu da iyice özümseyin ve defansta 3-4 oyuncunun üstüne çıkmayarak hücum kabiliyeti- ni sınırlayın.

★ Son olarak da kanat adamlarını sürekli olarak kullanabilmek için 4-2-4 oynayın. Az adamlı yapılan hücum rakip defansın tümünün az sayıda forvet oyuncularınızın etrafına toplan- masına yol açar.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com

LEVEL KARNESİ
SPOR

Firma: Sensible Software
Pentium 90,
16 MB RAM, 35 MB HDD,
EX CD ROM

★★★★★

DOMINION

STORM OVER GIFT 3

Evet beyler, yeni bir sorunla karşı karşıyayız. Gift sisteminin üçüncü gezegeninin yönüğünde, kaynağını bilmemişiz bir teknolojinin eseri olan bir uzay gemisiyle karşılaştık. Henüz gemiyle herhangi bir iletişim kurmadık ve cihazın yaptığı sinyallere dayanarak şunu söyleyebiliyoruz, bu alet -her ne ise- bizim uygarlıklarımızın elindeki herhangi bir enerji kaynağından çok daha fazla enerjiyi çok kısa bir süre içinde toplayabiliyor. Bu teknolojiyi elinde buluduran güç, enerji sorununun tamamen üstesinden gelmiş demektir.

Bildığınız gibi, diğer üç ırkla kurduğumuz koalisyon pamuk ipligine bağlı. Ve onlar da bu sonsuz enerji kaynağının peşinde. Eğer bu teknolojili onlara kaptıracak olsak, evrendeki güç dengesini de ellerine alacaklarından emin olabilirsiniz. Ve bir kere bizden daha üstün olduklarını anladıklarında, bir böcek gibi hepimizi ezmekten bir an bile çekinmeyeceklerinden de şüpheniz olmasın. Dünkü koalisyon toplantısında, ortak bir araştırma ekibi kurup bulduğumuz bu teknoloji her ne ise paylaşmayı önerdik. Her zaman insanlara dışbileyen Darken ve Merc'ler normal olarak bu teklifimize karşı çıktılar. Korkak Scorp'lar ise savaşmaktan korkutlarını belli ettiler, ama savaştan çok diğerlerini karşısına almaktan korkutulan için onlar da önerimizi kabul etmedi. Ve görüşmeler daha başlamadan bitmiş oldu.

Beyler, barışçıl sayabilecek bütün yolları denedik. Eğer bu aleti - her ne ise - düşmanımıza kaptırmak istemiyorsak, tek bir çözüm kalmıyor.

S A V A S ! ! !

Yeni Bir Gün, Yerli Bir Real Time

Artık RTS görünce kusacak hale gelmenler, torbalarınızı hazırlasanız lütfen edersiniz, çünkü Dominion geldi. Yanlış anlamayın, oyun kötü değil, hatta piyasadaki bazı örneklerine göre iyi bile sayılır. Ama artık bu türün sununu çıkardıklarına inanıyorum ve eğer bir oyun çok ÇOK ÇOOOOK özel değilse, içinden oynamak gelmiyor. Dominion, bazı yönleriyle bu monotonyu kırabiliyor, ama öylesine büyük iki eksisi var ki, sizi oyunu almaktan bile vazgeçirebilir.

Dominion oldukça sık ve gaza getirecek kadar hareketli bir demoya başlıyor. Bu demoda savaşla sonuçlanan olayların gelişimini ve düşman ırkların arasındaki savaştan görüntülerini, sanki TV'de haber izliyormuş gibi bir havada

görev, müthiş değişik unitler, binalar, her düşman ırkın birbirine üstünlük sağlayabileceği farklı stratejiler de vardır " diyeceksiniz. Adamlar oyuna dört ırk koymuşlar, ama dört ırkın da özellikleri tamamen aynı, binalar aynı, savaş üniteleri aynı, savaşta kullandıkları stratejiler bile aynı. Mesela, insanların bazooka atan adamina karşılık, Darken'ın heavy trooper'ları, PHV'lerine karşı Scorp'ların powered drone'ları var. Aralardaki tek fark, dört ırkın ünite ve binalarının grafiklerinin birbirinden farklı olması. Yani diyeceğim odur ki, Starcraft'ta üç ırkla oynadıkça, sanki farklı bir oyun oynuyormuş gibi hissederken, Dominion'u bir ırkla bitirdikten sonra, başka bir ırkla oynamaya başladığınızda, "Sanki ben bu anı daha önce yaşamışım" diyeceksiniz. İşte oyunun canavar eksisi bu, Deja Vu.

Güzel Demo, Güzel Grafikler...

Sizi oyundan lütfen soğuttuktan sonra oynamasını anlatmak abes olacak, ama öyle yapacağım. Dominion'da üretebileceğiniz dört grup altında toplayabiliriz.

BUILDINGS = Ana üretim binası, enerji üretim birimi, telepad, headquarters, colony gibi üretimle doğrudan veya dolaylı ilişkili bütün binaları bu menüden seçip yapabiliyorsunuz. Oyunda yükseklik

gibi saldırı ve savunma stratejisini etkileyen bir etken gözardı edildiğinden (bir eksi daha) binalarınızı istediğiniz yere yapmakta serbestsizsiniz. Ama binayi diktiğiniz yere enerjinin ulaşıyor olması şart. Enerjinin uzak noktalara dağıtımını, UMBILICAL denilen ufak binalar yapıyor.

INFRASTRUCTURE = Umbilical,



izliyoruz. Oyunda yönetebileceğiniz dört ırk var. Bunlardan Humans bildiğimiz insanlar; Mercs, Predator benzeri yaratıklar; Darken ise çok zeki, ama insanlara ölüresiye düşman bir ırk; Scorp'lar da içten pazarlıklı, ne taraf işlerine geliyorsa o tarafın yaranna çalışan bir tür. Kapak yani. Şimdi bu noktada, "Vay, dört ırk varsa, bol

energy tower, missile ve cannon tower gibi ufak ve genel olarak savunma amaçlı binalar. Oyunun en büyük yeniliği energy beacon denilen bu kule tipli binalar. Bu binalardan ikisini, aralarında sabit bir engel olmamak şartıyla aynı hızda diktiğinizde, aralarında bir enerji duvarı oluşuyor. Bu enerji duvarından gecebilirsiniz, ama duvara çarpan düşman birimleri enerjilerinin yarısını kaybediyor. Bence savunma için çok iyi bir fikr, sabit duvar dikmeniz gereksiydi sizin de hareketiniz kısıtlıydı. Bu enerji duvarı olayının kötü yanı, enerji kaybettiğinizde veya bağlantılı kulelerden birisi yıkıldığında kabak gibi açıkta kalmanız.

PERSONNEL : Bütün saldırınızı birimlerini burada üretiyorsunuz. Tabii ilk başlarda garip tertiplerden başka bir şey üretmemiyorsunuz, ama daha sonra ufak robotlar ve düşman binalarına virüs bulaştıran ve ele geçiren ENGINEER birimleri de üretebiliyorsunuz.

VEHICLES : Araştırma amaçlı araçlardan, yürüyen kale tipli mech'lere kadar birçok seçenek mevcut. Tabii ürettiğiniz aracın boyutu büyükük, gerekli malzeme miktarı da buna bağlı olarak artıyor.



Üretim için MATTER WELLS denilen kuyularдан çıkan maden ve elinizdeki personeli kullanıyorsunuz. Maden çıkartmak için kuyuların üzerine refinery kurmanız lazımdır. Personel sayınız ise zamanla kendiliğinden artıyor (çok merak ettim, nasıl oluyor bu ?!!).

Sesleme De Divesegim Yok...

Oyunda dikkat etmeniz gereken birkaç ince nokta var. Örneğin:

- Askerlerinizi grupladığınız zaman, aralarında bir de COMMANDER varsa, daha akılalı davranışları.

Düşmanlarının arasında en güçlü olanı seçip, ateş güçlerini onun üzerinde yoğunlaştırıyor.

Herhangi bir üniteyi veya bir grup askerin üzerine sağ tuşla basarsanız, açılan menüden o ünitelerin diz çökmesini, sürünenmesini veya ayağa kalkmasını sağlayabiliyorsunuz. Eğer mekanik bir üniteyi seçerseniz, kendi kendini imha etmesini veya bir düşmana gidiip dibinden havaya uçmasını emredebilirsiniz.

Aynı şekilde, hasar aldığından otomatik tamir edilmesini sağlayan AUTO-REPAIR seçeneğini, binalara sağ tıklayınca çıkan menüden aktif hale getirebilirsiniz. Bunu her bina için tek tek yapmalısınız. Oyunun kitapçığına bakarsanız, binaların üzerinde CTRL+Click yaparak otomatik tamir sistemine doğrudan girebildiğinizi söylüyor, ama ben bu şekilde çalışımadım.

Enerji duvarlarını iyice kullanın, savunmada en büyük avantajınız sizin bu duvarlardan geçebilirken, düşmanlarınızın geçememesi. Tabii POWER PLANT ve UMBILICAL gibi enerji üretimi ve dağıtımıyla ilgili binaları bu duvarların dibine kurmamanız lazımdır, çünkü düşmanlarınız duvarın dışından yaptıkları atışlarla bunları indirebilir, böylece enerji duvarınızı kaybedebilirsiniz. Bunun sonucunda da düşman üniteleriyle bayağı bir yaklaşma içine girilebilirsiniz.

UMBILICAL'dan bahsetmişken, bunları yan yana dikmenin hiçbir anlamı yok. Birinin menzilinin bittiği noktaya yeni bir UMBILICAL dikersiniz, enerjinin dağıldığı alanı maksimize edebilirsiniz.

Düşman binalarına saldırırken, x'e basıp adamlarınızı birbirlerinden uzaklaştırmayı ihmal etmeyin. Adalarınız yan yana durduğunda, birisine isabet eden roketin yaptığı hasar diğerlerine de yansıyacaktır.

Ama Han! Yapay Zeka, Nerede? Ordinalite?

Dominion, üzerinde uğraşıldığı belii olan bir oyun. Grafikler, müzikler gayet iyi. Ama bir kez bir ırkla bitirdiniz mi, diğer ırkla oynamak istemeyecek-



sınız. Çünkü her iki birimi, binaları, ara demolar ve hatta son demolar bile aynı. Sadece grafikleri değişik. Ara demolar ise aynı bir hikaye: oyunun giriş demosunu seyredince, hareketli, gaza getirici ara demolar bekliyor insan, ama oyuna başlayınca her bölümde sona aynı demo ve tekdüze bir briefingin olduğunu görüyorunuz. Başta gördüğünüz o demolar ise briefinglere arka plan vazifesini yapmaktan öteye geçemiyor. Zaten real time stratejilerde Command and Conquer'dan beri söyle ağız tadıyla seyredebileceğim uzun demolarla karşılaşmadım (Starcraft haric).

Sonuç olarak, Dominion'u her ne kadar kötülemiş olsam da, aslında alınmayacak kadar kötü değil. Sadece bu kadar uzun zamandır yapım aşamasında olan bir oyundan daha büyük beklentilerim vardı. İrkler arasındaki farklılıkların sadece grafiksel değişiklere bağlı olması ve demoların temcit pilavı gibi tekrar edilmiş olmasını görmezlikten gelirse, piyasadaki iyi可以说ablecek real time stratejilerden biri Dominion denebilir. Ama bir Starcraft veya Dark Reign beklemeyin, hayal kırıklığına uğrasınız.

Sinan AKKOL



LEVEL

KARNESİ

Real Time Strateji

Firma: Eidos/Ion Storm

Pentium 166, 32 MB RAM,
2 MB SVGA Video,
4 X CD-ROM, 140 MB HDD



Sectoid? Ethereal? Muton?!

Bu isimler size birşeyler hatırlatıyor mu? Eğer cevabınız olumluysa, siz de omuzunda gizli bir X-Com amblemi dövmesitaşınlardanız demektir, kulübe hoş geldiniz. Doğrusu Micro Prose oyun yapınca iyi şeyle ortaya çıkıyor, ilk X-Com bundan yıllar önce çıktı ve tam bir klasik oldu. Şimdi bir oyunun Turn-bazlı taktik strateji olduğunu anlatmak için X-Com ismini anmak yetiyor. Şahsen ben serinin üçüncü oyununu pek sevmemiştim, ilk ikisi kadar temiz ve oturaklı bir yapısı yoktu.

Bu oyunları oynamamış olanlar için olup biten-

leri kurtmaktadır. Bu arada X-Com örgütü artık gizli çalışmaktan kurtulmuş, büyük ve güçlü bir kuruluş haline gelmiştir. Esas kuruluş maksadı uzaylılara karşı mücadele etmek olan örgüt, artık askeri bir kuruluş olarak insanlığın uzaydaki yayılmasına gözülüktür. 21. yüzyılın sonuna doğru dev şirketler Frontier adı verilen bölgeye yayılmaya ve maden kolonileri kurmaya başlarlar. Bu bölge Güneş sisteminden oldukça uzaktır ve fakat bir o kadar da zengindir. Ama ne yazık ki pek göründüğü kadar ıssız da değildir. Arka arkaya gelen Alien saldıruları sonucu şirketler X-Com yetkililerinden bölgede güvenliğin sağlanmasını talep ederler, böylece savaş başlar.

All Hands To Battlestations!

Interceptor ilk üç oyundan çok daha farklı sayılabilir. Aslında, her zamanki gibi yine üsler kumak, onların bakımıyla ilgilenmek, silah ve askerlerini savaşa hazırlamak, tüm bunları yaparken eldeki kaynakları akıllıca kullanmak oyunun ana çıkış noktaları. Fakat bu sefer özel eğitimli komandolarına savaş alanında taktik vermek yerine, doğrudan uzay gemileriyle Alien avcılarına ve üslerine karşı savaşıyorsunuz. Olayın detayına girelim, oyun iki kısımdan oluşuyor ve iki bölüm de aynı derecede önemli. İlk bölüm kumanda odası ve ona bağlı yan ekraniardan oluşuyor. Buradaki paneller yardımcıyla Frontier bölgesinde bulunan X-Com üslerini ve bu üslerdeki çeşitli aktiviteleri kontrol altında tutuyorsunuz. Ana ekran size uzayın iki boyutlu bir harmasını sunuyor. Bu haritada radarlarınızın görebildiği kısımlar halinde kısıtlı, bu yüzden sık sık uydular fırlatarak ve devriye uçuşlarına çıkararak uzak noktalara kontrol altına almanız gerekiyor. Uzayın derinliklerine dağılmış pek çok sistem mevcut, bu sistemler dünya kökenli maden şirketlerinin olduğu kadar, uzaylıların da ilgisini çekiyor. Ana panelde bulunan düğmelerden ikisi uydular atma ve avcılarınızı harekete geçirmeye yarıyor. Tarih sayacı ve etrafındaki düğmeler ise, zamanın akış hızını ayarlamana imkan tanıyor. Bunun dışındaki düğmeler oyun ayarlarından tutun da, üslerinizle ilgili bilgilere erişmeye dek.

INTERCEPTOR!

İeri bir gözden geçirelim. X-Com serileri dünyayı uzayı işgalinden korumayı amaçlayan bir örgütün verdiği mücadeleyi konu alıyor ve özellikle ilk oyunda kullanılan tüm materyalın gerçek UFO araştırmacılarının kitaplarından alınması işi ilginç hale getiren bir özellik. Sonraki oyunlarda olaylar daha da bilim-kurgu bir hal aldı, fakat özellikle ikinci oyunda bulunan atmosfere bugün çoğu oyunda rastlamak mümkün değil. Neyse, ilk savaştan bu yana neredeyse bir asır geçmiştir. İnsanlar uzaylılara kassisırken öğrendikleri yeni teknolojiler sayesinde hızla gelişmiş ve uzaya açılarak Güneş sisteminde koloniler kurmuşlardır. Ne var ki bu hızlı gelişme sonucu varolan kaynaklar yetersiz hale gelir. Tek çare uzak sistemlerde bulunan Asteroid kuşaklarında maden koloni-

pek çok işlemi gerçekleştirmenizi sağlıyor.

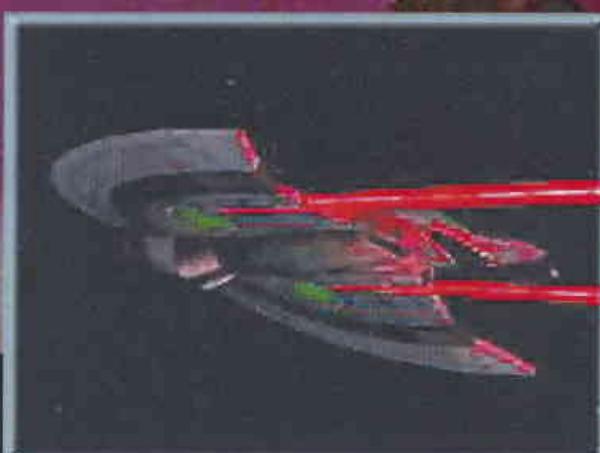
Science Our Progress!

Üsleriniz operasyonlarınızın temel taşıları, birini kaybetmek ya da hasar almasına izin vermek bir kılınızı kaybetmekten bile kötü olabilir. Bu üslere avcılarınız için hangarlar, pilotlarınız için yaşam modülleri ve malzemeleriniz için de depolar bulunuyor. Bunun dışında üslere çeşitli savunma



sistemleri, uzayı tarayacak radarlar, destek modülleri takıbilirsiniz. Yeni bir üs kurmaya karar verdığınızda yeri belirliyorsunuz ve inşaat bir müddet devam ediyor. Her üs standart bir donanım içeriyor, yanı yeni bir radar keşfettiğinizde ya da fazladan bir hangar gereğinde bunu giđip kendiniz eklemelisiniz. Üslerinizi kumak tabii yeterli değil, sırada onları donatmak var. Her üs en fazla üç hangar ve toplam dokuz avcı barındırıyor. Bunu yetecek kadar pilot ve malzemeyi ise satın almanız gereklidir. İlk oyunlarındakının aksine bu defa üslerinize malzeme üretmeliyorsunuz. Bu iş bölgeye yayılan şirketler hallediyor. Satın alma ekranına geldiğinizde burada iki farklı kategori için işlem yapıldığını göreceksiniz: malzeme ve pilotlar. Malzeme iki sınıfa ayrılıyor, standart sınıfakler sipariş eder etmez şirketlerin depolarından kargo gemilerine yüklenip yola çıkarılıyorlar, bu kargo gemilerinin üslerinize maden kolonileri arasındaki uçuşlarını radardan izleyebiliyorsunuz. İkinci tip malzeme ise hazır olarak depolanıyor ve yola çıkarılmadan önce üretilmesi gereklidir, keşfedeceniz her yeni gemi ve silah bu sınıfa dahildir. Tabii üretim memuruna hangisinin acil olduğunu bildirme yetkiniz var, üretim buna göre

ayarlanır. Fakat her zaman için yüklü bir parti mal sipariş etmekten kaçının, ihtiyaçlarınızı küçük siparişler şeklinde



karşlayın. Eğer hiçbir şeye ihtiyacınız yoksa, yine de birşeyler isteyin, çünkü ihtiyaç fazlası malzemeleri yüksek kırıla satıyorsunuz ve bu da daha fazla para demek. Aynı ekranın pilot ihtiyacınızı da karşılayabilirsınız, Frontier pek çok macera arayan pilotun akınına uğruyor ve bunların içinden her zaman birkaç işe yarar adam çıkıyor. Ama size tavsiyem bir pilot bile kaybetmemektir, çünkü zamanla adamlarınızın yeteneklerinin gelişmesine karşılık, yavaşır da o derece de zorlaşıyor.

Outpost Under Attack!

Oyunda hayatı önem taşıyan bir diğer unsur ise bilimsel araştırmalarla Alien tehdidi hakkında bilgi toplamak. Ne var ki, bu iş için üslerinizde bilimadamları bulundurmuyorsunuz. Onun yerine elde ettığınız çeşitli malzemeler, Allen cesetleri ve kodlanmış Alien mesajları gibi incelenmesi gereken nesnelerin analizi, merkezi Güneş sisteminde bulunan bir kuruluş tarafından yapılmıyor, size de Network bağlantısı yapıp yeni bilgileri bilgisayarınıza indirmek kalmıyor. Her üs sadece üç bağlantı hattı taşıyabiliyor ve her üsse aynı anda sadece bir dosya indirebiliyorsunuz. Yani çok üs ve çok hat demek, hızlı araştırma demektir. Peki araştırılacak malzeme

nereden gelecek? Genelde bu material sıkı bir çalışma sonrasında uzaya kalan döküntülerin toplanmasıyla elde

edilir, ancak bu yolla sadece cesetler ve gemi parçaları hakkında bilgi edinebilirsiniz. Da-ha fazlası için karşılaşığınız Alien konvoylarına ve avcı filolarına baskın yaptığınız zaman en az bir gemiyi Tachyon Cannon ile vurup felç etmeniz ve sonra da Tractor Beam ile çekererek üsse götürmeniz gerekir. Tabii bazen bir düşman gemisi mesela pilotu vurulup öldüğünde de ele geçirilebilir, ama bu nispeten zayıf bir ihtimal. Burada çok önemli bir diğer noktaya geliyoruz, gemilerin donatılması ve pilotların atanması. Sipariş ettığınız yeni gemilerde mevcut en iyi donanıma sahip olarak gelir, ancak eğer yeni bir kalkan teknolojisi bulduysanız, sizin bu yeni donanımdan sipariş edip her gemiye takmanız gerekir. Bunun haricinde farklı görevler için değişik silah yüklenmesi gerekecektir, iş başmaya giderken en az bir gemiye ağır torpidolar yüklemek iyi bir fikirdir, ama aynı şeyi konvoy savunmaya giderken yapmak anlamsız olur. Tüm bu silah ve sistem değişikliklerini gemi donanım ekranından idare edebileceğiniz gibi, yine buradan her gemiye bir pilot atayabilirsiniz, pilotsuz gemileri doğal olarak uçuşa çıkaramazsınız. Her pilot savaslığı ve hayatı kaldıgı sürece tecrübe kazanacaktır, eğer üssünüzde eğitim modülü varsa onları eğitime de gönderebilirsiniz. Pilot alırken çok seçici olun, her zaman tüm yetenekleri en üstün olanları alın, ancak Aggressiveness, yanı saldırganlık seviyesi aşın yüksek olan pilotlardan mümkün ol-



düğünca sakinin, çünkü bunlar aşın tehlike karşısında çekilmez ve haliyle çabuk ölürlər.

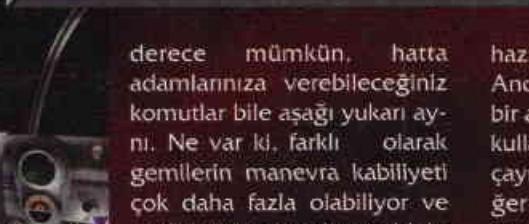
Freighter Has Arrived

Bu oyunda etrafta kurulan maden kolonilerine ve yük gemilerine bolca saldırın olacaktır. Üstelik sadece Alien gemileri değil korsanlar da büyük bir tehdit oluşturur. Tabii koloniler tamamen savunmasız değiller, ama yine de güçlü bir saldırıyla uzun süre dayanamazlar. Bunları savunmak iki açıdan çok önemli. İlk olarak,

X-Com finans desteğini bu şirketlerden sağlıyor, onlar yoksa para da yok demektir. İkinci ve daha da önemlisi ise bu kolonilerden etrafta ne kadar çok olursa, siparişleriniz de o denli hızlı üretilip size gönderilir. Bu durum Alien kolonileri için de geçerli, onlar da benzer şekillerde güç toplayorlar, bu yüzden fırsat buldukça koloniler ve konvoylarına baskında bulunmanız işlerini zorlaştıracaktır. Burada yapmanız gereken bir diğer şey, uydular fırlatarak uzak bölgeleri gözelemektir. Eğer belirli bir bölgede uydularınız sık sık saldırıyla uğruyorsa, o zaman oralarla daha fazla ilgilenebilir ve ilginç keşifler yapmanızı sağlayabilir.

Engaging Targets

Oyunun ikinci kısmı olan uçuş simülasyonuna da bir göz atalım. Bu kısımda Alien gücleri ve korsanlar gibi pek çok tehdit unsuru ile yüz yüze geldiğiniz yer, burada ektiklerinizi biceceğiniz söylemek hata olmaz. Öncelikle radarlarınızın uzayda bir Alien filosu test ettigini varsayıyalım. Siz hemen uçuşa hazır bir filo ile onların yolunu kesmek üzere harekete geçtiniz. Uçuş boyunca iki filoyu da rada ekranında izliyor ve duruma müdahale edebiliyorsunuz. Uzayda karşılaştıkları anda ise bir mesaj çıkıyor ve emriniz soruluyor, burada saldırın emri verirseniz hemen briefing ekranı açılıyor, genel durum gözden geçiriliyor ve sonra savaş başlıyor. Uçsun genel hatları ile X-Wing ya da T.I.E. Fighter gibi oyulara birebir benzediğini söylemek son-



derece mümkün, hatta adamlarınıza verebileceğiniz komutlar bile aşağı yukarı ayndır. Ne var ki, farklı olarak gemilerin manevra kabiliyeti çok daha fazla olabiliyor ve grafikler de gerçekten oldukça iyi. Özellikle ışık ve parçalık efektleri çok iyi kullanılmış, mesele usta bir pilot görünmezlik aygıtını çalıştırın yaralı bir Alien gemisini ardından biraktığı duman izinden takip edebilir. Patlama ve parçalanma efektleri ise muhteşem, fakat unutmayın ki güçlü bir patlamaya çok yakın olmak, hasar görmeye sebep olacaktır. Uçuşa briefing esnasında seçeceğiniz geminin kokpitinde katılıyorsunuz, ancak başarınız siz değil, oゲームde atadığınız pilotu etkilüyor. Burada tavsiyem şudur, eğer pilotluğunuzu güveniyorsanız, her zaman acemi pilotların gemilerini kullanın ki tecrübe kazansınlar, aksı takdirde usta bir pilotun gemisine binin ve işi acemilere yakin. Eğer üs basacaksanız, bombardıman için donattığınız gemiye siz alın ve diğerleri avcılara oyalarken üsse dalın. Aynı taktilk gemileri ele geçirirken de kullanılabilir. Genelde her iki tarafın da yapay zekası hiç fena sayılmaz, ancak zaman içinde Alien gemileri ve pilotları da ilerleme kaydedeceklerdir. Sectoid ve Muton irklarının pilotları vasatın üstüne çıkamaz, Aereon ve Ethereal pilotları ise tam bir kabus olabilirler. Psilord pilotları ise genelde sizinkilerin beyinini ele geçirmeye çalışırlar, başanırlarsa vay halinize. Burada doğru uçağı doğru iste kullanmak önem kazanıyor. Lightning modeli avci devriye görevleri ve küçük çatışmalar için iyidir. Ciddi çatışmalar için ise lyl donatılmış bir filo, Firestar tavsiye olunur. Super Avenger ise daha çok üs basarken kullanılmaya müsaittir, av için kullanıksanız bolfüze yükleyin ve mesafenizi

koruyun. Bir filoda en fazla beş avciye yer verildiğinden pilot ve silah konfigürasyonu oldukça önemli ve dikkatle yapılmasına gereken bir iş. Neyse ki üs ve uçaklarla uğraşığınız ekranlarında zamanın akışı geçici olarak duruyor.

Cease Fire And Return To Base!

Genel anlamda ele aldığımızda bu oldukça güzel ve detaylı hazırlanmış, oynaması zevkli bir oyun. Ancak böyle bir oyunda daha karanlık bir atmosfer olsa ve daha koyu renkler kullanılsın nispeten iyi olurdu. Sonuçta çayırda ördek avlamışsınız, bir diğer sıkıntı verici yan da görev cesidinin az olması ve görevlerin pek uzun sürmemesi. Fakat esasen arka planda Alien güçlerininambaşa bir amaç peşinde koşuyor olması ve zamanının gitmekle azalması olayın heyecanını artırıyor. Her yeni oyuna basladığınızda, bölge haritasının değişmesi de işi sıkıcı olmaktan kurtarıyor. Oyunu tüm detayıyla oynamak isteyenlere en az bir Pentium 166 İşlemci, 32 MB RAM ve 3Dfx grafik kartı tavsiye ediliyor, ayrıca 2 MB ana ekran kartı mutlaka gereklidir, ancak bazen 200 MMX bile uçuş kısmında hafifçe tekeyebilirsiniz, neyse ki grafik seviyesini ayarlamak mümkün. Size tavsiyem müzikleri tamamen kapatmanızdır, böylece sisteminizin gücünden bir hayli tasarruf edersiniz. Sonuç olarak X-Com Interceptor başarılı bir oyundur; içinde hem strateji, hem uçuş var ve sizin makinenin başına bağlayıcıdır. Üstelik bir ihtimal de tekrar bize hatırlatıyor, O'Hey Dünyalı, Biz Hic de Dost Sayımayız. Canına Okumaya Geldik!

War Lord



**LEVEL
KARNESİ**

STRATEJİ/SIMULASYON

Firma: Micro Prose
Windows 98, Pentium 133,
16 MB RAM, 280 MB HDD,
4X CD ROM, 2 MB Ana Grafik Kartı,
3Dfx Ekran Kartı



LEVEL 8/98

Stratosphere

Yeni ve zorlu bir gün daha başlıyor. Henüz dünkü çarpışmanın yorgunluğunu üzerinden atamadıysam da hala görevimin başındaım. Gökyüzünün bulutsuz olması beni sevindiriyor. Çünkü bugün patlak verebilecek ikinci bir savaşta kötü hava koşullarıyla dahi baş edemeyeceğimizin farkındayım. Büyük ölçüde zarar görmüş enerji kaynakları ve radarlarımız karşısında tek güvencem son ana kadar savaşacaklardan emin olduğum askerlerim. On beş dakika önce elime geçen hasar raporları solar sistemlerimiz bu durumdayken güneş enerjisinden yeterince faydalananamayacağımı gösteriyor. Neden bilmiyorum, ama savaş tehlikesi aklıma geldikçe dünyada 20.yüzyılda meydana gelen savaşlarla ve eski savaş gemileriyle ilgili küçükten dinlediğim hikayeleri hatırlıyorum. Oysa şimdi oradan çok uzakta,amba bir gezegende yim. Hem de uçan dev bir kayanın üzerindeki kalede, yerden tam 6 bin feet yüksekte bulunuyorum. Kör edici bir ışık ve asker sesleri beni bir anda kendime getiriyor.

-Kırmızı alarm! Kırmızı alarm! Hurricane sınıfı bir düşman gemisi hızla üzermize doğru yaklaşıyor.

Düşman gemisindeki uzun menzilli topların savunma sistemlerimi tahrif etmeye başlaması uzun sürmüyör. Artık karşı koymak için fazla bir şansımız yok. Yine de adamlarına yapacağım kısa bir konuşmanın etkili olabileceğini düşünüyorum. Komuta merkezimiz yara almaya başladığında dahi ümidiyi kaybetmiyorum:

-Kaptan konuşuyor. Daha önce hiç karşılaşmadığımız kadar zor bir durumda olduğumuzun farkındayım. Ama kurtulacağımızdan eminim. Güçlüyüz. Onlardan daha güçlüyüz ve bu

savaş kazanacağız:

Peki ya göklerin tek hakimi olmak?

Stratosphere, Ripcord firması tarafından hazırlanmış. Oyunun dergimiz sayfalarında kendine iki sayfalık bir yer bulabilmesinin en büyük sebebi konu kitliği yaşanan bu zamanda orijinal konusu ve oynanış tarzıyla real time stratejilerin, uçuş simülasyonlarının ve Shooter'ların bazı özelliklerini biraraya getirebilmesi. Her ne kadar adıyla lise coğrafya kitaplarından fırlamış izlenimi uyandırısa da Netstorm'un üç bo-



yutlusu olarak tanımlayabileceğimiz bu oyun dağ zirvelerinde ve bulutların üzerinde geçecek büyük bir savaşı konuşuyor.

Tüm düşmanlarınızı yok etmek ve gökyüzünün tek hakimi olmak için yapmanız gerekenlerin en başında görünümü ters bir dağı andıran uçan kalenizi yeni binalarla donatmak geliyor. İzleyeceğiniz doğru stratejiler sizin daha geniş topraklara, gelişmiş teknolojiye ve yepenek silahlara ulaşımıza, Topraklarınız genişledikçe enerji ihtiyacınız artıyor ve işler içinden çıkmaz bir hal alıyor.

Stratosphere üç farklı şekilde oynanabiliyor. Single Mission seçeneği ile

Yer çekimine meydan okumak ister miydiniz?

birbirinden tamamen farklı on vadiden herhangi birinde arama, yok etme, başka gemileri koruma, yer saldıruları düzenlemeye gibi görevlere atanıyorsunuz.

New Career seçenekinde ise 8 farklı mekanda geçecek 24 görevi tamamlayıp Stratosphere gezegenine hakim olmaya çalışıyorsunuz. İlerleyen bölümler terfi etmenize ve yeni teknolojileri kullanmanıza olanak tanıyor.

Gelelim oyunun nasıl oynandığına: Stratosphere gezegeninde kalenizin üzerine inşa edeceğiniz her ünite için, bu oyunda paranın yerini tutan Floatstone isimli taşlara ihtiyaç duyuyorsunuz. Bu taşlar kaya, maden cevheri ve kristal olmak üzere üç çeşide aynıyor. Kaya ve maden cevheri, saldırı birimlerinizi güçlendirmek. Crystal ise yüksek teknolojiye sahip yapılar inşa etmek için kullanılıyor.

Eğer şansınız varsa dağıların yamaçlarında sık sık madenlere rastlayacaksınız. Buna karşılık herhangi birine yaklaşmanız ve bir süre yanında durmanız kaynakların serbest kalması için yeterli oluyor. Savaşlarda düşman gemisini yola edebilirseniz, tüm Floatstone'ları açığa çıkaracaktır. Her komuta merkezi sadece belli bir miktar maden toplamanıza izin verir.

Havada uçusan italetler

Savaşlar sırasında yara almanız, gezegen yüzeyine veya düşman gemisine çarpmaz maddi kayıplara yol açar. Altıgen parçalardan oluşan topraklarınızın bir parçası veya üzerindeki yapılar, Hit Point'lerinin üzerinde zarar gördüğünde bir miktar Floatstone kaybediyorsunuz. Toprak kaybetmeyi engellemenin en kolay yolu Fortify Land seçeneğini kullanarak onları güçlendirmektir.

Oyundaki 60 farklı hareketsiz ünite sayesinde ateş gücünüz, enerjiniz, hızınız ve savunmanızı güçlendirebilirsiniz. Kalenizi geliştirmek için toplamda altı çeşit üniteye ihtiyaç duyacaksınız. Bunlardan en önemli komuta ve kontrol merkeziniz olan Command Tower. Manyetik gücü. Kalenizin ulaşabileceği en geniş sınırları belirleyen bu yapı çok az da olsa enerji üretiyor ve ilk savaşlarda tamların yapımına yardımçı oluyor. Merkeziniz her zaman iyili korundugundan emin olun. Yok edilmesi durumunda demin söz ettigim manyetik güç ortadan kalkar ve kale havaya uçar.

Stratosphere'de yeni binaların inşası ve düşman tarafından yok edilmiş binaların yeniden yapılması için iki farklı yöntem kullanabilirsiniz. Bunlardan ilki olan Maintain Build modundayken kaynaklarınız el verdiği sürece hasar görmüş binaların onarıldığı görüceksiniz. Floatstone ihtiyacı ekranın sağ alt kısmına yansıyacaktır. Üç farklı tipteki taşın herhangi birine yeterli miktarda sahip değilse tüm yenileme işlemleri durur.

Emriniz altındaki bütün ünitelere ekranın sağındaki menüden ulaşacaksınız. Her ünitenin yanında enerji kullanımı ve sağlık durumunu gösteren cubuklar yer alıyor. Hasar görmeleri halinde onları buradan seçerek kolayca tamir edebilirsiniz.



Ne yani? Bir kaç parça kaya için mi savasıyoruz yolsa?

Düşman ünitelerine saldırmak için kullanmak istediğiniz silahlara seçili olması gerekiyor. Her silah, ekrana yay şeklindeki çizgilerle yansyan farklı bir menzile sahip. Otomatik ateş modundayken hedef bu menzilin içine girince saldırın kendiliğinden başlı-

yor. Ancak bu modda isabet oranınızla birlikte hız da azalıyor. Silahlara her birinin farklı menzile sahip olması hem hava hem de yer saldırılarında kullanılmalarını engelliyor.

Ekranın alt kısmında görevlerin yazılı olduğu bir menü bulunuyor. Başarıyla tamamlanmış görevler yeşille gösterilecektir.

Bir sonraki teknolojiye ulaşıp ulaş-



mayacağınız hangi bölümde olursa olsun elinizdeki kaynaklara göre belirlenir. Yeni üniteler yaratmadı ve kalenizi geliştirmede önemli paya sahip bu kaynaklar, kaleleri Atmus, Ionus, Nimbus, Cumulus ve Hurrican olmak üzere beş teknoloji seviyesine ayırr. Savaşlar sırasında elde ettikleriniz terfi etmenizi sağlayacaktır.

Uçan kalenizdeki her hareketlilik için enerjiye ihtiyaç duyacaksınız. Güçlü bir ağ kuramazsanız, san ve kırmızı renkle işaretlenmiş, yeterli enerjiyi alamayan binalar görevlesiniz. Zor durumda kaldığınızda tabanları yağlayabilmek içinse germinizin manevra kabiliyetini ve ulaşabileceği maksimum hızı artıran jetlerden bol miktarda yapmalısınız. Techno-Mage ünitelerinin savaş gücüne dolaylı da olsa etkisi var. Örneğin: Sweeper'lar inşa ederek etrafındaki Floatstone'ları daha kolay toplayabilir. Observatory ile radar menzilinden çok uzaktaki düşmanlarınızla ilgili bilgi edinebilirsiniz.

Stratosphere'in Multiplayer seçeneğini kullanarak dört oyuncudan takım-



lar yaratabilir ya da karşılıklı savaşabilirsiniz. Bu modda maksimum teknoloji her an emriniz altındadır.

Fortress Builder seçeneği kendi uçan kalelerinizi yapmanıza olanak tanrıracak, oyunun sıkıcı yönlerinin kısa sürede ortaya çıkmasını engeller. Bu kaleleri daha sonra çoklu oyuncu seçenekinde kullanabilirsiniz.

Konuca birbirinden farksız oyunlardan bıktıysanız ve yazının başından beri anlatmaya çalıştığım garip savaşın bir parçası olmak istiyorsanız, grafikleri büyülü olmasa da, bu oyuna göz atmakta fayda var.

3 altın Öğüt

- Silahlınızı enerji üretim merkezlerinin yakınına yerleştirin.

- Kalkanlarınızı daha kolay hasar alan enerji istasyonlarını korumak için kullanın.

Gezegen yüzeyini bıkmadan ve usanmadan dikkatle gözden geçirerek hayatı önem taşıyan Floatstone'lara düşmanınızdan önce ulaşın.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozzi@mailexcite.com

LEVEL KARNESİ
 REAL-TIME STRATEJİ SIMULASYON

Firma: Ripcord
 Windows 98, Pentium 133,
 32 MB RAM, 2 MB Ekran Kartı,
 45 MB HDD, 4X CD ROM

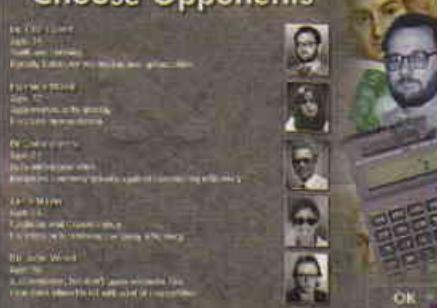
INDUSTRY GIANT

Para Para Para...

İnsanoğlu hiç bir zaman azla yetinmemiş, hep daha fazlasını istemisti. Onun bu tutkusu zaman içinde savaşlara, çevre kirliliğine ve yokşulluğa yol açtıysa da yararlanmadı da değildir. Bilimsel gelişme ve endüstri hep bu tutkunun eseridir. Siz de sahip olma isteğini yüreğinizin derinliklerinde hissetmek istiyorsanız gidin bir bilgisayarçıya, alın bir Industry Giant, küçük bir sanayi imparatorluğu kurarken insanlığı iyi kötü bugünkü durumuna getiren yükselme duygusunu yaşayın. Evet, biraz reklam gibi oldu ama sanırmış oyunun içeriği konusunda bilgi verebildim. Industry Giant bir ticari simulasyon. Daha önce buna benzer Capitalism, Transport Tycoon gibi oyunlar piyasaya çıkmıştı. Bu türün belirgin özelliği insana verdiği yükselme hırsıdır. Kazandığınız (ve de kaybettığınız) her dolanı beyninizin

bir köşesinde hissedersiniz. Rakipleriniz programcılar tarafından yapılan matematik algoritmalar değil, şirketinizi yıkma çalışan canlı insanlardır, sonuçta gecenizi gündüzüne katıp onları iflas ettirebilmek için ter dökeriniz.

Choose Opponents



Industry Giant'ı Windows'dan yüklediğinizde karşınız bir menü geliyor. Bu menüdeki seçenekler şunlar:

TUTORIAL: oyunun oynanışı hakkında bilgi verir.

SINGLE MISSION: oyun size bir görev verip yerine getirmenizi isteyecektir.

PLAY SCENARIO: bir senaryo seçip oynamanızı sağlar.

NEW GAME: bilgisayar sizin belirlediğiniz verilere göre rastlantısal bir oyun alanı yaratır ve burada yeni bir oyuna başlaysınız.

BEGIN CAREER: zorluk seviyesi seçerek bir karriere başlamınızı sağlar. Burada belli bir zamana kadar belli bir miktar para yapmanız gereklidir.

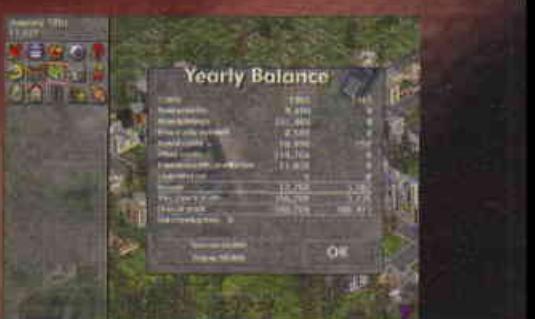
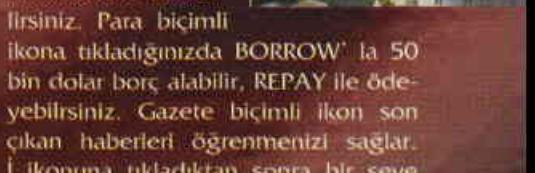
LOAD GAME: kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek içindir.

CONTINUE GAME: son oynadığınız oyuna devam etmek içindir.

HALL OF FAME: skorları gösterir. EXIT ile de programdan çıkışınız.

İKONLAR

Oyun ekranında sol üstte ikonlar sağda ise harita var. Haritada izometrik olarak çizilmiş yer şekilleri ve yapılar var. X biçimindeki ikon oyundan çıkmak, yeni bir oyuna başlamak ya da pause etmek içindir. Disket biçimli ikon save ve load işlevlerini yapmanıza yarar. Nota biçimli ikonla ses ve müziği açıp kapatır, göz biçimli ikonla görsel ayarlamaları yaparsınız. Soru işaretli ile oyunda üretilen maller hakkında bilgi alırsınız. En solda ortadaki ikon başlık açısını döndürmenize yarar. Grafik biçimindeki ikonla istatistiklere bakabilirsiniz. Para biçimli ikona tıkladığınızda BORROW ile 50 bin dolar borç alabilir, REPAY ile ödeyebilirsiniz. Gazete biçimli ikon son çıkan haberleri öğrenmenizi sağlar. İkonuna tıkladıktan sonra bir seye





tıklarsınız o şey hakkında bilgi edinebilirsiniz. Büyüteç ikonu görüntüsünü yaklaştıırıp uzaklaştırırmaya yarar. Bina bicimindeki ikonla bina satın alabilirsiniz, bunu ilerde açıklayacağım. Ray bicimli ikonla yol, ray, köprü döşeyebilirsiniz. Vinc şeklindeki ikon karaları düz hale getirmenizi ve temizlemenizi sağlar. El ikonuna tıkıldıkten sonra sizin olan bir binaya ya da araca tıklarsınız, onunla ilgili parametreleri değiştirebilirsiniz.

Yerleştirebilirsiniz bir ekran gelir. Buradan araçların rotasını değiştirebilir, fabrikaların üretiminin değiştirebilir, dükkânların satış promosyonlarını ayarlayabilirsiniz.

Satış Devi

Oyunun mantığı ise şöyle: Siz hammadde üreten tesislerin yakınına o hammadeden kullanan fabrikalar kurarsınız, daha sonra yakındaki bir yerleşim merkezine fabrikada üretilen malları satacak bir dükkân açarsınız. Son olarak dükkân fabrika ve hammadde tesisinin yakınına tren ya da kamyon istasyonları kurup aralarına yol ya da ray döşersiniz. Dijelim mobilya yani FURNITURE üreteceksiniz. Mobilya üremek için çelik ve tahta gereklidir. Önce birbirine yakın birer steel mill ve lumber mill bulacaksınız. Ondan sonra bina bicimli ikona tıklayacaksınız. Çıkan ekranda iki kutu var, birinin içinde bina türleri, diğerinin içinde seçili türden değişik binalar bulunuyor. İlk kutuda TERMINALS,

PRODUCTION, RETAIL ve BUILDINGS yer alıyor. TERMINALS, kamyon ve tren istasyonları, hava alanları ve liman inşa etmek; PRODUCTION fabrika yapmak; RETAIL satış merkezleri yapmak; BUILDINGS ise yerleşim merkezini geliştirecek binalar yapmak içindir. Siz buradan PRODUCTION'ı ve WOODWORKING'SI seçip binayı STEEL MILL ve LUMBER MILL'in arasına konduyuveriyorsunuz. Sonra RETAILS'den FURNITURE STORE'u seçip en yakındaki yerleşim merkezinin yanına



yerleştiryorsunuz. Arkasından LUMBER MILL, STEEL MILL, WOODWORKINGS, FURNITURE STORE'un dibine kamyon istasyonları kurup aralarına yol döşüyorsunuz.

Son olarak lumber mill'in yakındaki kamyon istasyonuna tıklayıp bir kamyon alarak MILL/ WOODWORKINGS/ FURNITURE STORE arasında bir güzergah belirliyorsunuz. Güzergahları gösteren yazıların altındaki FREE yazan kutuya tıklayarak o güzergahtan alınacak malzemeyi belirliyorsunuz. Aynı şeyleri STEEL MILL'in yakındaki kamyon istasyonu için de yapınca, ilk endüstri zincirinizi kuruş oluyorsunuz. Artık dolarlarınızı saymaya başlayabilirsiniz.

Industry Giant güzel bir oyun. Ama bence fazlaıyla Transport Tycoon'a benziyor.

Izometrik grafikleri oldukça iyi, müzükler de fena değil. Ama oyunun genelinde bir eksiklik var. Ne diye soracak olursanız "Orijinallik" diyebilirim. Bence bu türde birkaç yeni fikir ekleyebilirlerdi. Onun dışında hiç fena değil.

Ozan Simitçiler

İkinci Yorum :

Ozan'ın da söyledi gibi Industrial Giant Transport Tycoon'a benziyor, ama kendinde üstün yönlerinin olduğunu da kabul etmek gerekir. Bu üstünlük sadece grafiklerinden kaynaklanmamış, ki grafikleri çok daha üstün, ekonomik yapı olarak da piyasadaki birçok oyundan daha iyi. Bir kere, hangi ürünün üreteceğiniz, ne zaman üreteceğiniz tamamen sizin kontrolünüzün altında. Bu yüzden piyasanın ne zaman neye ihtiyaç duyduğunu sürekli olarak takip etmeniz gerekiyor. Bunun için de gazetelerden faydalaniyorsunuz. Transport Tycoon'da üretimle değil, sadece üretilen mallann gerekli yerlere ulaşılmasıyla ilgilenmek durumundaydınız. İş simülasyonu diyebileceğim bir diğer oyun olan Capitalism Plus ile bir karşılaştırma yapacak olursam, Industrial Giant'in biraz sönük kaldığını söylemem gerekiyor. Bilmem, belki endüstri mühendisliğinde okuduğumdan, belki de para piyasasında dönen dolapları oldukça iyi öğrettiğinden, benim tercihim hala Capitalism Plus'tır. Yine de güzel grafikler ve yeterli düzeyde ekonomik karmaşıklıyla Industrial Giant, ciddi oyunlardan hoşlanan ve birşeyler öğrenmek isteyen bilinçli azılılığın yeni gözdesi olabilir.

BlaXis

INDUSTRY GIANT

LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: I-magic
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 4X CD ROM



FINAL FANTASY 7

Çarip Japon Tiplerinin Saldırısı



Hani şu Japon çizgi filmlerindeki kocaman gözlü, ufak tefecik karakterleri bilirsiniz. Hani şu Japon oldukları halde kesinlikle çekik gözü olarak çizilmeyen karakterler. Herşeyi aklıma gelirdi de, bu karakterleri bir FRP'de göreceğim hayatta aklıma gelmezdi. PlayStation için yapılmış en iyi oyunlardan birisi olan Final Fantasy 7 bize bu karakterleri yönetme fırsatını veriyor, ama iyi mi ediyor, kötü mü ediyor daha karar veremedim, inşallah yazının sonuna doğru beraberce karar verecez.

Final Fantasy 7, direkt olarak Playstation versiyonundan PC'ye çevrilmiş. Bilgisayar oyunları teknolojisindeki buncu gelişmeye rağmen, bir oyun, bir platformdan diğerine aktarılırken orijinal versiyondan mutlaka birşeyler kaybediyor. Ve maalesef Final Fantasy 7 de buna bir istisna değil. Programcılar da bunun bilincinde olacaklar ki, oyunun eksik yönlerini kapatmak için PC için, daha doğrusu üç boyut hızlandırıcısı olan PC'ler için savaş sahnelerini baştan yazmışlar. Ama öyle bir yazmışlar ki, ilk gördüğümde aklım uçtu. Japon çizgi filmlerinde görebileceğiniz

bütün abartı efektler mükemmel bir şekilde dövüş sahnelerine uygulanmış. Bazı ileri düzey büyü ve özel hareketlerin animasyonları başladı mı bitmek bilmiyor, siz de ekranın başında ağızınız açık kalyorsunuz. Tabii bu efektlerden faydalananıza şunu söylemeliyim: "3Dfx". Eğer 3Dfx yoksa, oyunu ceyrek ekran boyunda oynayabilirsiniz, ama alacağınız zevk de ona göre olur.

Final Fantasy 7'yi anlatmaya başlamadan önce, oyunu çalıştmak için çektiğim çileleri sizinle simultane olarak paylaşmak istiyorum. Biraz sonra okuyacağınız hikayeden çıkartmanız gereken anafikir: Bu oyunu çalıştmak, bir tabur teveyi Grand Canyon'dan atlatmaktan daha zordur.

Fakir, Ama Gururlu Bir Dedişkanlığı Verdi Bir Zamanlar...

Evet, bu genç çalıştığı dergide yazmak için iyi bir oyun ararken, rafların birinde Final Fantasy 7'yi görmüş, hemen aşık olmuş ve alıp eve getirmiş. Ama oyun da çok nazlıymış canım, "İlla ki yüzgörülü isterim" deyip, çalışmamakta direniyormuş. Sorunun video dosyalarında olduğunu anlayan fakir yazar, herşeyi bilen Microsoft babanın ActiveMovie programını yüklemeyi akıl etmiş. Ama hayır, oyun yine çalışmamış. Ertesi gün dergiye gelinir, alt kat komşusu Çağdaş'ın makinesinde oyun denenir ve çalıştığı görülür. O makinede Win98 vardır, bu nedenle dergideki makinesine Win98 kurar. Tahmin ettiği gibi oyun çalışmıştır, ama dergide 3Dfx olmadığından, Win98 CD'sini alıp deneme amacıyla (Buraya deneme amacıyla yazmıştır, çünkü deneyip hemen bilgisayarından silecektir, zaten fakir olduğundan Microsoft'la başının derde girmesini hiç mi hiç istememektedir) evinde de kurar, "Yuppi" der, çünkü oyun çalışmıştır. Ama sonra sevinci kedere dönüsür, ilk dövüş sahnelerinden sonra oyun kitlenir, "Ya sabır" cekerek 3Dfx driver'larını değiştirir. Bu sefer de de-

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII





mo ların sadece sesleri çalışır. Fakir, gururlu sıfatlarının yanında cinnet eğilimli sıfatı da eklenen yazar çıldırmamak için bilgisayara format atmaya karar verir. Güzelce Win95, üstüne de Win98 kurar, hersey yolunda gibidir, oyunu yükler, başlar, ilk savasını yapar... ve... Nayırdır, n'olamazdır, yine kilitlenmiştir oyun. Tam beylik tabancasına uzanırken, Final Fantasy 7'nin CD'sindeki 3Dfx sürücülerini yeniden kurmak gelir aklına. Hic umudu yoktur, ama dener. Netekim Allah'tan ümit kesilmey misali, oyuncularımıştır. Artık deli gibi oyunu oynamak ve aldığı parayı hak etmekten başka bir işi yoktur.

Yukarıdaki hikayenin gerçekleşmesinde yardımını esirgemeyen Windows98 İngilizce CD'sine, milyon tane çeşidi olan "Bilmemne sözümüşü açıcı" video formatlarına, 6 farklı çeşidi ve bir o kadar versiyon numerosu olan 3Dfx/ Direct3D/ Glide sürücülerine teşekkürü bir borç bilirim.

BETA TESTİ İYİYİYİ YAPTI MU?

Bir oyun piyasaya sürülmenden önce uzuuuun bir Beta testi aşamasından geçer. Bu aşamada bilgisayar oyunları üzerine uzmanlaşmış bir sürü kişi tarafından sonuna kadar oynanır. Bundan amaç, oyuncunun bir yerinde ufak tefek hatalar varsa, bunların belirlenip oyuni piyasaya sürülmenden önce elenmesidir. Final Fantasy 7'deki hatalar ise küçük olmaktan çok öte, gözden kaçması imkansız hatalar. Bir kere, oyuna beraber gelen videoları gösteren program bir işe yarıyor. Normal şekilde, yani hızlandırmış oynarsanız sorun yok, ama 3Dfx sürücülerini bir kere bile yanlış yüklerseniz geri dönü-

sü yok. Win95'i baştan kurmanız bile gerekebilir. Beta Testing aşamasından geçmedigini sadece donanımsal sorunlar göstermiyor, oyun içinde karşılaşığınız karakterlerle aranızda geçen konuşmalar Japonca'dan İngilizce'ye çevrilirken pek özen gösterilmediğinden, hangi karakterin kiminle ne hakkında konuştuğunu anlamamanız bazen güçleşiyor.

Peki bunca sorununa rağmen biz bu oyunu neden açıklıyoruz? Çünkü oyun güzel, hem de çok güzel. Özellikle Japon çizgi filmlerine biraz olsun ilginiz varsa, savaş sahnelerine bitemecenize emrinim. Her büyürün, her hareketin animasyonu aynı aynı ve özenerek PC için yeniden yazılmış.

Bunun haricinde, Final Fantasy alıştığımız FRP'lerden bayağı farklı. FRP oyunlarındaki standart Dragon, Elf gibi karakterlerin yerine, garip garip ne olduğu anlaşılamayan bir sürü düşmanla karşılaşacaksınız.

Bazları güldürecek kadar garip olan bu düşmanlar, oyuncunun hayatına girip biraz da ilerlediginizde yerini oldukça büyük ve bir o kadar da korkutucu mahlatlara bırakıyor.

İnsanlar İkiye Ayrılmış Manga Sevdeleri ve Manga Sevdeleri

Final Fantasy 7'nin grafiklerine bakınca çocuk oyunu zannedebilirsiniz. Ama oyunu biraz oynadıktan sonra göreceksiniz ki gayet derin bir konuya sahip. Oyunda Cloud Strife adlı (esas oğlan) karakteri sağa sola koşturuyorsunuz. Cloud, eski bir SOLDIER askeridir (bu cümlede kesinlikle bir tuhaftık yoktur). Bu SOLDIER denen örgüt sadece en iyilerin alındığı askeri bir gruptur. Küçük yaştan itibaren bu grubaba girmeyi hayal etmiş olan Cloud, örtüe girdikten sonra aslında dışarıdan göründüğü gibi halkın iyiliği için çalışmamadığını, SHINRA adlı şirketin bü-

tün pis işlerini bu askeri örgütte yaptırdığını acı bir şekilde anlar, ama geç kalır cunku ailesinin de yaşadığı kasa ba SOLDIER'in en iyi askeri olan SEPHIROTH tarafından yok edilmişdir. SHINRA ise, dünyaya yaşam gücünü veren MAKO enerjisini emen ve her yere elektrik enerjisi sağlayan reaktörlerin yegane sahibidir. Dünyadaki her-

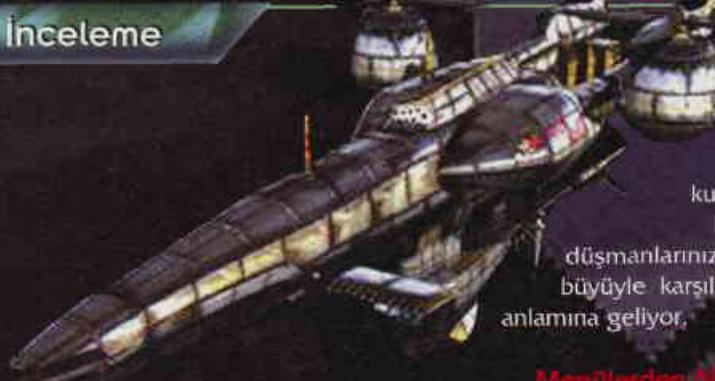
şey bu reaktörlere bağlı olduğundan bütün şehirler ve insanlar SHINRA'ya bağımlı durumdadır. SHINRA da bu durumdan sonuna kadar yaranıp insanların bir güzel sömürmektedir. SHINRA'nın sömürdüğü bir başka sey

de dünyanın yaşam gücü olan MAKO'dur. Elektrik üretmek için MAKO enerjisini dünyanın içinden çektiğçe, dünyanın doğal dengesi bozulmakta ve canlılar ölüp, yerine tuhaf yaratıklar peydahlanmaktadır. Bunun farkına varan bir grup vefakar insan, BARRET WALLACE'in önderliğinde AVALANCHE adlı illegal bir örgüt kurarlar ve SHINRA'nın reaktörlerine saldırırlar düzenlemeye başlarlar. SOLDIER'dan ayrılan Cloud, para kazanmak uğruna katıldığı AVALANCHE'da çocukluk arkadaşı TIFA'nın da olduğunu öğrenince hem onu korumak, hem de SEPHIROTH'dan intikam almak için AVALANCHE'ye katılır. Ve maceramız başlar...

Oyun Adventure ve dövüş ekraneları arasında geçiyor. Adventure ekranelerinde Final Fantasy'nin dünyasında istediğiniz gibi dolasıyor, insanların konuşup bilgi topluyor, dükkânlarla girişip çeşitli silah ve büyüler ediniyorsunuz. Sakın sakin etrafta dolasırken ekran birden dönerken değişirse, bir düşmana rastladınız demektir. Dövüş ekraneleri, daha önce de söylediğim gibi oyun tarihinde çığır açacak kalitede. Oynanış olarak yarı Real-Time, yarı Turn bazlı diyebilirim. Ekrannın üstünde sürekli değişen kamera açılıyla grubunuzu ve düşmanlarınızı görüyoruz. Aşağıda sağda sürekli dönen iki gösterge göreceksiniz. Bulardan TIME yazan, adanızın hızına bağlı olarak dolacaktır. Dolduguunda ise düşmanı saldırmaya, bıçak yapma ya da elinizde esyalardan birisini kullanma şansına sahipsiniz. TIME gös-



Average	Maxed	Maxed	Maxed	Maxed
Cloud	336	336	54	54
Barret	323	351	50	50
Tifa	283	283	40	40



tergesinin solundaki gösterge olan LIMIT, çoğu dövüş oyunda da bulunan bir özelliği bu oyuna da katıyor. LIMIT özelliği adanızın dayak yedikçe dolar, sonuna dayandığında ise o karakterin özel hareketlerinden birisini yapabilirsiniz. Her karakterde 4 seviyede toplam onbir tane özel hareket var. Üst seviyedeki hareketlerin LIMIT sınırına ulaşmanız daha uzun sürüyor, ama bu hareketlerin düşüne verdiği hasar veya size sağladığını faydalı da ona göre fazla oluyor.

MAKO Enerjisinin Güzellikleri

Bu dünyaya yaşam gücü sağlayan MAKO enerjisi yoğunlaştırılarak MATERIA denilen büyülü toplara dönüştürülebiliyor. Bunları etrafıta dolasırken bulup alabilir veya MATERIA dükkanlarından satın alabilirsiniz. Bu topları üzerinde taşıdığınız silah ve zırhlardaki boşluklara yerleştiriyorsunuz. MATERIA toplarının hepsi büyük amaçlı değil, genel amaçlı olanları da var. Ve işin en güzel yönü, büyülerini mantıklı bir şekilde birleştirerek yeni büyüler de elde edebiliyorsunuz.



Mesela, birleşik iki MATERIA boşluğun ICE ve ALL MATERIA topları yerleştirirseniz, karşınızda bütün düşmanları aynı anda vurabilirsiniz. Ayrıca STEAL, SENSE gibi düşmanın elindeki nesneleri çalmak ve düşmanın gücünü anlamak için kullanabileceğiniz MATERIA güçleri de var. Ve bütün bunların haricinde ENEMY SKILL diye bir MATERIA var ki, oyundaki büyü sayısını hemen hemen ikiye katlıyor. ENEMY SKILL'i yüksek olan bir karakter, düşmanın kendisine yaptığı büyülerin şak diye öğrenebiliyor.

Bütün bunlar, büyülerini karıştırıp kullanabildiğiniz de hesaba katılınca, düşmanlarınıza 150'den fazla büyüyle karşılaş verebileceğiniz anlamına geliyor.

Menülerde Nefret Etmiş Söylemiş Miydim?

Oyunun orijinal tuş kontrolleri igrenç bir şekilde tamamen nümerik klavyeye atanmış. Ok tuşlarıyla adanızı yönetiyorsunuz. ARTI tuşıyla menüye giriyor, INS tuşıyla menülerden geri çıkıyor, verdiğiniz komutları iptal ediyorsunuz. ENTER ise seçim yapabiliyor, 9 ile girdiğiniz ekrandaki çıkışın görebiliyorsunuz. Adventure ekranında kamera açılan sürekli değiştiginde, bazen çok absürd ekrantırakla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. O zaman çıkışları görmeniz bayagi işinize yarıyacaktır.

Oyun çok geniş bir alanda geçiyor. O kadar geniş ki, başka hiçbir söyle uğraşmadan oyuncunun çözümüne bakarak ve hiçbir yerde takılmadan oyunu bitirmek için 70-80 saat gerektiğini söylüyorlar. Ayrıca konu da giderek dallanıp budaklanmaya başlıyor. Amacınızın SHINRA adlı şirketi yok etmek olduğunu düşündüğünüz anda, SHINRA'nın başkanı öldürülüyor, işin içine daha büyük (bayagi büyük) güçlerin karıştığını anlıyoruz.

Biz Tavsiye İstiyorsak, Buraya Bırakın

✓ Şehirlerde dolasırken gördüğünüz bütün insanlarla konuşun. Kasabadaki bütün evlere girip çıkmak ve size verilen bütün görevleri büyük küçük demeden yerine getirmeye çalışın. Bu görevlerden alacağınız bazı özel eşyalar hiç beklemediginiz bir anda işinize yarayabilir.

✓ Oyunun menülerini ilk başta karışık gelebilir, ama kullanılcak alışacaksanız. Özellikle sonrasında menülerde eklenecek olan PHS seçeneği, daha sonra karşılaşığınız adamları gurubunuza istediğiniz anda alabileceğini gösteriyor. Grubunuzda aynı anda üç kişi bu-

lunabildiği halde, sonrasında karşılaşacaklarınız ve bulması çok zor olan gizli karakterlerle beraber yönetebileceğiniz on kadar farklı karakter var. Sadece Cloud'u değiştiremiyorsunuz, çünkü hikaye onun etrafında gelişiyor.

✓ Oldukça sık karşılaşacağınız metatile düşmanlarına karşı elektrik bazlı büyülerini kullanmalısınız, çünkü en zayıf oldukları yönleri elektrik.

✓ LIMIT hakkınızı iyi kullanın, çünkü bir kere kullandığınızda yeniden dolması için hem bayagi bir hasar almanız hem de belli bir süre geçmesi gerekiyor.

✓ Enemy Skill MATERIA'sı bulduğunuzda kaçırmayın.

✓ Güçlü büyülerini ALL MATERIA'sı ile birlikte kullanırsanız, düşmanın gözünün yaşına bakmazsınız.

Bu kadar iyi bir oyunun beş yıldız alamamasının tek sebebi, Adventure kısmının zayıf kalan grafikleri, oyunun çalışabilmesi için epey uğraşmak zorunda kalınması ve karakter konusmlarının sesli değil, yazılı olarak, üstelik pek de iyi olmayan bir İngilizce ile yapılıyor olması. Ama Final Fantasy 7, belki de türünün PC'deki tek örneği. Tuhaftan Japon karakterleri ve esprili anlayışıyla bezenmiş olmasını ilk başta garipse yeceksiniz, ama bir alışınız mı, hele bir de konuya isindiniz mi, vay halimiz, oyunun başından bir daha kalkamazsınız.

Sinan Alkol
salikol@level.com.tr



LEVEL KARNESİ

FRP

Firma: Eidos/SquareSoft
Pentium 166,
32 MB RAM, 260 MB HDD,
4X CD ROM



MECH COMMANDER™

THE FIRST MECHWARRIOR® GAME OF TACTICAL COMMAND

Savaş Rüzgarları

Bu oyunu uzun zamanı bekliyordum, iki sebepten dolayı, birincisi dev savaş robotlarını severim, ikincisi de alışılmış stratejilerden sıkıldım. Starcraft oynarken bile en çok kullandığım birim Terran-Goliath, ama bir süre sonra birbirinin benzerielli robotla düşmana dalmak sıkıntı veriyor. Bir de onları üretene kadar uğraşmak var tabii, şu binayı yap ki robot fabrikası kurabilesem, bu binayı yap ki zırhı geliştirebilesin ve daha bir sürü detay. Üs kurmaktan bıktım usandım desem yalan olmaz, her stratejide aynı hikaye, malzeme topla, bina yap, topyekün saldır, ya ez geç, ya da ez! Strateji bunun neresinde? Gerçek bir savaşta hangi ordu savaş alanındaki tank üretir ki? Mech Commander tüm bu ve benzer oyulara bir alternatif olacak gibi görünüyor, tüm hazırlığını üsteyken yap, savaş alanında sadece savaşla meşgul ol, iste tüm

o detaylara boğulmadan oynayabileceğiniz gerçek bir savaş oyunu, ya da en azından ben öyle olacağını sanmıştım. Ama ne yalan söyleyeyim, pek çok açıdan bu oyun bende tam bir hayalkırıklığı yarattı. Doğrusu bu oyun dan nefret etmek için elimde çok fazla sebep var, hem de bu kadar büyük bir potansiyele sahip bir oyundan.

çok güçlidür ve bir anda hemen tüm gezegenleri ele geçirirler, ötelik Clan üyeleri arasında tam bir beraberlik vardır. Kısa sürede kaçacak hiç yer kalmayan Inner Sphere üyeleri son ve umutsuz bir saldırına geçerler. İlk hedefleri de oldukça büyük önem taşıyan Port Arthur gezegenidir. Bu gezegen en güçlü Clan üyelerinden biri olan Smoke Jaguar Clan tarafından işgal edilmiştir ve karşı saldırın beş aşa-

Sistemler Açıkları

Mech Commander Windows 95 ve 98 altında çalışmak üzere hazırlanmış, test edilmiş olmasına rağmen NT 4.0 altında da çalışabilecegi belirtiliyor. Gerekken minimum sistem söyle, Pentium 133 işlemci, 16 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, 150 MB boş Hard Disk alanı, ses kartı ve bir Mouse. Eğer Multi-Player oyulara katılmak isterseniz, hızlı bir modem de gerekecek demektir. Tavsiye edilen sistem ise P-200, 64 MB RAM, 600 MB HDD olarak belirtiliyor. Eğer kurulum esnasında tam kurulumu seçmemesiniz, bu durum oyun esnasında bilgilerin CD üzerinden okunmasına ve haliyle oyunda bol miktarda takılma yaşanmasına sebep olabiliyor. Ayrıca oyunda klavyeye büyük görev düşüğüne de söylemek gerek, pek çok komutu Mouse ile vermek mümkün değil.

İş Başlatın Yolcasıvar

Olaylar 31. yüzyılda geçiyor, mekan ise alışılmış Battletech evreni. Uzun süredir kendi içinde savaşan Star League üyesi hükümetler birdenbir kendi klanlarına adı veren bir topluluğun saldırısına uğrarlar. Klan orduların her açıdan

mali olarak gerçekleştirilecektir. Burada siz Commander Harrison rolünü üstleniyorsunuz. İşiniz savaş alanındaki Mech ünิตelerinize taktik vererek onları zafer'e götürmek. Ama bu kadarla kalmıyor, emrinizdeki birimleri hayatı tutmakla olduğu kadar, onları savaşa hazırlamakla da yükümlüsünüz. Bu iş en az savaş kadar önemli ve hatta o denli zor.

Günlük Dört Aşın

Öncelikle oyuna söyle bir göz ata-





lüm. Hersey ilk ana bölümde toplanmış durumda, savaş hazırlığı ve savaş. Savaş öncesinde istediğiniz gibi hazırlanmak için yeterince vaktiniz var ve doğrusu buna ihtiyacınız da var. Herhangi bir üretim yapmak söz konusu değil, size belli bir miktar Resource Point (RP) veriliyor; bunu harcayarak pilot, robot, donanım ve destek araç-

danlığa satabilirsiniz, ama şunu bilin ki bu oyunda fazla malzeme diye bir şey yok, hele ele geçirmeyi başardığınız düşman Mech şasilerini asla satmayın. Sebebine gelince, Clan tarafından kullanılan her Mech ve her donanım sizinkilerden kat kat daha üstün. Silahlar daha güçlü ve daha hafif, robotlar daha sağlam, daha hızlı ve daha çok cephe taşıyabiliyor. İşin en pis tarafı da bu zaten, karşısındaki düşman donanım açısından sizden çok daha üstün durumda. Ama tüm sıkıntılarınız bu kadarla kalmıyor, her görevde götürebileceğiniz Mech sayısı sınırlı, bu sayı on ikiyle aşımıyor, o da bazen. İlk görevde sadece üç hafif Mech ile cıkiyorsunuz. Bu kada-rlarla da kalmıyor, bir de ağırlık limiti var. Dropship görev bölgesine ancak belirli bir ağırlığı taşıyabilirsiniz. Diyelim ki 8 Mech götürme izni var, ama ağırlık limiti 200 ton, hadi bakalım çıkışın işin içinden. Bu en fazla 2 ağır ve 2 hafif Mech demektir, tabii elinizde ağır sınıf varsa. Tabii her Slot'u doldurup 8 tane 25 tonluk Commando indirebilirsiniz, ama bir Clan Mad Cat ile karşılaşmak demek adamlannızın en az yarımı kaybetmek demek olur, o da sanslısanız. Tüm bu donanım hikayesi bir yana, sadece ağırlık sınırı civatalarımızı sırmaya yeter!

Saldırıya Hazırız!

Herseyi halledip görev briefingine bir baktınız ve artık hazırınız. Briefing derken sadece köşede beliren ve amaçlarımızı belirten küçük bir yazıtın bahsediyorum, ne İngilizce bilmiyor musunuz? Eh, başınız sağ olsun! Çünkü her görevde bir sürü özel hedef var, bu oyunda harita temizlemekle bir yere varamazsınız, zaten hile yapmadan haritayı temizleyemezsiniz, hatta genelde hayatı bile kalamazsınız. Neyse ki tüm görev bölgelerini detaylıyla gösteren bir harita var, ama bakalım durum öyle mi? İşte

göreve başladık ve hafif çaprazdan bölgeyi görüyoruz. Ama o da ne? Savaş sisi var, ya hani üsteysen bu me- ret harita kabak gibi ortadaydı, ne oldu da şimdi bastığım toprağı bile göremiyorum? Hadi birimleri görme- mak neye de, ya coğrafi yapının ta- mamen karaması nasıl bir saçmalık! Ah, grafiklere ve efektlerde söyleyecek bir sözüm yok! Hersey iki boyutlu ve Bitmap olmasına rağmen bu oyun



görsel açıdan tam anlamıyla mükemmel. Hele görüntüyü yakınlaşmanın tasarımlara iyice hayran olacaksınız. Birim animasyonlarında ve harita de- tayında kesinlikle cimrilik edilmemiş. Üstelik yükseklik ve bunun etkileri ke- sinlikle geçerli, tepeden daha uzağı görebilir, ardında kalarak radarlardan gizlenebilirsiniz. Ayrıca başta orman- lar olmak üzere haritada hersey yok edilebilir biçimde tasarlanmıştır, yani ağaçları yakıp alternatif bir yol açabili-



yorsunuz, ama gaz depolarını patlatır- ken uzakta kalın yoksa kavrułursunuz!

Cephem Bitiyor!

Ekranın sol üst tarafındaki gösterge- ler bilmek istediğinizden fazla bilgi içeriyor denebilir. Sebebine gelince, orada bulunan tüm bilgiyi incelemeye

ları satın alıyor, yine bu puanlarla ona- nim yapıyorsunuz. İki malzeme kaynağınız var, üs depolan ve savaş alanı. Depolarda her zaman hersey bulun- mıyor, hele ilk görevlerde tam bir malzeme kitlesi yaşıyorsunuz. Bu yüz- den öncelikli malzeme kaynağınız hep savaş alanı oluyor. Savaş alanında hasara uğratıcağınız düşman araçları ve ele geçireceğiniz malzeme depo- ları lkmal yapmanın en emin yolu, tabii elinizde bulunan fazla malzeme- yi her zaman için RP karşılığı kuman-



kalkmak için ucunu kaçırmanızı sağlamakta başka bir şeye yaramaz. Oyun Turn-bazlı olsaydı, tüm o bilgi çok işinize yarardı, ama burada her şey bir anda oluyor. Hangi Mech neresinden vurulmuş, cephanesi ve sistemleri ne durumda, bunlarla uğraşacak zaman kalmıyor. Durumu görmek için doğrudan her robotun altında görünen sağlık çizgisine bakmak zorundasınız, ki bu da işi diğer oyular gibi yüzeysel bir hale sokuyor. Oysa bu şekilde bir yere varmak çok zor, karşısına çıkan çoğu Mech sizinkilerden daha sağlam, onları devirebilmek için zayıf noktalarından vurmanız gereklidir. Klavyenin sağındaki rakam tuşlarıyla bir düşmanın belli bir bölgesine nişan almak ve kontrol panelinden onun durumunu görmek mümkün, ama buna asla zamanınız olmuyor.

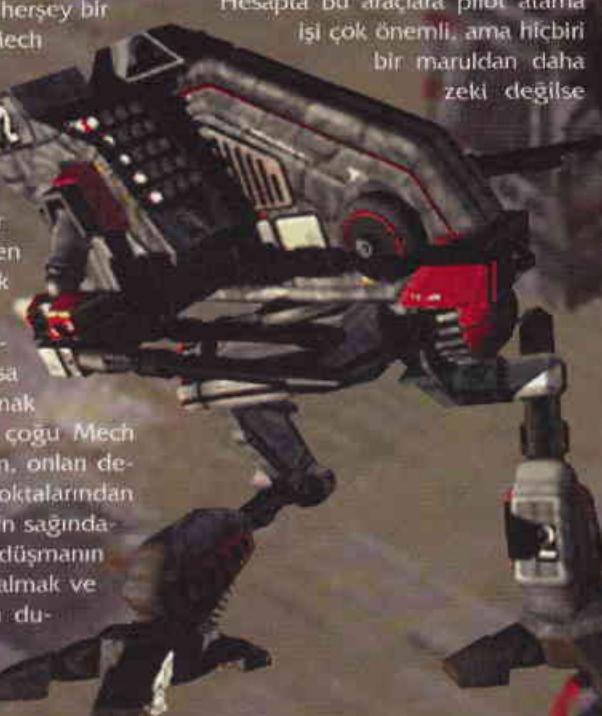
Hem zaten en iyi pilotunuz bile burnunun dibindeki bir Masakarayı bacagından vuramıyor, yanı fikri iyi, ama uygulama neredeyse sıfır.

Zehim Dağılmak Üzerel

Doom ya da Mech Warrior, ne oynarsanız oynayın altın kural asla hareketsiz kalmamaktır. Devamlı hareket halinde değilseniz, zaten çatışmayı baştan kaybedersiniz, hafif bir Mech ile daha ağır bir araca karşı tek sensörün çevresinde dolanıp zayıf noktalardan vurma işini yapamıyoruz, bari hareket halinde olup avantaj kazanalım diyezsanız, ona da geçmiş olsun. Saldırı

emrinin verince adamlarınız kek gibi dikkili düşmanla karşılaşılıcephane takasına başarıyorlar. Tabii devamlı sağa sola tıkayıp onları kendiniz hareket halinde tutabiliyorsınız, ama yapay zekaları o kadar düşük ki, düz bir meydanda birbirlerinin etrafından dolanamıyorlar.

hele etrafta bir sürü engel varsa o zaman tamamen işi berbat ediyorlar. Hesapla bu araçlara pilot atama işi çok önemli, ama hiçbir bir marudan daha zeki değilse



bununla neden uğraşayım ki? Bunun üstüne bir de komutların kısıtlı olması gibi bir sorun var, belli mesafeden saldırma, ilerleme ve ele geçirme gibi sınırlı komut mevcut, onlar da kimi zaman alda gelmediği sonuçlar doğuyor, mesela belli bir mesafeden saldırmasını söyleyorsunuz, ama onlar hiçbir şey yapmadan etrafta gezinmeye tercih ediyorlar! Zaman limitli görevlerde bu nasıl can sıkıcı olabilir bilmemzsınız. Ayrıca açılış demosunda olduğu gibi adamlarınıza belli bir rota çizip düşmana karşı taktik uygulamayı planlıyorsanız unutun, oyunda öyle birşey yok! Demoda gördüğünüz çoğu şey oyunda yok, demo

ve oyun ilk aydın dünyadan insanların!

Neden?

Evet neden? Neden bu oyun bugündekigördüğüm en kazık oyun? Çünkü görevleri tasarlayanların aklında tek şey varmış, size oyunu kaybetmemek! Tamam bir oyun zor olur, ama burada iş çok daha kötü. Görevler hep aynı şekilde gelişiyor, asla bir değişiklik olmuyor. Bir görevi elli defa oynamayı kimin, nereden ve ne zaman geldiğini ezberlemek sunumundasınız. Düşman yapay zekası iyi gibi görünebilir, ama değil, çünkü tamamen belli bir senaryoya göre hareket ediyorlar, her zaman aynı şey yapıyollar, bir görevi bin defa da oynasınız o Mad Cat aynı saniyede, tam aynı noktadan geliyor ve aynı anda da kaçıyor. Bu defa farklı bir taktik uygulayayım, bakalım ne olacak diye hiç uğraşmayın, kim nerede onu ezberleyin. Hiç yaratıcı değil, iş stratejiye gelince StarCraft bu oyunu beş katlar. Zaten teknik açıdan ve sayıca düşmanınız sizden daha üstün, bir de olaylar hep aynı biçimde gelişince hiç şansınız kalmıyor. Söylediğim bir şey kaldı mı bilmiyorum, fakat sonuç olarak bu oyun Turn-bazlı olmalıydı. Görevler bağımsız gelişmeliydi, yapay zeka daha iyi olmalıydı, daha bol komut olmalıydı, oyun bu kadar da kazık olmamalıydı. Oyun üç yıldız verdim, çünkü grafikler, harita tasarımı, ses efektleri ve özellikle açılış demosu harika. Ama korkunc bir potansiyel temasına rağmen oyun tam anlamıyla büyük bir düş kırıklığı yaratıyor. Sinir sahibi olmak istemiyorsanız uzak durun.

Storm Guard



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

Firma: Micro Prose

Windows 98, Pentium 183,

16 MB RAM, 180 MB HDD,

4X CD ROM



MICROSOFT Baseball 3D 1998 Edition



Beyzbol Nedir, Ne Değildir?

Microsoft gitmekçe daha fazla bulasıyor bu oyun işine. Hayır, o değil, adamlar işlerini de biliyor. En iyi oyun programlarını alabilecek paraya sahip olduklarından, normal olarak çıktıktıkları her oyun

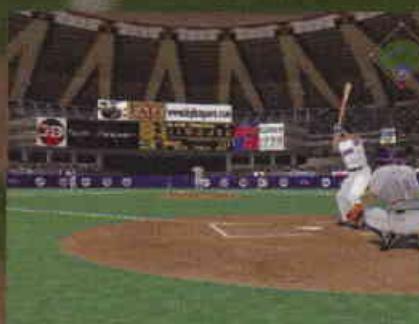
hit oluyor. Bakınız: Age of Empires ve Close Combat 2, bakınız: Outwars. Ve en son olarak karşımıza yeni bir spor simulasyonuyla çıktılar: Baseball 3D 1998 Edition. Aslında bu oyunu Kadir'e vermiştim ama, 3D kartı gerektirdiğini söyleyerek reddetti, ben de National Geographic'i kakaladım kerataya, ehiehi (Multimedia sayfalarında, okuyorsunuz değil mi?). Ne yazık ki, her Türk erkeği gibi, benim spor bilgimi de futbol, basketbol, yüzeme, hentbol, trampolinden atlama (!!!) gibi branşlarla kısıtlı olduğundan, bu oyunu açıklamam için gidip hızlandırmış beyzbol kursuna yazıldım. Bakın simdi:

Aslında olay az biraz futbolla benzıyor. İşte, iki takım var, olay yeşil bir sahada cereyan ediyor, bir adet top var ve herkes ona vuruyor ha vuruyor, tribünler var, ebleh seyirciler var falan. Ama benzerlik burada bitiyor. İki takım sırayla vuruğu ve tutucu olarak yer değiştiriyor (bunların mutlaka ecnebice bir karşılığı vardır, ama ben bilmiyorum). Topu atan kişi (kendisi



atıcı oluyor), topa vurma çalışan kişinin (batter denir kendisine(bakin bunu billyormusum!) arkasındaki takım arkadaşına atar topu, ama tutucunun hemen önündeki rakip takımın vurucusu da elindeki zopayla topa elinden geldiğince sıkı

bir şekilde vurmaya çalışır. Eğer vurursa, atıcının takımındaki dört adamlar karıncalar gibi koşturarak topu tutmaya çalışırlar. Eğer tutarlarsa,



diğer üç kaledeki adamlarına ulaşırlar. Tabii, topa vuran zat da saatin tersi istikametinde elinden geldiğince hızlı koşarak kalelere ulaşmaya çalışır. Eğer top kaledeki tutuculardan birisine ulaşmadan önce vuruğu kaleye ulaşırsa, orada kalır. Daha sonra onun yerine diğer vuruğu geçer ve eğer ki üç kaleyi de dolaşıp, başlangıç noktasına birisi ulaşabilirse, vuruğu takım bir puan alır. Eğer vuruğu üstüste üç vuruşu kaçırırsa oyundan çıkar, yerine yenişti gelir. Böylece, üç vuruğu da elenince takımlar yer değiştirir, atıcı vuruğu olur, vuruğu da atıcı..... Gözünü sevdigimin futbolu yaw, ne bicism oyun bu, anladıysam arap olayım.

Baseball 3D, çok güzel grafiklere sahip. Daha önce herhangi bir beyzbol oyunuyla bir alakam olmadığından bir karşılaştırma yapamayacağım ama, gördüğüm kadanya grafik ola-



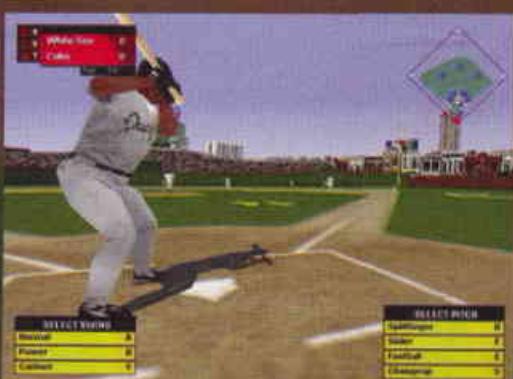
rak rakiplerinden çok üstün. Fakat anladığım kadanya oynamış bakımdan kolaylaştmak için abartılı menejerlik opsiyonları oyuna katılmamış. Gerçek bu adamlarıınızı özelliklerine göre yönetemeye-

ceğiniz anlamına gelmez. Biraz da olsa menejerlik yapabilirsiniz. Atılan tutucular kendiniz belirleyebilirsiniz. Ve oyunun başlangıcında zorluk sebebiliyorsunuz. Ama istediğiniz zaman değiştirebilirsınız.

Oyun sırasında tutucu ve atıcı olmanız gerekliliğinin farkındalıkla değişimler. Genel olarak S.D.F.E tuşlarını kullanırsınız. Tabii ben kolay zorluk derecesinde oynadığımmdan sadece bu tuşları kullandım, zor seviyede nasıl olur bilmem.

Türkiye'de bir beyzbol oyunun satılabilceğini kesinlikle düşünmemen ben, orijinal kutusunda ve orijinal fiyatıyla bir beyzbol oyunun nasıl satılabilceğini çok merak etmekteyim. Neden orijinal almak zorundasınız, çünkü oyun Microsoft firmasının, yanı bu oyunun kopyasını almak istemeliyiniz. Eğer beyzbol gibi bir şaplanınız varsa, bu oyun coğu rüyanızın gerçekleşmesi anlamına gelmekte.

BlaXiS



LEVEL KARNESİ

SPOR SİMULASYONU

Firma: Microsoft

(018) 288 59 98

Pentium 130, 16 MB RAM,

280 MB HDD,

4X CD ROM, 3D Hızlandırıcı



DESCENT

FREESPACE

THE GREAT WAR

Uzay Simülasyonlarının Sahibi

Eskiden Amiga'sı olanlar bilirler, Frontier adlı bir oyun vardı. Hâyatında gördüğüm en geniş oyunlardan birisiydi. Bilinen (ve henüz bilinmeyen) yıldız sistemlerinin hemen hepsi oyunda bulunuyordu. Üstelik gezegenleri sadece uzaydan görmüyor, gezegen üzerindeki ülkelere, şehirlere gidip ticaretle uğraşabiliyor ya da korsantlık yapabiliyordunuz. Frontier, strateji-simülasyon ve ticaretin mükemmel bir karışımıydı, deli gibi geniş bir uzayda geçiyordu ve işin en komik tarafı, bir tek Double Density diskete sızmıştı. Şimdi, günümüzün uzay simülasyonlarına bakınca ne görüyoruz? Onca depolama kapasitesine, grafik, hafıza ve işlemci gücündeki artışa rağmen, dört sene öncesinin tek disketlik oyununa kafa-



tutabilecek detaya ve genişliğe sahip tek bir oyun bile yok. Haa, birisi Wing Commander mi dedi? Tamam, Wing Commander'in savaş olayı iyidir, hatta Prophecy'deki FX grafikleri ile resmen görsel bir şova dönüştür buavaşlar, ama üç karışık su kaşar sig bir yapıya

TERRANS SPECIES



sahip değil miydi oyun? 5 dakikalık demolar eşliğinde görevini izle, ana gemiden kalk, birilerini yok et veya dost gemileri koru, in ve sonucları gösteren 10 dakikalık bir demo daha seyret. Ticaret, strateji hak getire. Privateer 2'mi dediniz, güldürmeyin Allah aşkına. İncir çekirdeğini doldurmayacak bir konuyu, çorba kaşığı kadar bir sisteme sıkıştırıp, eksikliklerini



örtemek için güzel grafiklerle makyaj yapmışlardı ve biz de iyi oyun diye yemiştik. İşte, bu ve bunun gibi tecrübeferimden dolayı, Freespace'in adını ilk duyduğumda, bir oyun dergisi yazارının yapmaması gereken bir hataya düştüm. Oyuna önyargıyla yaklaştım.

Freespace CD'sini alıp drive'a taktığında içimden, "Ah, bir Wing Commander klonu daha" diye geçiriyordum. Oyun kurdu, demo bitti ve oyun başladı. Ve ben yaklaşık 4 saat sonra hala oyunun başında, sırtından soğuk terler akarken ekrana doğru haykırıyorum, "Arkana bak, arkaha baaaak!!! Arkandan gellyorlar salaaaak!!!!".

Çok Heyecanlandım...

Descent: Freespace'in, kargacıkburgacık koridorlarda geçen, gerçek 360 derecelik serbestlik sağlayan ve her oynadığında midemin kalkmasına yol açan (midemin kalkması oyun kötü olduğundan değil, midem bulanıyor, başım dönüyor da ondan) Descent oyunlarıyla alakası yok. Freespace, bir disk sıkıştırma programının adı olduğundan, telif haklarını korumak için Descent adını kullanmışlar. Yani Freespace, kendi başına ayakta duran, şimdide kadar çıkış bütünü uzay simülasyonlarından daha dolu, daha hızlı ve daha heyecanlı mükemmel bir oyun. Ve evet, yukarıdaki BÜTÜN sıfatına Tie Fighter da dahil, Freespace'in savaşları o kadar dolu, o kadar hareketli ki, Wing Commander'da şansınızda küfrederek oradan oraya kaçtığınız savaşlar ağır çekim gibi gelecek size.

Oyunun konusu, her uzay simülasyonunda olduğu gibi, gelecekte geçi-

yor. İnsanlar, karşılaştıkları ilk yabancı uygarlık olan Vasudian'lar ile kıyasıya bir savaş içindedir. Nedendir, ne zaman başlamıştır bu savaş, oyun içinde hiçbir zaman öğrenemiyoruz. Kim takar? Neyse, insanlar kendilerinden başka didișecek birilerini bulmuş olmanın verdiği heyecanla savaş naraları atarken, ortaya nereden geldiği belli olmayan esrarengiz birirk çıkar ve önlere çıkan herkesi yok etmeye başlar. İsmini bilmediklerinden, bu irka Hintiler'in ölüm tannısından esinlenerek Shivan adını takarlar. Ve daha ne olduğunu anlamadan, bir hayatı kalma mücadele içine düşen insanlarla Vasudianlar müttif olup yanına savaşmaya başlarlar.

Çok Üzüldüm...

Oyun mantığı diğer uzay simülasyonlarıyla aynı. Temel olarak bir görevden diğerine atlıyor, biryerleri yok ediyor ya da koruyorsunuz. Ama çok yakın zamanda sizin de göreceğiniz gibi, bunu yapmak anlatmaktan kat kat daha zor. Shivan gemileriyle ilk karşılaşlığınızda göreksiniz, silahlannızın etkisiz kaldığı bir tür enerji kalkanı kullanıyorlar. Buna hem sinir olaçaksınız, hem de sonradan böyle olduğuna şükredeceksiniz, çünkü silah sistemleriniz Shivan gemilerine ki-

Freespace'deki görevler, dallanarak ilerliyor. Bir görevde başarılı veya başarısız olmanız, oyunun gidişatını etkiliyor. İlerlemek için bazı görevleri kesinlikle bitirmeniz gerekiyor, ama oyunu bir daha oynadığınızda aynı yolu izlemek zorunda değilsiniz.

Descent Freespace'de kırk farklı geometri var. Uzay donanmasının belkemiği GTF Apollo avcı uçagından, devasa boyutlardaki GTD Orion sınıfı uçak gemisine kadar birçok çeşit var. Shivan gemileri ise tam anlayıla korkunç, özellikle de oyunun ilk aşamalarında kalkanlarına hiçbir şey işlemeyecek. Ve özellikle büyük gemilerin yanından geçerken, "gerçekten küçük" olmanın nasıl bir duyguya olduğunu anlayacağınız. Gemilerin üstünden alçak uçuş geçtiğinizde, kendinizi ilk Star Wars'daki "Torpido Run" sahnesinde gibi hissedebilirsiniz.

Çok Sevdim...

Freespace'in zayıf kaldığı tek yer, anlatım, yani sunuş. Oyunun başından itibaren oyuncu 14 yıllık bir savaşın sürdürdüğü koskoca bir uzayın ortasına salıveriliyor. Bu savaş nedir, ne zaman başlamıştır belli değil. Sanki bu bir devam oyunuymuş da, oyuncu ilk oyunu avucunun içi gibi bilmelimiş gibi bir durum çıkıyor ortaya. Bunun yanında, görev briefingerleri de tam anlayıla kapalı kutu. Kuru kuru bir metin ve onları okuyan bir sesten ibaret olan briefingerler, bir süre sonra zihninizde "Neden ve kimin için savasıyorum" sorusunun oluşmasına sebep oluyor.

Tek kişilik oyundan sıkılırsanız, oldukça iyi hazırlanmış Multiplayer opsyonuna bir göz atabilirsiniz. Multiplayer özelliğinin olması bu oyun açısından oldukça büyük bir artı, çünkü

Wing Commander serilerinin fanatikleri bu seçenekten hep mahrum kalmıştı. Ve sanki bütün pozitif yanları yetmiyormuş gibi, programcılar oyunun içine FRED (Freespace Editor) adlı bir program eklemişler. Bununla kendi uzay savaşlarınızı dizayn edip bayağı bir eğlenebilirsiniz. Bu kampanya editörü, basit bir programcık değil. Savaşlara katılacak



üttelenemiyor! Bu nedenle, bu enerji kalkanının uzaydaki parlamasını takip ederek düşmanınızın yerini bulmak zorundasınız. Ne kadar hoş değil mi? Neyse, bu benim için güzel bir nostalji olacak, öyle pat diye bilgisayarla kilitlenip, küt diye füze salladığınız savaşlardan gina gelmişti. Biraz da pilot tarafımızı konuşturalım değil mi?



gemilerin türü, savaş alanına giriş ve çıkış noktaları, savaştayken ne yapacakları ve nasıl davranışacaklarının yanı sıra, briefingdeki konuşmaları bile mikrofon aracılığıyla kendiniz kaydedebiliyorsunuz. Harika, sonunda gerçekten işini gerektiği gibi yapan bir EDITÖR görmek hoşuma gitti!!! (Dikkat, burada anlayan için çokok ince bir gönderme var).

Yeni bir Campaign'e başladığınızda mutlaka, ama mutlaka alıştırma görevlerimi için. Oyun içinde gereken bütün tuşlar, basit manevralar ve daha önce uzay simulasyonu oynamamış olantlar için bu tür oyunların mantığı, alıştırma bölgümlerinde iyice öğretiliyor. Tuşları iyi öğrenmenizi tavsiye ederim, çünkü o kadar çok tuş var ki, herhangi birisini kendinize göre değiştirmek istediğiniz anda, bir başka tuşun yerini isgal etmiş oluyorsunuz. İlk kez oynadığım oyundan tuşlarını mutlaka kendime göre değiştirmeye huyu olan ben, bu oyundan tuşlarını da değiştirmeye girişiminde bulundum. Yaklaşık dört sayfalık tuş kontrolleri gözümün önünden akıp gittikten sonra, mahzun bir şekilde DEFAULT'a bastım ve oyuna geri döndüm. Adamlar klavyede kullanılmadık tuş bırakmadım.

Burnum Çok Sürmü...

Uçuş sırasında çok ince detayları atlamamış. Mesela, geminin vurdugunuñ yerinden alevler çıkmaya başlıyor, iyice hasar alan gemilerden elektrik akımları çikıyor ve başıboş sürüklenemeye başlıyor, büyük gemilerin topları saldırının geldiği yöne doğru dönüyor falan. Bunun yanısıra, kanat adamlarınızın ve düşmanların hareketleri de gayet gerçekçi. Kanat adamlarınıza "Uçuş hızasına girin" de-



diğiniz anda, fena halde savaşmakta olanların haricindeki kanat adamlarınızın, düşməni bırakarak yanınızda doğru gelmeye çabaladıklarını görebilirsiniz.

Oyun içinde sıkça kullanacağınız bazı tuşları belirtmem lazımdır, gerçik klavyedeki hangi tuşa bassanız bir işe yarıyor, ama aşağıdakiler en önemlidileri:

TAB: Afterburner, yani ani hız sağlayan geçici motorlar.

M: Match Target Speed: Rakibinizin arkasına takıldığınızda hızınızı eşitlediğinizde, çarpışma derdi olmadan lazerle işini bitirebilirsiniz.

A-Z: Hızlanma ve yavaşlama.

BACKSPACE: Hızı sıfır düşürme.

ENTER: Füze at.

SPACE: Lazer tut.

Ammâ kısaltım tuşları ya, oldu mu şimdî? Olmadı ama, bütün tuşları vermeye kalksağ, veremeyiz. Bunlar da hâkikaten oyundan en çok kullanacağınız tuşlar. Hem zaten hangımız simülasyonlardaki dış

kamera açılıyla uğraşın ki, arada sırada manzara görmek istediğimiz zamanlar haricinde?

Ama, senin gibisini görmedim...

Şimdî, elimizde oldukça iyi bir uzay savaşa simulasyonu var, ama durun, ne düşündüğünüzü duyar gibi. Uzun zamandır beri süregelen bir savaş, esrarengiz bir uzaylı irki işe karışıyor ve hersey bir anda değişiyor... Biz bütün bunları daha önce görmemiş miydik? Cevap kesinlikle "Evet, görmüşük", ama bu yüzden Descent: Freespace'i suçlamamak lazımdır. Çünkü şimdîye kadar gördüğümüz bütün uzay simulasyonlarının ilginç bir karışımı olarak karşımıza çıkıyor.

Descent: Freespace, Wing Commander: Prophecy'nin grafikleri X-Wing'in enerji dağıtım sistemi, Wing Commander III'ün dali budaklı grafik sistemi, Tie Fighter'daki gibi ek

kuvvet çağrıbilme opsiyonu, gemilerin farklı yerlerini hedef alabilme kabiliyeti, X-Wing vs Tie Fighter'in çoklu oyuncu opsiyonu. Bütün bu oyunların en iyi yönlerini Descent: Freespace'de bulacağınız. Yalnız oyundan böylesine bir karışım halinde olması, aynı zamanda hem en iyi yanı hem de en zayıf tarafı. Çünkü Descent: Freespace'de hiçbir yenilik bulamayacağınız. Sadece bütün oyunların en iyi yanlarını, mükemmel bir oynanabilirlikle birleştiren bir oyuna karşılaşacağınız.

BlaXIS

FREESPACE

LEVEL KARNESİ

UZAY SIMÜLASYONU

Firma: Interplay

Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 280 MB HDD, 4X CD ROM,
3Dfx Destekli, Force Feedback Destekli



UNCIVIL AVIATION

1.7.0

29

Plane Crazy

Plane Crazy Uncivil Aviation, Europress firmasının PC CDROM, Playstation ve Coin-up oyun makineleri sürümleri olmak üzere piyasaya sürgülü oldu. Hızlı bir uçak yarışı oyunu. Adını daha önce Klik & Play programıyla duyduğumuz firma zamana ayak uydurmuş ve iyi bir programcılık örneği göstererek neredeyse ilk oyunyla bayağı yol katetmiş benzeri. Adının ve reklamının duyulmaması bir çok benzeri olmasından ve bu tür oyunların yeniliklere pek açık olmamasından kaynaklanıyor denilebilir, fakat teknolojinin gerisinde değil. Yani yeni çıkan ekran kartlarıyla da uyumlu. Aslında fiziksel olarak bir uçağda yanışivorsunuz denilemez çünkü bizim bildiğimiz ve THY'nin kabul ettiği üzere bu tür uçaklarda (kesedilmemişleri hariç) duvara yada suya sürtünme şansı olamaz. Ama yine de programcı kankalar direk olarak bir duvara çarpmayı yada volkanın içine düşmeye bu işe dahil etmemişler yanı affetmemişler.

Tuncay Fazla

Oyun aslında az sayıda yarış pistine sahip olsada bu 5 pist de ilginc ve hepsi kendine özgü özel-



Z/2 449KM/H

liklere sahipler. Bu demektir ki her pistin bir konusu var. Mesela "Monument Rush" da şelaleler, değişik kaya şekilleri, derin kanyonlar ve nehirlerden "Border Dash" da çöldeki küçük kasabaların içinden "Sin City Run" da şehrin karanlık sokaklarında ve tünelerde adeta devriye gezernesine "Dockland Dive" de kargo gemilerin içindeki onca karmaşa ve kutular arasından "Volcana Rapids" da bulutların, volkan selinin ve yağmur ormanlarının ortasından uçmak oldukça eğlenceli olabiliyor. Fakat belli bir zaman sonra sıkıcı olacağı da kaçınılmaz bir gerçek. Plane Crazy'de kendi uçacağınız uçağı "Plane Setup" kısmında yer alan üç modelden seçip motor, kanat, kuyruk ve gövde kısımlarını yine keyfinle göre seçebilirsiniz. Tabii seçeceğiniz modellerin hepsinin kendine özgü performans özellikleri var. Start Race dedikten sonra "Quick Race" ile seçtiğiniz mekanda ister bilgisayara ister 8 kişiye kadar uzak, yakın network altında ve internetteki rakiplerinizle karşı seebileceğiniz 5 alandan birinde yarışabilersiniz. "Ghost Race" bölümü ile zamansız ve rakipsiz olarak dilediğiniz bölümde gezebilirsiniz ve "Championship" bölümünde de kupa için bu 5 pistte sırasıyla yarışır bir yandan da uçağınızın parçalarını kazandığınız kredilerle upgrade ederek daha hızlı yarışabilmek için iddialı bir bahise girebilirsiniz. Aslına söylemek gerekirse network

altında sürekli ayıni oyunu oynamaktan sıkılan clanlara tavsiye edilebilir. Çünkü oyunda yarışan başka alacağınız silahlarla birbirini ze karşı savaşma olanağı da var. Sunu da unutmamak gerekiyorki

oyun 1024*768 çözünürlükte bile oynanabiliyor ama bu oynanabilirlik tabiki mütevazı bilgisayarlar için ağır bir slide show'dan ileri değil.

Sonuç Oranki...

Tüm bunlara bir alici gözüyle bakınca yenilik ve değişik tatlar arayan çığın oyuncular için pek cazip değil, çünkü yenilik deyince aklimiza büyük değişikler gelmelii. Mesela maziden ömekler Alone in the Dark, Dune, Doom, Quake, Tomb Raider ve bunlar gibi oyunlar ilk çıktılarında bomba etkisi yapmışlar ve tüm diğer firmalar kopyalarını çıkarmak üzere yeni pazarlar oluşturmuşlardı. Ama geçmişte de bu günde de Plane Crazy gibi oyunlarda süper yenilikler yapılma yaşı için sadece güzel bir alternatif ve anlık gözüyle bakılabilir. Oynaması zevkli olduğu kadar da oyunun hızlı aksı yüzünden güç görünen bir oyun. Uçak adı geçtiğinde 'Abi şimdi onda bi ton tuş vardır. Kim kaldıracak bu uçağı.' deyipse hayatı hep ezik olarak yetişmiş ve uçak görünce boyunu bükmüş oyunculara ceseratten ötesini verecek kadar hızlı ve aksi bir oyun.

Murat Karşılıoğlu

LEVEL
KARNESİ

YARIŞ

Firma: EUropress
Windows 95, Pentium 166,
16 MB RAM, 35 MB HDD,
4X CD ROM



DARK REIGN

EXPANSION RISE OF THE SHADOWHAND

Su günlerde bir bilgisayarıya gidip en iyi RTS türü oyunu sorunuz, büyük ihtimalle alacağınız cevap "Starcraft" olacaktır. Eğer bizim dergiye gelseniz ve bu aralar en çok hangi oyunu oynadığımızı sorsanız, alacağınız cevap yine "Starcraft" olacaktır. Ama aynı soruyu gelip bana sorsanız, alacağım bütün tepkilere rağmen, bu türdeki en iyi oyunun Dark Reign olduğunu söylemem. Ta-

dirisinin geçtiğini göreceksiniz. "Korktu tabii, artık saldırımıyo" dediğiniz anda, bir de bakacaksınız sonraki saldırının ekibinin hemen önünde üç tane mobil hava savunma aracı da gelmiş. Siz kirılan uçaklarınızın parçalarını toplamakla uğraşırken, arkadan gelen esas kara saldırının gücünün bütün üssünüüz ezip geçtiğini caresizce seyretmekten başka birsey yapamayacaksınız. Yani, Red Alert teki gibi, sürekli aynı yerden, aynı ünitelerle saldırın, önemli noktaların savunmasını bırakıp, üssün arka tarafında pinekleyen aptal yapay zeka burada eser yok.

Jumpgate Activated, Get Ready



mam, Starcraft da çok iyi bir oyun, ama beni Dark Reign gibi bir yıl boyunca ugraştıracagını hiç sanmıyorum. Starcraft'ı bir kere install ettim ve insanların görevlerini bitirip bıraktım. Ama Dark Reign'i yaklaşık bir yıldır, sürekli olmasa da aralıklarla kurup oynamış ve tekrar tekrar silerim çünkü oyunun yapay zekası o kadar iyi ki, özellikle son bir iki bölümü geçememek artık sınırlarımı iyice yıprattı. Yapay zeka gerçekten de bu türdeki bütün oyunlardan üstün, mesela üssünüzü savunmasını uçan üniteler ile yapıyorsunuz, gelen bütün saldırılardan patır patır engelliyeceksiniz ve bu yüzden hiç kara aracı üretmeye gerek görmiyorsunuz. Bilgisayarın birinci, en çok ikinci saldırısından sonraki sal-

For Hyperspace

Shadowhand'ın hikayesi, Dark Reign'in sonundaki Togran'ların yeniden ortaya çıkmasından sonra başlıyor. Asiler'i tamamen yok etmeyi kafasına koyan İmparatorluk güçleri. Asiler'in yeni üssü olan Teron'a büyük bir saldırı düzenler. Çareyi pilini pirtisini toplayıp kaçmakta bulan Asiler'in transport gemilerinden birisi, yolda İmparator-

luk kruvazörüyle karşılaşır ve kaçmak için en yakındaki sıçrama noktasına yönelir. Ve kaçmayı başarırlar, yalnız şimdi ortada iki küçük sorun vardır. Birincisi, kapıdan geceren gemi hem hasar almış, hem de kapiya çarparak kullanılmaz hale gelmiştir. Ve ikinci olarak, uzayın geldikleri noktasında İmparatorluk güçlerinin içinde en elit grup olarak görülen Shadowhand'ın ana üssü bulunmaktadır.

RTS türü bir oyun ne zaman tutsa, o oyun için eninde sonunda bir ek görevler paketi (EXPANSION PACK) çıkartılır. Bu paketlerin bazıları oldukça iyi (C&C : Covert Operations), bazıları ise orijinaliyle tamamen aynı ve cebinizdeki son parayı da hortumlamak için yapılmış saçmalıklardır (Red Alert: Counter Strike). Dark Reign - Shadowhand ise tamamen aynı bir hikaye. Yeni demolar, yeni grafikler, yeni ve mükemmel müzikler, her iki taraf için (Imperium Shadowhand ve Freedom Guard Xenite) toplam 14 yeni bölüm ve 15 yeni birim. Yani Dark Reign - Shadowhand benim gibi Dark Reign'in suyunu çıkartmış olanlara yepyeni tatlar sunuyor, vereceğiniz parayı da sonuna kadar hak ediyor.

Yeni Birimlerin Güzellikleri

Freedom Guard Xenite birimleri :

GANT: Düşüğünüz gezenin sakinleri (Ya da azgınları mı demeliydim?) olan bu yaratıkları, sonraki bölümlerden itibaren kontrol altına almak isteyebilirsiniz. Hızlı üretebilmelerinin yanı sıra, kendi kendilerine illeşebilmeleri ve ucuz olmaları en önemli özellikleridir.

GRENDYL: Gant'ların büyüğbabaları, çıkartıkları elektrik toplarıyla tankların can düşmanı. Görünce korkağınızdan eminim.

RANGERS: Yukarıdaki yaratıkları yönetebilmek için, Ranger denilen bu birimlerden üretmeniz lazımdır. İşin iyi tarafı, Ranger'lar sadece sizin ürettiğiniz yaratıkları değil, haritada başbos gezen yaratıkları da kontrol altına alıp bedavaya hatırı sayılır bir ordu oluşturabilir.

GRENDYL RIDERS: Tabii her zaman etrafta yaratıkları yönetecek bir Ranger bulunmayabilir, bu yüzden Gren-



de'larn üzerine bir tane sürücü eklemek gelmiş Asiler'in aklına.

POWER STRIKER: Son zamanların en yaratıcı saldırın birimi. Eğer düşman üssüne sızip POWER PLANT'e sokabiliyorsanız, bütün üssün elektriğini kesiyor. BÜTÜN elektriği, yanı savunma kuleleri üretim yapan binalar, herşey susuyor. Size ise sadece içeri girip ortaklı cehenneme çevirmek kılıyor.

RAT Mk2: Asker taşımakta kullanılan transportlardan, ama bu daha hızlı, üstelik bir adet silahı da var, yanı savunmasız değil.

AVENGER: Havadan gidip, yere bir elektron torpidosu atan bu alet, eğer ikisini üçünü üretecek parayı bulabilirseniz, düşmanın kabusu olabilir. En kötü yanı bir torpido attıktan sonra yenisini almak için üsse geri dönmesinin gereklisi.

WATER CONTAMINATOR: Ben kullanamazsam kimseye yar etmem mantiğıyla, ulaşamayacağınız uzaklıkta su kaynaklarını zehirlemeye yanyor. Çok pahalı.

Shadowhand birimleri:

FURY: Mech denilen kapı gibi robotların DR versiyonu. Uzun menzilli topuya ve yakınına gelenleri biçen lazerle asilerin kabusu olmaya aday.

REAPER: Kocaman bir robot asker, düşman askerlerini tek atışa indirir.

GEMINI TANK: Vazo gibi kırılgan bir cihaz, en iyi yanı saldırısı ve hız modları arasında geçiş yapabilmesi. Hız modundayken hiç kimse tutamaz, o yüzden çok saldırılardan bel kemigi olarak kullanabilirsiniz.

EMP DEVICE: Düşman üssüne atılan bu elektronik karıştırıcı, elektrikli bütün cihazları bozdugu gibi, düşman harmasını statikle doldurarak kullanılmaz hale getirir.

NAPALM BOMBER: Özellikle et ve kemikten oluşan üniteleri çayır çayır yakan yanın bombacıkları atar bu alet. Zırhlı araçlara ise o kadar etkili de-

gil.

Yeni Birimler Yüzünden Kalayı Yerine Sendromu

Eski Dark Reign'in son bölümünde takılmış biri olarak, Shadowhand'deki bölmelerin oldukça zor olduğunu söyleyebilirim. Eğer bu oyundan zevk almak istiyorsanız, Dark Reign'deki bütün üniteleri hatırlamış olmalısınız. Bu tür oyunlarda ilk görev oyuncuları üretim, para toplama gibi temel oylara alıştırmak amacını taşıırken, Shadowhand'de daha ilk bölümden bütün birimlerin kontrolünü ele almak ve tüm strateji bilginiizi konuşturmak zorundasınız. Shadowhand'in ilk görevi sınırlı sayıda birimle tüması üretim merkezlerini yok etmenizi gerektirirken, Asiler'in ilk görevi üç ayrı noktadaki uyu dağıtımlarını ve etraflarındaki korumaları aynı anda yok etmenizi gerektiriyor. Yeni başlayanlar uyarınlardır, eğer Dark Reign'le eskiden gelen bir tanışlığınız yoksa, bu oyun siz baygı zorlayacak demektir.

Artılar, Eksiler ve Tavsiyeler

✖ Oyundaki yenilikler, sabah akşam Dark Reign oynayanları bile bağlayacak kadar fazla.

✖ Bağımsız yaratıkları yönetmek için Asiler'in Ranger ünitesinden faydalansınız. Eğer Shadowhand tarafını oynuyorsanız şansınız yok, hepsi ölübüreksiniz.

✖ İlk oyunda faydalananmadığım bir özelliği bu oyunda keşfettim. Asiler'in tamirci MECHANIC ünitelerine PURSUE emri verirseniz, belli uzaklıklarda araçlara gidip otomatik olarak tamir eder.

✖ Coğu RTS'nin aksine bu oyunda görüş alanı ve yükseklik çok önemli. Yüksekteki birimler her zaman alçaktakilerden daha avantajlıdır çünkü görüş alanı ve menzili daha genişir.

✖ Eğer Taelon kaynakları bulursanız kullanımın, çünkü enerji üretiminizi büyük ölçüde artırmalar.

✖ Eğer Multiplayer oynamaya şansınız varsa, seçebileceğiniz 5 ayrı ordunu görüp seviniblirsınız. Freedom Guard, Freedom Guard Xenite, Imperium, Imperium Shadowhand ve Tograns. Orijinal orduların farkı, gelişmiş orduların yerlerine geldiği orijinal birimlerin üretilebilmesi, ki bunların çoğu gelişmiş birimlerden daha ucuz. Togrular ise hem Asiler'in, hem de imparatorluğun ordularını kullanabiliyor.

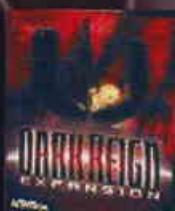
lardaki birimlerin yerlerine geldiği orijinal birimlerin üretilebilmesi, ki bunların çoğu gelişmiş birimlerden daha ucuz. Togrular ise hem Asiler'in, hem de imparatorluğun ordularını kullanabiliyor.

✖ Coğu RTS oyundaki klasik tank saldırısı bu oyunda işlemiyor. Yine gücünü toplayıp öyle saldırın zorundasınız, ama casusluq operasyonları ve şok saldırular da en azından ezici saldırular kadar önemli.

Son Söz

Dark Reign - Rise of The Shadowhand, beklenmedik bir anda çıktı ve Dark Reign yaramı deprestirdi. Neden deprestirdi, çünkü son altı aydan beri 12. bölümünü geçemedigim Dark Reign'den daha zorlu, ama çok daha zevkli olan Shadowhand kendini oynatıyor. Oynatıyor oynatmasına ama, bir bölüm geçmek için her bölüm üç dörder kez oynamak bazen çok sinir bozucu oluyor. Yanlış anlaşılması, bölgelerin zor olması oyunun bilgisayar lehinde dengelenmiş olmasından değil, gelişmiş yapay zekanın sürekli olarak kendini yenilemesinden ve hiç beklemedığınız anlarda sizin alt edecek yeni stratejiler bulabilmesinden kaynaklanıyor. Bir bilgisayar rakibinin insanla eşdeğer düzeyde çarpışabilmesi için, insan zekasının yaklaşık 15 de biri kadar olması yeterlidir, çünkü iki el ve göze sahip olmamıza rağmen bilgisayar böyle bir kısıtlaması yok, haritanın her yerindeki üniteleri aynı anda yönetebilir. Eskiden bu özelliğe sahip oyunlar bulmak zordu, ama son zamanlarda bu 1/15 barierini aşan oyunlar gelmeye başladı. Anlaşılan artık bir oyunu iki günde bitirdigimiz günler geride kaldı.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Activision

Pentium 90, 16 MB RAM,
50 MB HDD, 2X CD ROM



Hileleri

İste yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada. Sonuçta zor bir oyunu hilesiz bitirdiğiniz zaman sadece zavallı bir program parçasını yemiş olmuyor, aksine onu yapanların size meydan okumalarına iyi bir cevap veriyorsunuz. Eh, programcılar ve tasarımcılar hiç aptal sayılmazlar, onların oyunlarını devirmek onların zekalarını yenmek sayılır bir yerde. Ama yine de bu hileler elinizin altında bulunsun, çünkü onlar da yenilmeyi pek sevmeler!

X-COM: Interceptor

Güzel bir oyun, hem strateji ve hem de simülasyon var içinde. Ama eğer o koca gözlü

Sectoid bozuntuları canınızı fazla sıkarsa işte uygulanacak birkaç hile. Bu hileleri ana ekrandayken girmek için öncelikle CTRL ve E tuşlarına basıp bir sinyal sesi elde edin, sonra klavyeden hileyi girin. Bazen hiçbir mesaj çıkmayabilir ama hile yine de çalışacaktır.

Battlecheat: Öncelikle bu hileyi girin ki diğerlerini de yazabileziniz.

Can'touchthis: Uçuşlarınızda ölümsüz olmak için bunu bir defa girmeniz



yeterli.

Fillerup: Uçaklarınızın yakıt problemi kalmayacak ve istediğiniz yere gidecekler.

Knowitall: Tüm bilimsel araştırmalar bir anda tamamlanacaktır.

Quickbase: Üs inşaatlarınız hemen tamamlanır.

Payday: Her yazışta on milyon dolar verir, istediğiniz kadar kullanın.

Dominion

girmek için oyun esnasında Enter tuşuna basın, açılan mesaj satırına hileyi yazın ve tekrar Enter girerek hileyi çalıştırın.

Lushee: Bol miktar kaynak verir, daha büyük ordu kurarsınız.

Infrared: Tüm haritayı gözler önüne serer.

Combustion: Düşman birimlerini havaya uçurur.

Zipper: Hızlı üretim yapmanızı sağlar, ancak dikkat düşmanınız da bu hileden faydalananır.



Forever Legend

Öncelikle kasabanın kuzeyindeki adamı gidin ve 1000 altın verip MORPH

iksirini satın alın. Bunu için ve olduğunuz yerden kılmalıdır damadan Kilgaly'nın LINK görünümüne bürünmesini bekleyin. Sonra bu kodları klavyeden yazın, bir hileyi kapatmak için tekrar yazmanız yeterlidir, unutmayın.

KSGIVEME - Maksimum miktar para verir.

KSLIVEITUP - Maksimum miktar sağlık verir.

KSBADPOWER - Maksimum miktar büyüm enerjisi verir.

KSCHEICKEN - Dövüşleri

kapatır.

KSHSTOEASY - Oyunu sona erdirir.

KSWOAHBABY - Maksimum saldırgıcılığı verir.

KSIAMGOD - Dört büyüğüyü tıpkı öğrenirsiniz.

Redneck Rampage Rides Again

Bu oyunda ihtiyaç duyabileceğiniz tüm kodlar aşağıdadır. Bunları oyun esnasında doğrudan klavyeden yazarak kuşlanın, her kodun başına ise RD harflerini eklemeyi unutmayın, örnek:

RDHOUNDDOG gibi. Hounddog, Ölümüslük modunu

açar.

All: Tüm silahları, malzemeleri ve anahtarları verir.

Unlock: Kilitli kapıları açar.

Iterms: Tüm malzemeleri verir.

Showmap: Tüm haritayı gösterir.

Clip: Duvarların içinden geçebilmenizi sağlar.

Guns: Tüm silahları verir.

Keys: Tüm anahtarları verir.

Joseph: Motorsikleti verir.

Nocheat: Tüm hileleri kapatır.

Woleslage: Sarhoş modunu açar, kapatır.

Greg: Tekneyi verir.

Kfc: Tavuk modunu açar.

Aaron: Mantar modunu açar.

Enterpreneur

Bu oyun esnasında aşağıdaki hileleri uygulamak için öncelikle TAB tuşuna basarak komut satırı açın, buradan hileyi girin ve ENTER tuşuna basarak hileyi çalıştırın. Bu kodlar sadece Single-Player oyunlarda çalışır.

Zeropercentinterest - On milyon dolar verir.

Canyouspareadime - Yüz milyon dolar verir.

Iseelondoniseefrance - Tüm bölgeleri araştırır.

Feelthatmajoringising - Her kaynaktan on adet verir.

Hileleri

İçerik

İdikfa - Her kaynaktan 99 adet verir.
 Hitmeagain - Bir tane hareket kartı verir.
 Upmysleeeve - Tam bir deste hareket kartı verir.
 Impressme - Üzerinde çıkışığınız araştırmayı tamamlar.

Mech Commander

İşte size aşın zor bir oyun, fakat buradaki hileleri oyunu hemen bitirebileceğinizi sanmayın, sebebi aşağıda yazılı. Bu hileleri uygulamak için öncelikle oyunun kurulu olduğu ana klasöre girmen ve orada

Buymechcommander.2 ismindé içi boş bir klasör oluşturun. Daha sonra oyunun savaş kısmında aşağıdaki hileleri doğrudan klavyeden yazarak çalıştırabilirsiniz.

Lorme: Bu hile araçlarınızın hasarını onarır ve cephanelerini doldurur.

Roket ve topian doldurmak için defalarca yazmanız gerekebilir.

Osmiu: Bu hile ise araçlarınızı ölümsüz yapar, ancak genelde korumanız gereken araç ve binalar için etkili değildir. Hileyi bir defa yazmanız yeterlidir, her bölümde tekrar etmeye gerek yoktur.

Ravage DCX

Aşağıdaki hile kodlarını oyun esnasında doğrudan klavyeden yazarak kullanabilirsiniz.

ATHENA: Ölümsüzlük modunu açar.
 THEO: Sınırsız cephaneyi verir.

Spec Ops: Rangers Lead The Way

Öncelikle oyunun kurulu olduğu Specops klasörüne gidin ve orada Savedata.txt isimli dosyayı bulun, sonra bu dosyayı klasörden çıkarın, şimdi oyunda istediğiniz görevi seçip oynamaya imkanınız olacaktır. Oyunda adaminizin ölümsüz olması ve görev saatinin yeniden sıfırlanması için ise sırasıyla şunları yapın. Öncelikle oyun

esnasında Alt+Shift+V tuşlarını birlikte basın, sonra en vanteri açarak Viewfinder cihazını seçin ve kullanın. Bir sanİYE için ekran mavi renge bürünecək ve askeriniz olduğu yerde ziplayacak, artık ölümsüzsünün ve görev süreniz tekrar sıfırlandı.

M.A.X. 2

Oyun esnasında aşağıdaki hileleri klavyeden yazarak kullanabilirsiniz, fakat parantezleri yazmayı unutmayın.

[maxspy] - Hayvanlar dahil tüm düşmanları görebilirsiniz.
 [maxstorage] - Maksimum miktarda hamaddeler verir.
 [maxsurvey] - Harita üzerindeki tüm maden yataklarını gösterir.
 [maxsuper] - Seçili olan birimi en üst seviyede güçlendirir.

NAM

Aşağıdaki hileleri oyun esnasında doğrudan klavyeden yazarak kullanın.

NVAGOD - Ölümsüzlük modunu açar.
 NVASHOWMAP - Tüm haritayı gösterir.
 NVABLOOD - Tüm silahları verir.
 NVUNLOCK - Tüm kilitleri açar.
 NVACLIP - Duvarlardan geçebilmeye imkan tanır.

Tribal Rage

Oyun esnasında Shift+Ctrl tuşlarıyla birlikte aşağıdaki tuşlara basarsanız o hileleri gerçekleştirmiş olursunuz.

R - Tüm haritayı gösterir.
 V - Anında zaferde ulaşmanızı sağlar.
 Z - Hesabınıza 1000 kredi ekler.

S.W.A.T. 2

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir görevi oynamak istiyorsanız aşağıda anlatılanları uygulayın. Öncelikle Swat2 klasörü içinde bulunan Swat2.ini dosyasını bulun ve açın. Sonra bu dosyanın içine aşağıda yazı-



Mech Commander

lı olanları ayınen kopyalayıp dosyayı kaydedin ve kapatın. Artık oyunda Quick Play seçenekinden istediğiniz bir görevi seçebilirsiniz. İşte kopyalamanız gereken satırlar:

[Missions Played]

SM1=1
 SM2=1
 SM3=1
 SM4=1
 SM5=1
 SM6=1
 SM7=1
 SM8=1
 SM9=1
 SM10=1
 SM11=1
 SM12=1
 SM13=1
 SM14=1
 SM15=1
 TM16=1
 TM17=1
 TM18=1
 TM19=1
 TM20=1
 TM21=1
 TM22=1
 TM23=1
 TM24=1
 TM25=1
 TM26=1
 TM27=1
 TM28=1
 TM29=1
 TM30=1

Ve işte bu ayaklı Hilekar sayfasının sonu, unutmuyan Cumartesi günleri Cheat Hattı 11.00 ve 15.00 saatleri arasında hizmetinizde. Ancak tek hat olduğundan numarayı düşürmek biraz sabır gerektirebilir, fakat vazgeçmeyin. Herkese iyi oyuncular, sorunsuz sistemler dilerim!



Yeni Zindancıbaşı olmak isteyenlere öğütler

Geçen yazımızda yaşanan karakterler yaratmayı konuşmuştık. Bu sayıda da olayın öbür yüzüne yani, oyunculara zevkli saatler geçirmenin yollarını konuşacağız.

Evet, Gerekli Şeyler'e (90 212 240 40 57) uğradınız ve ilk Zindancıbaşının elkitabını aldınız. Okudunuz ve oyunların üç aşağı yukarı neye benzediği konusunda bir fikriniz oluştu. Şimdi sıra kendinize kurbanlar, yani oyuncular bulmaka.

Her şyeden önce vermeniz gereken mesaj, sizler Zindancıbaşı olarak, bilgisayarların aksine oyuncuların rakibi değilsiniz. Amacınız her hafta düzenli olarak Fantastik Rol Yapma gibi absürd bir hobiye dört-beş saatlı ayırlara, bu ayrıdkılan zamanın karşılığını vermek olmalı. Bu da onlara çözemececekleri problemler hazırlayarak ya da karşılarına yenemeyecekleri canavarlar çıkartmakla olmaz. İşte size dikkat etmeniz gereken bir kaç husus....

Cömez Zindancıbaşı İçin altın kuralar

a) **Hikaye:** Stephen King hep der ki: "Tüm dünyada on ya da on iki güzel hikaye vardır. Biz yazarlar hep bu on hikayeyi evirir çevirir anlatırız." Uzun süre AD&D oynadığınız ya da oynattığınız zaman King'in ne kadar doğru söylediğini anlaysınız. Her Zindancıbaşı hayatımda en az bir kaç kere, oyuncularına bir prensesi kurtarma

görevi vermiştir. Ya da oyuncular bir kaç parçadan oluşan bir yapınının peşinden Mahzenlerin altın üstüne getirmişlerdir. Hangi FRP'yi oynarsanız oynayın en önemli olay, hikayedir. Yeni başlayan Zindancıbaşılıara tavsiyem, ilk başta hikayeleriniz basit tutun, fazla Bizans oyunlarına girmeyin. Seyrettiğiniz bir film, okuduğunuz bir kitap ya da oynadığınız bir bilgisayar oyunu bile size konu yaratabilir.

b) **Mehan:** Her AD&D oyunu fantastik bir dünyada geçer. Bu dünyaların

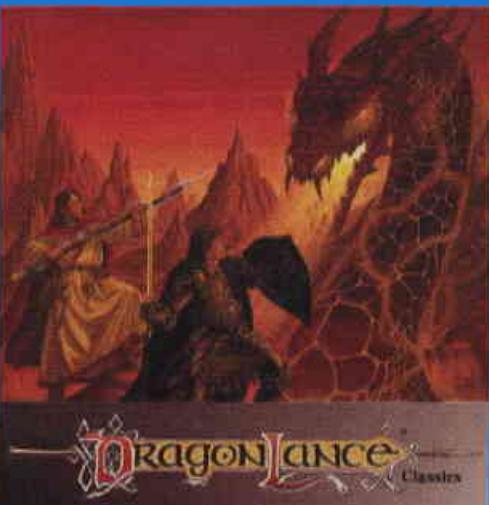
sağlar hem de oyuncular tecrübe kazanır.

c) **Karakterler:** Oyuncular her zaman en güçlü, en akıllı, en çevik karakterlere sahip olmak isterler. Her ne kadar hepimiz karakterin, zeki, çevik ve akılalisını sevsek de, gerçek hayatı (ardon AD&D dünyalarında) durum böyle değildir. Oyun yöneticisi olarak size düşen görev, diğerine göre daha güçlü olan karakterlerin diğer oyuncuları ezmesine izin vermemek ve aynı zamanda zayıf karakterleri de kollamak olmalıdır. Her karakterin kendine has özellikleri göz önünde bulundurulursa, sizin göreviniz her macerada tüm oyuncuların kendilerinin grubun vazgeçilmez bir parçası olduklarını hissetmeleridir.

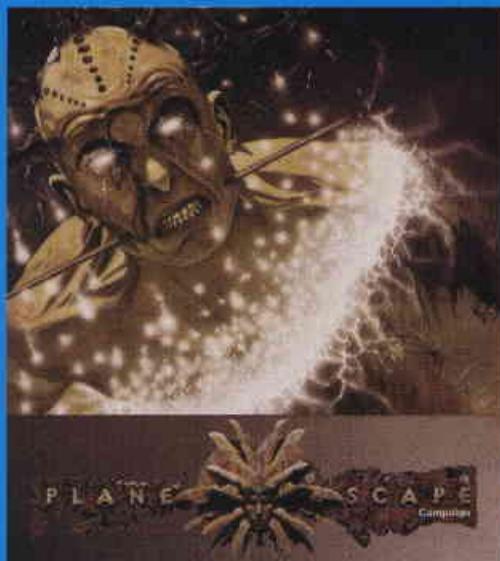
d) **Canavarlar ya da Oyun Yöneticisine alt karakterler:** İşte bu unsur çok önemli. Burada dikkat edilmesi gereken husus, oyuncuların karşısına çıkan her hancının aynı olmaması ve her yardıma ihtiyaci olana kadının aslında kötü niyetli bir cadı olmamasıdır. Bir oyunu unutulmaz yapan o oyundaki en zayıf goblinden, soylu prensese kadar tüm oyun yöneticisi tarafından sunulan karakterlerin kendi dili ve dış görünüşü olmasıdır. Bu da bizi bir sonraki noktaya getiriyor. Yani....

e) **Anlatım:** Oyuncular siz onlara hikayeyi sunarken, kendilerini bir filmin ya da bir kitabın içinde hissetmeller. Bu amaçla taklit yapmaktan, çıplık atmaktan ve yerlerde yuvarlanmaktan çekinmeyin. Unutmayın ki siz ne kadar oyunun içine girerseniz, oyuncularınız da kendilerini oyuna o kadar kaptıracaklardır.

f) **Zararlar:** Son olarak unutulmaması gereken husus oyununun akış



kendine özgü iklimi, halkları ve politik düzenleri vardır. Yeni oyun yöneticileri, TSR'in mevcut piyasaya sürmüş olduğu hazır dünyaların tercih etmelidirler. Burada benden size tavsiye ya Forgotten Realms, ya da korku hikayelerine meraklısanız Ravenloft'a başlamaktır. Ne oynarsanız oynayın ilk maceraların geçtiği mekanları küçük tutun. Yani ilk bir kaç oyun küçük bir kasaba ve çevresindeki harabelerde geçerse, bu hem oyuna ısinmanızı



tempusudur. Durağan ve tempolu zamanların uzunluğunu iyi ayıratamazsanız bir süre sonra masanın etrafında uyuklayan bir sürü oyuncuya karşılaşsınız. En iyi Zindancıbaşı, "Tamam, burada bırakıyoruz. Haftaya devam ederiz." Dediği zaman oyuncuların protestosuyla karşılaşındır.

Evet, oyun yöneticiliğine genel bir bakış yaptıktan sonra sizlere yan tarafda bir anlatım ömeği sunmak istiyorum. Zevkle okuyacağınızı tahmin ediyorum.

Gelecek sayıda kadar, zarlarınız hep parlak, kaleminizin ucu hep sıvı olsun....

Zindancıbaşı



Zindancıbaşı diyor ki:

Sabah sis tüm ovayı doldurmuştu. Ovanın ortasında yer alan yüksek tepe ble eteklerini bu sise daldırmış uyanmaya çalışıyordu. Tepenin üzerinde kurulu dev kalede ise herkes çoktan ayaktaydı. Askerler burçları doldurmuş, ok ve yayları ellerinde sisin içinden gelecek olanları bekliyordu. Her ne pahasına olursa olsun kaleyi korumaya and içmiş bu yiğit savaşçılar, hem kalenin sağlamlığına hem de yöneticilerinin iradesine güveniyordular.

Derken sislerin içinden tız boru sesleri ve at kışnemeleri duzułdu. Askerler huzursuz bir şekilde zırhlannı düzeltip, bakuşlarıyla sis delmeye çalıştılar. Yavaş yavaş devasa bir ordu belirdi sabah sis arasında. Simslyah atlar üzerinde ellerinde mavi sancaklar tutan şövalyeler, binlerce gözü pek piyade sañın hareketlerle okcuların tam menzili dışında kaleyi çevirdiler. Ve gergin bekleyiş başladı.

Burçlardaki askerler, karşılarındaki ordunun büyülüüğünü karşısında anlık bir tereddüt yaşadıysalar da, tam o sırada burçlara çikan kılıçın varlığı onları rahatlattı. Kralice her zamanki saflığı ve güzelliği yanlarındaydı. Savaş üniformasını giymiş, askerlerine moral veren sözler söylüyordu. Ovadaki ordudaki hareket bir anda hepsinin dikkatini çekti. Mavi sancaklar havalandı, borular ottu ve koca ordu bir anda ildeye yarıdı. Ortadan tam kale kapısının karşısına gelecek şekilde bir mavi ejderha çıktı. Ejderhanın sırtında tepeden tırnağa zırhlı bir binici vardı. Adam gayet rahat bir hareketle miğferini çıkarttı ve kaleye şöyle bir göz gezdi. Bakışları tüm burçları şöyle bir taradı ve bir anda kraliceye göz göre geldi.

Kaledeki askerler ordunun hareketlendigini görünce, hemen ok ve yaylarını hazırlamaya giriştiler. Aşağıdaysa piyadeler saldırın hazırlıklarını tamamlamışlar, komutanlarının emrini bekliyorlardı. Komutan askerlerine yürüme emrini verdi. Piyadelere yavaş yavaş kaleye doğru yürüyüse geçtiler. Kraliçenin askerleri tam hedef belirleyip okları yollayacakları ki...

-Durun- dedi kralice gür bir sesle. -Kalenin kapılarını açın.- Bir an büyük bir sessizlik oldu koca kalede. Kraliçesini çok sevén ve her emrini yerine getiren askerler yavaşça koca kapıyı ardına kadar açtılar. Mavi komutanın askerleri ağır adımlarla kaleye girdiler. Kraliçenin adamları gözleriyle bu yeni gelen askerlerin ellerinde kaleyi yakıp yıkacak silahları ve meşaleleri aradılar. Ancak her askerin elinde bir küçük kürek, bir de küçük bir kese vardı.

Mavi komutan ejderhasını mahmuzladı ve bir çırpida burçların üzerinde bekleyen kraliçenin yanında belirdi. Önce bir an baktılar sonra ikisi de avluya dönüp olanları izlemeye koyuldular. Mavi askerler avlunun her köşesinde açtıkları küçük çukurlara keselerden ufak tohumlar atıyorlardı. Tam bu sırada güneş -Artık yeter- dedi ve bir hamlede sis dağıttı. Avluda ışığının düşüğü her yerde tohumlar patladı ve tüm ülkenin en güzel çiçekleri yüzlerini yeniden doğan güneşe uzattılar.

Sevgili Level Okurları,

Size bu hikayeyi niye anlattım? Evet, Zindancıbaşı'nız en sonunda layık olabilecegi ve kendisine layık bir Kraliceye kavuşuyor. Gelecek sayı elinize geçtiğinde, Paladine, Haelyn ve diğer tüm iyilik tanrılarının izniyle evlenmiş olacağım. Hepinize sevgiler....

Zindancıbaşı



Windows 3.X, Windows 95 derken, geldik Windows 98'e. Her ne kadar 95'den daha iyi olduğu iddia edilse de tanıtım toplantısında olanlar 98'in de "Eski tas eski hamam" sözünü doğruladığını gösteriyor.



Windows 95 piyasaya çıktığı gün satış rekorları kırmıştı. Daha sonra 95'e yeni bir arabirim kazandırma ve daha ilgi çekici işlevler ekleme amacıyla Windows 95 Plus piyasaya sürüldü. Eeee Windows 98' in çıktığı şu günlerde 98 Plus olmadan olmazdı. Microsoft, Windows 98'e ideal ek olan Plus'in 98 sürümünü de piyasaya sürdürdü.

Desktop Themes

Plus 95'de bulunan temaların hemen hepsi Windows 98 içerisinde mevcut, ama "Yok abi, bu bana yetmez. Ben yenilik istiyorum" derseniz, sizin için Plus 98 içerisinde bir çok yeni tema var. Eh, artık bu da yetmez, daha değişik, daha güncel, özellikle oyunlarla ilgili temalar isterseniz Level CD'si içerisinde her ay birçok tema bulabilirsiniz. Eğer görmediyseniz bir bakın derim ben. Çeşitli temaların yanında Plus 98 kullanıcılarına birçok ek program, oyun ve yararlı araç da sunuyor. Bunların arasında yer alan en ilgi çekici araçlardan biri de yeni Deluxe CD çalıcı. Eğer Internet bağlantınız varsa, dinlediğiniz sanatçı veya grup hakkında hiç uğraşmadan nasıl bilgi bulabilirim diye kara kara düşünüyorsanız, Deluxe CD çalıcı sizin rahatlata-

caktır. Bu çalıcı sayesinde müzik dinlenken CD sürücü içerisinde bulunan müzik CD'si ya da çalan parça hakkında tüm bilgileri otomatik olarak indirip, ekrana yansıtıyor. Windows masaüstünze yeni bir görüntü veren pakette virüsler de unutulmamış ve şu an piyasadaki en iyi Antivirüs yazılımlarından biri olan McAfee Antivirus'ün tam sürümü ve altı aylık güncelleme özelliği ile Plus 98 paketi tamamlanmış.

Eğlencem Lazım

File Cleaner programı ile sabit diskiniz üzerindeki ve Start Menu Cleaner programı ile de Başlat çubuğuundaki gereksiz ve kullanılmayan dosyaların temizlenmesi oldukça kolaylaşıyor. Bu sayede hem sabit diskiniz üzerinde daha fazla boş alana kavuşuyor hem de bilgisayarınızdan maksimum performans elde edebiliyorsunuz. Sıkıştırılmış klasör desteği ile programları yüzde 90'lara varan oranlarda sıkıştırabiliyorsunuz. Bunun haricinde sıkışmış klasörleri açmaya gerek kalmadan bu klasörler içerisinde dosya çalıştırabiliyorsunuz. Windows 3.X'den beri kullandığımız ve hatta varlıklarına alıştığımız Solitaire, Mayın Tarlası gibi oyunların sıkıma-

başladığı anlaşılmış olsa gerek ki, bu paket içerisinde Segasoft şirketine ait Lose Your Marbles ve Spier Solitaire oyunları da dahil edilmiş. Paket içerisinde resimle ilgili yazılımlar da unutulmamış ve kişisel resimleriniz üzerinde değişiklikler yapabileceğiniz "Picture It! Express" adı altında basit, fakat kullanışlı bir resim düzenleme yazılımı da paket içine eklenmiştir. Her güzelin bir kusuru mutlaka vardır. Bir Microsoft ürünü olan Plus 98'in ise mutlaka vardır. İşte bunlardan sadece bir kaçı: Plus 98 kurulumu sabit diskinizden aşağı yukarı 100 ila 150 MB arasında alanı kullanıyor, bunun haricinde de sadece Windows 98'i biraz daha eğlenceli hale getirmek için kullanabileceğiniz bu programın fiyatı bizce biraz pahalı. Bence siz yine bir ara Level CD'sine göz atın. Ne de olsa dergi ile birlikte bedava veriliyor. Neyse, benden bu kadar...

K.T.

Bilgi için: Microsoft
TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98
Fiyatı: 35\$

National Geographic's Greeting Cards

1888 yılının olanaklarını en iyi şekilde kullanarak piyasaya çıkan National Geographic doğa ve coğrafya dergisi, 1998 yılında da kendi sınırlarını zorluyor.

Konuya en başından almak gerekirse: Evrenin bir noktasında, bir gaz bulutu kendi etrafında kümelendi ve Güneş ortaya çıktı. O günlerde Dünya, Ay'ın bugünkü görüntüsündeydi... Dünya'ya çarpan bir meteorun etkisiyle, gezegenimizden bugünkü Mars gezegeni büyülüüğünde bir parça kopup uzaya fırladı. Bu parçalardan biri yörüngemize yerleştii ve böylece Ay oluştu. Dünya'daki ısınma sonucu basınç arttı ve volkanik hareketler meydana geldi. Volkanik hareketler sonucu açığa çıkan gazlardan atmosfer oluşmaya başladı. İlk yaşam belirtileri söyleydi; okyanuslarda mikroskopik ve basit biçimi olan bakteriler okyanusun suyunda bulunan büyük miktarlardaki karbon moleküllerini kullanarak geliştiler. Coğrafik hareketler sonucu Pangea

adı verilen tek ve dev bir lita ile okyanus oluştu. Dinozorlar oluştu ve kısa bir süre sonra (Dünya tarihine göre) yeryüzüne bir asteroid düştü. Bu asteroid dinozorların sonu oldu. Çeşitli coğrafi ve insancıl hareketler sonucu da bugüne kadar geldik... İşte bundan sonra National Geographic dünya coğrafyasını inceleyen ve araştıran bir dergi olarak piyasaya çıktı. Her neye konuya başından başlayalım filan derken iyice sarmışız.

Tebrik Etmek Lazım

Dünya çapında piyasaya çıkan ilk profesyonel dergilerden olan National Geographic çıktıktı ilk günden itibaren kalitesinden hiç ödün vermedi. 1888 yılında ilk defa yayınlandıklarında zamanın en gelişkin baskı tekniklerini kullanarak dergicilik anlayışında yeni bir çığır açmışlardır. Bu yolsa şimdide kadar çıkan tüm sayılarını elektronik ortama aktararak 30 CD üzerinden satışa sundular. Tabii sadece bunlarla yetinmek onlara yakışmadı ve devamı mutlaka gelmeliydi. Nittekim geldi de. National Geographic Greeting Cards. İki CD'den oluşan bu paket içerisinde 22 bin 500 resim ve proje, 3 bin National Geographic resim, 6 bin 700 tebrik kartı ve proje, 12 bin grafik, bin 500 tane bir şeyler daha var, ama ben onları anlayamadım. Her neye... Paket içerisinde bulunan Printmaster programını kullanarak bulunan nesneler üzerinde değişiklik yapabilir veya bunları kullanarak özel projeler oluşturabilirsiniz. Printmaster'ı kullanarak kişisel kart, posta kartı, sertifika, not defteri, broşür, Fax Cover Page... birçok şeyler yapabilirsiniz. Printmaster programını basit bir



Aklınıza gelen hemen her türde kart bulmanız mümkün



Ve değişikliklerden sonra



Değişiklik yapmadan önce...

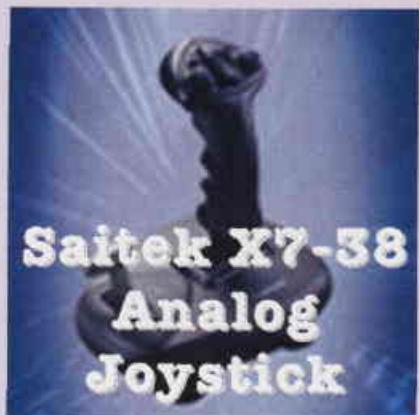
Quarkxpress, Freehand ve Word kâşımı bir program olarak düşününebiliriz. Cartoon-O-matic özelliğini kullanarak hazır yüzler üzerinde değişiklikler yapabilmeniz de mümkün.

İhtiyacım Var

Bu programın minimum sistem ihtiyacı: 486 DX/66 işlemci, işletim sistemi olarak Windows 3.1/95 veya DOS 5.0, 8 MB RAM, 35 MB HDD alanı, 640x480 256 renk destekleyen bir SVGA ekran kartı, 2x CD-ROM sürücü, fare, yazıcı ve modem. Programın gelenele bakıldığı zaman oldukça iyi hazırlanmış ve hatasız. Özellikle Internet ile iç içe çalışabilme özelliği sayesinde sadece bu iki CD içerisinde tıkkılıp kalmayorsunuz.

K.T.

Bilgi için:
AI İletişim
Tel: (212) 231 95 97



Hiç strateji oynarken mouse yerine game-pad kullanmayı denediniz mi? Denemediyseniz hiç zahmet etmeyin, sonuç her zaman için berbat olacaktır. Benzer durumlar simülasyon oynarken klavye kullandığınızda da ortaya çıkar, simülasyon sevmeyenlerin büyük kısmı analog joystick almayı akıl edebilseler, aslında neler kaçırıldıkları anlardı. Tabii boyuna para harcamak istemiyorsanız ucuz mallardan uzak durmanız gereklidir, kaliteli bir joystick gösterişli olan değil, işçiliği ve malzemesi iyi olmalıdır. Saitek X7-38 vasat bir joystick, ne çok kaliteli, ne de çok kötü. Sebebine gelince, öncelikle oynar parçaları dahil her yeri orta karar bir plastikten yapılmış, tabii titanyum kullanmalarını beklenmez, ama bu malzeme önceki tecrübelerimden bildğim kadaryla pek fazla uzun ömürlü olmuyor. İkinci sebep ise hareketi algılayan potansiyometrelerin düşük kaliteli olması, yanında özel bir yazılım disketi de gelmediğinden kalibrasyon tutturmak oldukça zor olabiliyor. Ayrıca potansiyometre ayarları dijital değil, mekanik olarak tasarlanmıştır, yani bir süre sonra aşınmaları kaçınılmaz. Bu nedenle genel tasarım olarak fena sayılmaz, ele rahatça oturan gövdesi, büyük gaz kolu ve oturtulduğu yüzeyi kavrayan vantuzları sayesinde kullanışlı bir yapısı var. Eğer fazla pahalı olmayan bir analog joystick istiyorsanız X7-38 kötü sayılmaz, ancak çok uzun ömürlü olmasını beklemeyin.

Bilgi için: Boğaziçi
Bilgisayar Tic. ve San. A.Ş.
Tel: (212) 288 92 92

SEGA Yeni Bombasını Patlattı!

Hem de ne bomba, eğer bir oyun konsolu almayı planlıyorsanız bunu bir süre erteleyin. Çünkü SEGA yeni konsolunu resmen tanıttı, Dreamcast isimli bu yeni konsol piyasayı bir hayli sallayacak gibi görünüyor. Doğrusunu söylemek gerekirse henüz konsolu şahsen inceleme fırsatımız olmadı, çünkü satışa sunulmuş değil. 20 Kasım tarihinde Japonya, iki ay kadar sonra da ABD ve Avrupa'da piyasaya çıkacak olan

Dreamcast için sabırsızlıkla bekliyoruz. Çıktığı zaman size bir inceleme sunmaya çalışacağız, o zamana dek bu haber bir ön inceleme olarak kabul edin. Şimdi gelelim Dreamcast isimli bu 128 bit gücündeki canavarın özelliklerine, öncelikle ana işlemcisi Hitachi yapımı özel tasarım bir 200 Mhz Risc SH4. Bu çip özellikle kayan-nokta hesaplaması gibi 3D grafik konularını ilgilendiren alanlarında bir Pentium 2 işlemcisinden dört kat daha hızlı çalışıyor. Tabii bu işi yalnız başına yapmıyor, grafik hızlandırma işini esas yüklenen parça NEC-VideoLogic tarafından tasarlanan ve PC için de yakında üretilen bir ikinci nesil Power VR grafik çipinin özel versiyonu. Power VR 2 çipinin saniyedeki poligon çizim hızı 3 milyon, yani şu andaki en yüksek performanslı çiplerden biri bu. Konsolun ses düzeni ise Yamaha tarafından geliştirilen özel bir işlemci tarafından kontrol ediliyor, bu sistem 64 kanal çıkışlı ve üç boyutlu olarak tasarlan-

mış, bildığınız gibi Yamaha ses işleme konusunda uzmandır. Ayrıca maksimum 12x süratli olarak tasarlanan özel CD-ROM sürücü yine Yamaha tarafından tasarlanmıştır. Konsolun işletim sistemi ise Microsoft tarafından cep bilgisayarları ve benzer sistemler için yazılmış olan Windows CE özel SEGA versiyonu. Ana hafıza 16 MB yüksek süratli SD-RAM olarak seçilmiştir, bunun dışında 128 KB sistem hafızası mevcut. Ancak cihaz üç

parça da an oluyor, ana konsol ve özel tasarım game-pad dışında bir parça daha var. VMS adı verilen bu kısım game-pad üzerindeki yerine yerleştiriliyor ve kendi LCD ekranı var.

Bu parça 4 MB bilgi depolama kapasitesine sahip, üstündeki ekran sayesinde oyuncuya özel bilgi verme yeteneği de mevcut. Çıkarıldığı zaman ise kendi pil ile çalışan ayrı bir oyun makinesine dönüşüyor, ayrıca iki VMS bağlanarak bilgi takası yapabiliyor. Unutmadan, bu makine için en büyük firmalar bir yıldır durmadan oyun yazıyorlar, yani program bulmak da sorun olmayacağı. Hepsi bu kadar değil ama yer kalmadı, ne yapalım avuçlarımız kaşınarak bekleyeceğiz.



Bilgi için:
Aral İthalat
Tel: (212) 659 26 73



Nihayet muradıma erdim ve konsol oyunları sayfalarımızıından kısmen bile olsa kurtarmayı başardım. Tabi emektar Sega Saturn'ume geri dönenmenin yanında bu ay tanıtmak oyunun bu uzun ayrılığı affettirecek kalitede oluşu beni ayrıca mutlu etti. Her firsatta PC'de futbol simulasyonlarının oyun piyasasının genelindeki baş döndürücü hız ayak uydurup geliştiğinden bahsediyorum ama gerçekte bir yılı aşkın bir süredir Sega'nın bu alanda yenilik ve değişikliklerden hackettiği payı almadığı da bir diğer gerçek. Bu yüzden Sega firması sadece kadroları güncelleştirmekle yetinemeyerek oynanış tarzında ve grafiklerinde önemli değişiklikler içeren World League Soccer 98'i hazırladı.

Oyundaki kulüp sayısı, aralarında İngiltere, İtalya, Fransa ve Almanya'nın da yer aldığı 8 ülkenin lig temsilcileriyle birlikte 200'ü buluyor. Milli takımlar 44'le sınırlanmış ama ülkemizin bunların arasına dahil edilmiş olması nedeniyle bu kısıtlama bizim için önemini büyük ölçüde yitiriyor. WLS 98, oyuncuların klasik dostluk maçı, lig mücadeleleri ve antrenmanların dışında; kupa ve ligi birleştiren Season, seçili takımlardan özel bir lig oluşturmaya yarayan Custom League ve uluslararası turnuvalar düzenlemesini sağlayan Arcade Cup gibi seçenekleriyle benzerlerinden daha fazla alternatif sunuyor.

Biz de varız

Oyunun futbolcu isimleriyle ilgili lisanslardan yoksun olması kadroların ufak değişikliklere uğramasına yol açmış. Ancak yine de editör sayesinde Chemulettin, Reseppe gibi isimleri düzeltibeşme şansına sahipiz.

WLS 98'de günümüz futbol simülasyonlarının vazgeçilmez bir parçası olan motion capture teknolojisinin kullanımı sayesinde son zamanların en kaliteli ve en gerçekçi futbolcu ta-



WORLD LEAGUE SOCCER 98

Sega'da futbol heyecanı

sarımları ortaya çıkmış. Sega'nın yüksek çözünürlük modunu kullanan etkileyici grafiklerini, saha kenarındaki hareketli reklam panoları ve durmadan hoplayıp zıplayan taraftarlarla süslenmiş 14 stat tamamlıyor. Gece ve gündüz maçları, farklı kameralar seçenekleri, çamurlu ve karlı zeminer, sarsılan ağlar, yağmur ve gök gürültüsü efektləri gibi ufak ayrıntılar oyunu daha da çekici hale getiriyor.

Kısa ve uzun paslar, şutlar ve deparlar dışında yerden ve havadan yapılan ortalar, göğüste kontroller, duvar pasları, yerden sektirerek yapılan yanlıltıcı kafa vuruşları için aynı tuşlar belirlenmesi sayesinde futbolcular ve top üzerindeki etki alanınız en üst düzeye çıkarıyor. Ancak Fifa'dakinin aksine düzgün paslar vermek ve hepsi kaleyi bulan şutlar atmak tamamen kendi çaba-

niza bağlı.

Maçlarda karşı karşıya pozisyonlarda dahi yaptığı doğru çıkışları rakibe geçit vermeyen kalecliler sayesinde saçma sapan goller yeme riskiniz en aza iniyor.

WLS 98'in en etkili kısmı World Wide Soccer'a birlikte maçta alışmış bir oyuncuya verin bu kez kontrollerde uzunca bir süre zorluk çekecek olması. Zaten bu oyunda sadece pas, şut ve depar tuşlarına bel bağlamak sıradan takımlara bile yenilmenize yol açacaktır.

Oyunda bir büyük kural hatası var ki, o da topu kaleye göndermişseniz bile ofsayt pozisyonunda bir oyuncunuz varsa yan hakemin bayrak kaldırıcaz olması.

Futbol bir takım oyunu

Bu tip oyunlarda takımdaki diğer

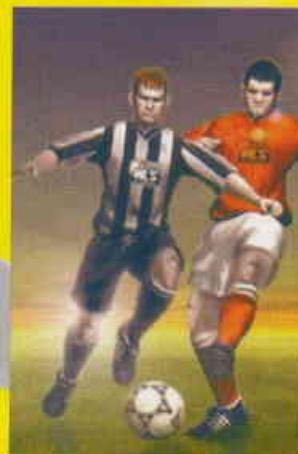


oyuncuların sizin kazandığınız ustalığa uyum sağlayamayacak olmaları durumunda bir takım oyunu olan futbol, tüm anlamını yitiriyor. Ancak bu kez yapay zekanın yüksek tutulması sayesinde doğru yerlere koşan ve akıcı paslar atan takım arkadaşına sahipsiniz.

Fifa tarafından başlatılan gelenek nedeniyle artık iyi kötü maç sunumundan yoksun bir oyun düşünülemez hale geldiği için WLS 98'de de iki gerçek spiker kullanılmış. Dürüst olmak gereklirse zaman zaman takılan ve nadiren de olsa yanlış yorumlar yapan spikerler ilerleyen maçlarda can sıkıcı olmaya başlıyor.

Sonuç olarak zorlu rakipler, kaliteli grafikler ve dolby surround müzikler oyunu benzerlerinden farklı kılmıyor. World Wide Soccer dahil tüm rakiplerini geride bırakmış gibi görünen WLS 98, bu aralar bir futbol oyunu almak isteyen oyuncular için tartışmasız en iyi seçim olacaktır.

Ozan Ali Dönmez



LEVEL KARNESİ	
SPOR	
ARAL İTHALAT LTD.	
Tel: (312) 659 26 73	
Firma: SEGA	



KICK OFF WORLD

Eski Dost Düşman Olmaz

Amiga'lı falan eski güzel günleri düşündüğümüzde akılmızda en çok kalan isimlerden biri "Kick Off" değil midir? Sonradan bir sürü yüksek teknoloji ürünü bilgisayarlar, oyun konsolları kullanmış, atarı salonlarındaki mucize makinalann karşısında saatler, günler ve dahi seneler tüketmiş olabilirsiniz. Tahminimce bu satırları okumakta olan sizler hiç bir zaman Kick Off adındaki şirin oyundan aldiğiniz tadı alamadınız yeni jenerasyon futbol oyunlarından. Haksız da sayılmazsınız.

Eski Güzel Günler

Dino Dini ismi de size yabancı olmasa gerek. Orijinal Kick Off'un programcısı ve babası olan bu adam gerçekten harika bir oyun yapmanın sırrını biliyor galiba. Kick Off'tan esinlenen en baba oyularından biri olan "Sensible Soccer" da bu zekanın eseriydi. Oyun sektörünün meşhur firması ANCO, Dino'yla tekrar güçlerini birleştirdip karşımıza eski bir dostu çıkarmış. Kick Off World.

Oyunun sunduğu sayısız opsiyonları bir yana bırakırsak, gerçekten yüksek bir oynanabilirlikle karşı karşıya olduğumu söyleyebiliriz. Tüm yapmanız gereken sadece bir kaç düğmeye basıp ordan oraya koşmak. Şu an piyasada olan ve çok fazla gerçeklik içeren tonla futbol oyununun ortak sıkıntısı çok komplike tuş konfigürasyonlarıydı. Kick Off World'de rövoşata, muz vuruşları, kafa topları gibi bir sürü güzellikler artık tek bir tuşun ucunda.

Şimdi sıra geldi en sevdigimiz bölüme. Oyunumuz son yıllarda gelenek olduğu üzere üç boyutlu grafikler içeriyor ama sürpriz bir opsiyon



bizleri bekliyor. İki boyutlu klasik Kick Off!!! Böyle bir bonus bölüm içermesi bu oyunu almak için başı başına bir sebep teşkil ediyor. Zaten bu satırların yazarı, ne oyunla birlikte gelen yeni sisteme, ne yeni oyun modlarında, ne de menajerlik güzelliklerine itibar etmedi. Bu yüzden oyla ilgili fazla bir şey yazmak da çok boş gelleyor.

Ona Merhaba Deyin

Kick Off World hangi yeniliği, güzelliği içerisinde içersin bunları boşverin. Üç boyutlu grafikler, karmaşık menajerlik durumları artık her oyun da var. Bunlar yeni bir şey değil. Oysa klasik eski Kick Off oldukça güzel bir haber değil mi? Koşun uzun zamandır görmedığınız eski dostunuza bir merhaba deyin. Bedell ne olursa olsun. Böylece belki küçük kardeşinize, kaçırdığı o eski güzel günlerin tadını yaşama fırsatı da vermiş olursunuz. Çok mutluyum. Çok.

Çağdaş Kociyigit

SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. World League Soccer 98
2. Croc: Legend Of The Gobbos
3. The Lost World Jurassic Park
4. NBA Live 98
5. NHL 98
6. Nascar 98
7. Quake
8. Steep Slope Sliders
9. Winter Heat
10. Virtua Cup II With Gun

LEVEL KARNESİ

SPOR

Firma: ANCO

1-2 Oyuncu

Memory Card: 1 Blok

SONY Playstation





Kavga Dövüş Günleri

Mortal Kombat serisi oyun dünyasını yıllar boyunca Lepey oyaladı ve tuhaf ama haklı da bir ün yaptı. Ekstra gerçekçilik sağlamak için bugüne dek sayısallaştırılmış aktörleri kullanan oyun serisi; çizgi romanlara, filmlere, oyuncaklara ve kulağımıza geldiğine göre Amerikan Senatosu'ndaki bazı tartışmalara bile konu oldu. Bu kez serinin dördüncü oyunu sayısallaştırılmış aktörler yerine poligon grafikleriyle karşımızda duruyor. Bu sayede tasarımcılar yeni hareketler, duruşlar ve karakterleri kolaylıkla eklemişler. İşin içine bir de silah olayı sokulmuş. Her tıplemenin kendine has bir silahı var. İsterse bunu çekip saldırabiliyor. Kılıç, sopa... Bunun gibi şeyler.

Eski Dostlar, Eski Dostlar

Anladığımız kadariyle Mortal Kombat 4'ün konusu, "MK3" ve "MK Mythologies: Sub Zero" oyunlarının kaldığı yerden devam ediyor. Shao Kahn bertaraf edildikten sonra baş kötű olarak yerini Shinnok diye bir tipe bırakmış durumda. Bu yeni oyunda Shinnok da seçilebilir bir karakter olmuş. Bu yüzden oyunu oynarken en sonda karşınıza çıkacak bir başköftyü beklemek gibi bir heyecandan aslında mahrum kalmışsunuz. Tabii durum sadece atari salonlarında böyle, zira

PlayStation versiyonunda "MK1"deki çok kollu mide bulandırıcı dev Goro'yu tekrar başımıza tebelleş etmiş durumdalar. Goro bu yeni 3D ortamda süper duruyor. Hareketleri çok akıcı olmuş. "MK1"deki ek olarak birkaç hareket daha eklenmiş.. Goro ilk başta seçilebilir değil, ama bir şifre yazarak elde edilebiliyor. Eskiden tanıdığımız karakterler şunlar: Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya ve tabii ki Raiden. Eski karakterlerin hepsi hareketlerini korumuş, ama bir iki ufak ekleme ile çıkarma da yapılmamış değil doğrusu. Yeni tıplemelere gelince, bunların hepsi de MK dünyasına çok yakışmış. Olayın ruhuna uygun düşmüştür..

Çok Yetenekli Makineler Var Bu Dünyada

PlayStation'daki grafikler tabii ki arıtık atari salonlarındaki yeni makinelerle yarışamıyor. Bu kesin gibi bir şey. Yine de bence pek parlak olmasa da, kabul edilebilir durumdalar. Öte yandan, ışık kaynağı olayı iyi kotarılmış. Bir de hızlı bir oyun olmuş tabii. MK 4'ün Nintendo 64 versyonunu da gördük. Henüz demo olmasına rağmen çok daha iyi grafiklere sahipti. Neyse konumuza dönersek, müzik oldukça güzel. Ses efektleri ve konuş-

malar ise atari makinelerindekiyle neredeyse aynı. Tek fark Shinnok'un taklit ettiği karakterlerin isimleri okunmuyor, bu da rakibinizin kim olduğunu anlamınızı geciktiriyor. Oyunun introsu ve oyun sonu gösterileri Nintendo 64'de ve atari makinelerinde gerçek zamanlı olarak oyunun kendi sistemiyle üretiliyordu. Oysa PlayStation'in gücü böyle bir şeye yetmediğinden oturup bunları hazır render edilmiş videolar haline getirmiştir. Bu şekilde daha da güzel olmuş. Yine de uzman bir göz yolunda gitmeyen bir kaç nokta yakalayabilir doğrusu.

PlayStation'da MK4'ün oynanış şekli atari salonlarındakilerle aynı. Bazı "Fatality"leri Joypad'ınızla yapmak biraz daha zor oluyor tabii. Birsürü düzmeye aynı anda basmak falan gerekiyor. Kombo sistemi ise oldukça kolaylaştırılmış. Her karakter aynı şekilde Kombo'sunu başlatabiliyor. Ayrıca önceki oyundaki aparkat tipi çok zarar verici vuruşları yapmak da basitleştirilmiş. MK4 ile birlikte yeni gelen silah kullanma olayı ilk başta biraz apatalca görünse de, bunları kullanmaya alışınca, oyuna çok şey kattığını anlıyorsunuz. Her karakterin iki tane "Fatality"si, iki tane de "Stage Fatality"si var. Bunlar güzel görünse de, çoğu önceki oyundan bu yeni üç boyutlu ortama aynen geçirilmiş. Yeni eklenen karakterlerin "Fatality"leri ise pek o kadar etkileyici değil. Sanki biraz daha yenislik için daha çok çalışmaları gerekiyormuş gibi geldi bize.

Kombat Kodları

111-111 : Free Weapon	222-222 : Random Weapon	313-313 : Ice Pit
012-012 : Noob Saibot Mode	321-321 : Big Heads	020-020 : Red Rain
444-444 : Armed & Dangerous	050-050 : Explosive Kombat	555-555 : Many Weapons
002-002 : All Time Weapons	666-666 : Silent Kombat	100-100 : Disable Throws
010-010 : Disable Max Damage	001-001 : Unlimited Run	110-110 : No Throws-Max Damage
011-011 : Goro's Lair	022-022 : The Well	033-033 : The Elder Gods
044-044 : The Tomb	055-055 : Wind World	066-066 : Reptile's Lair
101-101 : Shaolin Temple	202-202 : Living Forest	303-303 : The Prison



Karakterlerin Hareketleri

(Not: İçinde UP olan Fatality yaparken, BLOĞA basıldı tutun.)

Liu Kang - Silah	B - F - LK	Jarek - Silah	F - F - HP
High Fireball	F - F - HP (can do in air)	Cannonball Roll	B - F - LK
Low Fireball	F - F - LP	Vertical Roll	F - D - F - HP
Flying Kick	F - F - HK	Ground Shaker	B - D - B - HK
Bicycle Kick	Hold LK 3 secs, Release	Tri-Blade	D - B - LP
Dragon	F - F - F - D+HK+LK+BL (sweep)	Heart Rip	F-B-F+LK (close)
Throw & Fire	F - D - D - U+HP (close)	Eye Lasers	U-U-F-F+BL (sweep+)
Prison Stage	F - F - B+LP	Prison Stage	F - D - F+HK
Goro's Lair	F - F - B+HK	Goro's Lair	B - F - F+LP
Quan Chi - Silah	D - B - HK	Johnny Cage - Silah	F-D-F-LK
Air Throw	BL (close; in air)	Shadow Kick	B - F - LK
Flying Skull	F - F - LP	Split Punch	BL+LP
Weapon Steal	F - B - HP	Shadow Uppercut	B - D - B - HP
Tele-Stomp	F - D - LK	High Fireball	D - F - HP
Slide Kick	F - F - HK	Low Fireball	D - B - LP
Leg Beatup	(LK)5sec D-F-D-F+Rel (close)	Torso	F - B - D - D+HK (close)
Impersonator	U - U - D - D+LP (sweep+)	Decap	D-D-F-D+BL (close)
Prison Stage	F - F - D+HP	Prison Stage	D - F - F+HK
Goro's Lair	F - F - B+LK	Goro's Lair	B - F - F+LK
Reptile - Silah	B - B - LK	Tanya - Silah	F-F-HK
Super Krawl	B - F - LK	Fireball	D - F - HP
Acid Spit	D - F - HP	Split Kick	F - D - B - LK
Invisibility	BL+HK	Air Fireball	D - B - LP (in air)
Dashing Punch	B - F - LP	Corkscrew Kick	F - F - LK
Face Chew	(HP+LP+HK+LK) U (close)	Kiss	D-D-U-D+HP+BL (close)
Acid Puke	U - D - D - D+HP (sweep+)	Neck Twist	D-F-D-F+HK (close)
Prison Stage	D - F - F+LP	Prison Stage	B - F - D+HP
Goro's Lair	D - D - F+HK	Goro's Lair	F - F - F+LP
Sub-Zero - Silah	D - F - HK	Raiden - Silah	F - B - HP
Ice Blast	D - F - LP	Torpedo Dive	F - F - LK (+ air)
Slide	LP+BL+LK	Lightning Bolt	D - B - LP
Ice Clone	D - B - LP (+ air)	Teleport	D - U
Spine Rip	F - B - F - D - HP+BL (close)	Execution	(BL)F-B-U-U+HK(close)
Uppercut	B - B - D - B+HP (sweep+)	Impale	D-U-U-U+HP (close)
Prison Stage	(BL)D-U-U-U+HK (close)	Prison Stage	D - F - B+BL
Goro's Lair	D - D - D+LK	Goro's Lair	F - F - D+LP
Scorpion - Silah	F - F - HK	Fujin - Silah	B - B - LP
Spear	B - B - LP	Tornado Lift	F - D - F - HP
Teleport Punch	D - B - HP (+ air)	Slam after Lift	B-F-D-LK
Air Throw	BL (close; in air)	Whirlwind Spin	F-D(LP)
Breathe Fire	D - F - LP	Dive Kick	D+LK (in air)
Rising Knee	D - F - HK	Toasty 3D	B - F - F - B+BL (sweep+)
Tornado & Shoot	RN+BL x5 (sweep)	Scorpion Sting	B - F - D - U+HP (close)
Wind Skinner	D-F-F-U+BL (sweep+)	Prison Stage	F - D - D+LK
Prison Stage	D - D - D+HK	Goro's Lair	B - F - F+LK
Goro's Lair	B - F - B+HP	Jax - Silah	D-F-HP
Reiko - Silah	D - B - HP	Ground Wave	F - F - D - LK
Teleport	D - U	Dash Punch	D - B - LP
~- Slam	BL	Backbreaker	BL (in air; close)
~- Punch (combo starter)	HP or LP	Fist Fireball	D - F - LP
~- Kick (combo starter)	HK or LK	Multi-Slam	LP(close)-(RN+BL+HK)
Flip Kick	B - D - F - HK	Circular Teleport	B - F - LK (HP+LP+HK+LK)
Shurikens	D - F - LP(HP+LP+LK) (HP+BL+LK)	Arm Rip	(LK)5s F-F-D+Rel(close)
Torso Kick	F - D - F+LP+BL+HK+LK (close)	Head Clap	B-F-D+BL (close)
Multi-Shuriken	B - B - D - D+HK (sweep+)	Prison Stage	F - F - B+LK
Prison Stage	D - D - B+LP	Goro's Lair	F - F - B+HP
Goro's Lair	F - F - D+LK	Kai - Silah	D - B - LP
Sonya - Silah	F - F - LK	Handstand	BL+LK (BL to feet)
Front Flip Kick	B - D - F - LK	~- Spin	Hold LP
Ring Blast	D - F - LP	~- Kicks	HK or LK
Leg Grab	D+LP+BL	Air Fist	D - F - HP
Vertical Bicycle Kick	B - B - D - HK	Falling Fireball	B - B - HP
Square Wave Punch	F - B - HP	Rising Fireball	F-F-LP (+air)
Air Throw	BL (close; in air)	Death Kiss	D - D - D - U - RN (sweep+)
Super Roundhouse	D-F-LK	Leg Split	U - D - D - U - HK (sweep+)
Body Rip	(BL)U-F-U-B+HK(close)	Prison Stage	D - B - B - HK
Decap	U-U-U-D+BL(sweep+)	Goro's Lair	F - D - F - HP
Prison Stage	F - F - D+BL	Fujin	F - F - B - HK
Goro's Lair	B - F - D+HK	Jarek	B - B - B - LK
Shimrok - Silah	B - F - LP	Quan Chi	F - B - F - LK
Sonya	F - D - F - HP	Raiden	D - F - F - HP
Sub-Zero	D - B - LP	Cage	D - D - HP
Tanya	B - F - D - BL	Reiko	B - B - B - BL
Kai	F - F - F - LK	Jax	F - D - F - HK
Reptile	B - B - F - BL	The Grip	D-B-F-D+RN (close)
Scorpion	F - B - LP	Two Hand Smash	D-U-U-D+BL (close)
Liu Kang	B - B - F - HK		
Prison Stage	D - D - F+HK		
Goro's Lair	D - F - B+HP		



Yapın Bir Şeyler

Oyunu bu sıralar moda olduğu üzere çeşitli oyun modları eklenmiştir. Bunlardan biri olan "Practice" modunda karakterlerin hareketlerini ve "Fatality"lerini görmek mümkün. Bunlara ek olarak üç ayrı tip "dayanıklılık" dövüşü, bir tane "takım" dövüşü ve bir de klasik turnuva modu var. Ayrıca yine Tekken 3'den kalınmış bir "Theatre" modu mevcut. Burada daha önce bitirdiğiniz ve seyrettiğiniz oyun sonu videoları saklıyor. Sonra gidep istediğiniz zaman seyrediyorsunuz.

Eğer daha önceki Mortal Kombat oyunlarını sevmiyorsanız, bundan hoşlanma ihtimaliniz de yok denenecek kadar az. Yine de serinin ve atarı salonlarının hastalar evde oynamak için buna bayılacaklar. Son bir hatırlatma olarak Tekken 3 gibi bir oyunun var olduğunu da unutmayın derim.

Çağdaş Koçığıt

LEVEL
KARNESİ

DÖVÜŞ

Firma: Midway
1-2 Oyuncu
Memory Card 1 Block





ONE*

*"Tek oyun, hepsini bulacak olan
Tek oyun hepsine hükmedecek
Hepsini biraraya getirecek
Ve karanlıkta bağlayacak: tek oyun."*

Tolkien sever misiniz? Bu dizeletri hatırlar gibi misiniz? Ha ha ha, neye konumuzla hiç ilgisi yok.

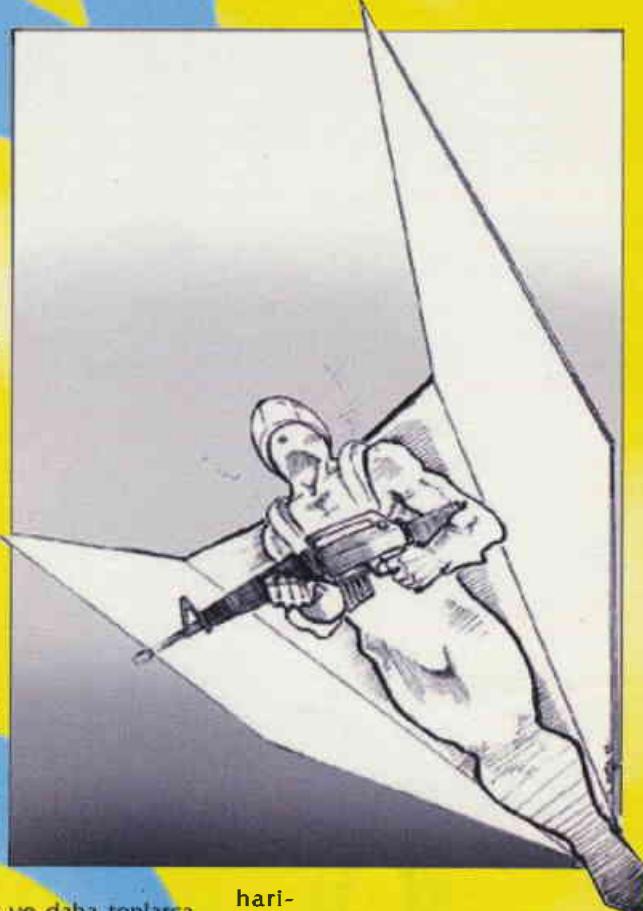
Sayemizde hepiniz, 32 bit bir video oyun makinasında şimdije kadar yapılmış en baba aksiyon oyunlarından birini alma şansına sahipsiniz. Normalde bu oyunu rafşarda görmezden gelecektiniz. Kick Off gibi aptal bir oyunu alacaktınız falan (yaw sen değil miydin az önce Kick Off'a methiyeler dizen, yoksa ben mi yanlış okudum?-BLX). Neyse, oyunumuzun adı ONE. ONE sadece son zamanların en güzel 3 boyutlu grafiklerine sahip olmakla kalmıyor, kanınızı donduracak bir sürat ve akıcılıkla da oynanıyor.

Oyunumuz son zamanlarda "Asenkron Yükleme" denilen bir gra-

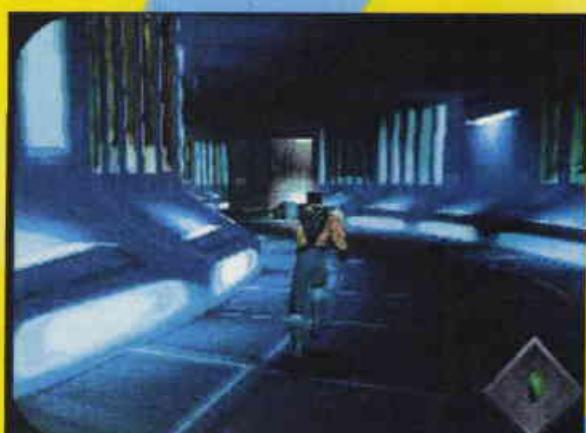
fik metodunu kullanıyor. Grafikler siz ilerledikçe aynı anda yüklenip yaratılıyor. Aynı Crash 2'de olduğu gibi. Neticede One'in soluk kesen grafiklerinin çokince ayrıntılar içerdigini söyleyebiliriz. One, video oyun teknolojisinin ne kadar akılçıl kullanılabileceğinin güzel bir örneği. Oyunumuz, gerçek zamanlı harika ışık kaynağı ve gölgelendirme rutinleri, kusursuz poligonlar ve daha tonlarca etkileyici efekt içeriyor. Oyunun en hareketli ve yüklü anlarında bile "frame rate" düşmüyor. Bütün bu grafik sisteminin arkasındaki isim Visual Concepts. Bu adamların adlarını daha çok duyacağımızı sanı.

**İyi Görünüyor
İyi Oynanıyor
Daha Ne?**

Peki bütün bu görsel



hari-kalıkların yanında, acaba ONE gerçekten esaslı bir oynanabilirlik sunuyor mu? Kesinlikle evet! Görsel bir şölenin ortasında bile oynanabilirlik o kadar ağır basıyor ki durup da ekran da neler olduğuna bakıçak zamanınız kalmıyor. Gerilim her zaman hat saf-hada ve tepelemeniz gereken kötü adamlar hiç bitmiyor. Eğer konsantrasyonuzu bozacak ciddi bir ruhsal sorununuz yoksa bir kere başladıkten sonra oyunun başından hiç kalkmak istemeyeceksiniz. Canlandırdığınız karakter, John Cain, sol kolunun olduğu yerde bir silah taşıyor. Ne kadar yaşamınız kaldığını gösteren bar, aynı





zamanda "Rage-meter" yani öfke-ölçer diye bir şeyin yerini tutuyor. Ne kadar iyi oynar, hızlı ateş eder, başarılı olursanız hem öfkeniz, dolayısıyla hem de gücünüz artıyor. Kendinizi kötü bir durumda olduğunuzda gaza gelip ortağı güzelce dağıtır, hasımlarınızı da tepelerseniz birdenbire gücünüzü tekrar arttırmış hissedebilirsiniz. Kısacası, aptal amerikan filmlerinde kahramanın yenilirken birden gaza gelip kazanması gibi bir durum söz konusu. Süper. Olağanüstü.

Dahası: Güzellikler Bitecek Gibi Görünmüyor...

Oyunumuzda bir de ekstra güzellikler var. Patlayıcı mermiler, lazer tüfeği ve herkesin favorisi olabilecek alev makinası bunlardan sadece bir kaç. Eğer ONE'ı oynamadıysanız PlayStation'in gerçek alev efektlerini daha görmediniz demek. Neyse, normal silahınıza gelince o da zaten oldukça etkili. Öfkeniz artık sandan kırmızıya dönünen ateş gücünüz en son beyaza ulaşıyor ve bu şekilde menzili de artıyor. Beyazdayken rakiplerinizin izini sürüp saklandıkları yerde bile imha edebiliyor. Eğer düşmanlarınız size yaklaşırsa ateş etmek yerine silahının tersiyle suratlarını dağıtabilir ya da tekme, aparat ile girişebilirsiniz. Bu da oldukça zevkli oluyor. Bu göğüs göğüse dövüşler öfke-ölçerini iyice pompalıyor.

ONE'daki oyun kademeleri tünellerden, dev hangarlardan, açık havada tepelerden ve daha bir çok mekandan oluşuyor. En çok nefes keseni ise

san yerlere saklanmış oluyor. Bölüm sonu canavarları tabir edebileceğimiz "boss"lar oyunun en baba bölümlerini oluşturuyor. Gerçek bir şölen. Herşey çok sinematografik. Grafikler harika, sanıyede gösterilen kare sayısı çok yüksek ve kademelerin tasarımları dahice. Dolayısıyla etkilenmemek elde değil.

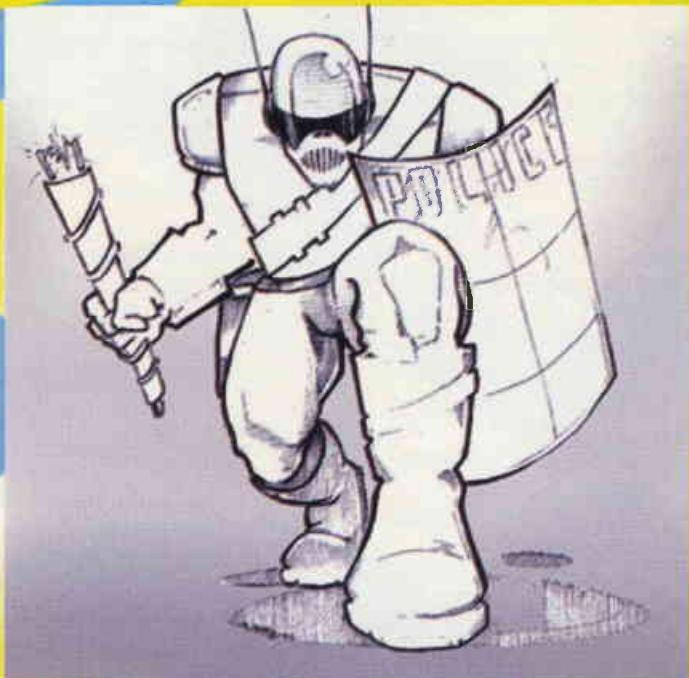
Kusursuz Gibi Bir Şey: Koşarak Alın

Peki ONE hiç kusur içermiyor mu? Tek kusuru oyun bitince daha fazlası olsun diye ağlayacak olmanız. Çünkü "öfke" sistemini bir kere çözdükten sonra kademeler ne kadar zorlu ve uzun olursa olsun herşey daha kolay gelmeye başlıyor. Oyunu bir kere bitirdikten sonra bile daha tecrübe kazanmış olarak en baştan herşeyi yaşamak isteyebilirsiniz. Atari salonlarından "Contra'yı hatırlayan ve sevenleriniz varsa tek ihtiyaçları olan şey ONE. Olayla alakası olup olmayan di-

damdaki bir bölüm. Bu kademelerin herbirini oldukça büyük. Genellikle bir kerede geçmek için 45 dakika falan harcamak gerekiyor. Böyle saf adrenalininden oluşan bir hareket oyunu için bu çok şey demek. Oyunda ekstra silahları ve canlıları bulmak için biraz deneyim kazanmak gerekiyor. Çünkü bunlar en entre-

gerleriniz de koşup ONE'ı alsınlar. Hızlı, çok güzel, ölümcül ve çok akıllı bir oyunla karşı karşıyayız. 1997 sonlarında çokmuş bir oyun için mucize grafikler ve ses efektlerine sahip. Sayemizde eski bir mücevheri tekrar keşfetmek için son bir şansa sahip oldunuz. Sözümüzde inanıp satın alanlar gülle gülle oynasınlar. Tabii söz dinlemekten laf açılmışken bir tavsiyemiz daha olacak ama bu satırları hala okuduğunuzda göre söz dinleme şansınız yok gibi bir şey: Bu sıcakta evde oturup oyun oynamayın. Gidip denize girin. Bir şeyler yapın. Kendiniz için...

Çağdaş Koçyiğit



LEVEL
KARNESİ
SPOR
Firma: ASC
1 Oyuncu
Memory Card: 1 blok



SON PLAYSTATION HİLELERİ



Tekken 3

Bu oyunda farklı karakterlerle oynayabilmek için aşağıdakileri yapın.

Panda: Karakter ekranında Kuma seçiliyken Daire tuşuna basın.

Tiger: Karakter ekranında Eddy seçiliyken Üçgen tuşuna basın.

Doctor Boskonovitch: Tekken Force Mode'u dört defa tamamlayın. (bronz, gümüş ve altın anahtarları aldıktan sonra bir defa daha bitirin) en sonunda Doctor Boskonovitch ile karşılaşacaksınız. Onu yendiğiniz zaman karakter ekranında yerini alacaktır; artık Arcade modunda oynarken onu seçebilirsiniz.

Test Drive: Off Road

Aşağıdaki hileleri oyuncu ismi olarak girmelisiniz:

Değişik araçlar İçin:

- 1 - "Flifty" - Hot Rod
- 2 - "Lowrider" - Stock Car
- 3 - "Beetle" - Monster Truck
- 4 - "Sprinter" - 4x4 Buggy

Gizli pistler İçin:

- 1 - "Friendly"
- 2 - "Sanddune"
- 3 - "Crazy"
- 4 - "Elite"

Micromachines V3

Aşağıdaki iki hileyi Player Name olarak girmelisiniz, diğer hileler ise oyun esnasında uygulanmalıdır.

Catlives - 1 Player modunda oynarken size 9 hak verir.

Gimmieall - Multi-player modunda oynarken tüm pistlere ulaşmanızı sağlar.

Bu hileleri yapmak için ise oyun esnasında Pause tuşıyla oyunu dondurun ve sonra tuş kombinasyonlarını uygulayın:

Aracınızı farklı bir nesneye dönüştürmek İçin: Aşağı, aşağı, yukarı, yukarı, sağ, sağ, sol, sol.

Havada yüzen nesneler: Kare, üçgen, kare, kare, üçgen, kare, kare, sağ, sağ, sol, sol.

Yavaş rakipler: Daire, üçgen, kare, X,

Bazen insan, keşke hayatını kaydedip hata yaptırm yerden tekrar yükleyebilsem, diye düşünüyor, sanırım fazla oyun oynamanın bir yan etkisi bu. Ama hayat hafası ve yenilgisiz çok yavan olurdu, tabii siz yine oyunlarda hile yapmaya devam edin, en azından bu lükse sahip olmak hakkımızdır bence. İşte size yeni PSX hileleri, iyi oyunlar dilerim.

daire, üçgen, kare, X.

Takip kamerası: Sol, sağ, kare, daire, sol, sağ, kare, daire.

İki misli sürat: Kare, X, daire, kare, üçgen, X, X, X; X.

4 - 5553

5 - 5554

6 - 5555

Gizli bölüm - 5557

Mobile Suit Gundam

Bu oyunda istediğiniz bölümü seçebilmek için tüm yapmanız gereken, ana ekranдан hemen önceki animasyon sırasında L2+R1+Select+Sol tuşlarına basılı tutmak.

Motorhead

Aşağıdaki kodları Password olarak girin ve etkilerinden faydalanan:

INSANITY - Yüksek çıkış gücü verir.

SUPERCAR - Yukarıdan görünüşü açar.

NOCHEATS - Hileleri devreden çıkarır.

Bölüm kodları:

- 1 - COWRULES
- 2 - FRAGTIME
- 3 - TURBOMOS
- Son Bölüm - LASTCODE

War Gods

Aşağıdaki şifreleri Password olarak kullanın ve etkilerinden faydalanan:

2358 - Player 1 için ölümsüzlük.

1224 - Player 2 için ölümsüzlük.

7879 - Player 1 için daha fazla hasar verme gücü.

3961 - Player 2 için daha fazla hasar verme gücü.

7453 - Fatality modunu açar.

0705 - Options ekranında Free Play modunu açar.

4258 - Bir bilgisayar oyuncusunu yineince tüm oyunu kazanmanızı sağlar.

0322 - High Punch + Low Kick tuşlarına basarak kolayca Fatality yapabilmenizi sağlar.

6969 - Grox isimli karakterle oynamanızı sağlar.

2791 - Exor isimli karakterle oynamanızı sağlar.

Bölüm kodları:

- 1 - 5550
- 2 - 5551
- 3 - 5552

Fighting Force

Bu oyunda hile yapmak için önce ana menüye gidin, orada "Cheat Mode" yazısı ekranда belirene dek Sol+Kare+L1+R2 tuşlarına basılı tutun. Yazı belirince hemen Options seçeneğine girin ve orada ölümsüzlük modunu açın. Buradan aynı zamanda oynamak istediğiniz herhangi bir bölümü de seçebilirsiniz.

Gex: Enter The Gecko

Aşağıdaki yöntemlerle hile yapabilirsiniz:

Sınırsız hak: Oyunu Start tuş ile dondurun, sonra Exit seçeneğini aydınlatın. L2 tuşuna basılı tutarak yukarı, yukarı, aşağı, sağ, üçgen, aşağı tuşlarını girin.

Ölümsüzlük: Oyunu Start tuş ile dondurun, sonra Exit seçeneğini aydınlatın. L2 tuşuna basılı tutarak sol, sağ, üçgen, aşağı, sağ, sol tuşlarını girin.

Skullmonkeys

Aşağıdaki hileleri girebilmek için önce oyunu dondurun, sonra sırasıyla tuş kombinasyonlarını girin.

Extra halo: R2, daire, daire, aşağı, sol, daire, sağ, aşağı.

Maksimum hak: L1, üçgen, aşağı, sol, daire, Select, kare, sağ.

Spawn: The Eternal

Oyun esnasında sağlık göstergenizi doldurmak

için L1 + L2

tuşlarına

birlikte basın,

fakat bunun an-

cak birkaç

defa işe ya-

rayacağını

unutmayın.



Hollywood Kuşu

Yine bir takım ukalalıklar yaptı.

Hollywood'taki alçakların kirli çamaşırlarını ortaya sermeye devam ediyoruz.

Bir diyeceğiniz olursa shadow@young.com.tr adresine diyebilirsiniz.

Ateşler ve Acılar İçindeyim: Fire Down Below ve Steven Seagal

Bir kere daha sizi izdirap dolu saatlerden kurtarıyorum. Bakın nasıl:

Steven Seagal'ın oynadığı filmlerin kavaklı dövüşlü şeyler olmasına ek olarak bir büyük meseleleri daha var: Steven Seagal'ın varlığı. Aslında dünyamızdaki önemli meselelerden biri de bu aynı adamın var olması değil mi? İşin can sıkıcı yanı, bu her gördüğünüzde midemizin düşümlenmesine sebep olan at kuyruklu falan tipin hangi filmde, hangi senaryoda, hangi çevrede, hangi adamların arasında ve hangi durumda olursa olsun hep aynı kişiyi oynaması; kendisini. "Fire Down Below" amcamın nerdedeyse onuncu filmi falan olmasına rağmen bu kısır kişilik inceldikçe inceledi, geriye seyredilecek bir şey kalmadı. Bana sorarsanız, o kadar güлerek seyrettiğiniz Cüneyt Arkin filmleri (zamanında da ağlanarak seyredildi) bu dejenere saçılıklardan kat be kat daha üstün.

Neyse efendim, bu filmle Seagal, 1994'de "On Deadly Ground - Ölümcul Topraklarda" ile bulaşmış ol-

duğu çevreci meselelere geri dönmüş oluyor. Bu sosyal ve çevreci içerikli yapıta,(ha ha ha) Seagal Amerikan Çevre Koruma bışeyinin bir ajani rolünde. İmzasız bitakim ihbarlar alan ajanımız, kötü yürekli bir iş adamı (Kris Kristofferson) ve aynı derece berbat yaradılışlı evladının (Brad Hunt) eski bir madene milyonlarca galonluk zehirli atık doldurmaları olayına el atıyor.

Olay şöyle gelişiyor. Ajan Nil dos-tumuz, olayların olduğu bölgeye gidip halkın arasına karışarak onlardan bilgi alacak. Bunun için bir yardım Derneği'nin üyesi kisvesi altında insanlara yardım eli uzatan bir sahte kimliğe bürünyor. Marangozluk işlerine el atıyor. Olayın işaretçi tarafı da böyle başlıyor zaten. Seagal, briyantlı at kuyruğu saçları, parlak siyah çizmele-ri, deri ceketiyle ortalıkta gezip duruyor. Bu filmdeki diğer bütün za-yıflıkları bir yana bırakırsak (konu, tempo, diyaloglar, oyunculuk, man-til), Seagal'ın tek yapması gereken filmdeki karakteri inandırıcı kılmaya



Ş. Steven Seagal

çabalamak. Ama ne garnı! Yukarıda bahsettiğim gibi bir kez daha kendi modası geçmiş, raconlu, kanserojen karakterini uyguluyor.

**"Fire Down Below" dan
sakanın.
Türevlerinden de.**

Eğer sosyal hayatınız bu yaz sıcaklığında sinemaya gitmeye razi olacak kadar kısıtlıysa hemen koşup "Lolita"yı seyredin. Belki de yaşamınız boyunca adını duyamayacağınız, zaten duysanız da hemen unutacağınız büyük usta Nabokov'dan ilginç bir uyarlama. Kimbilir belki de gaflete düşüp kitabını da okursunuz ve bütün hayatınız değişim.

Holivut ortamlarından süzülüp gelen son durumlar ve almanız gereken önlemler böyleyken böyle. Hala bir diyeceğiniz varsa

SHADOW@YOUNG.COM.TR
adresini deneyin.

Çağdaş Koçyiğit



Ayın Albümleri



Godzilla

Hayatındaki ilk Godzilla filmini yaklaşık on sene önce seyretmiştim. Tabii ki çok fazla bir şey anlamamıştım, gerçi aynı filmi bir kere daha seyretsem yapabileceğim tek şey belki de

gülmek olurdu. En kötü ihtimalle artık efsane olan Dünüayı Kurtaran Adam'la kıyaslayıp "Vay be bizden daha beteri de varmış" diyebilirim. Siyah beyaz bir film, plastik yaratıklar ve habire koşuturma halinde olan şeyler. Kayıp Dünya' da T-Rex şehrdeindiği anda akımdan geçen şeyler gerçek oldu ve Hollywood Godzilla'ya el attı. Sonunda 6 tane 24 işlemcili bilgisayar kullanarak Japon Godzilla'yla azaçık da olsa dalga geçen devasa Godzilla ortaya çıktı. İyi de oldu. Filmle birlikte ortaya çıkan Soundtrack'de 15 ayrı parçayı 15 ayrı grup/şarkıcı seslendiriyor. Puff Daddy' nin tüm müzik yeteneğini kullanarak Cover'ladığı Come With Me albümünden çıkan ilk Single ve oldukça başarılı. Bunun haricinde özellikle Jamiraquai "Deeper Underground", Rage Against The Machine "No Shelter" ve Green Day "Brain Stew (The Godzilla Remix)" dikkat cezbeden parçalar. Rock müziğin kullanıldığı bu albümde ayrıca Foo Fighters, Ben Folds Five, Silverchair gibi grupların parçaları da bulunuyor. Bu ay Türkiye'de yayın yapan radyolar hakkında başka bir şey bulunmadığını anladım ve Online radyolar konusuna parmak basmaya karar verdim. Bence www.capitalradio.com.tr adresine bakmakta yarar var. Özellikle Hot 40'yi öğrenmek ve kısa parçalar dinlemek istiyorsanız

K.T.

yeni bir albümle tekrar piyasada. Geçen bu sürede kendilerini bayağı geliştirdiklerini ve hatta -bunları hiç istemeyerek söyleyorum- biraz daha Amerikan Sound'una yaklaşmışlar. Trash'e çok yakın bir müzik yapıyorlar -Quake 2' nin müzikeri gibin"- Tarama doğruya söylemek gerekirse hevesle alındığım bu albüm beni hiç açamadı hatta beklenmelerimin suya düşmesi nedeniyle daha da kapandığımı söyleyebilirim. Her neys... Artık üstlerimin isteği Üzerine bir geçiş cümlesi yazarak radyo bölümümne geçiyorum. 3 2 1... Dediğim ya Internet'ten Online yayın yapan radyolar diye. İşte size Türkiye'de çok büyük bir açığı kapatılan radyo. www.kentfm.com.tr bu adresten radyo hakkında her bilgiye ulaşabilir, Online dinleyebilir ve 24-07 saatleri arasındaki yayın akışına bir parça ekleyerek katkıda bulunabilirsiniz.

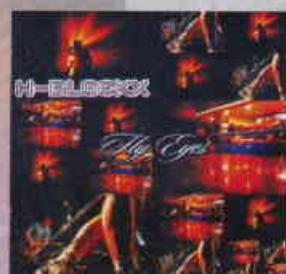
B.B.E.'nin Oyunları

1996 yılında çıkardıkları Seven Days And One Week isimli Single'ları ile İngiltere listelerinde üçüncüye kadar yükselen ve tüm dünyada 1 milyonun üzerinde satan BBE'nin Games adlı albümü de Türkiye'de piyasaya çıktı. Bu albüm içerisinde BBE klasikleri sayılabilen Seven Days And One Week, Flash ve Desire gibi

Single'ların yanında yeni parçalar da mevcut. CD'yi aldıktan sonra çok fazla dinledim. Hatta akşam yattım dinledim, sabah kalktım dinledim. Games adlı bu albümde geleceğin müziği denilebilecek bir Sound yakaladılar. Şu günlerde hemen her grubun yaptığı gibi doğu soundlarını kullanarak yeni sesler yakalamaya çalışmışlar ve oldukça başarılı olmuşlar. Aslında yaptıkları müzikten daha ziyade klipleri ile de bu havayı tamamlıyorlar. Şu ana kadar çıkan tüm kliplerinde en azından benim izlediğim klipin hemen hepsinde yarı çıplak (mesela mayolu), çelik gözlü bayanlar klip boyunca yürürlər, kimse onları görmez ve onlar hep iyi şeyler yapmaya çalışırlar. Özellikle 14. Parça çok ilgi çekici. Hemen her albümde gölgede kalan parçalar vardır. Bu albümün şansız parçası da bu işte. Bence hafif Enigma biraz da Dance olsun isterseniz, bu albümü kesinlikle alın. Değer. Dance müziği çalan radyolarımızın Online yayın yapmamaları oldukça kötü bir durum.

H-Blockx's Fly Eyes

HimmTV'yi seyredebilme yeteneğine sahipken çok hoşuma giden bir klip vardı. O zamanlar daha Rage Against The Machine diye bir grup yoktu ve bu İnsanlar rap ile rock soundlarının birleştirerek oldukça kaliteli bir müzik oluşturmuşlardı ve daha sonra bu insanların Alman olduklarını öğrendiğimde çok olmuşum. İngilizce müzik yapan bir Alman grubu belki böceklerle dolu Rising High adlı klipinden belki de yaptıkları müziğin kalitesinden habibe bu müzik kanalında çalınıyordu. İşte H-Blockx Alman metal müziğinin hortlandığı şu son günlerde

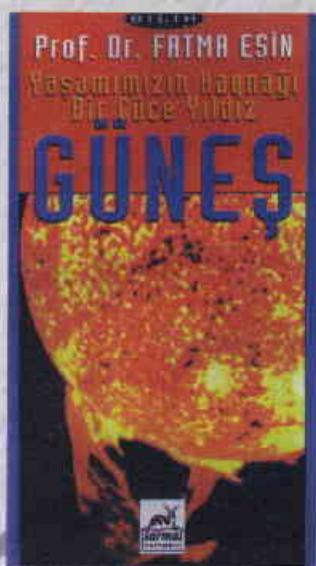


Les



Ayın Kitapları

Bu ay da sizler için iki ilginç kitap seçtik. Seçim sırasındaki kriterimiz yine; kitapların "yeni" olmaları değil, "farklı" olmalarıdır.

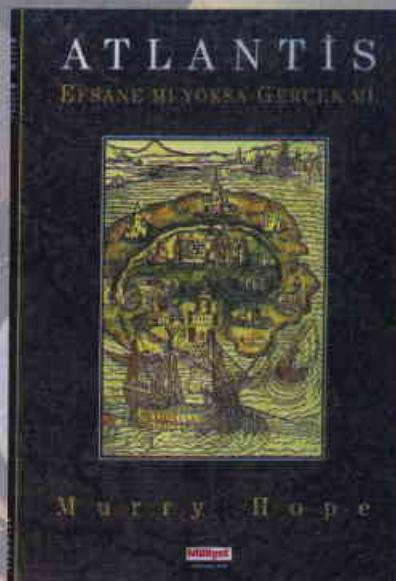


Yaşamımızın Kaynağı Bir Cüce Yıldız - Güneş

Prof. Dr. Fatma Esin

Sıcak bir yaz günü kafanızı kaldırdıktan baktığınız zaman yukarıda tembel tembel parladiğini görürsünüz, bunun dışında doğumuz için pek bir anlamı yoktur güneşin. Tam tepenizde durup sizi pişiren dev bir ateş topu, en lıysi gidip bir dondurma yemek ya da denize girmek. Gerçekten de güneşimiz çok sıradan bir yıldızdır, evrende sonsuz sayıda benzeri bulunan G spektral sınıfından bir cüce yıldız. Milyarlarca galaksi içeren evrende neredeyse bir toz zarresi kadar bile önemli değildir. Fakat açık durup düşünürseniz iki önemli gerçeğin farkına varırsınız, ilkı bu ömensiz yıldız olmadan dünyamızda yaşamın bir saniye bile devam edemeyeceğidir. İkincisi de milyarlarca benzeri içinden rahatlıkla gözlemlenmiş olduğum tek örneğin o olduğunu, evrenin sırlarını çözmek mi istiyorsunuz, o zaman dikkatinizi çevirmeniz gereken yer orası, güneşin ta kendisidir. Diğer benzerlerini şu andaki teknolojimizle yakından incelemeye imkan yoktur,

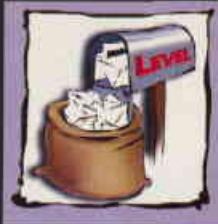
en yakın yıldız olan Alpha Centauri bize 4,3 ışık yılı mesafedendir, güneşimiz ise sadece sekiz dakikalık mesafe, tabii ışık hızıyla gidildiğinde. Bu dev ateş topu bize astrofizik konusunda benzersiz bir örnek sunar, ondan öğrendiklerimiz evrenin genel yapısı hakkında bizi aydınlatmaya devam edecek ve kimbilir belki bir gün bize yıldızlara açılan kapının anahtarını verecektir. Prof. Dr. Fatma Esin tarafından kaleme alınan bu kitap konuya ilgi duyanları genel anlamda aydınlatmayı amaçlıyor. Ancak Cin Ali Piknik Yapıyor gibisinden basit bir kitap olduğu sanılmamasın, eğer fizikle olan tüm ilginiz insan fizığının (!) ötesine geçmiyorsa kafanız çok kötü ağıryabılır, belki iyi de olur. Fakat güneş hakkında cicili bir kaynak arıyorsanız bu kitabı bulmanız gerekiyor demektir. İlk baskısı 1996 yılında yapılan kitabın yayıncısı Sarmal Yayınevi.



gerçek var, tüm dünya tarihi tamamen yanlıştır. İnsan uygurlıklarının dönem dönem yükseldiği ve yokolduğu her baktığımız yerde karşımıza çıkan bir gerektir. Atlantis en iyi hatırlanan örnektir, ondan öncekiler ise belki asla tamamen çözülemeyecek bir sırr olarak kalmaya mahkumdur. Güneş sistemi 60.000 yıl önce olmuş korkunç bir savaşın izlerini hala taşıırken, radarlarımız atmosferimizde cirit atan Allen gemilerini devamlı kaydederken, dünya devletleri artık resmen yabancılara, belki de eski düşmanlarımıza karşılaşmaya hazırlanırken bize diken düşen başımızı eğip düşünmektedir. Bu kitapta Atlantis hakkında bir araştırma yapılıyor, ama sadece sayısal istatistikler değil, efsanelere ve eski kayıtlara da yer veriliyor. Murry Hope bu konuda en ufak şüphe bile duymuyor, ama yine de olayları detaylı biçimde ele alıyor. Eğer geçmişte neler olduğu konusunda kafa yoranlardansanız, o zaman bu kitap düşüncelerinize birşeyler katabilir. Çünkü geçmişti bilmek geleceği sezmeye yardımcı olacaktır. Dilimize çevirisini Sibel Özbudun tarafından yapılmış olan kitap Milliyet Yayınları tarafından basılmış.

**ATLANTIS - Efsane mi
Yoksa Gerçek mi**
Murry Hope

Bugün dünya üzerinde kurduğumuz medeniyetin (!) tüm tarihteki (!!) ve hatta tüm evrendeki (!!!) en ileri medeniyet olduğu inancına olan kör bağıllığımızın bizi nereye götürdügüne bir bakın. Doğruca bizden önceki nesillerde aynı kadere sürüklüyoruz, kaçışı olmayan bir tükenişe. Fakat belki bu defa geride yeniden coğalıp tekrar şehirler kuracak kadar bile insan kalmayacak. Evreni anlamak ve varlığımızı onun kurallarına göre sürdürmek yerine, kendi kurallarımızı kabul ettirmeye çalışıyoruz, tipki Atlantis halkın yaptığı gibi. Aslında Atlantis hep bir efsane olarak görülmüştür, bunun başlıca sebebi de geleneksel bilimin bağnazlığı ve insanoğlunun korkunç kibridir. Fakat artık uzmanların kabul ettiği bir



Posta Kutusu

Hehe, merakladınız değil mi? Eylül ayında öyle bir bombamız var ki, gözlerinize gerçekten inanamayacaksınız. Beklemeye devam edin, çünkü buna değer. Bu arada küçük bir not, eğer MP3'lerle ve IRC scriptleriyle ilgileniyorsanız, iste size en babalarını bulabileceğiniz bir site :<http://members.tripod.com/~oaslan/index.htm>. Hem Türkçe hem de kaliteli bir site olduğundan, bookmarklarınızın arasında yerini alacağından eminim.

Merhaba Level.

Kardeşim nedir bu aylardır süren giden Larry 7 tartışması? Haziran ayında da bir "ufaklık" yine Larry 7 çözümü istemis... Siz de 'Elinizde yok' (Nasıl olur bende var!) deyip yine reddetmişsiniz. Ben dedim şunlara su çözümü yollayım da hem onların, hem sizin, hem de benim basım göge ergus... Çözümü yiyintersiniz sevinirim... En azından gerki kişilere yollayın.

(BKZ. LEVEL MULTIMEDIA CD'SI-BLX)

Hadi iyi tıraslar... pardon oyular.

Bu çözümü son kez deniyorum ve hersey yolunda. Tüm Larry seventere sevgiler. Haa unutmadan Larry'e eski derseñ gücenirim. Şu anda tanadığım en az 20 kişi bu oyunu severek oynuyorlar... Hoşça kalin.....

Gökhan Acar (Gökü)/ Tekirdağ

LEVEL Bizi büyük bir dertten kurtarı/gin söyлемек istiyorum. Larry 7 açıklamanız sayfa olduğundan dergide yayına yamadık ama, Level CD'sine .TXT dosyası halinde koyduk. Ey Larry 7 açıklaması isteyenler, hadi gözünüz aydın. Yatın kalkın Gökhan'a dua edin.

Sevgili Level,

Ben Fatih. Derginizdeki çoğu okur Playstation Demo CD'si vermediginizden şikayetçi. Tabii ben de bir Playstation sahibi olarak biraz üzülmüşüm. Ama onlara şimdi iyi bi haberim var. Playstation aldiginiz zaman içinden çıkan kitapçıklar arasında üzerinde Tekken resmi olan kitapçık bedava Demo CD'si veriyor. Nasıl mı? Şimdi önce o kitapçığın "European" sayfasındaki bilgileri doğrulamanız gerekiyor (Tabii bunu yapmak için İngilizce bilen birinden yardım almanız lazım). Sonra o sayfayı kapatıp doğru postaneye. Ve bakmısınız ki 1.5-2 ay sonra size Demo CD gelmiş. Tabii hersey bununla kalmıyor. O formu yoldığınız için siz birseye üye oluyorsunuz, ama ne olduğunu anlamadım. Bu, bana

gelen kağıtta yazıyor. Ben de bu kağıdı size gönderiyorum. Diğer PS sahiplerine örnek olsun diye o kağıtta neler yazdığını açıktırsanız sevinirim. Şimdi getelim bir rekora. Ben, Fifa 98'de Moldova milli takımıyla yaklaşık 80 metreden gol attım. Bu rekorum kolay kolay kırılacağını zannetmiyorum. Gökhun abimiz Fifa'yı iyi oynuyor, ama PS'da kimse beni yenemez. Tabii benimde birkaç sorum olacak:

1. Tomb Raider II'deki 'Lara'nın Evi' bölümünü ne işe yaniyor? Oradan aldığım 4 tane Flare'i neden oyuna geçirmemiğim?

2. Tekken 2'de de Bonus karakterler var mı?

3. Tam sürüm Playstation oyunu verecek misiniz?

4. Verdığınız Tomb Raider II hilelerini yapamıyorum. Tuşlara hangi aralıklarda basmam gerekiyor?

Hoşçakalın

Fatih Uzun/Zonguldak

LEVEL Bu demo CD'si tıyon bir çok okuyucunun işine yarayacaktır. Ama bahsettiğin üyelik kaydıyla ilgili kağıt bana ulaşmadı, herhalde sekreterimiz mektubunu bilgisaya geçirirken bir yerde kaybolmuş olacak. Fifa konusunda bir yorum getiremiyorum, o seninle Gökhun'un arasında.

1. Lara'nın evi, oyundaki kontrollere alışman için orada. Evde herhangi bir düşmanla uğraşmadan, Lara'nın yapabileceği bütün akrobatic hareketleri deneyebilirsin ve böylece oyundaki kontrollere de alışmış olursun.

2. Tekken 2'yi hiç görmedim, ama mutlaka vardır.

3. Gökhun bu tam sürüm oyun verme işine açılık getirmiştir geçen ay. Zannediyorum siz, bizim istediğimiz oyunu piyasadan 1 milyon TL'ye alıp, kopyalayıp, dergi ile birlikte verebileceğimizi zannediyorsunuz. Ama öyle değil işte. Tam sürüm bir oyunu dergi ile birlikte verebilmemiz için, oyunu yapan firmaya veya Türkiye temsilcisi'ne onbinlerce dolar veriyoruz. Bu yüzden, "su oyunu da verin, bu oyunu da verin" demeni bosuna. Yine de ben size derim ki, Eylül sayısını şimdiden ayrıntı, bulamayabilirsiniz (Surprizzz!).

4. No cheat, no pain.

Selam Ey Level,

Ben Burçın (erkeğim). Herkes kız zannediyor. Bu ikinci mektubum, fırsat buldukça derginizi正在读着你。Birçok sorunuzu en içten dileklerimle takdir ediyorum. Şimdi gelelim sorulara:

1. İlk mektubumda sormustum: Tomb Raider 2'nin ölümsüzlük şifresi var mı acaba?

2. Monkey Island 3 oyundan ikinci bölümde Membershipcard'ı bulamıyorum. Restoranda oturan adamı ittim, sırtındaki bıçağı atıyorum, fakat card yok işte. Lütfen help me!

4. MK 4'ün açıklamasını yapmayı düşünüyor musunuz? MK 4'ü alacağım da, acaba alayım mı, yanı sizce iyi midir yoksa değil mi?

Başarılarınızın devamını dilerim.

Ah unuttum! Bu ay verdığınız (Haziran) CD'ler çok hoşuma gitti. En büyük sizsiniz bence!

Basarı ve güç sizinle olsun!

Burçın "Noob Salbot" Batur/Kütahya

LEVEL Neden erkek olduğunu belirtmek zorunda hissettin kendini? Yoksa dergi çalışanlarının genellikle erkeklerden oluştugandan (sekreterler hariç) çok mu maço bir tavır sergiliyoruz, ya da mektupları yayınlananlar hep erkek olduğunu mı? Eğer bayan bir okuyucumuzdan mektup gelirse, onu da yanınız mutlaka.

1. Sanırım ilk mektubuna cevap vermemiştim, maalesef Tomb Raider 2'nin ölümsüzlük şifresi yok.

2. Monkey Island'ı fırsat buldukça ben de cynuyorum, ama henüz o kadar ilerleyemedim. Oyunu açıklayan kişi olan Berker şu an burada olmadığından, yanıt yok.

4. Henüz gelmedi ki, nasıl alıyorsun? Eğer gelirse kesin açıklanz, o yüzden bekle biraz, işte olduğunu belirtirsek, gönül rahatlığıyla alabilirsin.

Sevgili Level ve Çalışanları,

Ben bir Level fanatığıyım. Ayrıca Playstation sahibiyim. Sizden birkaç sorunun cevabını isteyeceğim.

1. Tomb Raider'in 3.0 çıktı mı?

2. Hangi basketbol oyununu tavsiye edersiniz?

3. Playstation sahipleri için de CD verir misiniz?

Ayrıca Tolga arkadaşımın da size birkaç sorusu olacak. Sor Tolgacığım:

4. Oyun hilelerini 2 sayfa yapar misiniz?

5. Diablo oyununun hilelerini verir misiniz?

Son olarak sizden Tarkan'dan "Tombul tombul" (Dilliit-Sansorcü BLX) istiyorum.

Sevgilerle

Cengiz Bahadır Özdemir

LEVEL 1. Eli kulağında, çiti çıkaracak, çok yakında yakınızda bir monitörde. Hem Tomb Raider'in filmi de geliyor.

2. Diablo'nun içinde kullanabileceğiniz sonsuz enerji veya büyülü gücü gibi bir hilesi

yok. Sadece Internet'ten indirebileceğiniz TRAINER yamaları var.

4. NBA 97'yi tavşıya ederim. 98'e bir türlü isinmadım da.

5. Yeriniz şu an müsait değil.

Sevgili Level,

Ben Kerem. Bu size ilk mektubum. Derginizi fırsatım oldukça olmaya çalışıyorum. Henüz bir bilgisayarım yok fakat bu yazın kesinlikle bir bilgisayar alacağım. Onun için size birkaç soru ve isteklerim var.

1. Size alacağım bilgisayarın özellikleri nasıl olmalıdır? (3Dfx kartlı, 32 RAM'lı, 2.5 Gb Hdd'li bir Pentium 200 MMX nasıl olur?)

2. Fifa 98 ile World Cup 98 arasında bir karşılaştırma yapساğ hangisi ağır basar?

3. Birthright (doğru yazamadıysam kusura bakmayın) oyunun nasıl bir oyun olduğunu bıraz anlatırsanız sevinirim.

4. Dark Omen'in posterini verirseniz seviniriz. Hatta daha çok seviniriz.

5. Bu yazılımı yiyintarsanız bahtılar olurum (En azından bilgisayar almamda yardımcı olursunuz).

6. Ayrıca böyle bir mektup bölüm açtığınız için teşekkürler.

Kerem Kangal

LEVEL

1. Eğer bana soracak olursanız lütfen bir bilgisayar piyasası aldı başını yürüdü. En azından bir sene idare edecek bir bilgisayara sahip olmak istiyorsan. PII 206 işlemci, 64 MB RAM'lı, 4 MB RAM'lı olan AGP ekran kartı olan bir bilgisayar almalısın. Tabii oyuncuların etinden sütneden sonuna kadar yaranırmak istiyorsan bir 3Dfx kartı da şart.

2. World Cup 98'in eksiği yok fazla var. Yeni taktikler, yeni oyuncu hareketleri, gerçek dünya kupası kadrolarının yanında, eğer bir kere dünya kupasını kazanabiliyorsanız, eski dünya kupası finalerini de oynamak gibi bir seçenek var. Üstelik siyah beyaz olarak ve o zamanın formalıyla (uzun sırtlar, düz çizgili t-shirtler falan)

3. Birthright biraz adventure, hafif RPG, bol da strateji katılmış bir meye salatasına benzeyen. Ama biraz ondan biraz bundan kaçırıralım derken, pek tat vermeyen bir meye salatasına çevirmişi oyunu.

4. Poster isteklerinize cevap vermem imkansız; çünkü hangi posterin verileceği belli ve diğer yazarların dışında gelişen tamamen random bir olay.

5. Bundan sonra sana Bahtılar Kangal diyoruz, OK?

6. Rica ederiz.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben derginizin genç bir okuyorum. Daha 14 yaşıdayım. Derginizi almaya dört ay önce başladım ve severek okuyorum. Bu size attığım ilk mektup (daha doğrusu e-mail). Bundan dolayı mektubun nereye giteceğini bilmiyorum.

1. Mükünse Larry 7'nin tam çözümü-

nü verebilir misiniz?

2. Ben şifre çözmet için bazı programları istiyorum. Olabilirse bunları nerelerde bulabileceğimi söyle misiniz?

3. 166 MMX Pentium, 32 RAM, 2 MB ekran, 24x CD Rom sizce kaç yıl idare eder?

4. Need For Speed 3 PC oyunu olarak piyasaya çıktı mı (Birçok yerde aradım bulamadım)?

5. Siz her ne kadar da poster fikrine kışsanız da Larry 7'nin posterini verir misiniz (Allah, Gökhan Abi ile Batu Abi köplere binecek)?

6. Sizin sanırım irc.aidata.com'da Atlantis isimli bir kanalınız olacaktı. Bunu olabilirse irc.raksnet.com.tr'de de açabilir misiniz? (Beni ararsanız nick'im sonic ve #salon diye bir kanalım var.)

7. Size Phantasmagoria 2'yi alsam mı?

8. Ya daha soracak çok soru var ama onların hepsini yazarsam yayınlamayı bilirsiniz. Sorularımı cevaplarsanız sevinirim.

Sevgilerimle Sonic

LEVEL

1. Haha, lütfen bkz. Level CD'si

2. Bunları çeşitli oyun sitelerinin TOOLS bölümünden indirebilirsin. Bulabileceğin adreslerden birisi www.avault.com

3. Etmez. Lütfen bkz. Bahtılar Kangal'in mektubu, cevap 1.

4. Gelen haberlere göre, Need for Speed 3 önemizdeki iki ay içinde çıkacak. Türkiye'ye gelmesi de bir ay kadar süre. Yani sahne nefesini tutup beklemeye, bogulursun.

5. Lütfen bkz. posterle ilgili herhangi bir cevap.

6. O oda dergiyle ilgili değil, ben IRC'ye girdiğimde haberiniz olsun diye açıyorum. Yani dergiye alakası yok.

7. Al al. Sımdıya kadar gördüğüm en kalıcı canlı adventurelardan biri. Ama dikkat et, sakın annen oynarken seni göremsin.

8. Ben ne diyelim şimdiden?

Sevgili Level Çalışanları,

Ben Level dergisini yeni almaya başladım. Ve ilk aldığımda diğer dergilerden kaliteli olduğunu gördüm. Verdiginiz CD'ler ve posterler mükemmel. Bu dergide multimedya da önem verdiniz iyi olmuş. Bu yüzden sizi kutlarım. Size birkaç sorum olacak. Bu sorular yanıtlarınız çok sevineceğim.

1. Benim monitörümde bir ariza var. Bazen ekran kırmızılıyor. Monitöre birkaç kere vurdugum zaman düzeliyor. Bunun sebebini öğrenebilir miyim?

2. Disket sürücüm çalışmıyor. Bir disket taktigim zaman disketi görmüyor ve beni "Disket takılı değil" diye uyarıyor. Su ana kadar disket sürücümle hiç bir sorunum olmadığı halde niçin durup dururken bozuldu?

3. Windows 95 başladığında defrag ile ilgili bir sorun çıktı. Defrag yapıyorum ama yine de bu sorun geçmiyor. Hdd'ime bir bozukluk olabilir mi?

4. 3D kart nedir, kısaca anlatır misiniz? 3Dfx, Direct 3D nedir? Piyasada en ucuz 3D kartın fiyatı ne kadar?

5. Dark Earth ve Time Commando'nun hilelerini öğrenebilir miyim? Time Commando'da ejderhayı geçtiğim zaman (apon bölümünde) o odada kalıyorum, nasıl çıkışım, öğrenebilir miyim?

6. Lütfen sorularımın hepsini cevaplayın, benim için çok önemli. Sımdıda size teşekkürler. Level dergisi çalıştırın başarılar dilerim.

All Rıza/Izmir

LEVEL

1. Eğer ekran kartında bir sorun olsaydı, monitöre vurdugunda görüntü düzelmeli. Sorun büyük ihtimalle ya monitorin içinde, ki eğer öyleyse sana bayğı pahaliya malolabilir. veya monitörü kasaya bağlayan kablodur.

2. Kafa temizleyici disketlerden birisini kullanırsan düzelleme ihtiyali yüksek. Eğer bu işe yaramazsa, virus taraması yap. Floppy'yi kilitleyen virüsler olduğunu duymustum.

3. Olabilir, belki de DOS defrag ini yanlışlıkla çalıştırılmışındır. Windows 95 kurulmaknalarda DOS altında defrag ve scandisk'ı çalıştırırsanız bu tür sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Eğer sorun çok büyükse, HD'e format atmakta başka bir çarez yok demektir.

4. 3Dfx, üç boyut hızlandıracı işlemciler üretarılan bir firma. Üzerinde 3Dfx yazan bütün kartlar, bu firmadan üretilmiş işlemcilerden kulanıyor. Bu işlemciler iyiden kötüye Voodoo Rush, Voodoo ve Voodoo 2 şeklinde sınıflandırılabilir. Direct 3D, ise bu üç boyut hızlandıracı işlemcilerin oyular tarafından kolayca tanınması için DirectX'in içine eklenmiş bir programdır. Eğer bir oyunda 3Dfx ve Direct 3D seçeneklerinin ikisi de varsa, 3Dfx'yi seçmeniz performans ve kaliteyi artırır.

5. Hile isteme benden, buz gibi soğurum birden.

6. Çok sağol.

Sevgili Level,

Derginizi her ay severek okuyorum. CD'leriniz de çok güzel. Ben sizden Diablo'nun birkaç şifresini istiyorum (ha..... ha..... ha.....). Ben bu oyunu ne kadar oynamış olsam da bazı yaratıkları (özellikle Butcher') öldürmemi istiyorum. 5 veya 6'cı seviyelerde takılıyorum. Bu beni deli ediyor. (Fifa 98, World Cup 98 ve Grand Theft Auto'yu da çok seviyorum). Haziran ayında World Cup 98'i verdiniz, ama oyun çok kısa sürüyor. Hani bu ay diyorum biraz daha uzun olanını (herhalde antladınız). Benim size birkaç tane sorum olacaktı.

1. Ben Creative ve Samsung'ların çalışma programları aynı diye duymustum. Infra'larda bazı sesler var. CD girip çıkarırken ve bilgisayar açılıp kapanırken. Bu ses sadece Infra'lara mı özgü?

2. World Cup 98'in kutuda olmayan Fifa 98 gibi 1.5 milyon TL'si mi?

3. Ucuz ve güzel olan TV, radyo ve 3D ekran kartları ne kadar acaba?

Ismail Tura

LEVEL Diablo'nun şifresi yok malesef, hem Diablo gibi mükemmel bir oyunda hile yaparak oyunun bütün zevkini kaçırmamı tavsiye etmem. Butcher İçin tavsiye istersen, Butcher'in bulunduğu seviyede (2. yidi sanrum) herkesi öldür , sonra aşağı katlara inip herkesi öldür. En az iki seviyedeki bütün büy ve silahları topla ve yapacak başka birşey kalmayınca geri dön, yeni güçlerini kullanarak Butcher'in işini bitir.

World Cup 98'in demosunun kısa sürmesi gayet doğal, çünkü adı üzerinde, o demo, Demolar firmaların oyunlarını, aliciların önce görüp beğenirse almalan için yayımlanırlar. Ve istisnalar hariç bir oyunun sadece bir demo olur. Yani uzun demo, kısa demo diye birşey yok.

1. Aslında çalışması lazımlı, çünkü seslerin CD Rom'un markasıyla alakası yok. Arma seslerin çalışmasını sağlayan program CD Rom'un markasını algılayacak şekilde çalışıyor ise, o zaman sesler Samsung'da çalışır.

2. World Cup 98'in kutuda olmayanı, Fifa 98'de de olduğu gibi, kopya yazılıma girmektedir ve satılması suçtur. Fifa'nın ve World Cup'in Türkiye deki bütün dağıtım hakları Aral İthalat'ın elinde olduğundan, orijinal hallinin dışında satılması tamamen yasaktır ve eğer siz bu kopya versiyonlardan birisini alırsanız, suça ortak olduğunuzu akınlardan çıkartmayın.

3. En ucuz radyo kartları 5 milyon TL civarında, TV kartları 150 dolarlardır. Piyasadaki en iyi ve ucuz 3Dfx kartı 95 dolar olan Diamond Monster'dır.

Merhaba Level Dergisi Çalışanları,
Fazla uzatmadığım. Siz ovgu yerine,
yapıcı eleştiriler istemissiniz, pekala.

1. Bakın beyler öncelikle sayfa kalite-nizi artırmalısınız. Çok ince ve yırtılmak için tek dokunuşa ihtiyacı var.

2. Bu gerçekten önemli. Genelde ben tüm dergilleri toplarım ve özellikle oyun açıklayanlar arasında beklenirim bu ayın en iyi oyunlarını açıklamaları. Fakat 3 ay içinde iki ay üst üste hayal kırıklığına uğruyorum. Belki göreviniz iyi ve kötü oyunları bizlere bildirmek. Ama bu kötü oyunları açıklamanızı gerektirmez. Yapmanız gereken sadece o ayın en iyi oyunlarını açıklamak. Okuyucularınız böylece o açıklanmayan oyunları almayaçaktır. Hatta 'Bu oyunları almayı' diye küçük bir bölüm yapabilirsiniz. Siz aylık dergisiniz ve kötü oyunları açıkladıkça derginin okunabilirliği düşüyor. Bir hafta bitiyor ve oteki ay zor bekleniyor. Bu uzun yazda inşallah ne demek istediğimi anlamışsınızdır ve bunu uygularsınız (Kesin itiraz edeceksizez ama bunu dinleyin).

3. Yakında derginiz almak için 1 milyon TL vereceğiz. Bunun hakkını verin. Sakın yanlış anlamayın. Sizden istediğimiz promosyon değil. Bir derginin kalitesi verdiği hediyelerde değil okunabilirliği ile ölçülür. CD vermek önemli değil. Fiyat artırılıp promosyon veriliyor ama okuyucuya sevgi, sıcaklık vermez. Bu arada

yazartalar yazlarını yazmış olmak için yazmasınlar. Sayfa doldurmasınlar. Bilgi versinter ve sadece açıklasınlar.

4. Bu yazdıklarım hem PC, hem de PS için geçerlidir.

5. Bunlar yapıcı eleştiriler ve uygularsanız daha iyi olursunuz. Ama gine de çok iyisınız. Tebrikler.

Alper Gemici

LEVEL 1. Sayfa kalitesini artırmamız, kaliteyle ilgili herseyde olduğu gibi, direkt olarak malitemiz, o da size yansıyan fiyatımızı etkileyecektir. Aslında şu andaki sayfa kalitemizden gayet memnunuz. Ama çok şikayet gelirse daha üst seviye bir kağıda da basılabiliriz. O zaman da "Bakin beyler, fiyatınız çok fazla" diye başlayan mektuplar alımla başlanır, o başka.

2. Piyasada her zaman üstün kalitede oyunlar bulmak çok zor. Özellikle yabancı ülkelerde tatil dönemlerinde (Christmas vs.) firmalar, çocukların oyun almak isteyen ana babalar sömürmek için stoklarda tuttuğu bütün oyunları birden piyasaya sürüyorlar. Diğer zamanlarda ise küçük firmaların piyasada tutunmak için çıkartıkları oyunlar geliyor coğunuyla. Bunnan arasında da çok kaliteli olanlar bulunuyor. Ama bazen öyle az oyun geliyor ki, biz de yeni ne gelmişse alıp açıklamak zorunda kalyoruz.

3. Daha önce de söylemiştim, dergi içinde genel olarak geyikler egemen olduğundan, yazılar da o yönde yazılıyor. Tabi bazen muhabbetin dozu kaçıyor, o bakımdan haklısan ama sanırım sen de: "Size şu oyunu açıkladım, alın okuyun işte, beğenmezensen de beğenmeyein" diye başlayan yazılar okumak istemezin.

4. Anladım.
5. Yine de çok sağlam.

Sevgili Level,

Derginiz begeniyyorum ve her ay alıyorum. Şimdi isterken sorulara geçeyim.

1. Derginizin Mayıs sayısında Play Station için verdığınız hilelerde Tomb Raider 2'nin hilelerini doğru bir şekilde yaptım ama çalışmadi ve çok zor durumdaydım. Yardım ederseniz sevinirim.

2. Age Of Empires ve Theme Hospital'un oyunlarının Play Station için olanı var mı?

Emir Beşkurt/Izmir

LEVEL

1. O hileleri bir de elinde FLARE varken dene. Ayrıca o hilenin eksik yazılmış olma ihtimaline karşı bir daha yazıyorum. Bir adet FLARE yaktıktan sonra saat yönünde SHIFT'e basılı olarak üç kere döndükten sonra, ALT'a basılı tutarak ilerleye atlayarak bölüm geçer, geriye atırsanız son-suz silah alırsınız.

2. Malesef Age of Empires PS için yok ama Theme Hospital var.

Sayın Level Çalışanları,

Ben derginizi uzun süredir okuyorum.

Haklıken de çok kaliteli bir dergi hazırlıyorsunuz.

1. Bu 3Dfx'ı başbakan yaptılar. Fiyatını pahalı tuttular. Oyunları buna göre yaptılar. Bize de bunu almayı farz kıdalar. Bu aralar sairliğim maksimum düzeyde. Bana bir 3Dfx kartı tavsiye edebilir misiniz? (İmla hatası özüüür), (bak gene yaptım). Bir 4 Mb Terminatör 3Dfx kartı buldum. Sizce bu beni tatmin edecek mi? Sakın, en iyi Monster demeyin, fiyatı aklına geldikçe tansiyonum yükseltilig. Lütfen bana ucuz bir tane önerin. yoksa NASA'nın bilgisayarlarını çalmaya başlayacağım (büyük itiraf abartılıum!).

2. Sizden Xcar'in şifrelerini reca (kibarca) ediyorum. Bence bu oyun Need For Speed (hepsi), ve Screamer Rally'den sonraki en iyi yans oyunu. Anlayacağınız ben oyunların da oynanabilirliğine önem veriyorum (zaten bunun için Test Drive 4'ü burada saymadım). Anı bir ses ve goool. Şu an Meksika. Güney Kore'yle eşitliği sağladı. 1-1. Sözlerimi bir manlı ile bitirmek istiyorum. Uzun uzun kavaklar, dökülüyor topraklar, Ben Level'e doymadım, doysun bilgisayarları manyaklar.

Şu an Grand Theft Auto'da polisler beni enselemek üzere (imdaat), (ulan mafya yardım ister mi?), (radikal olmaya çalışıyorum).

Eğer bu yazılı Türkçe hocam okursa. İmla hatalarından dolayı beni kızartmak için tavayı hazırlamıştır (not: The Turkish teacher might have killed the student.). Artık İngilizce hocası da peşimde.

Aldatta Chat'de 1 ay sonra görüşmek üzere.

Doruk Türkoğlu (Selam),
Çağlar Ertekin.

LEVEL

1. Bence Terminatör 3D yerine Monster al diyeceğim, sınır krizine gireceksin. Neden dersen, Terminatör 3D OpenGL desteklemiyor diye dudumdum. Hem Monster fiyatları 95 dolar civarına inmişken, başka bir şey düşünmen saçma olur.

2. Birisi cheat mi istedi? Yok yav, ben duymadım, siz duydunuz mu ? Allah Allah, galipen sesler duymaya başladım galiba.

Cümleten Maraba,

Kısa ve öz olacım.

1. Postere devam (kızıyon, billyom ama ille de oyun olmayabilir mesela "Justice For All" posterini verin size dua edeyim).

2. Tam oyunlar verin, iyi güzel de danganak oyunları değil, delikanlı oyunları verin. BC 3000AD satık bir oyundu, en azından ben beğenmedim. (Beğenmedi mi, yoksa oynamadım mı?)

3. Coğrafyacıyı her gün bol bol anıyo-ruz (argo tabırlerimizle). Ne yapalım?

4. Bana her şey dahil Internet ne ka-dara mal olur (orta kalite olsun, "637" yanı)?

WARGAMES Üzerine Bir Söyleşि

Derginiz LEVEL'in piyasaya yeni çıkacak olan strateji oyunu Wargames hakkında oyunun yapımcılarından John Whigham ile yaptığı söyleşiyi sunuyoruz.

LEVEL: WarGames'in hikayesi nedir, yanı bu oyunu yapmaya nasıl karar verdiniz?

John Whigham : Wargames'i yapan bizler de herkes gibi RTS türüyle Dune 2, Warcraft ve C&C gibi oyunlar sayesinde tanıştık. Ama biziimle diğer insanların arasındaki fark, bu türün geleceğini görebilmemiz ve Wargames'i bu doğrultuda hazırlama sensine sahip olmamızdı. Ciddi stratejili ve düşmanları paraparça etmenin verdiği heyecanı aynı anda yaşatabilecek bir oyun yapmak istedik. Wargames'i hazırlamaya başladığımızda, gelecekte piyasanın RTS türü oyunlarla dolacağını biliyorduk, bu yüzden herkesin bildiği, kabul ettiği ve artık sıkıldığı türde bir oyunu yapmak yerine, kendi bildiğimizi yapmayı ve Wargames'i üç boyutlu olarak hazırlamaya karar verdik.

LEVEL: Yeni jenerasyonun Wargames'in orijinal Atari versiyonundan ve filminden haberi bile yok. Peki oyunun bu isim altında satılacağına inanıyor musunuz?

J.W: Wargames isim hakkının oyun açısından çok önemli olduğunu söylemezsem yalan olur, ama satışlar için sadece isme güvendigimizi söylesem bu da doğru olmaz. Wargames kendi başına isim yapabilecek kadar kaliteli bir oyun. Wargames'i hazırlamaya başladığımız sıralarda nasıl bir oyun yapmak istediğimizi biliyorduk, ama filmin isim hakkını MGM'den satın aldıktan sonra, oyunun içinde geçeceği dünya ve hikayesi kendiliğinden oluştu. Sanırım bu oyunun arkasında bir film lisansından çok daha fazla şeyler olduğunu kısa zamanda anlayacaksınız.

LEVEL: Wargames'in PC versiyonındaki en çekici özellik nedir?

J.W: Yani devrim yaratacak grafiklerinden, tamamen üç boyutlu olarak tasarlanmış savaş alanlarından ve gelişmiş yapay zekadan başka neler mi var? Eğer bu oyunun en çekici özelliğini öğrenmek istiyorsanız, size hiç düşünmeden (oynanabilirlik) derim. Bu oyunu oynayanların ekran karşısında yüzlerinin girdiği şekilleri görmek çok hoşuma gidiyor. En usta bilgisayar oyuncularının stratejilerinin bile, Wargames'in yapayzaklı ordularının karşısında pencereden uçup gittiğini görmek çok hoşuma gidiyor.

LEVEL: Bize Wargames'deki asker ve silahlardan biraz bahsedebilir misiniz?

J.W: Oyunda yüzden fazla kara, deniz ve hava Ünitesi var ve hepsinin özelliklerini istediğiniz gibi geliştirebilme seçenekinize sahipsiniz. Ama en çok ilginizi çekecek araçlar kesinlikle özel birimler. Mesela NORAD tarafının "Slayer Tank" denilen zırhlı aracı, ayaklı kale dediğimiz "Mech"leri kahvaltıda yileyerek güçte, bir de M.O.L.E (köstebek) denilen bir bomba var ki, yer altından he define doğru toprığı kazarak gidiyor. Üzerinize geldiğini sadece toprakta ilerleyen bir yükselti gördüğünüzde fark ediyorsunuz. Havada ise yine NORAD'ın "Stealth Bomber" denilen ve geniş bir alanı bomba yağmuruna tutabilen bir Ünitesi, düşmana fark ettirmeden üssünün ortasına asker indirebileceğiniz Transport helikopteri var. WOPR tarafının da elinde epeyce oyuncası var, örneğin havada Devastator adlı ve yaydığı enerji dalgalıyla ölüm saçan bir makina var. Uzun menzilde

ölüm saçan Cruise füzesi ve denizlerin hakimiyetini tam anlayıla elinde bulunduran Dreadnought da cabası.

LEVEL: Wargames'de oyuncunun amacı ne?

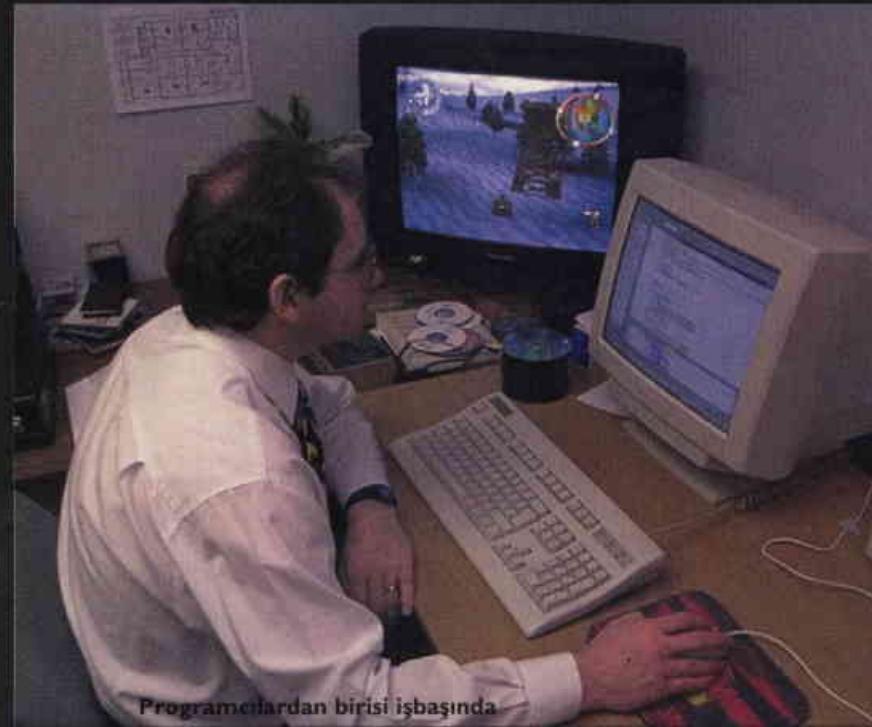
J.W: Oyuncular dünyayı yavaş yavaş mahveden, insanları yok etmeye ve dünyayı ele geçirmeye çalışan NORAD veya robot ordusunun karşısında durmaya çalışacaklar ve WOPR cephesini yönetecekler. Her iki tarafın da 15'er görevi var. Her görevde hikaye biraz daha ilerlerken, oyuncular görevlerin amaçlarını detaylı bilgilere öğreniyor. Görevlerden biri için düşen bir uydudan bilgileri almanız gereklir, diğerinde düşmanın ilerlemesini durdurmak için bir tren köprüsünü havaya uçurmanız gerekebilir. Bir görevde birden fazla misyonunuz olabilir, bir görevi başarıyla tamamlamanız için bazen beş tane



Wargames'in yapımında emeği geçen herkes bir arada.

alt görevi bitirmek zorunda kalabilirsiniz.

LEVEL: Wargames'in rakipleri olan aynı türden diğer oyunlar neler ve Wargames'in bunlara karşı şansı sizce nasıl?



Programlardan birisi işbaşında

J.W: Wargames'in rekabet eden çoğu oyular arasında çok ünlü ve tutulan oyular var. Mesela, Dark Reign ve Total Annihilation gibi oyular kendi alanlarında oldukça başarılıydılar, ama "eski jenerasyon" oyundan

scular bir süre sonra onlardan da sıkılacak. Wargames ise tamamen yepeni, tümüyle orijinal ve "yeni jenerasyon" diye bileneceğimiz bir oyun. Sunu itraf etmek istiyorum, saydığım oyullann hepsini ben de severek oynuyorum, ama Wargames'in bu oyularla olan rekabetinden de kesinlikle endişe duymuyorum, çünkü Wargames'e güveniyorum.

LEVEL: Wargames için ek görevler çıkartmak gibi bir düşünceniz var mı? Veya belki de bir Wargames? Wargames hikayesiyle bağlantılı olarak başka oyular yapmayı düşünüyor musunuz?

sayılabılır. Yeni çıkacak olan Tiberian Sun gibi oyuların da RTS türune yeni özellikler katacağını söylese de, onlar da eski olanaksızlıklarından kurtulamayacaklar, çünkü hepsi iki boyutlu ve standartlaşmış bir "motor" üzerinde programlandırdı, oyun-

J.W: Bu büyülüklükte bütün projelerde olduğu gibi, Wargames de her yeni versiyonunda gelişecek konumda. Simdiden bir görev diskı planlamaya başladık bile. Kesinlikle tek kişilik oyun için yeni kampanalar ve haritalar olacak,

ama esas olarak yapmayı düşündürmemiz multiplayer oyuları, yeni üniteler, her birimin özelliklerini geliştirmeye seçeneği.

LEVEL: Oyundan beklenileriniz neler?

J.W: İyi satacagini düşünüyorum. Neden mi? Çünkü bunu gerçekten hak ediyor. Belki son iki yıldan beri bu oyundan başka birseyle uğraşmadığımdan böyle konuştuğumu düşünübilirsiniz, ama Wargames'i belki de binlerce kez oynadığım halde, yine de sıkılmadan oynayabiliyorsam, o zaman böyle söylemeye haklı olduğumu kabul edersiniz.

LEVEL: Real-Time strateji oyunlarının son zamanlarda bu kadar yayına laşması konusunda ne düşünüyorsunuz? Bu türün hala gelişmeye açık olduğunu mı, yoksa artık oyuncuların bu tür oyullara doyduğuna mı inanıyorsunuz?

J.W: Bu türün çok çabuk tüketilebileceğine inanıyorum. Yeni bir oyun türünün tüm özelliklerinin ortaya çıkması yıllar alabilir. RTS türü oyulların avantajı, gelişmeye sürekli açık olması. Real time strateji oyulları, sadece onları yapanların yetenekleri ve hayal gücüyle sınırlıdır. Gelişen teknoloji ve oyun yapımcılarının tecrübeleri arttıkça, önemizdeki iki-üç yıl içinde çok daha iyi real time strateji türü oyullar göreceğimize inanıyorum.

LEVEL: "Wargames'in dünya çapında ünlü bir oyun olması ve sizin de bu alanda çok bilinen bir sima haline gelmiş olmanız" fikri size nasıl geliyor?

J.W: Hiçbir zaman ünlü olmak düşüncesiyle çalışmamıştık. Yaptığımız oyullar zaten kendi adıyla ayakta duruyor, onların basan veya başarısızlıklar da bizi doğrudan etkileyecektir. Tabii, yaptığımız oyulların başarılı olması da hoş bir durum, hem ekonomik güven sağlıyor, hem de firmanın endüstrideki yerini sağlamlaştırıyor.

LEVEL: Level okuyucularına söyleyemek istediğiniz başka bir şey var mı?

J.W: Bu oyundan piyasadaki herseyden çok daha iyi olması için epey uğraştık, bu nedenle hepimizin isteği, Wargames'i oynarken bol bol eğlennmeniz.

LEVEL: Vakit ayırdığınız için çok teşekkür ederiz.