

HER AY CD'LI

AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİ

LEVEL
CHEAT HATTI
HİZMETİNİZDE

LEVEL

ARALIK 1997 • SAYI 11 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

Güç sizinle olsun...

JEDI KNIGHT - DARK FORCES II

Westwood'dan müthiş bir FRP!

LANDS OF LORE GUARDIANS OF DESTINY

TOTAL ANNIHILATION

FALLOUT

NHL 98

7th LEGION

POSTAL

FIGHTERS ANTHOLOGY

X-CAR

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

DRAGON DICE

SATURN VE PLAYSTATION OYUNLARI



TOMB RAIDER 2 DEMO

LARA GERİ DÖNDÜ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboglu, Batu Hergünel,
Ozan Similçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İnceşair

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

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Asu Bozyayla
Nur Geçili

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekalın

Genel Koordinatör
Melih Sahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batımlı

Renk Ayrımı - Film Çıkış
GAMA
Tel: (212) 282-5322-23

Baskı
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

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

VOGEL Ankara Şubesi

Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batımlı
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569

İlginize Teşekkürler

Geçen ay bütün finansal zorlukları göze alarak size tam bir oyunu, ilk Türk Adventure oyunu "Dedektif Fırtına"yi hediye etmiştık. Level CD'si ile birlikte iki CD'li olan Kasım sayısını begeneceğinizden emindik, ancak bu kadar ilgi göstereceğiniz açıksa biz bile tahmin etmiyorduk. Level'in daha ilk günlerde tükenmesi üzerine ikinci baskıyı piyasaya sunduk. Gösterdiğiniz büyük ilginin yanında, telefon ve faksla bize ulaştırdığınız tebrik mesajları tüm Level çalışanları olarak bizleri çok sevindirdi.

Bu ay Dedektif Fırtına'nın iki bölümünden oluşan tam çözümünü yayinallyamaya başladık. Böylece oyuna kaldığınız yerden devam edip, gelecek aya kadar Dedektif Fırtına'yı kendiniz bitirebilirsiniz. Ayrıca, 25 Aralık tarihine kadar final sahnesinin resmini ya da kısa açıklamasını bize gönderen ilk 100 okurumuza sürpriz hediyelerimiz var.

Geçen ay olduğu gibi bu ay da Level CD'sindeki oyun sayısını fazla tutmaya çalıştık. CD'nizde tam 24 oyun demosu bulunuyor. Özellikle bir oyunun çok ilginizi çekeceğine eminim; Tomb Raider II. Evet, Lara Croft gerçekten muhteşem bir dönüş yaptı! Ayrıca Broken Sword 2 ve Jedi Knight da ilk bakışta göze çarpan oyunlardan.

Bu aralar en çok tutulan oyunlar Real-Time stratejiler. Hemen hemen her ay iki üç tanesi piyasaya sunuluyor. Durum böyle olunca, biz de Level'da Real-Time strateji oyunlarına mümkün olduğunda fazla yer vermeye çalışıyoruz ve genelde aslan payını bu türün ömekleri kapiyor. Ancak bu ay durum biraz farklı; FRP-RPG türündeki oyunlar dergide çokluştuk. Bu türlerin meraklıları bu ay Level'i elliinden bırakamayacaklar.

"Konsol Oyunları" sayfalarımızda çeşitli yenilikler yapmak istiyoruz. Bir oyun konsolunuz olsun ya da olmasın, konsol oyunlarına ilgi duyuyorsanız lütfen isteklerinizi bize yazın.

Yeni yılda yine Level'da buluşmak umuduyla...

Gökhun Sungurtekin

Airwarrior 3 İle Uçun...

Airwarrior net üzerinde oynulan destekleyen en eski uçuş simülasyonlarından biridir. Interactive Magic ve Kesmal bu klasik oyunun üçüncüsünü piyasaya sormeye hazırlanıyor. Ancak ilk oyunların düşük kalite grafiklerini beğenmeyenler için bu defa güzel sürprizler var, nispeten geliştirilmiş grafikler ve 3D ekran kartlarına tam destek bunlardan en önemlileri. 6 adet campaign içinde toplam 150 yeni görev mevcut, üstelik bu görevlerde kullanabileceğiniz yaklaşık 40 civarında yeni hava aracı da oyuna renk katacak. Geliştirilmiş engine sayesinde net üzerinde aynı anda 120 pilotun karşılıklı ucuşu da mümkün olacak, ne diyelim, sabırsızlık bekliyoruz.



Hellfire Sizi Yakacak!

Diablo tutkunları için iyi haberlerimiz var, Synergistic Software tarafından hazırlanan Hellfire isimli expansion pack çok yakında piyasaya çıkacak. Sekiz yeni seviye ve iki farklı çevre tasarımları içeren pakette, ayrıca yeni ve tamamen farklı bir de karakter bulunuyor. Yeni karakter bir monk, yanlı



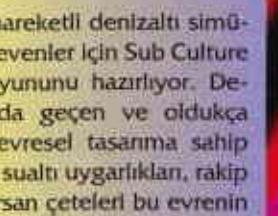
rahip, ancak bildığınız tarzda değil. Bu şahıs yakın dövüş teknikleri Üzerine uzman ve ağır zırhlar kuşanmadan daha rahat savaşıyor, ayrıca büyülü konusunda da oldukça ustası sayılır. Bunun haricinde tamamen yeni yaratıklar, bosslar, büyüler ve teçhizat oyuna renk katıyor. Çalışmak için orijinal Diablo kullanan program alt yapı olarak da oldukça gelişmiş, özellikle yeni bölümlerin oldukça geniş ve zor olduğu bildiriliyor.



Sub Culture Derinlerden Geligor...



Iibi Soft hareketli denizaltı simülasyonlarını sevenler için Sub Culture isimli yeni oyununu hazırlıyor. Denizlerin altında geçen ve oldukça detaylı bir çevresel tasarıma sahip olan oyunda, sualtı uygulıkları, rakip klanlar ve korsan çeteleri bu evrenin doğal parçaları. Son derece renkli ve çeşitli denizaltı yaşamının da yeraldığı oyun, gelişmiş grafiklere ve ses efektlerine sahip, bunun dışında en tanınmış 3D hızlandırıcı ekran kartlarına da tam destek sağlayacağı belirtiliyor.



TOP 10

- 1 - LANDS OF LORE 2
- 2 - 7th LEGION
- 3 - FIGHTERS ANTHOLOGY
- 4 - NHL'98
- 5 - MAGE SLAYER
- 6 - HEXEN 2
- 7 - TOTAL ANNIHILATION
- 8 - NFL'98
- 9 - INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP
- 10 - CONSTRUCTOR

Bilgiler ATA COMPUTER'den alınmıştır.

Alien Earth

K.K.N.D. isimli oyunun yarıcısı olan Beam Software yeni bir proje üzerinde çalışıyor. Alien Earth isimli oyun temel olarak RPG ve action öğelerini birleştiriyor, karakterinizi Diablo tarzı bir açıdan görerek yönetiyor ve evraklar malzemelerini doğru şekilde kullanarak hayatı kalmaya çalışıyorsunuz. Konu işgal edilmiş bir dünyada geçiyor, siz dünyalı bir esirişiniz ve hem kendinizi, hem de gezegeni kurtarmaya çalışıyorsunuz. Pek çok değişik bölüm, çok farklı ortamlarda geçiyor. Çıkış tarihi olarak ise bu yılın sonu gösteriliyor.



Electronic Arts Artık Resmen Türkiye'de

Electronic Arts oyunları Türkiye'de artık Aral İthalat Ltd. Şti. aracılığı ile pazarlanacak. 4 Kasım 1997 günü Etller Fly Inn barda düzenlenen tanıtım gecesi çok sayıda ünlenen de katılımı ile oldukça renkli geçti. Her iki şirketin üst düzey yöneticiler tarafından temsil edildiği toplantıda, firmaların ülke piyasasılarındaki değerlendirmeleri ve genel hedefleri açıklandı. Özellikle en son yazılımların üretici desteğiyle piyasaya sürülmüşünün önemi ve korsan kopyalarla yapılan mücadeledeki etkinliğin artırılması gibi konular üzerinde duran yetkililer, gelişen oyun piyasası ile ilgili değerlendirmelerde de bulundular. Geçde Electronic Arts tarafından piyasaya sürülmeye hazırlanan Wing Commander: Prophecy, NHL 98 ve daha pek çok oyunun tanıtımı da yapıldı. Electronic Arts sadece PC değil, aynı zamanda Sega ve Sony oyun konsolları için de bol ve kaliteli yazılımlar üretiyor, oyun pazarnı bunları da sunmaya hazırlanıyor.

LANDS OF LORE GUARDIANS OF DESTINY

Beklenen FRP nihayet geldi!

Evet sevgili seyirciler, bir kere daha "bir konu bir oyun" programında beraberiz. Bu haftaki konuğumuz herkesin aylardır beklediği, bir ana haber bültenlerinin arasında reklamı verilmeyen, son zamanların en kaliteli FRP'lerinden Lands of Lore 2.

(Şak şak şak şak şak...)

- Dünyamiza hoş geldin Lands of Lore 2. Nerelerde kaldın, niye bu kadar geciktin, gözümüz yollarda kaldı? Haa, bu arada sana kısaca LOL2 diyebilir miyim?

- Tabii canım, zaten herkes bana ööle diyo. Şu gecikme işine gelince, yaa ne diyim, bizim programcıların hıyarlığı işte! Hem sen geçmişmiş boş ver, şimdi yanınızdayım ya ona bak...

- Haklısanın LOL2'ciğim. Son zamanların en flaş oyunlarındansın; doğal olarak sevgili seyircilerimiz seni daha yakından tanımak isteyeceklerdir. İstersen önce bize genel olarak nasıl bir oyun olduğundan bahset, yanı ismini falan çok duyduk da, nesin, kimsin kimin çocuğusun, ha?

- Öhhöm, efenim, bendeniz dünyaya oyun mahallesinin en ünlü ailelerinden Westwood'un çocuğu olarak geldim. Doğumum kolay olmadı, tam 4 (!) kg'mişim. Yalnız ben Westwood'un FRP'yle çitleşmesi sonucu oluşmuşum. Yani tüm genlerim, kanımın her daması, bütün ruhum FRP kokuyor. Diğer kardeşlerimden en büyük farkım ise, övünmek gibi olmasın, grafiklerimin güzel olusudur. Su ana kadar FRP'yle ilişkiye giren hiç bir firma benim kadar güzel bir çocuk dünyaya getirememiş..

- Gerçekten harika, güzel olacağınız zaten daha siz doğmadan belliidi. Bu arada, bir saniye, orada bir parmak



görüyorum, evet seyircilerimizden bir soru var, buyrun bayım..

- Merhaba, adım Vakkas, soyadım Tostoparlaç, siz aramızda görmekten gerçekten çok memnunuz. Ama ben FRP'nin ne olduğunu tam olarak şey edemiyorum, nedir acaba bu FRP, MRP dedikleri, teşekkür ederim..

- Tabii efenim, açıklayayım. FRP, yanı öz annem, çok kısa ve en geniş anlamıyla doğaçlama tiyatrolardır. Sööle izah edeyim: Ortaçağ atmosferine sahip bir yer düşün. Şimdi buraya bir yığın fanastik ve doğa üstü faktör koyun. Bunların en önemlileri büyü ve garip yaratıklar olsun. Sonra kendiniz bu dünyanın içinde yaşamayı öğrenmiş bir karakter yaratın. Tamamen senin istediği özelliklere sahip bir kişi olsun bu. Sonra bunu donatın, kuşatın ve bu ortama koyun. İşte senin yapman gereken o adamın, hayal gücününizin verdiği ölçüde, rolünü oynamak. Bizler ise bu türün bilgisayardaki temsilcileriyiz. Bilgisayardaki FRP'nin gerçektekinden tek farkı senin, hayal gücünün değil de bizim istediğimiz şekilde yaşaman ve davranışman, şimdi anladın mı?

- Evet, Vakkas Beye sorusu için teşekkür ederiz, gerçekten çok önemli bir noktaya geldi. Peki LOL2'ciğim

biz sohbetimize devam edelim. Şimdi güzel de biliyorsun, artık her yeni doğan oyun diğerine göre daha güzel oluyor, peki senin diğerlerinden farklı ne ha, bir de ğinseydik şu konuya?

- Canım benim, güzel sunucum, benim en büyük farkım kendim olmam. Şu grafikler hangi benzerimde var söyle bakıim, bu kadar düzgün ve hatlı FRP grafiği

gördün mü sen hiç? Ya şu güzel ses tonuma, insani havaya sokan müziklerime ne diyeceksin? Hepsini bırak da, demolarım hakkında ne düşünüyorsun, onu söyle esas. Gerçekten mükemmel di mi? Yaa, işte ben böyleyim, ay Tanrı beni özene bezene yaratmış, napiim güzel olmak suç mu?

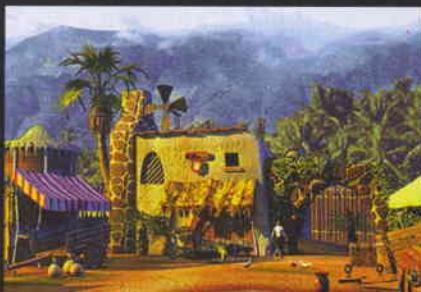
- (Ullen bu da iyice havalara girdi be!) Çok hoş, haklısanın gerçekten de benzerlerinden çok daha güzelsin.

Sanırım dış görünüşünü yeterince anladık, istersen önce biraz da iç kışmlarından bahsedelim. Ama önce hiçbir yere ayrılmıyorsunuz, ufacık bir reklam arası..

**LEVEL, AİLENİZİN DERGİSİ!
YOKTUR EŞİ EMSALİ
VERİR HEP EN GÜZEL CD'LERİ
ARATMAZ ASLA DİĞERLERİNİ**

**BOŞA HARCAMIŞIN ONCA GÜNÜ
VE AYI
BİLİYORUZ LEVEL OKUMADIĞINI
HADİ GEÇ KALMADIN, ARTIK UYAN
LEVEL SANA ÇOK DAHA YAKIN,
SANDIĞINDAN**

(Arkadaşlar, aslında bu yazarlık işi özellikle oyun için fazla fazla yeriniz olduğunda ve düşünmek için fazla



süreniz kalmadığında bi takım problemler yaratıyor. Bunun için yazarlara hizmet veren "Alo, bugün yazıyı nasıl dolduruyam ?" şeklinde servisler var. Bu servislere zaman zaman örnekte görüldüğü üzere başvurabiliyoruz. Yukarıda günün anlam ve önemini belirtmek üzere bir ilkokul öğrencisi tarafından okunan şiiriniz yer alıyor. Sağ olasınız hizmetler, hızla yaygınlaşmanızı diliyoz.)



- Eeet, kaldığımız yerden devam edebiliriz. Şimdi LOL2, seni install ettiğim, başlattığım, ya sonra? Bu arada senin konun ne LOL2'cüğim?



- Kisaca, garip bir şekil değiştirme lanetine yakalananmış bir adamı canlandırıyoruz. Saatler süren bir macera boyunca bu lanetten kurtulmaya çalışıyorsunuz. Tabii bu maceraları yaşarken gerek kocaman, iri yarı, ölümcül bir canavara; gerek de küçük, hızlı ve çevik bir kertenkeleye dönüşüyorsunuz.

- Peki bu yaratıklara ne zaman dönüşüyoruz ve bir işe yanyor mu bari bu mutasyon olayı, dezavantajı filan var mı, hi?

- Aslında programcılarım belli yerde belli dönüşümleri mecburi



kilmişler, ama onun haricinde kafasına göre, çok sık olmamak üzere dönüşüm geçiriyor adamımız. Elbette ki yarar ve zararları var. Mesela kocaman yaratığa dönüştüğünde gücün epey artıyor, ama yavaşıyorsun ve çok hızlı gidemiyorsun. Minik yaratığın ise diğer adı rüzgarın oğlu zaten. Dezavantaj ise kuvvetsız, ve insanken dizine gelen dere veya bataklıklarda hemencecik boğulması, n'aparsın



LEVEL CHEAT HATTI

Hizmetinizde

Cumartesi günleri

11:00 - 15:00

Saatleri arasında bizi arayarak
istediğiniz oyunun CHEAT'ını
öğrenebilirsiniz

**Tek yapmanız gereken telefonda
bu ayki sloganımızı söylemek:**

Türkiye'nin en kaliteli oyun dergisi:

LEVEL

(212) 281 39 09



Kertenkeleler yüzme bilmez zaten. Her İki yaratığın ayrıca bir dezavantajı büyü kullanamamaları. Bunların yanında, öyle yerlere gellyorsun ki, kurtulman tamamen küçük veya büyük yaratığa dönüşmeye bağlı. Böyle durumlarda ise sana oturup dönüşmeyi beklemek kâğıt.

- Az önce FRP'den bahsederken, en önemli faktörlerden birinin büyüler olduğunu söyledimiz. Peki sendeki büyü sistemi nasıl? Hangi karakterler büyü yapabiliyor? Büyüleri kullanmasak olur mu? Kılıç büyünden keskin mîldir?

- Çok soru soruyorsunuz, biraz nefes alın ayol. Büyü sistemim programcılara uzun süre baskı yapmama rağmen istedigim gibi olmadı. Bu yüzden maalesef çok sayıda büyü çeşidim yok. Ama diğer benzerlerimin aksine her büyünün gittikçe kuvvetlenen kendi içerisinde dört Level'ı var. Gelelim ikinci soruna: ehem, kem, küm, üzülerək söyleyorum her karakterim büyü yapabiliyor, çünkü sadece arama sadece bir tane karakterim var ve üzerinde istediğiniz değişiklikleri yapamıyorsunuz. Üstelik karakterim çok aynı tili bir yapıya da sahip değil. O kadar yalvardım yapımcılarımı, gelin başka karakterler de koyn, hatta bakın uzaktan akrabam Daggerfall'ı ömek alın, custom karakter falan yaratın oyuncular diye, takan olmadı. Üzgünüm ama kimse mükemmel değildi, n'apalim siz de bizim istedigimiz kişiyle oynarsınız... Büyüleri kullanmasanız da olur, amma ve lakin bu aptaliktan başka bir sey olmaz. Kılıç mı keskin büyü mü dersen, bu tamamen yorum meselesi, ama bence büyünün ötesi de yok.

- Çok güzel, peki bize biraz da oyun ekranından ve oynanış tarzından bahseder misin?



- Tabii, ben bu yüzden burdayım zaten. Ekranım ve oyun stilim övünmek gibi olmasın çok basit ve anlaşılır bir yapıya sahiptir. Ana ekranım diğer benzerlerim gibi karmaşık ikonlarla dolu değildir. Hatta hiç bir ikon yoktur, sadece sol alt köşede yakışıklı karakterimin vesikalik fotoğrafını görelcesiniz. Hemen altında HP'ı onun yanında ise saldır ve büyü atma seçenekleri mevcut. Kılıçın üzerine bastığında düşman uzakta ve menzilli bir silahın varsa otomatik olarak bu silahı atar, kılıçın falan varsa ise onla vurursun. Büyü İşaretine farenizin sağ tuşuya basarak büyülü değiştirir, sol tuşa basılı tutarak da büyünün Levelini ayarlırsınız. Eger adamın yüzünün üzerine basarsan Inventory çıkar. Bu Inventory'de bilmeniz gereken tek şey



bazı yiyecek ve bitkileri birleştirerek çeşitli bileşikler elde edebildiğiniz. Bildiğiniz scrollar ise adamın üzerinde sağ tuşa basılarak okunabilir. İste kendim hakkında anlatılacakların hepsi bu. Nerede ne yapmanız gerektiğini söylememin anlamı da yok zaten, biraz kendiniz uğraşın.

- Gecelerde sana bilgisayarında söyle bir baktım da gerçekten müzik, tempo, atmosfer, grafik ve demoların bir hayli ilgimi çekti. Ama bazı bölümlerde, grafiklerinde olmaması gereken bir yapıyık gördüm. Mesela ormanlı bölümde niye ağaçlar öyle duvar gibi yapılmış bakım?

- Aslında o da programcılarının ahamlığı. Ama böyle daha kolay olur ve bir labirent izlenimi veririz diye düşünmüştür olsa gerek.

- Peki son olarak ileri bölgelerde aldığım bazı eşyaları kullanamıyorum, nedeni nedir, bir de söyle bir yanım saat oynadım da sadece İki cesit büyü vardi, ne iş?

- O eşyaların kullanmanın için başka eşyalara ihtiyaç var, mesela ağır ve büyük bir kılıç kullanmanın güç bileğini bulmasına bağlı. Büyüleri ise ileri de scrollar alarak coğaltabilirsin. Bundan da adamının üzerinde sağ tuşla kullanarak kitabına yazabilirsin.

- Gerçekten çok teşekkür ederim, son bir sorum olacak?

- Memnuniyetle, buyrun?

- LEVEL okur musun? Sence nasıl bir



dergi?

- Aslına bakarsan benim dergi okumaya pek fırsatım olmuyor, ama geçenlerde şöyle bir sayısına bakmıştım. Aslında hiç fena değil. Yazları zengin, sayfaları güzel, renkli; artı verdiği CD'ler kesinlikle mükemmel. Da-ha piyasaya çıkmış oyunların demosu var yahu. Hem ne demişler: Bir resim bin sözcükten iyidir. Yani tanıtmalarla nasıl olduğunu görmektense, arkadaşlarınızdan oyunu dinlemekten se, bir yanım saat oynamak çok daha iyidir.

- Peki LOL2'cığım. Seni tamamen destekliyor ve bir kere daha teşekkür ediyorum. Buralara kadar zahmet ettin, bizlerle oldun, umarım bundan sonraki hayatın da bol versiyonlu olur.

Eveet sevgili seyirciler, bir progra-



mimizin daha sonuna gelirken tüm kalbimizle size, ekran karşısındaki seyircilere, bizi kırmayıp buralara kadar gelen LOL2'ye, bu kadar geyige kizmayan, anlayışlı yazıları müdürümüz, bu yazılı yazarken harcadığımız zamana ve tüm ekibe kucak dolusu saygı ve sevgilerimizi sunarken başka bir programda başka bir konuyla görüşmek ümidiyle hoşçakalın.

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY



LEVEL KARNESİ

RPG

ATA COMPUTER

Tel: (212) 548 59 19

Firma: Westwood Studios

Pentium 75, 16 MB RAM,

4X CD ROM, 105 MB HDD



TOTAL ANNIHILATION

Toplu Katliam

Bir fikir işe yaradı mı mutlaka hemen taklit edilir, hatta suyunu çıkarana kadar taklit edi-

ll.

Bir düşünün televizyonda kaç tane sabah şekerleri, kaç tane televore var? Müzikte, sinemada, televizyonda

geçerli olan bu kural bilgisayar oyunlarında bile kendini gösteriyor. Bu konuda verilebilecek en güzel örnek

Doom ve Dune-II oyunlarının gösterdikleri başarınnın ardından piyasanın hemen benzerleriyle dolmasıdır.

Herhalde bilgisayar tarihinde bu kişi kadar taklit edilen oyun yoktur. Bir de moda

var tabii. Piyasada ne tutulduysa herkes onun üzerine atlardından, taklit yapmaya hiç meraldi olmayan firmalar bile geri kalmamak

icin diğerlerileyle sıdık yarıştırmak zorunda kalyorlar. Doom türevleri bir ara kellmenin tam alımıyla moda olmuştu. Her ay bir kaç tane bu tarz oyun çıktı, kabuslarımızda labirentlerde yaratık avlar olmuştu.

Sonunda sanırım firmalar doyma noktasına geldiğimize karar verdiler, aslında bence kusma noktasına

Annihilation da bunlardan biri. Anladığım kadaryla gelecekte insanlar kendilerini makinelere dönüştürüler ve ardından iki fraksiyon ortaya çıkıyor. Bir tarafta zorba Core imparatorluğu, diğer yanında İsyancı Arm'ları var. Yanlı klasik iyikötü savaşı. Dört bin yıl süren savaşta galaksının tüm kaynakları kullanılmış, milyonlarca gezegen yok edilmiş, siz başladığınızda seçtiğiniz taraf kaybetmek üzere ve siz de nöronlarınızı zorlayıp bir yenilgiyi zaferde dönüştürerek egonuzu tatmin etmeye çalışırsınız.

Core mu Arm mu

Program iki CD'de yüklü olarak geliyor. Asında tüm datayı toplayan bir CD'nin yansısı kadar yer kaplamıyor, herhalde birinci CD'yi multiplayer oyuna ayırmak için böyle yapmışlar, yine de gereksiz. Install ile CD'den yapılıyor. Oyun kurulduğundan sonra güzel denebilecek bir render demo başlıyor. Ardından çıkan ekran da dört seçenek var, Single player yeni bir oyuna başlamak ya da eski



gelmişlik, artık bu tür oyunlardan birkaç ayda bir tane çikıyor. Doom-II ise real-time stratejinin ilk örneğiydi.

Çok tutulunca yavaş yavaş taklitleri piyasayı sarmaya başladı. Ama bu tür şimdelye kadar Doom türü kadar moda olmamıştı. Son zamanlarda ne olduysa, piyasada konuları uzayda geçen Dark Colony, Conquest Earth gibi real-time stratejilerle doldu. Total



bir oyunu yüklemek için, multiplayer network ya da modem üzerinden başlıklarıyla karşılaşmak içindir. Install DirectX directx'in 5.0 sürümünü yükler. Son seçenek ise exit. Single player için bilgisayar ikinci diskisini seçtiğinizde new campaign, load game, options gibi seçenekler çıkar. Options'dan ekran çözünürlüğünü 1600x1200'e kadar artırabilirsiniz. Ben 1024x768'de denedim birlikler fazlaıyla ufaldı oyun da yavaşladı 800x600 en ideal. Options'dan ayrıca ses ve müzik ayarlarını da yapabilirsiniz. Yeni bir oyuna başlarken savaşacığınız tarafı ve zorluk derecesini seçersiniz. Oyun sırasında optionları değiştirmek, save, load gibi işlevler yapmak isterseniz tab tuşuna basın.

Teneke Kafalar

Total Annihilation'un en orijinal yanlarından biri birliklerin üç boyutlu vektör grafiklerden oluşuyor olması. Oyun benzerleri gibi üst bakış açısından oynanıyor ama birlikler hareket edenin geçikleri toprakın eğimine göre değişik açılardan görünüyorlar. Bu da hareketlere gerçekçilik kazandırmış. Oyun ekranında sol üstte harita var. Haritanın altındaki bölüm o

an seçili olan birlik ya da binalara emir verebileceğiniz kontrol panelidir. Birliklere altı emir verebilirsiniz. Move komutu bir birliği bir yere göndermek için, stop komutu o an yaptığı işi bırakıtmak için, attack komutu bir düşmana ya da belirli bir bölgeye saldırınmak için, guard başka bir birliği koruma altına almak için, patrol seçeneği ise birliği

kışmindaki seçeneklerden ayarlayabilirsiniz. Normal birliklerde bunlar iki tanedir. Üzerlerine tıklayınca taktik değişir. Üstteki ateş biçimini belirler. "Fire at will" ile menzile giren her düşmana ateş açılır. "Return fire" ile birlik ateş altında kalınca karşılık verir, "Hold fire" seçiliyken ne olursa olsun ateş etmez. Bunun altında hareket taktığını belirleyen ikon vardır. "Roam" görüş alanına giren düşmana saldır emridir, "Maneuvar" ateş altında kalınca hareket et emridir. "Hold position" ise yerinden kımıldama demektir. Bir de Commander için "visible/cloaked" seçeneği vardır. Bu da üzerine tıklayınca değişir. "Cloaked" seçiliyken Commander görünmez olur ancak bu arada çok hızı enerji harcar. Bir de bina yapabilen birliklerin özel emirleri vardır. Bu emirlere geçmek için üstte orders ikonunu tıklamalısınız, tekrar inşaata devam etmek istediğinizde ise bu kez "Orders"ın yanındaki "Buildings" ikonuna tıklayabilirsiniz. "Reclaim" bir binanın metalini ve enerjisini emip binayı yok eder, yanı artık işinize yaramayan binalardan böyle kurtulursunuz, repair hasar görmüş bir birliği ya da binayı tamir etmenizi sağlar, "Capture" ile düşmana ait bir yarıyı ele geçirebilirsiniz. Emirleri vermeden önce birliklerinizi Üstlerine Mouse'un sol tuşuyla tıklayarak ya da sol tuşa basılı tutup kare içine alarak

nizi belirleyeceğiniz nokta ile o an bulunduğu nokta arasında devriye gezdirmek icindir. D-gün ise yalnızca commander'ların kullanıldığı bir silahır ve tek atışta binaları, düşman gruplarını yok edebilmeye özelliğine sahiptir. Ancak enerji harcar. Bu standart emirlerin dışında birliklerin uygunlayacağı bazı taktikleri kontrol panelinin en üst



seçmelişiniz. Ekran boyundan büyük bir alan içindeki birlikleri de aynı anda seçebilirsiniz. Bölümleme çoğunlukla Commander'ınız ve bir kaç birlikle başlıyorsunuz. Commander binaları yapıyor ve üssünüze geliştirmeye çalışıyorsunuz. Sanırım anımsınızdır commander çok önemli. Güle güle Commander, güle güle görev. Commander suların aşabiliyor çok zor ölüyor ve vurulduğunda kendini iyileştiriyor. Kullanacağınız iki kaynak var; metal ve enerji. Metal olan bölgeler ana ekranda gümüş rengi görürler, buralara metal Extractor yaparsanız metal çikarmaya başlırsınız. Enerji içinse herhangi bir yere solar paneler ya da rüzgar enerjiterleri yerleştirmelisiniz.

Daha sonra bu yapılan korumak için çevreye lazer topları atanır. Yalnız bu oyunda üretiminizi biriktiremiyorsunuz. Ne kadar çok metal Extractor yaparsanız yapın metal üretiminiz belli bir noktadan sonra duruyor. Her metal Extractor bu seviyeyi biraz arttırmıyor. Aynı şey enerji için de geçerli. Ancak extractor'ları solar paneler gibi istediğiniz yere yapamadığınızdan zorunlu olarak üssünüze yarmak zorunda kalyorsunuz. Tabii düşman da aynı yapıyor ve bir yerde karşılaşıyorsunuz. Yani bu tür oyunlarda alıştığımız gibi üssünü kur güclen, son bir saldırıyla düşmanın işini bitir taktiği (ben buna kısaca Ü. K. G. S. B. S. D. I. B taktiği diyorum) sökmüyor. Lazerler de tam bir koruma sağlaymadığından hızlı olmalı, çabucak yayılıp düşmanın madenlerini ele geçirerek üretimini yavaşlatıp adım adım yok etmeliyiz. Oyunun mantığı bu. Total Annihilation'da havva ve deniz Unit'leri ve daha çok değişik birlik var. Eğer bunlar yetmezse Internet'teki bir siteden yeni birlerini çekebiliyorsunuz. Kara birlikle-

ri de robotlar ve araçlar olmak üzere iki çeşit. Ama aşağı yukarı aynı işi görürler. Birlik üretirken yapacağınız birliğin silmesine kaç defa basarsanız o kadar birlik sırayla üretilir. Savaşmakta bağıınızı kaldırılamayacağınızı düşünürseniz bu oldukça işe yanyor. Başarılı olmak için değişik birlikleri kombinle kullanmalısınız. Yani diye lim saldıracaksınız yalnızca roket ata-

savaşırken değişik yer şekillerine de alışmanız gerekiyor.

Acknowledged Sir!

Total Annihilation'in çok hoş müzikleri var. Program bunları doğrudan CD'den okuyor. İşin

ilginç yanı bu parçalar Star Wars türü filmlerdeki gibi klasik müzik tarzında ve oyunun atmosferini çok iyi tamamlıyorlar. Ses efektleri daha çok gaarç, giurç, diurrik gibi makine gürültülerini şeklinde, öyle 'yes sir', 'acknowledged sir' türünden yalaklıklar dinleyip egonuzu tatmin edemiyorsunuz. Grafikler hoş, özellikle yer şekilleri, ayrıca bunların sadece arka plan olmayı oyunu da maksimum etkilemeleri güzel. Ama robot dizaynları benim pek hoşuma git-

medi. Patlama efektleri çok iyi, patlayan robotlar parçalanıp dağılıyor.

Araçların hareketleri çok gerçekçi (özellikle deniz araçları). Yalnız ilk CD'lik oyunda bölmeler arasında hiç bir animasyon olmaması eksik puan. Total Annihilation'ı yapanlar diğer real-time strateji oyunlarından farklı olması için çaba göstermişler, bir derece de bunu başarmışlar. Belki de denenip başarısız bir sistemden fazla uzaklaşmayı göze alamamışlardır.



bilen birliklerle ya da roket ağırlıklı saldırmanın, topçu ve normal birlikleri de saldırına katın. Önemli saldırılarda Commander'ı da kullanın. Birliklerinizin görüş menzilli dışındaki yerler karantık, buralardan gelebilecek tehlikeleri önceden haber alabilmek için radarlar kurun. Düşman üssüne yakın, yüksek bir yere lazer kuleleriyle çevrili bir saldırının üssü kurmak da lyl bir stratejidir, tabii fırsat verirlerse. Bir yeri savunan birliklerinizi roam konumunda tutmayın, genelde manevr durumunda bırakın, ateş konumunu sürekli "Fire at will" de tutun. Eger düşmana bulaşmadan bir yeri ele geçirmeniz gerekiyorsa "Hold fire" yaparsınız. Her bir kaç bölümde bir yeri bir gezegene geçiriyorsunuz. Bir gezegene ilk geldiğinizde yalnızca Commander'ınız oluyor, diğer birlikler ona inşa ettirdiğiniz binalarda yapıyorsunuz. Yer şekilleri bu oyunda önemli yer tutuyor. Tepeye tırmanırken birlikleriniz yavaşlıyor, ormanda ateş ederken mermiler ağaçlara çarpıyor, denizlerde, metalle, ormanlarda, lavlarda kaplı gezegenlerde

Ozan Simitçiller



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

ATA COMPUTER
Tel: (012) 545 89 19
Firma: Cavedog
Windows 98, Pentium 100, 16 MB RAM,
35 MB HDD, 4x CD-ROM



DRAGON DICE™

Doğanın Dört Gücü ve Ölüm

LEVEL
LEVEL 97

Bilmem farkında misiniz; programcılar ne zaman çok tutulan masüstü FRP'si, Magic gibi oyuncular bilgisayara uyarmaya kalkışalar (bir kaç istisna hariç) ellerine yüzlerine bulaştırmadan edemiyorlar. Kuşkusuz bunun en büyük sebebi bir bilgisayar oyununun masüstü fanatiklerinin beklenenlerine hiçbir zaman cevap vermemesi. Gerçekten, insan kendi kafasında canlandırdığı, hayal gücünün eseri olan bir dünyayı, bir yönetmenin (veya bizim durumumuzda, bir oyuncu yapımcısının) gözünden görünce sonucu hayal kırıklığı oluyor.

Dragon Dice, TSR'nin kötü gidişine son vermek umuduyla piyasaya sürüdüğü yeni bir FRP oyunu. Konu olarak herhangi bir yenilik yok. İşte, doğanın dört gücü (bilmediyeler için söyleyelim: su, rüzgar, toprak, ateş) elfleri, dwarfları yaratmışmış; bunlar kendi aralarında kardeş kardeş yaşarken, sadece toplumlарının gelişmesi için çalışıp, kin, hırs ve savaşı hiç bilmezlikten, ölüm ve çürümüşluğun tanrıları bundan çok fena killanmış da, elf ve dwarfları yok etmek için lava elfleri ve goblinleri yaratmış ve bunların üzerine salmışmış. Böylece kilise bir konuya dayanan oyunu dünya piyasaya sürmesi. TSR'nin gerçekten parasız kaldığının işaretini olsa gerek.

İyi de, oyun nasıl oynanıyor?

Once oyunun oynanışı hakkında bilgiler vereyim, fikirlerimi sonra belirtirim. Yukanda söylediğim gibi, Dragon Dice'da dört tane ırk var: Coral elfleri, dwarflar, Lava elfleri ve goblinler. Bunlardan ayrı olarak hiç kimseye bağlı olmayan dragonlar var. Ayrıca çeşitli toprak parçaları ve her toprak parçasının üzerinde, işinize yarayacak bir yapı var, bu yapıyı ise sadece o toprağın sahibi olan kişi kullanabiliyor. İşte oyunındaki bütün bu nesneler, ırklar, ejderhalar, topraklar ve özerlerindeki yapılar zarlarla temsil ediliyor.



Oyundaki amacınız genellikle toprak zannı kademe kademe yükselterek sekize ulaşmak ve böylece o toprak parçasının ve üzerindeki yapının sahibi olmak.

Gelenek olduğu üzere menülerden başlayalım dedik ama, bakalım iyi mi ettik?

Ana menü: New Game, Load Game, Credits, Exit. Ya şimdi aklıma geldi, biz her oyunda tekrar tekrar bu menüler açılmaktan bıktık, siz okumaktan bıkmadınız mı? Derhal bu işe bir açıklık getirilmeli diyorum. Bize yazın ve bu menülerin açıklamasını her yazda temciptili gibi yeniden okumak isteyip istemediğinizi belirtin, biz de sadece çok yeni veya anlaşılması zor bir menü olayıyla karşılaşmadıkça bu işkenceyi her ay yaşamaktan kurtulalım.

New Game'in altında çalışan İşçiler:

Local Game: Bilgisayara veya üç adet müstakbel düşmana (yani arkadaşımıza) karşı oyun oynamak için bu

seçenek seçin.

Remote Game: Çığ gibi büyuen modemle oyun oynama fırsatına katılmak için.

Tutorial Game: Oyunu yeni başlayanız mutlaka bir kez izleyin. Oyunun oynanışıyla ilgili hemen her şeyin anlatıldığı tanıtım demosu.

Cancel: Ana menüye dönüş.

Local Game'i seçince karşınıza

şu seçenekler çıkıyor:

Standard: İki veya daha fazla kişinin yaptığı oyun türü. Campaign'deki gibi bir senaryosu veya konusu yok, ama hazır ordulardan istediğiniz seçme veya kendi ordunuzu oluşturabileceğiniz var.

Tournament: Savaşın kurallarını önceden belirleyip, ordunuzu da oluşturduktan sonra kapatıbilirsiniz. Standart oyundan farklı ise savaşla ilgili kuralları önceden belirleyebilmeniz. Bunlar: Olusturacağınız ordunun gücü (bunun altında veya üstünde güç sahip bir ordu yapamazsınız ve bu gücün gösteren sayıyla, ordunuzu oluşturduğunuz ekranın (Edit Battle Legion) sağ ortasında görebilirsiniz.) oyunda büyülüp olmayacağı, oyuncunun mulligan hakkının olup olmayacağı (size ordunuzu oluşturmanız için verilen zarları beğenmezseniz, mulligan isteyip daha iyi ordular için şansınızı deneyebilirsiniz) ve o oyuna dahil edilecek ırklar ve toprak türleri.

Campaign: Dört ırktan istediğimizi seçip, bilgisayarın vereceği görevleri sırasıyla yerine getirmeye çalışıyoruz. Bu görevler genellikle iki toprak parçasını ele geçirmek oluyor, ama bazen bir toprak parçasını belii bir süre elde tutmak gibi değişik görevler de veriliyor.

Kan, Barut ve Oğlıklar...

Her ne kadar çok karışık görünse de, Dragon Dice'in oynanışı o kadar da zor değil. Oyuna başladınız ve strateji ekranı karşınıza geldi. Burası oyuncunun geleceğeği alanı kuşbakışı olarak görebildiğiniz bir harita. Bu harita üzerindeki önemli bölgelerin üzerine gelince renkleri değişiyor. Bu bölgeler:

Terrains: Bunlar sizin ve düşmanlarınızın ordularının bulunduğu bölgeler. Bu bölgelerin çoğunda, o bölgenin sahibinin kullanabileceği binalar var. Bunların bazıları söyle:

Standing Stones: Bulunduğu bölgenin renginden büyüler de yapabileceğiniz sağlar. Normalde her ırk bağlı olduğu doğa gücüne göre sadece iki renkten büyü yapabilirken, bu binaya sahip olan, kendi ırkından olmasa bile o toprağın renginden büyüler yapabilir.

Tower: Uzun menzilli saldırılar (ırka göre türü değişir, ama etkileri arasında bir fark yoktur) normalde sadece misil saldırısı yapabilen birliklerin olduğu bölgeye veya komşu bölgelere yapılabilir. Bu binaya sahip olan oyuncu, haritanın her yerine (mezarlık hariç) misil saldırısı yapabilir.

City: Mezarlıkta bekleyen birliklerinizin (yanı ölmüş ama henüz gömülümemiş) geri getirmenizi sağlar. Burada iki seçenekiniz var: Recruit ile herhangi 1HP'lik birliğinizin mezarlıkta kurtarılabilir, Promote ile ise mezarlıkta-



ki 2 veya daha fazla HP'e sahip olan birliğinizin elinizdeki daha düşük HP'li bir birlikle değiştirebilirsiniz, tabii ki eğer aynı ırk ve türden iseler (mesela coral elf okcusuyla sadece daha yüksek HP'li bir coral elf okucusunu değiştirebilirsiniz).

Tapınak: Üzerinde bulunan birliği ölüm büyülerine karşı korur, ayrıca her tüm düşmanın mezarlıkta bir birliğini gomme (bir daha oyuna dahil edilemeyecek şekilde yok etme) imkanı sağlar.

Haritadaki bir diğer önemli bölge ise graveyard yanı mezarlık. Her oyuncunun mezarlığı ayırdır, ve buraya gönderilen, yanı ölen birlikler büyülle yeniden diriltilebilir. Sadece düşmanın büyü zoruyla gömdüğü birlikler geri getirilemez. Burası çok önemli, çünkü oyuna başladıkten sonra yeni birlik üretme imkanımız yok. Bu yüzden iyi bir strateji geliştirmip düşmanın birliklerini elimizden geldiğince çabuk yokedip, eğer mümkünse gömmeli, bizim ölülerimizi de düşman

gömmeden önce yeniden savaşa dahil etmeliyiz. Ayrıca savaş alanına gönderilmemiş yanı rezerv birlikleri de mezarlıkta bulunurlar. Mezarlıktan başka haritadaki diğer önemli yerler ise dragon cave ve wizard's tower. Bunlardan dragon cave, oyuna dahil edilmiş olan ejderhalar gösterir ve büyüğümüz yettiği zaman bunlardan birini istediğimiz bir bölgeye gönderebiliriz. Yalnız, gönderdiğimiz bölgede kendi birliğinizin olmamasına dikkat edin, çünkü ejderhalar dost düşman tanımazlar. Wizard's tower'da ise oyundaki büyüler hakkında bilgi alabiliyoruz.

Kendi birlikleriniz, büyük haritada dalgalanan bayraklar şeklinde gözükmek. Haritadaki bölgelerden birisine tıklayınca, savaş ekranına geçersiniz. Burada sol ortada haritanın küçük bir kopyası bulunur ve buradan diğer bölgeleri seçebilirsiniz. Onun altındaki altı ikon ise şunlar:

Maneuvre: Toprak zarını bir ilerletmek için manevra yapmalısınız. Eğer bulunduğuğunuz toprakta düşman yoksa manevrayı otomatik olarak kazanırsınız. Düşman varsa sizin manevranızı karşı koyabilir. Bunun için her iki taraf da zar atar. Eğer sizin zarlarınızda manevra puanları daha fazla olursa, toprak zarını bir ilerletme veya gerileme imkanına sahip olursunuz. Şimdi "Neden toprak zarını gerilemek isteyelim ki" diyebilirsiniz. Bunun sebebi şu: Toprak zarının her yüzünde yapabileceğiniz hareketler bellidir. Eğer zarda kılıç resmi varsa sadece normal saldır (skirmish) veya topyekün saldır (charge) yapabilirsiniz, ok resmi varsa misil saldırısı, asa resmi varsa da misil saldırısı ve büyü yapabilirsiniz. Yani sadece okculardan oluşan bir bölüğün saldırısını yapabilmesi için toprak zarının ok veya asa göstermesi gereklidir. Bu nedenle de



toprak zarı geriletmek isteyebilirsiniz. Kafanızın karıştığını biliyorum ama oyunu oynarken daha iyi anlayacağınızı eminim. Toprak zarını manevralara sekiye ulaşırılsın o toprak parçası sizin olur ve o bölgedeki binanın özelliklerinden faydalanabilirsiniz.

Skirmish: Normal saldırın. Eğer eliniz-



deki birlikler hafif ve ağır birliklerden oluşuyorsa birlik resimlerinin yanındaki silahlardan anlayabilirsiniz: rapiere hafif, broadsword ağır birliği temsil eder) ve düşmanın birlik sayısını sizinki ne yakınsa kullanın.

Charge: Topyekün atak. Ezici bir coğuluğa ve atlı birliklere (birliğin yanında mızrak işaretü ile temsil edilir) sahipseniz kullanın, ama şunu da bilin ki saldırın gücünüzdeki artış, savunumuna olumsuz olarak yansıyacaktır.

Missile Attack: Uzun menzilli saldırın. Yanlarında üç başlı mızrak bulunan birlikler misil saldırısı yapabilirler. Misil



saldırısı aynı bölgedeki veya komşu bölgelerdeki düşmanlara yapılır. Tabii, kulesi olan bir toprak ele geçirebilirsiniz, her yere (mezarlık hariç) saldırabilirsiniz.

Magic: Dört ana maddeden oluşan büyülerinizi burada yapabilirsiniz. Yanlarında asa işaretü olan birlikler büyüğünüzü sahiptir. En çok kullanacağınız büyüğü canlandırma büyüğü olacaktır. Her ırktı ismi değişik de olsa mutlaka bir ölüyü geri getirme büyüsü vardır. Her ırktı aynı olan bir başka büyüğü de ejderha çağırımadır.

Saldırı Aslanları...

Saldırı için önce hangi birlikle saldırıcasanız, o birliğin olduğu bölgeyi seçin, yapacağınız saldırının türünü seçin (tabii ki toprak zar izin veriyorsa) eğer uzun menzilli saldırın yapacağsanız düşmanın olduğu bölgeyi seçip tekrar saldırın ikonuna basın. Böylece her iki



taraf da birliklerini (yani aslında zarlarını) atacak ve sizin saldırınızla karşı tarafın defans gücü belirlenecektir. Diyelim ki size saldırıldı, düşman 11 saldırı puanı, siz ise 8 defans puanı atabildiniz. Şimdi sol alta bir ekran çıkacak ve sizden üç birliğiniz (11-8-3) mezarlığa göndermeniz istenecektir. Siz de istediğiniz üç birliği seçip DONE'a basin ve onları mezarlığa gönderin. Daha sonra mezarlıkta bu birlikleri büyütüp yeniden canlandırabilirsiniz.

Tavsiyeler

● Mutlaka kendi kaleinizde okçu ve büyütüler bulunsun. Bu birlikleri çok gerekmektedir. Ön cepheye veya düşman toprağına göndermeyin. Ön cephede ağır ve hafif birlikler ile atlı birlikler olsun.

● Ordulan bir yerden başka bir yere götürmek iki şekilde oluyor. Her tur'un sonunda destek (reinforce) birliklerini mezarlığın sol tarafından işaretleyip gidecekleri bölgeyi seçmeli ve aşağıdaki R harfine basmalısınız. Bundan sonra geri çekmek (retreat) istediğiniz birlikleri seçip yine R'ye basarsanız, bu birlikler de mezarlığın sol tarafındaki rezerve giderler. Aman kariştırın, mezarlıkta soldaki birlikler rezerv, sağdaki birlikler ise ölü birliklerinizdir. Yani birlikleri bir yere



götmek için bir turn retreat etmelii, diğer turn gidecekleri bölgeye reinforce etmelisiniz. Bunun dışında büyüğü kullanarak birliğiniz istedığınız bölgeye hemen gönderebilirsiniz.

● Birliklerin bazı özel güçleri vardır. Mesela okçuların 'bullseye' zar gelirse istediği düşman birliğini öldürebilir, ve düşman defans için zar atamaz, aynı şekilde, bir büyütü 'immediate magic' zar atarsa, düşman turn içinde bile büyütüp yapabilirsiniz.

● Campaign görevleri sıkıcı olabiliyor, çünkü genellikle iki bölgeyi geçirmekten başka bir işiniz olmuyor. En iyisi yanınızda bir arkadaş bulup onunla konuşmak.

● Oyunun yapay zekası hakkında derin şüphelerim var. Daha önceden hiç oynamamış olduğum halde ilk oturuma campaign'in 9. Bölümüne



kadar geldim.

● Oyunun grafikleri çok zayıf olmuş. Her ne kadar strateji oyunlarında çok güzel grafik görmeye alışık olmasak da, en azından savaş ve büyüler için animasyon yapabilirlerdi. Müziklere ise diyecek yok, oyunun atmosferine çok uygun ve Heroes 2 türü müzikler tam anlamıyla muhteşem. Bu oyun alınır mı? Valla ilk gördüğünüzde hissedeceğiniz kusma isteğini atlatabileceksiniz, alınsa bir oyun Dragon Dice. Grafikler kötü, müzikler ne güzel falan derken bir de baktım ki



3-4 saatir oyunun başındayım hem de hiç sıklıkadan. Ben yine de derim ki, piyasaya bu kadar mükemmel FRP'ler çıkmışken (Lands of Lore 2'yi gördünüz mü?) bu oyuna vakit harcamaya değmez. Son olarak Dragon Dice değişik bir FRP arayanlar için kurtuluş olabilir diyorum ve hızımızdan hızla kaçıyorum.

Sinan Akkol



LEVEL KARNESİ

FRP

Firma: INTRAPLAY

Windows 9-5, 486 DX2/66, 8 MB RAM,
32 CD ROM, 40 MB HDD





LEVEL
KASIM 97

Bu güne dek aralannda ne kadar fark olursa olsun yarış oyunları deyince akımla bir kaç dışında joysticke yapmış eller, hırsla sıkılmış dişler ve her şeye rağmen saatlerce sürecek eğlence geldi. Bunun en büyük sebebi ise her yeni oyunun kendinden öncekilerle yarışacak yeni özelliklere sahip olmasıydı. Önceleri F1 ve Nas-



car tipi yarış oyunları birbirini izledi. Ardından Need for Speed piyasayı kaptı kavurdu. Bu rekabet son olarak Destruction Derby ve Carmageddon gibi oynayanların yarış tutkusunun dışında katlam arzusunu da tamamen eden oyunları beraberinde getirdi. Yarış tutkunları için her şey bu kadar güzel giderken şimdi Bethesda Softworks ufak tefek yenilikler içeren Nascar tipi bir yarış simülasyonu ile bu rekabetin içine giriyor.

X-Car bize 300 mile ulaşabilen rüyalarımıza konu olabilecek prototip araçları sürme zevkini tattırmayı amaçlıyor. Kendine hedef seçtiği oyunsever kitlesi Need For Speed, Nascar ve Pod hayranları. Oyun DOS ortamı için tasarlanmıştır. Yapımcıların cebinizi hortumlama isteklerini saklamaya, dahi gerek duymadığını kurulum ekranlarında firmanın diğer oyunlarına alt reklamları açıkça ortaya koyma. (Bu nedenle CD'nin yarısından fazlası firmanın diğer oyunlarını tanıtan demolarla doldurulmuş) X-Car da yarışlar 11 pist üzerinde gerçekleşiyor. Binalardan 5 tanesi gerçek pistlere dayandırılmış. Oyunun tümündeki iki temel yenilikten biri yarış pistleri dışındaki deneme alanları. Arabanızda yapığınız değişikliklerin ardından maksimum hız testlerini, fren mesafesini ve manevra kabiliyetini buralarda deneyebilirsiniz. Diğer yenilik ise Nascar'dan bile daha çok ayar içermesi. Zaten

Nige zahmet ettiniz?

oyunun en büyük farkı İşin arabaya atlayıp gaza basmakla bitmemesi. Yollar bariyerlerle sizi sınırlıyor ve üzerlerinde kırıklar ve atlama rampaları bulunuyor. Yine de her yol arabanızda farklı ayarlar yapmanız gerektiriyor. Eğer aracınızın motor tipini, yakını, vites ayarlarını belirlemek ve daha bir çok ayrıntı ile ilgilenmek istiyorsanız, oyunda umduğunuzdan da fazlasını bulacağınız.

Grafikler texture kaplamalarıyla Nascar'ı andırıyor. Çözünürlük 320'200'den 800'600'e kadar çıkabiliyor. Buraya kadar herşey dört dörtlük gözüküyor. Ancak bazı pistlerin etrafındaki ayrıntılar basit çizilmiş



binalardan, kamyonlardan ve nedense bir kaç büyük baş hayvandan ibaret. Yani hiçbir yerde yarış bırakıp yavaşlayarak "vay be" deyp inceleyeceğiniz bir şey yok. Bu sadeliğin en büyük mazeresi olarak X-Car'ın ortalaması Pentium sistemlerde dahi DOS altından gayet hızlı çalışması gösterilebilir. Eğer 3Dfx kartına sahipseniz hiçbir yavaşlama sorunu ile karşılaşmamak sizin için. Yarışlar 6 kameraladan izlenilebiliyor. Ana menüdeki VCR seçeneği size bir önceki yarışı seyretle ve performansınız hakkında bilgi edinme olağanlığını sunuyor.

Ses kalitesi bularımından oyunun vasatın biraz üstünde olduğunu söyleyebiliriz. Yalnız tüm efektlere bazı fren sesleri ve yanınızdan geçen arabaların seslerinden ibaret. Ama en azından köprü altından geçen

sesler farklılaşıyor.

Değiştirilebilen kontroller joystick ve Keyboard'la sağlanıyor. Dikkat çekici bir hata da trafik canavanna meydan okudüğümüzde dahi oyun bizlere hızı gittiğimizle inandırıyor. Arabanızın ayarlarını ne kadar iyi yaparsanız yapın çok kolay spin atıyorsunuz. Ayrıca 200 mille duvara çarpanız bile arabadan sadece bir kaç parça



kopuyor, ama gözle görünür bir değişiklik olmuyor. En kötüsü de yarış sırasında rakiplerinizin sizi takmaması. Onları yanından geçerken dahi sizin engellemeye çalışmıyorlar.

Oyunun multiplayer desteği sayesinde network ve ayrıca bir simulator program aracılığı ile Internet üzerinden oynamanız mümkün.

Kof çıktı

Sonuç olarak oyunun menülerinin dışındaki basıldığı hiçbir şekilde saklanmadığı açıkça ortada. Realizm eksiksliği, üstünkörü oynanabilirlikte birleşince, yüksek çözünürlük ve diğer ayrıntılar bile oyunu kurtaramamış. Bu nedenle eğer sadece arcade tipi yarış oyunlarından hoşlanıyorsanız, X-Car sizin tamam edebilecek bir oyun.

Ozan Dönmez

X-CAR LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Bethesda Softworks
Pentium 60, 16 MB RAM,
10 MB HDD, 2x CD-ROM





Futboldan bıktığınız, buyrun Hockey'e!

NHL 98'i bilgisayarımı kurdumda Commodeore 64'lü günlerde oynadığım bir Hockey oyununu hatırlıyorum. Kollarının ne rede bitip, Hockey sopasının nerede başladığını pek de göremedigimiz oyuncular sahaya dizilirlerdi. Daha sonra sadece "Here we go" sözlerinden oluşan beş saniyelik bir şarkı söylenilir ve oyun başlırdı. Bu şarkıyı dinlemek için oyunu birkaç defa üst üste çalıştırıldığını hatırlıyorum. Ne de olsa Commodeore'da "güzel" ses efektlerine pek rastlanmıyordu! Hockey'in en önemli unsurlarından biri olan dövüş sahnesini de unutmamak lazım tabii. Adamların kollarını birbirlerine doğru sallayarak, sırayla yere oturup kalkmalarını izlemek için arkadaşlarla oyunu bırakıp birbirimize faul yapmaya çalıştık. Belli bir zaman içerisinde yeterli faul sayısına ulaştığımızda dövüş başlardı.

NHL 98 de bir müzickle başlıyor. Ama ne müzik! Oyun içinde de çalan birbirinden güzel parçalar siz tam anlamıyla havaya sokuyor. Oyunun gerçekçi grafikleri, akıcı animasyonları ve zaman zaman değişen kameralar açıları sayesinde sağlanan mükemmel atmosfer, gerçek bir stadyumdaymış gibi hissedebilmenizi sağlıyor.

Oyunun bir spiker tarafından anlatılması artık spor oyunlarının vazgeçilmez bir parçası; NHL 98'de de yapılan her hareket spiker tarafından anlatılıyor ve yorumlanıyor. Üst üste gelen bazı pozisyonlarda spiker biraz gecikse de, bu özelliğin oyuna değişik bir hava getirdiği tartışılmaz.

Artık oyuna geçebiliriz

NHL serisini daha önce oynamış olanlar oyuna kolayca ulaşabilirler. Oyunu çalıştırıldığınızda karşınıza sekiz seçenek çıkacak. Şimdi bunları inceleyelim:

Choose Mode: Bu seçenek üz-

rinden oynayacağınız oyun türünü seçtiğiniz. Exhibition seçeneği karşılıklı dosluk maçı yapmanız mümkün. Ayrıca lige katılabilir ya da yeni bir turnuva başlatabilirsiniz. Shootout seçeneği ise karşılıklı penaltı atışı yapmanızı sağlıyor.

Level: Burada oyunun zorluk derecesini ayarlıyorsunuz. Hockey oyunlarına alışık değilseniz, Rookie ile başlamanız iyi olur.

Select Teams: Bu kısımda kendi takımınızı ve kime karşı oynayacağınızı görebilirsiniz. Bir takımı seçtiğinizde alta o takımın özelliklerini görebilirsiniz.

Rules: Oyun içerisinde uygulanacak olan kuralları bu bölümde belirliyorsunuz. Oyun üç periyod üzerinden oynanıyor. İlk seçenek ile bu periyodların süresini tespit edebilirsiniz. Oyunun sürekli olarak kesilmesini istemiyorsanız, "Off Side", "Icing" ve "2 Line Pass" seçeneklerini

OFF pozisyonuna getirin. Ancak "ben profesyonel bir Hockey maçı oynamak istiyorum" diyorsanız bu seçeneklerin ON durumunda olmaları gerekiyor. "Fighting" seçeneğini ON yaptığım halde, bir türlü oyuncuları dövüştürmemedim; belki siz becerebilirsiniz.

Options: Bu bölümde oyundaki seslerle birlikte çeşitli ayarlamaları



yapabiliyorsınız.

Rosters: Oyunun önemli bölümlerinden biri. Burada ticaret yapabilir, yeni bir oyuncu ya da takım yaratılabilsiniz. Ayrıca yeni stratejiler de geliştimeniz mümkün.

Stats Central: Oyuncular ve takımlar hakkında istatistik bilgiler.

Connection: Başka bir bilgisayarıyla bağlantı kurup karşılıklı oynamak istiyorsanız bu seçeneği kullanmanız gerekiyor.

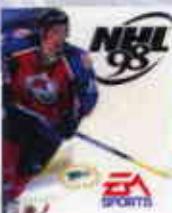
Ekranın alt bölümündeki GamePad simgesini tıklayarak oyun kontrollerini ayarlayabileceğiniz bölümde geçebilirsiniz. Burada oyuncu ismini seçtikten sonra klavyedeki tuşları yeniden tanımlamanız mümkün. Standart tuşlar söyle:

Hareket:	Yön tuşları
Şut:	Space
Pas:	C
Hızlanma:	X
Özel hareketler:	Z
Defans yaparken bu tuşların işlevleri değişiyor.	

Almalı mı?

NHL 98 grafikleri, müzikleri, ses efektleri ve oynanışı ile gerçekten çok güzel bir oyun. Spor oyunlarından hoşlanıyorsanız sakın kaçırmayın.

Serkan Özsoy



LEVEL KARNESİ

SPOR

ATACOMPUTER
Tel: 212 643 59 19
Firma: EA Sports
Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM,
4X CD ROM, 30 MB HDD





Karanlıklar Prensi Olma Sırası Artık Sizde

Açı var artık, sadece acı. Korukuncu, nereden geldiğini bilemediğim, ama çok yakından tanıdığım bir acı. Kaynağı fiziksel değil, sanki ruhum dağılıyor, benliğimi yırtılıyor ama ben yine de bağıramıyorum. Çünkü korkuyorum. Çünkü biliyorum ki başladığım bu yolun geri dönüsü yok. Her şeyi, bunları nasıl başladığını sanki dünmüş gibi hatırlıyorum. O lanetli hanın lanetli sahibinin gece yarısı beni kapı dışarı etmesi. Gece: Nosgoth'da gece olunca evinizde bile güvende olamazsınız. Ama o hezif, beni göz göre göre karanlığın içine atmaktan çekinmedi. Ve birisi, birileri bana tuzak kurmuştu. Sırtından bıçaklılar beni, kalleşçe öldürdüler. Ama ruhum intikam hırsının verdiği güçle ölüme karşı koydu. Ve büyüğü bana intikam sözü verdi, beni hayatı geri döndüreceğini söyledi. Büyücü, ah büyülü. Karşılığında benden ne alacağını bilseydim, kabul edebilir miydim teklifini? Bana yaşamımı geri verdin ama karşılığında insanlığını aldın. Ve ben ölümün, her şeye rağmen yaşamanı daha iyi olduğuna, ölüktenden sonra inandım.

Artık ben bir vampirim. Hayattayken nefret ettiğim,larında savaşlığım karanlıklar ordusunun bir mensubu. Beynimdeki tek düşünce intikam ve kan. Ve acı. Artık eski hayatımı bile bırakmak istemiyorum, ölükteden sonra yaptığım korkunç seylerin bilincindeyken yaşamam. Tek istedigim huzur, tek istedigim birisinin bu acıyla artık bir son vermesi. Tek istedigim ölüm.



Bir Isink Alabilir Miymış Acaba?

Gotik ve karanlık atmosferli oyuların hoşlananlar, tam yerine geldiniz. Legacy of Kain, ne tam olarak FRP, ne de adventure sayılır. Daha çok FRP öğeleri içeren arcade-adventure diyebiliriz. Oyunun kutusunda da yazdığı gibi 17 yaştan küçüklerin oynaması yasak. Aslında bu yasak hemen her oyunda var ama, takan kim? Durum böyle olunca, oyundaki vahşet miktarının biraz abartılmış olduğunu görüyoruz, eee nede olsa biz bir vampiriz, ve vampirler onları sokaktaki çocuklara şeker dağıtarak kazanmazlar.

Oyunda kan gövdeyi götürürken, bir yanından da kendimizi kaptırıp glidebileceğimiz bir senaryo gelişmeye baslıyor. Nosgoth ülkesinde bir şeyler ters gitmektedir, ve biz de bundan payımızı almaktayız. Ölmek, vampirlikten kurtulmak istiyoruz ama, Nosgoth'daki dengeyi sağlamakla yükümlü dokuz kişi 'The Nine' durup dururken delirmiş ve onları temsil eden 9 dililli taş 'The Pillars' bozulmuştur.

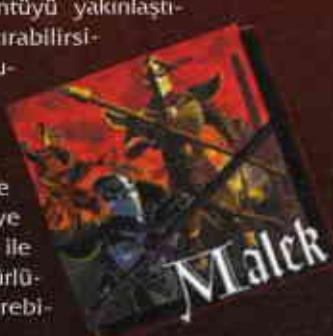
Ve bütün bunları düzene koyup huzur içinde ölebilmek için bu dokuz kişiyi öldürmemiz gerekmektedir.

Kontrolü Kaybetmemek Lazım.

Söyle bir tuş kontrollerine göz atarsak, kursorlarla hareket edip, CTRL ile loliç sallanz, ALT ile büyüt ve büyülü malzemeleri kullanıp, SPACE ile kurbanlarınızın kanını emersiniz. İnsanların kanını iki haldeyken emebilirsiniz, ya gece olmasını bekler ve evlerinde misil misil uyuyan kurbanlarınızla beslenirsiniz, veya gündüz onları dövüşüp, son darbeyi vurmadan önce (İşte tek darbede bitecek olanlar ayakta sallanmaya başlar) etlerinden ve sütlereinden faydalansınız. F1 ile yanınızdağı eşya ve silahlara bakabiliir, büyülerini F3 ile çıkan menüye dağıtabilirsiniz. Bütün büyüler bu menüye sigma'yacagından, arada sırada düzenlemeyen gerekecektir. F2 ile beş adet görünübümden birine dönüştür (aslında altı tane ama onu bulmak çok zor, size sürpriz olsun) F3 ile bildiğiniz büyülerden birisini yapabiliyorsunuz. F4 ile elinizde bulunan büyülü eşyalarдан istediğiniz kullanabiliyorsunuz, bu eşyalar sayılır ama büyüt gücünüz azaldığı zaman çok işinize yanyorlar. F5 ile ekranındaki görüntüyü yaklaştırıp, uzaklaştırabiliyorsunuz. F6 ile bulundugunuz bölgenin bir haritasına bakabiliir, F7 ile ana menüye dönübilir, F12 ile ekran çözünürlüğünü değiştirebilirsiniz.



Vorador



Malck

Ekran ikiye ayrılmış durumda, soldaki geniş bölümde oyun ekranını üstten görüyorsunuz ve bütün action burada oluyor. Sağ tarafta ise üstte Cain'in resmi, sol altta vücutundaki kan miktarı, sağ altta ise büyüğünüz gösteriliyor. Cain'in resmi o an kullanmakta olduğunuz silah ve zırh cinsini gösterir. Kan miktarı, siz darbe alsanız da almasanız da azalıyor, ama savaşırken normal olarak daha hızlı bir düşüş oluyor. Bu nedenle sık sık "beslenmeniz" gerekecektir. Büyü gücünüz ise yaptığınız büyülerin gücüyle orantılı olarak azalıyor (hadı ya). Bunu artırmak için yollar ise etrafta gördüğünüz çeşitli renkten büyülü kurelerini toplamak veya daha önceden öldürdüğünüz insanları yeniden öldürmekten geciyor. Yanı söyle oluyor, birisini ilk kez öldürdüğünüzde kanlı canlı olduğunu içiyor sunuz. Ama öldürdüğünüz kimseler daha sonra hayalet olarak geri dönüyorlar, bunları yeniden öldürürseniz ruhlarını emiyorsunuz.

Büyüler Ve Diğerler

Blood Omen'de büyüler ve büyülü esyalar büyük önem taşır. Bunların bazıları:

Heart of Darkness: Emecek damar bulamadığınızda, hızır acı servis.

Flay: Düşmanlarınızın etlerini kemiklerinden itinaya ayırrı.

Implode: Bunu yiyen insan, iç basının birden artmasıyla birlikte neye uğradığını şaşırır (ölür diyorum yanı)

Slow Time: Zamanı yavaşlatır. Böyle rakiplerinizin arasından bir tazice hızıyla sıyrılabiliyorsunuz.

Font of Putrecence: En sevdigim büyüsü, Isabet ettiği kişi çürüyerek yeşil bir sıvıya dönüşür. İşin iyi yanı, bu sıvı orada kalır ve ona dokunan diğer insanlar da çürüür, daha sonra bunlara dokunanlar da çürüür ve bu böylece devam eder.

Energy Bank: Kısa bir süre için büyüğünüzden bağımsız olarak istediğiniz kadar büyü yapabilmenizi sağlar. Ama süresi bittiğinde en güçsüz büyüğü bile yapamaz hale gelirsınız. Aman dılyım, dikkat.

Energy Bolt: Klasik yıldırım olayı.

Light: Zindanlar bazen çok karanlık olabilir. Karanlıktan korkanlar için.

Sanctuary: Baktınız işler sarpa sarıyor, erkekliğinonda dokuzunu uygulayıp yuvanıza, sıcak mezarınıza dönmek için.

Repel: Size atılan büyülerin sahibine lale eder.

Inspire Hate: En sevilen büyü ikili. Bunu yaptığınızda yakınında bulunan bütün insanlar birbirlerine girişirler. Taa ki büyünün süresi bitene veya ayakta tek bir kişi kalana dek.

Büyülerin haricinde dönüştürebiliniz beş şekil var:

Vampir: Normal haliniz.

Yarasa: Nosgoth'da dolaşırken üzerinde yarasa heykeli bulunan yeşil direkler göreceksiniz. Bunların önündeki yeşil ışığı yakarsanız daha sonra yarasa formuna girerek buralara ulaşabilirsiniz.

Kurt: Oldukça hızlı ve güçlü olan kurt formunda, bulunduğunuz yerden



daha yüksek olan yerlere zıplayabilir, engellerin üzerinden atlayabilirsiniz. Özellikle kalabalık düşman grupları arasında kaçmak için birebir.

İnsan: İnsan kılığında dolaşırken, diğerleriyle konuşup bilgi toplayabilirsiniz. Ayrıca bu şekilde dolaşırken askerler size saldırır, ama siz de hiç kimseye saldırır ve büyü yapamazsınız.

Sis: Sis formundayken, sulann üzerinden zarar görmeden ulaşabilirsiniz.

İnsan - Vampir: Bu şekilde dolaş-



ken diğer insanlara onlardan biri gibi gözükürsünüz ve onlarla konuşabilirisiniz, ama vampir halindeyken yapabileceğiniz her şey yapabilirsiniz.

Tavsiyelerime Geçiyorum, lütfen dinleyin Çocuklarım...

Save etmek için mutlaka kırmızı dikilitaşların olduğu odaları bulmanız lazımdır. Eğer mutlaka save etmeniz gerekiyorsa ve yakınlarda bu odaların yoksa, sanctuary büyüsünü kullanıp mezarınıza geri dönün ve burada save edin, daha sonra yarasa formuna geçip geldiğiniz yere geri uçun.

Vampirler gündüz ışığını pek sevmeyikleri için, geceleri çok daha güçlü olurlar. Bu nedenle güçlü düşmanlarınızla geceleri, eğer dolunay varsa kurt adımları ile dövüşün.

Birden fazla düşmanla dövüşürken büyülü kullanmak önemlidir. İki kişiyle dövüşürken birisine energy bolt atıp, diğerini kılıçtan geçirerek akılçıl olsa gerek. Daha kalabalık düşmanlar için font of putrecence ve inspire hate ile iddir.

Demolardaki konusmaları dikkatle dinleyin. Coğu oyunun aksine, buradaki demolar gözle hitap etmenin dışında oyun içinde yapmanız gerekenler hakkında önemli bilgiler de içeriyor.

Blood Omen uzun süre başından kalkmadan oynanabilecek kalitede bir oyun. Hep iyi karakterleri yönetmekten sıkıldığınız, biraz da gücün kararlı tarafına katılmak istiyorsanız Blood Omen'ı bir görün derim ben. Haksızlığım Icarus'cugum?

Haklısan abı, ne desen haklısan. Sana karşı boynum kıldan ince.

- Aferin, adam oluyosun.

SİNAN AKKOL

BLOOD Omen LEGACY KAIN LEVEL KARNESİ ARCADE-ADVENTURE

Firma: ACTIVISION
Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM, 4X CD ROM

★ ★ ★ ★

Jane's

FIGHTERS ANTHOLOGY

Ve Sonsuzluğa Açılmı Gümüş Kanatları

Serin ve hüzünlü bir sonbahar sabahydi, günlerden pazardı yarlılmıştı. Saat henüz çok erkendi ve insanlar yataklarında bir pazar sabahının keyfini çıkıyor olmaliydi. Bense burada, bu issiz caddenin kaldırımında dökülmüş uzakla-

manlar rüzgarla yanşan bedenleri şimdi burada yağmur ve soğukta terkedilmişti. Uzun ip dokundum incitmekten korkarak bir tanesinin gümüş kanadına, bir zamanlar kimler uç-

mektr. Tabii yere çakıldıktan yarım dakika sonra tekrar havalandırabile imkanını savuyor olabilme, ama bazen bu dün-

muştı acaba seninle diye düşündüm. Saatler geçti farketmeden ben ve insanlar girmeye başladı kapıdan, artık gitme zamanım gelmişti, döndüm ve uzaklaştım yavaşça tren istasyonuna doğru, yüreğimi ve ruhumu geride onlara bırakarak.

Asla Dönmeyeceğim Toprağa

Uçmaya tutkun olup asla o şansı elde edemeyenler için bugünden tek seçenek mevcut, sağlam bir sistem kurup piyasadaki tüm uçuş simülasyonlarını edinmek. Biliyorum, asla takıldı gerçekliğin yerini tutamaz, ama hayallibile olsa bulutları aşip parlak güneşe doğru yükselmek o kadar güzel ki, tüm dünyayı ve insanlığını geride bırakıp, geçici bir süre için de olsa sonsuz özgürlük ülkesine doğru kanat açmanın verdiği zevki ona aşık olanlardan başka kim anlayabilir. Hem bilgisayar oyunlarının bir avantajı da minimum maliyetle istediğiniz uçağı kullanabilmek ve eğer motorları yakarsanız kimseye hesap verme-

yada yaşamak isteyenlerin gökyüzünde ölmek çok daha lyl gibi geliyor doğrusu. Neyse, Jane's imzalı oyunları meraklısı lyl bilsin, bunlar kesinlikle gerçekçilik seviyeleri en üst noktada olan yapımlardır her zaman. Ancak bunun bedeli oldukça ağır tabii, dürüst olalım, şimdi size minimum sistem gerekliliklerini savydim, ama nasiha yazının sonunda yerel olacak, onun yerine size gerçeklerden bahsedeyim. Eğer P-200 MMX, 64 mb ram, 3Dfx ekran kartı ve son derece gelişmiş uçuş takımlarınız yoksa bu

şan trenin sesini dinliyordum. Henüz hiç trafik yoktu caddede ve yavaş adımlarıma karşıya geçtim. Kapıdaki asker biraz şaşkınlık yüzüme, henüz açılmıştı ana giriş kapısı ve ilk ben girdiyordum sanırm. Düşünceferini okudum, daha üç-dört saat kimse gelmez sanıydım değil mi dostum, billyorum, zaten o yüzden bu kadar erken geldim, kalabalıktan ve gürültüden uzak kalmak gayem. Yavaşça sözümüz içeri, burası hem bir anıt ve hem de bir mezarlık sayılırdı benim fikrimde, insan saygı göstermeli içerisinde dikenlenen yorgun ruhlara. Kimbilir kaçınıca defa geliyordum, yavaş ve saygılı adımlarla doğasını aralarında,

sadece onlar değil, çok zaman önce kaybolmuş umitlerim ve tutukularım da onlara birlikte burada yatıyordu. Bir za-



ve benzeri oyunlardan zevk almak yerine, istrap çeker ve simülasyon kelimelerine karşı derin bir nefret beslemeye başlaysınız. Tabii bunun yanı sıra bir makinede bile bu tür oyunlar rahatça oynanabilir, ancak yapımcıların o kadar çabaladığı muhteşem grafikler, ultra gerçekçi yumuşak uçuş dinamikleri ve efektler doğrudan çöpe gider.



günün sonunda siz bikin bir halde oyundan çıkarken tüm hevesiniz de bogazımıza düşünen kalır. Bana inanın, çünkü tecrübe konuşuyor. Fighters Anthology daha önce aynı firmayı planladıkları araçların özelliklerini herkesin öğrenmesini istemeler. Ancak yine de çok sayıda

landır. Taktir edersiniz ki yavaş bir sistemle yapılan tek bir bağlantı bile tüm bir uçuş seansını sekteye uğratabilir. Yine de biraz araştırma ile kafanız uygun bir uçuş grubu bulmak mümkün dır, yeter ki isteyin. Bu uçuşlarda tek amaç Quake misali durmadan birbirini zimbalamak oluyor, tabii sınırsız dog-fight

isteyenlerin o da var ama genelde tarihi görevlerin ya da hayali senaryoların ucuşması gibi takım çalışması isteyen uçuşlar daha ağırlıktır. Bir de havanın savunması ucusları var ki bu kendinizinkini savunurken karşı taraftakilerin alanlarını vurmanız gereklidir. Hâlde çabukluk kadar taktik zeka da ön plana çıkarır.

multi-player network uçuş desteği kazandırılmış, fazladan senaryolarla güçlendirilmiş ve biraraya getirilip ilk adet cd üzerine yerleştirilmiş hali, eğer öncekileri oynadıysanız neyle karşılaşacığınız konusunda bir fikriniz vardır. Eğer öncekileri ilgilenmediyorsanız ve son günlerde havacılığa karşı ani bir ilgi duymaya başlamadıysanız zaten büyük bir ihtimalle buraya kadar bile okumamışsınızdır.

Bırakın Ölüm Gökyüzünde Bulsun Ben!

Dediğimiz gibi bu ciddi bir uçuş simülasyonu ve aynı zamanda içerdigi detaylı bilgilerle konunun tutkunları için de iyi bir referans kaynağı. İlk cd oyuna ilgili tüm datayı içeriyor ve kurulum buradan gerçekleşiyor. İkinci cd ise neredeyse tümüyle ansiklopedik bilgiye, fotoğraf albümüne ve video görüntülerine ayrılmış. Tabii özellikle video filmleri ve fotoğrafların sayısı umduğum kadar bol değil, ancak unutulmamalı ki burada yer alan malzemeler

mevcut, bunlarla ister Campaign görevleri uçabilir, ister alıp söyle bir tur atabilirsiniz. Eğer canınız cekerse kendiniz de görev tasarlayabilirsiniz. Harrier'dan Tomcat'e pek çok seçenekiniz var ve hepsi de gerçegine



çok yakın uçuşları. Yapay zekası fena sayılımaz ama içinde çok usta olanları çabuk sıkacaktır şüphesiz. Bu sıkıntuya tek çözüm oyunun network yeteneğini kullanarak Internet üzerindeki sitelerden birine bağlanmak ve kendinize rakipler ve takım arkadaşları bulmak, tabii güçlü bir sistemin ve hızlı bir bağlantıının önemi burada kendini bir defa daha kanıtlayacaktır. Neden derseniz, genelde bu tür sitelere bağlananlar işin ustasıdır ve pek çoğu gerçek hayatı yaşamıştı pilotluktan kazanırlar, tabii içerisinde acemilerin sayısı da az değildir ancak ortak noktaları güçlü sistemlere sahip olma-

coğunu. Lukla askeri amaçlı ve haklarında bilgi de son derece gizli, doğal olarak askerler olası bir savaşta kullan-

Köllerin Göze Savrulsun Rüzgarları

Uçak seçimi, cephe seçimi, uygun rota seçimi, tehdit ve hedef önceliği değerlendirilmesi, hızlı ve çabuk karar verebilme, uygun silahın uygun anda kullanımı ve benzer pek çok cümle kafanızda ardı ardına miknik sevimli ampuller yakıyor, üstelik aşın gücü bir sisteme sahipseniz bu oyun koleksiyonunuzda yerini almalı demektir. Ama eğer konuya yeni giriş yapıyorsanız, üstelik hevesli olmanız rağmen henüz nasıl uçulur pek bir fikriniz yoksa, o zaman size tavsiyem Jetfighter 3 gibi nispeten daha az ciddi yapımlarla kendinizi olaya isindirmenizdir. Fighters Anthology, adındaki ciddiyetten de anlaşılacağı gibi oldukça ciddi ve tecrübe pilotları kendine hedef kitesi olarak seçen bir yapım, dünyanın dört bir yanında üretilmiş uçaklar ve tabii silahlari nika basa dolu. Kısacası ne yaptığı bilen bir pilot için bulunmaz bir nimet.

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

SIMULASYON

ATA COMPUTER
Tel: (010) 648 99 19
Firma: Jane's Combat Simulations
Windows 98, Pentium 90, 16 MB RAM,
4X CD ROM, 103 MB HDD



7TH LEGION

Bir Savaş Daha

LEVEL
KASIM 97

Dünya yok
yüzylinder süt
en endüstriyel çağ
ve beraberinde getirdiği kirlenme artık canlı yaşamı tehdit eder seviyeye gelmişti. Hergün sayısız insan kırılık yüzünden ölüyordu ve yaşamak için gereken doğal kaynaklar neredeyse tamamen tükenmişti. Kendilerini bekleyen sonu artık iyice gören insanlar paniğe kapılmışlardı ve gezegenin dört bir yanında korkunç bir karmaşa başlamıştı.

İleri gelen devletler ve çok uluslu şirketler derhal bir kurtarma operasyonu planlamaya başladı. Buna göre yöründede inşa edilen dev uzay gemileri seçilmiş bir grup insan uzayın derinliklerine taşıyacaktı, bu insanlar yerleşmeye uygun bir gezegen bulabilirlerse orada yeni bir koloni kuracak ve insanlığın devamını sağlayacakları. Eğer yerleşmeye uygun bir gezegen bulunamazsa gemilerin tekrar dünyaya dönmeleri planlanıyordu. Bu yolculuk nasa yüzyıllar sürecek ve bu esnada insanırkı ve dolayısı ile onun yaratığı kırılık yokolacağından gezegenin kendini yenileme ve tekrar yaşanır hale gelme fırsatı olacaktı. Ne var ki gemilerin yüzüller süren bir yolculuğa dayanabilmeleri için çok kısıtlı miktarda insanla yola çıkmaları gerekiyordu, bu da milyarlarca insanın geride kalıp ölümü beklemesi demekti, öyle de oldu. Seçilenler en zeki bilimadamları, en güçlü politikacılar, en ünlü ve en zengin işadamlarıydı, sıradan ve yoksul insanlar için bu cankurtaran sandalında her zaman ki gibi hiç yer yoktu. Ve gemiler seckin yolcularını alarak uzayın karanlığında kaybolurken arkalarında ölüm acısıyla kıvrılan bir



bir kez daha insanlığın savaş ve yoketme tutkusunu ile sarsılacaktı, o kadar...

Silahınızı Hazırlayın

gezegen kaldı. Ne var ki evde ki hesap çarşıya hiç mi hiç uymamıştı, nesiller boyunca uzayda dolanıp duran insanlar kendilerine uygun bir gezegen bulamadıkları gibi, uzayın zorlu koşullarına uyabilmek için kendilerini mutasyona uğratmak zorunda kalmışlar, insandan çok siberetik organizmalara dönüşmüştür. Sonunda bıkıp tekrara dünyanın yolunu tuttular. Ne var ki geri döndüklerinde de onları çok açı bir sürpriz bekliyordu. Evet, dünya ekolojik olarak kendini yenilemiş ve hatta yeni canlı türleri bile ortaya çıkmıştı, ama geride bıraktıkları insanlar umdukları gibi tamamen yoklamamışlardı. Milyarlarca insanın ölmesine rağmen küçük bir grup hayatı kalmayı başarmış ve yeniden coğalarak 7th Legion adı altında bir topluluk oluşturmuşlardır. Geçmişin tüm bilgilerine sahipler ve aynı hataları tekrar yinelemek istemiyorlardı. Üstelik atalarını burada ölmeye terkeden ve şimdi dünyaya sahip çıkmak için geri dönenlerin torunları için hiç te iyi niyetler beslemiyordu. İki taraf son ve şiddetli bir çarpışma için hazırlanıyorlardı, yorgun ve yaşı Dünya için ise bu savaşın da öncekilerden farkı yoktu.

7th Legion doğrudan Windows 95 altında çalışmak üzere tasarlanmış bir oyun. DirectX 5.0 sürümü kullanıyor, bunu özellikle belirtiyorum çünkü özellikle eski ekran kartları eğer kart üreticisi firmadan temin edilecek uygun driver programı ile upgrade edilmemişse, DirectX

5.0 ile uyumazlık gösterebilir ve programların çalışmasına engel olabilir. Bu ve benzeri programlar Internet üzerinden bedava temin edilebilir, eğer sadece driver upgrade etmekle bu işten sıyrılmıyorsanız ekran kartınızı yenilemeniz gerekebilir. Bunun dışında Windows 95 üzerinde oyun kurmanın ve çalıştırmanın bir başka püf noktasına daha temas edelim, mesela 7th Legion minimum kurulum için hard disk üzerinde 15 mb kadar bir boş alana ihtiyaç duyuyor, ancak DirectX 5.0 kurmak için bir bu kadar daha yer gerekecektir. Ayrıca kurulum esnasında açılan geçici dosyalar bir hayli büyük yer tutar, tabii oyun çalıştırılırken ne kadar büyük hafızanız olursa olsun Windows 95 kendi için 30-40 mb civarında bir takas dosyası oluşturur. Kisacası her zaman için hard disk üzerinde en az 100-150 mb kadar bir boş alan bulunmasına dikkat edin, yoksa sisteminiz sık sık çuvallar. Yine dönelim oyunumuza, çalışma için en az 16 mb ram gerekiyor, ama daha fazlası çok daha iyi sonuç verebilir. Tavsiye edilen minimum işlemci ise bir Pentium 133, fakat ben bir P-100 ile rahatlıkla çalışırımdım.

Oyun cd üzerinde geldiğinden ve bolca film içerdiginden 4x hızlı bir cd sürücü de gereklidir, bunun dışında dört kişiye kadar network oyunları desteklendiğinden en az 28.800 bir modele de ihtiyaç duyabilirsiniz.

Zırhlannızı Kuşanın

Hiç Command & Conquer oynadınız mı, işte 7TH Legion ona hem çok benzeyen, hem de pek çok yenilik içeriyor. Genel olarak bir üskurup haritada rengi sizin birliklerden farklı olan ve kimildayan herseyi yoketmeniz gereken görevler olduğu gibi, bir miktar kuvvetle düşman topraklarında basarmanız gereken oldukça kazik görevler de çabası var. Bunun dışında bazen, tipki ilk Warcraft oyunundaki yeraltı görevleri gibi, binaların içinde geçen görevler de çabası var. Binalar kurmak, üretim yapmak ve adamlarınıza komanda etmek benzer real-time stratejilerden çok farklı değil, tabii aslında bunların hiçbir Dune 2'den bu yana pek farklı değil. Peki oyundaki yenilikler ne, işte simdi geldik olayın en can alıcı yerine Bir real-time strateji oynarken canınızı en çok ne sıkır, durun ben söyleyeyim, üretim için gereken kaynakları toplamak ve bunları saldırdan korumak. Her oyunda illa bir şeyler hasat etmek zorundasınız, petrol, tiberium, altın, kereste vs. Bu oyunda hasat edilecek hiçbir şey yok, düşmanlarınızın dışında tabii ki. Oyun esnasında merkezden size belirli aralıklarla para gönderiliyor, ancak esas para kazanma yöntemleri daha farklı. İlk doğrudan savasarak yokettığınız düşman başına bir miktar kredi almak, ikinci etrafta devamlı bir kaç araç dolandırıp bol miktar bulunan sandıklardan para çıkışını ümit

etmek, üçüncüsü doğrudan düşmandan para çalmak, dördüncüsü ise özel görevleri başarmak. İlk ikisi gayet açık bence, üstelik bulacağınız sandıklardan para dışında pek çok power-up çabası var. Özel görevlere gelince, oyun esnasında ekranın sol tarafında beliren mesajları dikkatli takip edin, orada sizden belli bir süre içinde bir şey yapmanızı, mesela sekiz düşman ünitesini on dakika içinde yoketmenizi isteyen mesajlar göreceksiniz, uygulayın ve kazanın. Düşmandan kredi almak ise daha zor, öncelikle elinize doğru kartın gelmesi gereklidir, ne kartı mı, tabii ki oyun kartı. Oyundaki farklı yönlerden biri ise tarafların elinde FRP tarzı kartların bulunması, bunların sağ üst köşedeki panelden sürükleüp dost ya da düşman üzeri

ne bir alarak kullanabiliyorsunuz, eğer işe yaramıyorsa yanlış kart yanlış iste kullanıyor olabilirsiniz dikkat edin.



Doğrusu bu kartların zamanlanması çok mühüm ve etkileri tam anlamıyla korkunç olabiliyor. Mesela tam 20-30 tanklık bir grupla tek bir düşman ünitesine saldırırken adamlarınız Doom Fist 2 kart ile buharlaşabiliyor ya da Chaos kart ile çıldırmış birbirlerine girebiliyorlar. Kartlar rastgele geliyor, ve bazı görevlerde yenilenmiyorlar, ancak her zaman çok önemli rol oynuyorlar. Bunun dışında üretim ekranının altında bulunan task bar yardımı ile yapılmıyor ve sayı ikonları kullanılarak otomatikçe bağlanabiliyor. Ayrıca bu sayılar tıkladıktan sonra tuşa bası-

lı tutup ikonu sürüklerseniz yeni üretilen üniteler seçtiğiniz noktadan oyuna katılıyorsunuz. Haritanın görünümünde savaş sis büyük rol oynuyor, ancak ünitelerinizin geçtiği bir alan hemen değil yavaş yavaş kara bulutlarla örtülüyör. Kesfedilmiş topraklardaki düşman aktivitesini radarda takip edebiliyor ancak ürünlerinde bulut varken kart uygulayamıyorsunuz. Bir de kendilerini adamlarına, mesela Stealth ya da

Battle Psychosis gibi bir kart uygularken büyük bir grup secmeyi unutmuyan yoksa kart sadece tek ünitemi etkiler, ya ni ziyan olur.

Atanızıza Bırın!

Doğrusu oyun fena sayılır, grafikler, ses ve müzik fena değil, ara sahneler ise bol ve renkli, hoşuma gitmedi dersem büyük yalan söyleyirim, ne var ki bazı can sıkıcı yönleri de yok değil. Mesela mouse kontroli, oyun hızı ve zorluk seviyesi gibi konularda Ince ayar imkanı yok. Sonra şu ünitelerin basımı alıp gitmesi ya da önlere tıkla olduğu için hareket etmemesi sorunu var, bu durum çok can sıkıcı olabiliyor. Düşman yapay zekası kötü sayılmaz, en azından K.K.N.D.'de olduğu gibi bilgisayar mümkün olmayan bir yerden adam göndermek gibi açaip hilelere başvurmuyor. Doğrusu sayıları boyuna artan bu tür oyunlar artık biraz sıkımsa başlıdı, ama bu oyunda güzel değişiklikler var, en azından boyuna hasatla ve üretimle meşgul olmak yerine yüksek tempolu bir çarışma yaşamak mümkün, tabii kartlannızı doğru oynamayı da unutmamak şartıyla.

War Lord



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

ATA COMPUTER
Tel: (218) 545 59 19
Firma: Moropross
Windows 9-5, Pentium 100, 16 MB RAM,
4X CD ROM, 18 MB HDD



STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II

Güç, İki Yarı Keskin Bir Kılıç Benzer

Kyle Katarn, eskiden bir İmparatorluk subayı iken yapılan bazı uygulamaları ve sonuçlarını görmüş, bunun üzerine en büyük ideali olan askerliği bir kenara bırakarak donanmadan ayrılmıştır. Şimdi hayatını genelde Rebel Alliance için paralı askerlik yaparak kazanmaktadır. Gemisi Crow ile galaksinin derinliklerinde sayısız maceraya atılmış ve girip çalışmadiği yer kalmamıştır. Fakat şimdi pek çok şey değişmiştir, ikinci Death Star asilerin saldırısı sonucu yok edilmiş, bu arada İmparator ve Darth Vader'in ölümleri ile tüm galaksi bir çözüme sürecine girmiştir. İmparatorluk içerisinde pek çok soylu ve general boşta kalan gücü ele geçirmek için aralarında kavga etmekte, asiler ise



uzun süredir uğrunda savaşıkları yeni cumhuriyetin temellerini atmaya çalışmaktadır. Uzun zamandır İmparatorluk baskısı altında yaşayan pek çok sistem daha şimdiden özgürlüklerini ilan etmiştir, eğer tek bir adam tahtı tekrar ele geçiremezse, kısa bir süre içinde bu çözüme tamamen kontrolden çıkacak ve geriye hiçbirşey kalma olacaktır.

Bir Yanı Yapıçı, Diğerİ İşe Yıkıcıdır

İmparatorluğun kontrolünü ele geçirmek isteyenler arasında en tehlikeli grup yedi karanlık Jedi'den kurulu olanıdır, içlerinde en güçlü ve liderleri olan Jerec tüm gücü kendisi için istemektedir, bunun için

elinde yeterli imkan yoktur, ancak çok eski bir sırrın varlığını bilmekte, onu çözebilmek için yoluna çıkan herkesi ezip geçmektedir. Sonunda Kyle ve yedi karanlık Jedi'nin yolları kesişecektir. Katarn bilmemektedir ancak babaşı eski bir Jedi'dır ve uzun zamandır bir sırrı tüm galaksiden saklamaktadır. Bu sırr eski çağlardan bu yana yaşamış binlerce Jedi şovalyesinin gömülü olduğu Kayıp Vadisi'nin hangi gezegende olduğunu bildir. Bu vadide barındırdığı binlerce Jedi mezan yüzünden evrende Güçün en yoğun olduğu noktaların biridir, buraya girecek bir karanlık Jedi tüm evreni titretebilecek dehşette bir varlık haline dönüştürür. Kyle önce işe öldürülün babasının öcünü almak amacıyla karışır, fakat sonra kendisinin de doğuştan bir Jedi olduğunu farkeder. Henüz ne ışığın ne de karanlığın tarafındadır, ancak yürüdüğü yol sonuça onu bir ayrim noktasına getirecek ve taraflardan birine katılmaya zorlanacaktır. Ve sonuç tüm galaksinin kaderini belirleyecektir.

Birini Kullanmak, Diğerini de Kullanmak Demektir

Jedi Knight, Star Wars öykülerinde yeni bir karakterin yükselişine sahne oluyor. Bugüne dek yapılan Doom türü oyunların hemen hepsinden daha gelişmiş, sadece Hexen 2 ile bazı ortak noktaları var, ama zaten ikisi de en

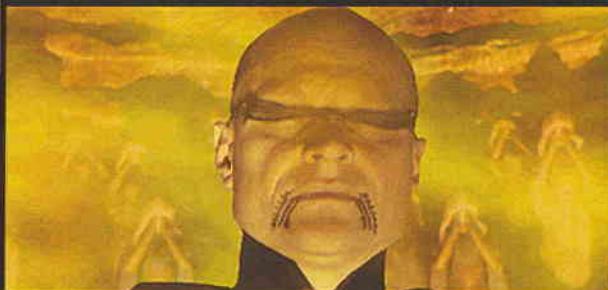
son nesil oyunlar olduğundan bu şaşırıcı sayılmaz. Oyun Windows 95 altında çalışıyor, MMX işlemcilere ve 3D hızlandırıcı ekran kartlarına tam destek veriyor, ayrıca DirectX 5.0 sürümünü kullanıyor. Minimum sistem ihtiyaçları ise Pentium 90 işlemci, 16 mb ram, 6x hızlı cd sürücü, 30 mb kadar da boş hard disk alanı olarak belirlenmiş, ancak böyle bir sistemde ancak 320x200 çözünürlükte akıcı bir oyun mümkün olabiliyor. Daha yüksek detay seviyesi için çok daha güçlü bir sistem edinmek şart, tabii tüm bunlara bir de hızlı bir modem ekleyin, çünkü network oyunları da destekleniyor. İki cd üzerinde gelen Jedi Knight, multiplayer oyunları herhangi bir cd ile oynamanıza izin veriyor, ancak kurulum



ve tek başınıza oynamak için ilk cd gerekli. İlk 8 görev birinci cd üzerinde, 9 ile 21 arasındaki diğer görevler ve ara sahneleri ise ikincisinde yer almaktadır.

Tıpkı İki Galaksının Çarpışıp Yokolması

Kyle Katarn ilk Dark Forces oyunu ile sahneye çıkmıştı, oyunda siz onu canlandırmayı ve seçtiğiniz yolda yürümesini sağlıyorsunuz. Hareket tarzınıza bağlı olarak onbeşinci görev civarında Katarn, iyi ya da kötü tarafa geçiyor ve oyun buna göre gelişiyor. Kötü tarafa geçerseniz Darth Vader tipinde, iyi tarafa geçerseniz de Obi Wan tipinde bir şovalyeye has güçlerle donanıyorsunuz.

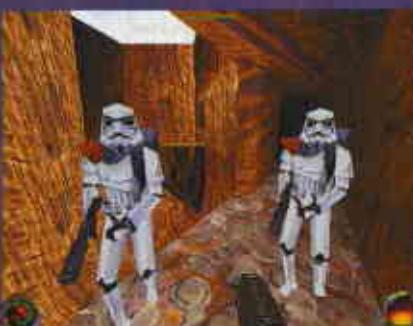


Katarn babasının işin kılıcına ve yeni güçlerine ilk bölümde sahip değil, ancak bunları aldığı andan itibaren de etkili olarak kullanabildiği söylenemez. Fakat ilerleyen bölümlerde birlikte tecrübe kazanıyor ve sonuca atılan laserleri kılıcıyla geri sektirebilecek kadar ustalaşıyor. Ana menü oyun hakkında pek çok ayar yapma imkanı tanıyor ancak bence en önemli işin kılıcı şekildeki karakterin dışandan görülebilmesi. Nedenine gelince, belirli aralıklarda karanlık Jedi şovalyeleri ile duello etmek zorunda kalıyorsunuz ve burada geniş bir görüş açısı büyük önem kazanıyor. Doğrusu buralar bugüne dek gördüğüm en ciddi Boss sınıflı düşmanlar ve iş çevikligi geldi mi Lara Croft bile onların yanında eski bir çop kamyonu kadar hantal kalır.



Ve Kaosun İçinden Yenisinin Doğması Gibi

Karakterimizin kullanabileceği üç sınıf "büyük" mevcut, ilki basit hareketleri güçlendiren grup ve tarafsız. Diğer iki grub ise iyi ve kötüye özgü güçler. İyi tarafın güçleri nispeten pasif korunmaya yönelik, kötü tarafinkiler ise saldırmak ve yoketme amaçlı. Güç kullanımı için her bölümde sona çıkan ekranda kazandığınız yıldızlan, tercih ettiğiniz etkilere dağıtmamanız lazım. Bu yıldızlar bir nevi tecrübe puani ve bölümde gösterdiğiniz başarıya göre kazanılıyor. Tarafınızı seçtikten sonra ikinci grup özel güçleri kazanıyor ve artık onlara da yıldız dağıtabiliyorsunuz. Ancak gücünüz sınırsız değil, ekranın sağındaki silah göstergesinde ayrıca mananın miktarını da yeralıyor, tecrübeiniz arttıkça harcadığınız mananın şarj edilme süresi ve miktarı da o ölçüde değişiyor. Force saldımları için manaya



İhtiyaç duyuyorsunuz, ancak etraftan toplamak yerine kendiniz oluşturuyorsunuz. Bunun haricinde laserden tutundu manyetik mayına dek türlü silah hizmetinizde; korunmak için ise kişisel enerji alanınız var, fakat bu her türlü saldırıyı bloke edemiyor ve isabet alındıkça zayıflıyor.

Evrenin Sonsuzuğu Karşısında Değersizdir

Düşmanlarınızın çeşidi ve sayısı bol, hatta dev savaş robotlarıyla bile karşılaşıyorsunuz. Ancak tek tehlike onlar değil, vahşi yaratıklar, radyasyon, boğulmak ve yüksektenden düşmek sizlere daha çok uğraştıracak. Özellikle yükseklik korkusu olanlar için bu oyun tam bir kabus sayılır. Hersey üç boyutlu hazırlanmış, grafikler ve efektler harika. Müzik cd üzerinden çalınıyor, ara



sahneler ise muhteşem, görevlerin geçtiği yerler ve oyun atmosferi hakkında ise hiçbirsey söylemiyorum, tek kelimeyle nutkum tutuldu diyebilirim. Haritaların çoğu oldukça büyük ve detaylı, kendinizi uzun ve uykusuz gecelere hazırlayın. Tabii etrafa dolanan sivil halk tipleri çeşit olarak daha fazla olmalıdır bence ama yine de onların varoluş amacı oyuna renk katmanın çok ötesinde. Karanlık tarafa katılmak mı istiyorsunuz, etrafa dolanan herşeyi acımadan yok edin, R2D2 üniferlerini bile.

Ama iyi tarafa geçmek istiyorsanız düşmanlarınıza bile merhamet etmemeli bilmelisiniz. Force Pull ile elinden silahını çekip aldığınız bir Stormtrooper artık etkisizdir, bırakın yaşasın

Tabii bu işinizi iki katı zorlaştıracaktır, ama ne sandınız, size kimse "iyi" olmanın kolay olduğunu söylemedi. Darth Vader herkese merhamet gösterseydi Dark Lord Ismini alır mıydı hiç? Ama o bile İçindeki ışığı tam olarak yoketmemi başaramadı, zaten kimse başaramaz. Fakat unutmayın, güç insanı öylesine körlestirebilir ki, an gelir sonsuz bir uçurumun kenarında durdugunuza bile farkedemezsiniz.

İnsanoğlunun Arzu Ve İhtirasları

Oyunda son derece yoğun bir gerçeklik hissi var, öyle ki suya düşen bir Stormtrooper ağır zırhı yüzünden yüzüyor ve karaya çıkmak için çabalıyor, eğer başaramazsa dibe batıp boğuluyor. Bir de şehirler daha canlı ve



sivil halkın daha akıllı olsaydı kusur bulacak birşey kalmayacaktı diyebilirim. Benzer oyunlardan farklı olmak üzere ilerlemek için 360 derecelik görüş açısını kullanmanız ve sahip olduğunuz özel güçleri de hesaba katmanız çok önemli. Kelimenin tam anlamıyla, bu oyun 3D oyunlar tarihine bir klasik olarak geçmeye aday. Üstelik çoğu insana itici gelen bol kanlı parçalanma efektleri ile dolu değil ve eminim sadece en sadist olanlar hariç kimse bunların yokluğunu bile hissetmeyecektir. Bence bu oyunu herkes alıp oynamalı, sahnenin satılacak oyunlar konusunda oldukça seviciyimdir ve bu oyuna verdığım parayı "iyi" harcanmış olarak görüyorum, eminim sizin de oyun arşivinizde bas köseyi alacaktır.

Storm Guard

STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II

**LEVEL
KARNESİ**

FPS

Firma: LUCAS ARTS

Windows 9-8, Pentium 90, 16 MB RAM,
6X CD ROM, 30 MB HDD



POSTAL LEVEL

Şiddetin çekiciliğine kapılın!

Dikkat! Bu oyun belirli rühsal olgunluğa ulaşmış insanların iç içi tasarlanmıştır. Şiddet dolu sahneler içermektedir. Bu yüzden de 18 yaşından küçüklerin oynaması sakincalıdır.

Sadece bir gün süren kısa bir tıbbi Daha sonra Arizona'da yaşadığı küçük kasabaya geri döndü. Evinin önüne bir esya taşıma kamyonu bir de polis arabası park edilmiş, kapıya da asma kilit vurulmuştu. Evin etrafında bir tur attı. Bir an için seytanca bir planın ortasında olabileceğini düşündü. Tam bu sırada da aniden karşısında bulinen polisin silahını ona doğrulttuğunu fark etti. Düşünmek için fazla zamanı yoktu. Hızlı bir kararla biraz önce evinin bahçesinde bulduğu silahla polisi haktı. Gerçekte kasabadaki herkesin onu öldürme arzusuya yanıp tutuşduğunu anlaması pek de uzun sürmedi. Ya o çıldırmıştı, ya da tüm diğer insanlar. Herkes ve herşey ona karşıydı. Kendini psikopat bir maceranın tam ortasında bulmuştı...

Kanlı gerçek

Ne kadar göz ardı etmeye çalışırsak çalışalım, şiddet yavaş yavaş oyunların en çekici yönü olmaya başladı. Son bir kaç yıldır da lily veya kötü olsun, vahşet içeren oyunların hiçbirini görmezden gelemedik. Bu yüzden de konu sıkıntısı içinde kıvrana firmalar harekete geçti. Tüm bunları bosuna anlatmayacağımıza göre Postal'da şiddet içeren bu oyunlardan biri. Riptcord Firması oyunun türünü dursuzlukla öldürmeye dayalı bir arcade olarak belirtiyor. Aranızdan kaçır gerçekte hayatı uygulayamayacağını bilse de zaman zaman bunaldığında sokakta çıkış rasgele ateş ederek ömegini önce komsularını, sonra da diğer tüm

insanları yok etme planları yaptı bilemiyorum, ama bu kez dürtülerinize ve düşüncelerinize kesinlikle karşı koymak zorunda değilsiniz. Amacınız crusader benzeri izometrik görüntülerde izlediğiniz pelerinli kahramanınızın hayatı kalmasını sağlamak için onu zırhlılarla kuşatmak, silah bulmak ve cephanelerde silahları beslemek. Oyun ağzına kadar dolu bir çöde gelişiyor. Kurulum dosyaları en fazla 213mb'lık yer kaplıyor. Ancak

arka planda müzikler için aynı ses düzeyleri belirlenebiliyor. Sound test ile de ses kartınızı düzgün çalışıp çalışmadığını farklı ses efektleri dinleyerek anlayabiliyorsunuz.

Controls: Hareketler ve tuşların gösterildiği ekran. Mouse, joystick ve klavye ile oynayabiliyor ve kontrol araçlarınızın duyarlığını ayarlayabiliyorsunuz.

Multiplayer: Hangi oyunda yok ki. Çoklu oyuncu seçeneği ile arkadaşlarını ve kendinizi kana bulayın.

Performance: Sonuçta biz PC kullanıcısınız. Bilgisayarınız veya bazi saydam görüntüleri, 3 boyutlu ışıklandırmayı kapatabilir, ses efektlerini kısıtlayabiliriz.

Difficulty: Zorluk seviyesini ayarlayabiliyorsunuz. Kolay, normal ve zora alışıktır. Peki bu mazsist de ne oluyor!!!

Editor: Yeni bölümler yaratabilirsiniz. Editör çok iyi dizayn edilmiş. Büyük pencerede haritanın o anki durumu, diğer ufak pencerelerde ise yapabileceğiniz diğer değişiklikler ile ilgili seçenekler yer alıyor.

Kahramanızın amacına ulaşılması için iki boyutlu grafiklere sahip 16 farklı bölümde mücadele etmesi gerekiyor. Kışkırtılarla kapı kasabada başladığınız kanlı macera sırasında, kamyon yükleme istasyonlarına, şehir parklarına, madenlere ve devekuşu çiftliklerine konuk olacağınız. Tüm çizimler elle yapılmış ve hepsi bilir sanat eseri görünümünde. Haritalar tamamen interaktif değil. Ateş ettiğinizde kurşunların isabet ettiği yerlerde gözle görülür kalıcı değişiklikler oluşmuyor. Sadece benzin pompalarını ve varilleri patlatabilirsiniz.

Oyun ekranının üst kısmında haritadaki insan sayısı, ölü ve diri düşmanların sayısının alt kısmda ise enerjiniz, silahlarınız ve cephe durumunuz sunuluyor. Çok sayıda silah ele geçirilebilirsiniz. Bunların arasında at tüfekleri, makineli tüfekler ve el bombalarının yanı sıra atıldığı yerde atak



dillerseniz hiç bir dosyayı sabit diskinize kumadan da oyuna gecebilirsiniz. Bu kez oyun başlangıcında alışık olduğumuz dijítize görüntüler bulunmuyor. Ana menüde yer alan seçenekleri kısaca açıklarsak:

New Game: Kan dökmeye başlamadan önce önümüzdeki son engel.

Options: Tüm ayarlar buradan yapılıyor. Bu menü de alt menülere aynılık.

Video: Gama correction, başka bir ifadeyle görüntülerin parlaklığını ayarlayıyor.

Audio: Bu menüde yer alan mikser ile silan sesleri, bağışlar, yakışalar ve



çaplı cehennemler oluşturan ve Isabet ettiği insanın (sizde dahil) yanarak can haviliyle etrafa koşuturmasına sebep olan molotof kokteylleri, napalm bombaları da bulunuyor. Bir diğer ufak ayıntı olarak yanmış insanların koşarken deðgi birisine de alevi bulaþtırabilmesi eklenmiþ.

Buna ihtiyacım var!

Düþmanlar tek tip degil. Öldürdüklerinizin arasında iş adamları, sarhoşlar, polisler, askerler, bando elemanları, devekuşları ve o an şans eseri orada bulunan diğer masum insanlar yer alıyor. Oyundaki temel amacınız her ne kadar haritada sınırlı sayıda yer alan düşmanlarınızın size emredilen sayıdaki kısmını öldürmekse de, arada masum insanlar da kaza kurşununa gidebiliyor. Onları da serbestçe öldürmenin oygun havasına katkıda bulunacağı düşünülmüş. Bu yüzden gönlünüz rahat olsun. Sizden istenen cinayet yüzdesine ulaştığınızda veya kendinize hakim olamayarak tüm canlıları öldürdüğünüzde bir sonraki bölümde geçmek için F1 tuşuna basmanız gerekiyor.

Öldürdüğünüz veya yaraladığınız insanlar yerde kocaman kan birkintileri oluşmasına sebep oluyor. Cesetler bir süre sonra yok oluyor. Örneğin aynı bölümde 50 kişiyi birden katlettinizde ortaya mide bulandırıcı sahnelikler çıkıyor. Bazen yaralılar yerde kıvrılırlarken size "Nefes alamıyorum" diyecek yalvarıyorlar. Eğer onları daha fazla dinlemek istemezseniz x tuşunu kullanarak kafalarına bir kurşun silip seslerini kesin. Tabii ki hep siz kazanacak degilsiniz. Düşmanlarınız sizi köşeye sıkıştırırsa veya umudunuzu kaybetmişseniz, q tuşu yapıklarımdan

pismen degilim diyerek intihar etmenin en kolay yoludur.

Ayrıca oyunun editörü sayesinde bu 16 mekanı kullanarak ayrı görevler üretmeniz mümkün. Yapmanız gereken harita da yer alan insanları bir yere taşımak. Bu özellik sayesinde yaratığınız yeni bölümleri modem aracılığıyla internet veya network üzerinden oynayabilir ve zevkinize zevk katabilirsiniz.

Ses efektleri oyuna en büyük zevki katan kısımlardan biri.

Oyunun çalışma hızını düşürmeyeceğini



raðmen bu tip oyun tutkunlarını tatmin edecek düzeyde aynen tilara sahip. Bu yüzden de oyun endüstrisinde değişikliklere sebep olacağı kesin. Aradığınız kansa, katlam siz bekliyor.

Silahlar

Machine Gun: Mermisi sınırsız bir makinelî tüfeðe ne dersiniz. Bu şekilde onlann vücutlarını delik deðlik ederek parçalara ayın.

Shotgun: Tüfek. Doðrusu titiz olmaya hiç de gerek yok. Önünüze geleni vurmak da yeterince zevkli.

Spray Cannon: Kan mı istiyorsunuz. En kullanışlı silah.

Grenades: El bombası. Sallayın ve düşmanlarına olacakları seyredin.

Heat-seeking Missile: Gündümüþ füze. Bir tanesini atesleyin ve sadece hedefini bulmasını bekleyin.

Molotov Cocktail: Molotof kokteylli. Yangın çıkarmannın kolay yolu.

Napalm: Napalm bombası. Toplu katlam aracı.

Flame Thrower: Alev makinası. Başka hangi silah onları bu şekilde kızartabilir ki.

Ozan Dönmez



histerinizi ortaya koyan sözcükler saç ediyor.

Siz de psikopat olun

Emin olun ki Postal şu ana kadar gördüğüm en kanlı oyun, hatta Carmageddon dan bile daha kanlı (yine de o kadar zevkli değil). Acemi bir oyun firmasının ürünü olmasına



ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19
Firma: RICORD GAMES
Windows 9-5, Pentium 90, 16 MB RAM,
2X CD ROM,





TAM ÇÖZÜM BÖLÜM 1

Kasım ayında okurlarımıza hediye ettiğimiz Dedektif Fırtına'nın tam çözümünü söz verdığımızı gibi yayınıyoruz. Oyunu bitirmek için sizlere biraz daha zaman tömmek amacıyla tam çözümü iki bölüm halinde yayımlamaya karar verdik. İlkinci bölümü Ocak sayımızda bulabilirsiniz. Bu arada Dedektif Fırtına'yı bitirip, 25 Aralık tarihine kadar final sahnesinin resmini ya da kısa açıklamasını bize faks ya da posta ile ulaşınca ilk 100 okurumuza sürpriz hediyelerimiz var.

Kahverengi bir sonbahar günde solan yapraklar dışarıda saganak ve rüzgarla birbir kopup sürükleşirken odadan içeri hoş bir bayan girdi... Pöhl! Yalnızca Mayk Hemmir romanlarında olurmuş böyle şeyler! Benim şansıma ise düşे düşe geçenin bli yarısı beni uykumdan eden telefon düşer! Hem de hoş bir bayandan olsa bari, arayan belediye başkanının ta kendisi! Mizmoranma Fırtına, madem bu işi seçtin, çaren yok. Seni bu oyunun baş karakteri olarak bosuna seçmediler herhalde. Başkanın kızı Nur'u benden başka kimse bulamaz ki. Evleri az ilerde, Başkan Bey'in eşi çok üzgün, en iyisi onu daha fazla tedirgin etmeyeylim. Bay Başkan ile görüşsem daha mantıklı olur sanırım. Sayın Başkan bana bir not var demişti. Şifreli mesajlar, tahmin ettiğim gibi, Profesör Abaküs'ün işi bul-



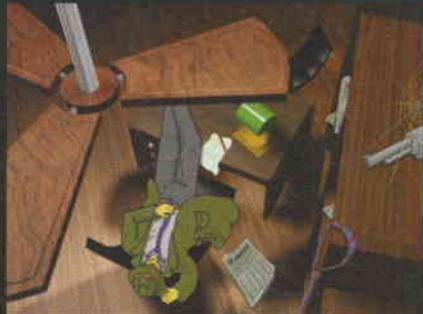
Görelim bakalım: "Bir günün saatleri caddesi, telefon kulübesi" ah, ah yaşı kurt Abaküs, hala bu Pazar dergisi bulmacası gibi sorularının beni uğraştıracığını sanıyorsun. 24.caddedeki telefon kulübelerinde aradığımı bulacağım sanırm. İznitizle başkanım, ben gidiyorum. Kervan Otel'in yanındaki sokaktan girip okulu ve parkı geçtim

mi... İşte buradasın! Sağdaki telefon kulübelerinde telefonun altın daki not. Yeni bir b u l m a c a ha: "İsim ile ünvan çarpıldı, şuna şifre yapıldı." İsmim yedi harfli, ünvanım sekiz. $7 \times 8 = 56$. Şifre 56 olmalı. O da ne, rehberin bu sayfasında kafe 25 işaretlenmiş. Haydi bakalım, dosdoğru kafe 25'e! Aslında bir şeyler içmenin sırası değil ama bir kahve de uykusuzluğuma iyi

gelir han! Kahve dedim de, kahve tabağındaki peçetede bir şey mi yazıyor? Evvet! Bir şifre daha! Yaklaşıyorum Abaküs, dikkat et! Cama bugün üzerine ters olarak yazılmış harfler var! Bu harfleri sıraya dizdim mi... Ke... Kervan... Kervan Otel! Benim hemen kalkmam lazım, hesaba yaziverin. Güzel, otelde yeni bir ipucu bulabılırlım.



Resepsiyonist ile bir konuşalım bakalım. (2-2 —> Bu, konuşma sırasında üst üste iki defa ikinci cümleyi söylemeniz gerektiğini gösteriyor.) Ne, defteri inceleyemez miyim? Her şeyin bir çaresi bulunur elbet. Resepsiyonun yanındaki bayan aklıma bir şey getirdi sanki. Eğer konuşup (1-1) tavana bakmasını sağlayabilirsem... Evet, işte şarabı üzerine dökebildim. Resepsiyonist onunla ilgilene dursun. Şu defteri biraz karıştıralım. Neee! Burada da mı şifre? "İkinci zayıflığın bir fazlası" mı, 201 sayısını kastediyor herhalde. Doğru bilmışım. 201 numaralı odada ise kim kalıyor bakayım. Buldum, Esra Rengiz (!) Hanım. Resepsiyonist geliyor, defteri kapatıyorum. Belki onunla konuşarak (2-1) boş olan 202 numaralı odayı tutabilirim. Çok iyi gidiyorsun Fırtına, belki lobide araştırmama devam edebilirsin. Burada da amma çok turist varmış yahu, ama şu bayan Türk galiba. İnanılmaz şey, kendisini bir önceki yaşamından tanıdığını söyleyince (3-2-1) akşam saat yedide randevu bile kopardım. Büyüksün doğrusu Fırtına! Sanırım burada lobide yapacak fazla bir işim kalmadı, araştırmalarıma artık şehirde devam etsem daha iyi olacak sanırım. Otelden çıktıktan sonra sola dönüp düz devam ettiğimde yeşil ev ve fotoğraf kulübesine, ardından da bara ulaşabilirim. Kapıdaki barding beni uğraştıracağına bezer, ama bakalım dedektif olduğumu söylediğimde (2) yüzü ne hal alacak? Her şey tahmin ettiğim gibi, beni fazla zorluk çikartmadan içeri aldı. Şu bardaki adam bir kaç soru soralım bakalım (2), örneğin saatin kaç olduğu gibi. Hayır!!! Saat yedi olmuş bile! (Yazarın notu: Sevgili okuyucular, şimdi bu adama saatı sormasak saat hiç yedi olmayacağı mydi, bu ne biçim iş yaa, gibi itirazlarınız olayı dallandırıp budaklandırmaktan başka bir işe yaramayacağından bunları beyninizin arka taraflarına doğru iteleyerek oyunun keyfine bakanız rica olunur.) Koştura koştura otele geri dönmem lazım şimdii. Umarım Esra Hanım'ı fazla bekletmem. Neyse çok geç kalmadım sanırım, peki ya restaurant nerede? İşte burada,



Hayranlarından birisiniz sanırım. Olamaz! Durumu farketmiş! Hemen bir yere saklanmalyım. Bu dolap işimi görür. Sesler uzaklaşana kadar bekleyeyim diyorum, rum, um, uykum, çok uykum geldi buraya.....

.....7777777777



lobinin sağındaki merdivenlerden çıkışınca tam karşısında! Oooo. Esra Hanım, bu ne güzellik böyle? Bunu yaptığım için üzgünüm, ama çantanıza bir göz atmak zorundayım. Sizi lafa tutarken (1-3) şöyle usulca elimi uzattım mı... İşte tamamdır! Acele etmeliyim. Hop, asansörle ikinci kata, oradan da sizin 201 numaralı odanıza. Aynanın önündeki bir konser biletü: Yeni Türkü konseri için. Bavulun üstündeki de Yeni Türkü grubundan Erkin'in kartı.



.....Ha, ne uyuyakalmış buracıkta. Ses yok, hemen çıkmalı buradan. Yandaki oda benim odam, oda-
ma gidip burada biraz bekleyebilirim,
aaa komodinin altındaki kağıt da nesi?
Biletten yana şanslı zamanımdayım
sanırırm, bu da aylık tren biletimiş.
Şansım dönmeden oteli terk etsem iyi
olacak sanırırm. Araştırmayı Gül'ün
okulunda sürdürmek hiç de fena bir fi-
kır değil gibi görünüyor. Çocuklardan
Nur'un öğretmenini öğrenip (1-1-2)
onunla biraz görüşmeli. Demek öğret-
menler odasında ha? Handan Hanım
dediniz değil mi, teşekkürler çocuklar!
Şimdi soldaki koridorдан öğretmenler
odasına gidelim. Handan Hanım, öğ-
retmenler odasına böyle girdiğim için
özür dilerim ama öğrenciniz Nur'la il-
gili bir kaç sorum olacaktı (1-1-2). Kü-
tüphaneye sık gider olmuştu dediniz,
anlıyorum, derhal oraya gitmeliyim.
İşte kütüphane burada. İçeri giremez-
siniz de ne demek oluyor (2)? Ben de-
dektifim. Kart mı, bakın ben dedektif-
im ve belediye başkanı adına çalışıyo-
rum dedim sizlere. Olamaz, fazlaıyla
inatçı bir adam bu ne kuralçılık böyle!
Hemen bu tatsız durumdan kurtulmak
için bir çözüm yolу düşünmeliyim.
Belki okuldaki öğrenciler yardımcı ola-
bilirler. (Yazarın ikinci notu: Dedektif
Fırtına'nın acilen bir çözüm yolu bulma
projesi, oyunu keni başınıza bitirebil-
meniz için size biraz daha zaman ver-
mek amacıyla bir sonraki aya ertelen-
miştir. Gelecek ay, maceranın ikinci
bölümünde olaydan olaya koşturaca-
ğız. Az biraz daha sabır lütfen!) (Yazar
üçüncü bi not ihtiyacı daha duydu :
Dedektif diye değil, detektif diye yaz-
mak gerekiyor aslında, güzel Türkçe'mize sahip çıkmalyız, yazmasam
icimde kalacaktı (cok ciddiyim)).

Devamı Ocak sayımızda, kaçırmamayın...

Batu Hergünse &
Gökhan Habiboglu
guedus@pemail.net & valence@pemail.net



Tüm zamanların en iyi RPG'si

Son çok dakika kemi yazının önemli noktaları olan şu giriş satırlarına ne yazacağımı düşünerek geçirdiğim ve milyonlarca düşünmenin ilk yansımını formule edeceğim kadar vaktim olmadığından, diğer yansısı da buraya çok kel alaka düşeceğini dolaşıyamadığım için kendime mi; çalışmam gereken bir kaç çift sınavım olduğunu halde Internette aylak aylak gezip aynı anda da kendine küfreden vicdanıma mı; isralı Fallout oynamak isteyen, hatta su anda bile bırakısu yazı ayaklarını, sen git Fallout'una tâful- diye bas bas kendi etimi yiyen kafama mı; her bir ayrıntıyı fazlaıyla tanıcan ve zarar verdiği bile bile en ufak bir seyden bile korkunç evrenler yaratınca düşüncelerime mi; keşfetmemesi, anlamaması gerektiği halde israla her kapının arkasındaki yanlışları korkarak gören gözlerime mi; oyuncak olmaktan sıkıldığı halde göz göre göre kendini diğerleri gibi sonu çöktürme çizilmiş dereye bırakın, kanayan kalbime mi; yoksa zamanının tasvir edilemez gücünü görüp tasvir edemediği için beynime mi kızayılmam bilmiyorum; ama bittiğim bir şey varsa o da daha fazla konu dışına çıkmayı ve olmadığına inandığım "saçmalık" kavramımı bu cümleye yakıştırmayı bırakıp biricik görevim

olan Fallout'u açıklamaya başlamamın okuyucuların daha çok hoşuna gideceğini fark etmiş olmamdır.

"DER GESLINDE..."

Evet gendlik! Kulaklarınızı (ya da gözlerinizi) iyi acır, çünkü bu oyun şuna kadar oynadığım tartışmasız en iyi RPG'lerden biri. Zaten piyasaya da "tüm zamanların en iyi RPG'si" sloganıyla sürülen oyunumuz kelimenin tam anlamıyla mükemmel (yalan söylemek istemem, bir kaç eksikslik var elbet, ama kimin umurunda...). Fevkalede! Şâhane! Harika! Mucizevi! güzel! Aşmış! Daha ne diyeymi bilmem ki.. Bakın, yillardır yüzlerce oyun oynadım, gerçek RPG'nin ne olduğunu bilenler için, daha ötesi yok diyebilirim!

Diablo, Daggerfall, Jagged Alliance karışımlı bir oyun, bu yukarıda heyecanım- dan nasıl bir oyun olduğunu anlatmamı fırsat bulmadığım Fallout. Ben de sloganının hakkını veriyorum. Oyunu oynadıktan sonra bazılarınız bu dediklerimi kesinlikle abartılı bulacaktır, ama hiç bir RPG'de bu kadar geniş karakter yaratımı, etkileşim, atmosfer ve sürükleyici yok. Bir tek Daggerfall bu klasmanın dışında; onu da her ne kadar temelde aynı türün çocukların olsa da Fallout'la karşılaşmak istemiyorum. Çünkü onlar başka dünyaların insanları oyunları. Ve şimdi karşınızda Fallout'un kısa hikayesi, perde..

10 üzerinden 9 verdigim bir demoya (orjinal fikir) açılan oyunun ilk ekranından new game'le karakter seçme/yaratma ekrانına geliyoruz. İşte tüm (ister masalüstünde olsun, ister bilgisayarla) FRP ve RPG'lerin en zevkli yanı. Burada dikkat etmeniz gereken nokta tek ama tek bir tane karakter seçmeniz gerekti. O yüzden seçimini çok lütfen yapmanız gerekiyor. Diğer ve de daha önemli bir nokta ise



(ki bu tavsiye tüm masaüstü/bilgisayar FRP/RPG oynayanlarla) karakterin size uygun olması. Herkül veya Einstein'i yaratmak zor değil. Ama önemli olan karakterinize isminiz. Karakterinizi kendinize uygun yaratın ki, onu sevin ve böylece iyi -role play- yapın. Bilmem anlatıbildim mi? Şimdi de size su karakter ekranını aktaralım.

...MENSCHENVERSTAND IST...

Aşında buradaki bütün özelliklerin ne olduğunu sağ alt köşedeki pencereden öğrenebilirsiniz, ama güzel ülkmde her yerde İngilizce öğretmediği ve öğretenlerin de ne kadar iyi öğretildiği tamışılacak olursa (alfan İngilizce bilenlere değil) sanırım buranın açıklamakta fayda var. (yahut birakin İngilizce'yi, Türkçe'den ne haber siz onu söyleyin esas...) Ekranın sol üst köşesinde sırasıyla



isim, yaşı ve cinsiyetiniz bulunur. Isminizin altında oyundaki en önemli 7 tane özellikiniz bulunur.

STRENGTH : Kisaca pazunuzun yükseği, ya da diğer bir deyişle kaba kuvvetiniz. (Etkiledilen : Hit Point, Melee Damage, Carry Weight)

PERCEPTION : Bu, sizin görme, duyma, hissetme, dikkat gibi özelliklerinizdir. Keskin bir nişancı için aranılan ilk özellik budur. (Etkiledilen : Sequence, savaş menzili)

ENDURANCE : Kac metre koştuğunuza, su altında ne kadar kaldığınız, karma atılan bir yumrukun üzerinde

ne kadar acı bırakğı, kısaca dayanıklığınız.. (Etkiledikleri : Hit Point, Poison-, Radiation Resistance, Healing Rate, her el eklenen Hit Point)

CHARISMA : Yakışıklığınız, güzelliğiniz, çekiciliğiniz, seksiliğiniz, kısacası karizmanız. (Oyun sırasında karakterlerin tepkileri, ticarette pazarlık etc.)

INTELLIGENCE : Beyninizdeki elektrik sinyallerinin ışık hızının karesine bölünüp, loküyle kurulan ters orantıda basımlıca sayısı kadar elektronun



quarkları ve ortaya çıkan sonucun faktörel ile integrali arasındaki üçüncü dereceden ilişkisi, ya da diğer bir deyişle zekanız. Her karaktere lazımdır. (Etkiledilen : her el kazanılan skill puanı, konuşmalarda dylon dialog seçenekleri)

AGILITY : Memi yağmurundan sıyrıksız kaçmanızı, rakibiniz göremeden elindeki silahı kapmayı, havada ters paranteze atabilemenizi sağlayan özellikiniz, hızınız, çevikliğiniz. (Etkiledikleri : Action Point, Armor Class, Sequence)

LUCK : Sayısal, sözel loto, toto, alnılı ganyan, her türlü kumar oyunu, sansınız.

Başlangıcta size bu özelliklerinize dağıtmak için toplam 40 puan verilir. Tabii ki bir özellik en fazla 10 olabilir.

Eğer cinsiyetinizin altına bakarsanız Hit Pointınızı, yani oyundaki enerjinizi görürsünüz. Onun hemen altındaki silik yazılar ise bu ekranda bir işe yaramaz. Oyun sırasında ne bilim bir bacagınız kılır, ya da kör falan olursanız, işte bu ekranda size ne olduğunuz yazır. Bunların hemen altında ise diğer bazı bilgiler vardır. Ki, karakterinizi



oyunda direkt olarak etkileyebilecek bilgilerdir bunlar:

ARMOR CLASS : Vurulma ihtimaliniz. Yalnız dünyadaki diğer tüm RPG ve FRP'lerin aksine burada AC ne kadar yükselse o kadar zor vuruluyorsunuz, halbuki normalde AC ne kadar düşükse o kadar iyidir.

ACTION POINT : Savaşlardaki hareket haldiniz. Oyunun neredeyse bütün kaderini değiştirebilecek olan AP'a çok değer verin dememe gerek yok herhalde

CARRY WEIGHT : Maksimum kaldırabileğiniz ağırlığın pound (zaten ölüm olası İngilizlerin böyle her bir ölçü birimini değiştirmesine kıl olur) üzerinden miktar.

MELEE DAMAGE : Elinizde hiç bir silah yokken, sadece cıplak ellerde yaptığınız dövüşlerdeki başarınız.

DAMAGE RESISTANCE : Zararlara karşı dayanıklığınız. Alınan zararlar burada yazan yüzde kadar indirilir.

POISON RESISTANCE : Zehirlere karşı dayanıklığınız. (bkn: Dam.Res.)

RADIATION RESISTANCE : Radyosuna karşı dayanıklığınız. (bkn: Pol. Res.)

SEQUENCE : Savaşa başlandığında kim en yüksek sequence'e sahipse, o en önce başlar.

HEALING RATE : HP'ınız burada yazan sayı kadar her günün sonunda yükselir.

Critical Chance : İşte benim en sevdigim özellik. Bu ne kadar çok olursa rakibinizin herhangi bir bölgesi değil de ölümcül bir organını vurma ihtimaliniz artar. Böyle bir yeri yurmak ise normalden en az 10-15 kat fazla zarar vermek demektir.

...OPT EINE DER...



Bütün bunların altında ekranın sol alt köşesinde Traitler bulunur. Bunlar sizin ikinci özelliklerinizdir ve ilk tane ve kadar secme hakkına sahipsiniz. Tabii ki gülü sevdiğiniz dikenine katlanacağından dolayı her bir özellik yanında bir de dezavantaj getirecektir.

FAST METABOLISM : Hızlı bir metabolizmanız olur. Sonuçta Healing Rate'iniz artar, ama zehirlere ve

radıyasyona karşı daha güçsüzleşirsiniz.

BRUISER : Komacan ve yavaş. Action Pointiniz normal olarak düşecek (-2), ama Strength (+2) ve dolayısıyla Carry Weight'ınız (+50) artacaktır.

SMALL FRAME : Küçük ve hızlı. Agility ve AC'nız (+1) arttığında, Carry Weight'ınız (-50) düşmüş olacaktır.

ONE HANDER : Tek elinizi mükemmel kullanacağınız, ama karşılığında iki elle kullanılan silahlarda ufak problemler yaşayacağınız.

FINESSE : Sık ve akrobatik şekilde ateş etmenizi sağlar, ama sıradan bir şekilde vurmayı da zorlastırır. (+%10 Critical Chance)

KAMIKAZE : Üzerinizde zırh olmadığını AC'nız O'a incektir, ama sequence'ınızı (+5) artıracaktır.

HEAVY HANDED : Vurayımda nasıl vurursam vurayımda düşünenler için. Sonucta atışlarınızın çoğu hedefini bulur, ama critical chance'ınız azalır. (+4 Melee Damage)

FAST SHOT : Batının en hızlı silah çeken kovboyu olmak isteyenler için. Bu kadar hızlı silah çektiğiniz için hedef alamazsınız; karşılığında ise silahınızı bir action point az vererek kullanırsınız. (tafsiye etmem)

BLOODY MESS : Bunun olayını tam olarak anlamadım, ama bir insanı ölebileceği en berber şekilde görüyorsunuz hep.

GOOD NATURED : Okumus, büyümüş, adam olmuş. Sılaştan, kavgadan uzak cici adam. (Small-, Big Guns, Energy Weapon, Unarmed, Melee Weapon, Throwing -%10: First Aid, Doctor, Speech, Barter +%15)

CHEM RELIANT : İlaclara ve kimyasal maddelere karşı çok çabuk alıştırsınız, böylece siz de daha fazla etti gösteriyorlar, daha çok illeşiyorsunuz, ama bağımlı oluyorsunuz.

CHEM RESISTANT : Ch. Reli.'in tam tersi. Kimyasal her türlü şeye karşı da ha dayanıklısınız ve sizi daha az etkiliyorlar.

NIGHT PERSON : Gece kuşu. Gün-

düler Intelligence ve Perception'unuz azalırken, geceleyin artıyor

SKILLED : Adam doğustan özelliklerini falan sallamış, gitmiş gece gündüz çalışıp bir yığın işte ustalarmış. (Tüm skiller +%10; 3 yerine 4 leveldə bir ekstra özellik alma)

GIFTED : Adam doğarken, Tanrı'nın lütfü, yetenekli doğmuş. (Tüm ana özellikler +1; tüm skiller -%10; her level -5 skill puanı alma)

Ekranın sol üstünde ise sizin sonrasında kazanılan yetenekleriniz (o daldaki başarınız), yanı skill'leriniz bulunur. İsterseniz neler olduğuna hızla göz atalım: Small Guns (küçük silahlar), Big Guns (büyük silahlar), Energy Weapons/lazer gibi enerjiyle çalışan silah-

seçip bu dallarda profesyonel oluyorsunuz. Ayrıca level atladığınızda verceğiniz her skill puanı %1 arttıran, bu seçtiğiniz dalları %2 artıracaktır.

Size özel bir karakter vermeyeceğim. Hazır olarak verilmiş üç karakterden birini de seçmeyin ve kendi karakterinizi kendiniz yapın. Ama lütfen size uygun bir karakter olsun, buna dikkat edin..

Bütün ayarlarınızı yaptıktan sonra ne olur, ne olmaz options'dan save edin ve sonra da done'a gelin.

...UNGSUNDETEN...

Karakterinizi bir güzel belirledikten sonra oyuna geçiyoruz. Ama oyun ekranını anlatmaya başlamadan önce isterseniz oyunun unuttuğumuz, fazlaıyla klasik olan, ama işlenişini beğendigim konusu na degilim:

Kaçılılmaz bir son olan nükleer savaş çıktıktan sonra yağmur yerine asit yağmaya başladığında dünya cehennemden farksız olmuştu. İnsanların çoğu ölmüş, bir çoğu da mutasyon geçip garip yaratıklara dönüşmüştü. Sağ salım, -insan- olarak kalan bir

grup insan ise yaşamak için yer altında şansını denemiş ve burada -vault- denilen yerleri kurup soyularının devamlı sağlamışlardır. Gel gelelim, günlerden bir gün bizim yaşadığımız vault olan Vault 13'ün Water Chip'i masadan düşüp kimlinca bizi de 150 gün içerisinde yenil bir tane bulmak üzere garip yaratıkların, radyasyonun ve boğazına kadar pistiyle batmış dış dünyaya yollarlar.

...VERST (NDNISLO SIGKEITEN." -L.M.

Evet, en nihayet oyun ekranıyla tanıştık. Çok hızlı bir şekilde deşinmek gereklisi, sol alta gözünüzü hiç bir zaman ayırmayacağınız mesaj ekranı vardır. Onun sağındaki kırmızı düğmeye diğer elinizdeki objeli kullanılır hale getirirsınız. Ayrıca "Inv" inven-

**GET
READY!**



tory'nin, "O" da options'un kısaltmaları olurlar. Onun sağındaki kutucuk o an aktif olan elinizdeki eşyayı, hemen üzerindeki minik kutucuklar ise action point'ınızı gösterir. Onun da sağında gördüğünüz üzere HP ve AC'ınız vardır. En sağdaki Map'le haritayı açar, Chat'la karakter ekranına geçer, ve Pip'le de Pipboy ekranına gelirsiniz. Bu ekranca ise en sol tıkta tarih ve saat bulunur. Yanındaki ikonla rest edersiniz. (unutmayın ki her 6 satte 1 HP iyileşecektir). Onun altında görevi bitirmenize ne kadar kaldıgı vardır. Ayrıca Status'la yan görevlerinizi, Automaps'le keşfettiğiniz yerlerin haritalarını, Archives'le de o ana kadar ki izledığınız demoları görebilirsiniz. Ana ekranca en sağ ve üstteki Skilldex ikonuyla actığınız özelliklerinizi oyun içerisinde kullanabilirsiniz. Ana

Oh be.en nihayet artık açıldanacak bir şey kalmadı. Şimdi sadece biraz anlatacağım!

Oyun sırasında savaşlardan Experience Point kazanabileceğiniz gibi, Skillerinizi kullanmaktan, bir bulmacayı çözmekten veya bir görevi başanya-la bitirmekten de alabilirsiniz. Belli bir

exp. alınca size level atandığı haber verilecektir. Siz de karakter ekranına gerekerek size verilen skill puanlarınızı artıracaksınız. Ayrıca her üç leveldə bir ekstra özellikler alınır.

Savaşlar turn-based sistemiyle oynanıyor. Ve eğer silahınızın üzerine bir kere sağ tuşla tıklarsanız rakibinize nişan alacak ve istediğiniz bir organına vuracaksınız (en etkilişi anlayacağınız gibi göz). Bence çok güzel düşünülmüş, çok sağlam bir özellik. Oyunun birden fazla sonu olduğunu ve her sonunda mutlu olmak zorunda olmadığını hatırlatırım. Oyun hakkında yer darlığı yüzünden tavsiye veremediğim için özür diledikten sonra son sözü geçiyorum.

Demolar çok güzel, Seslendirme mükemmel. Grafikler güzel, Atmosfer süper. Etkileşim gayet iyi. Biraz ingilizce billyor ve RPG oyunlarını sevorsanız mutlaka alın, yok sevmiyorsanız bir şekilde sevin ve yine de alın. Bir kaç eksikliği olmasına rağmen Daggerfall 2 gelene kadar bence piyasadaki en iyi RPG olacak...

Son olarak şunu belirtmeyi isterim: bu dergide benim dört büyük yıldız

verdiğim tek oyun bu. Aslında diğer yazarlara fajan bakıyonum da neredeyse tüm oyunlara dört yıldızdan aşağısını vermiyorlar. Yani demek istediğim bizim notumuz biraz kit. Bu bizde dört buçuk yıldızsa diğerlerinde beş buçuk yıldızdır, bunu unutmayın ve ayn...

Saat gecenin 2:21'ini gösterenken bir yazıyı daha bitirmenin mutluluğuyla, pörtlek gözlerle yatağa girmeye hazırlanan yazar, yarın ki kimya sınavını aklına getirmek istemez ve bir an önce uykuya dalm.....

Gökhan Habiboglu
& Batu Hergünse
valence@pemail.net&quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

RPG

Piyasa: INTERPLAY

Windows 9-8 ve DOS 5.0, Pentium 90, 16 MB RAM, EX CD ROM, 10 MB. HDD

★
★
★
★
★



FÜRI BİLGİSAYAR & DANIŞMANLIK

Bilgisayar Müptelalarına
24 saat teknik yardım!!
0-532-211 03 78

STANDART ÖZELLİKLER	512 Kb. TX Ana Kart* Intel Cpu 16 Mb. ram *1.6Gb Sabit Disk* 14" 0.28 NI/LR MPR II Monitör* 1 Mb. S3 Trio 64 Ekran Kartı* 3.5" 1.44Mb. Disket Sürücü* 200W Mini Tower Kasa* Win 95 Q Türkçe Klavye * 3 Tuş Mouse 24 Hız CD-Rom * SB.Ses Kartı	Pentium 150 875.- Pentium 166 955.- Pentium 200 1.100.- Pentium 166 MMX 1.050.- Pentium 200 MMX 1.150.- Pentium 233 MMX 1.300.- Pentium 266 MMX 1.600.- Genel Koşullar: Fiyatlarımıza %15 KDV eklenicektir. Tüm ürünlerimiz 1 sene garantilidir.
--------------------------------	--	---

Video Cd kiralama - Oyun Cd'leri

Adresinize teslim - Telefonla sipariş - Lütfen listemizi isteyiniz



Füri Bilgisayar & Danışmanlık

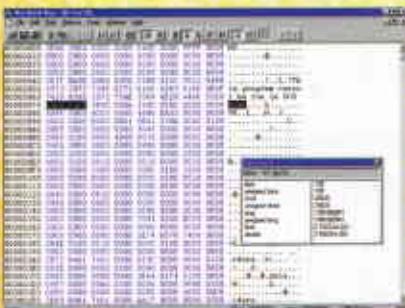
Tel: (0-212) 286 15 20 - (0-532) 211 03 78 Fax: (0212) 276 61 29

Hileleri

KIRIN ONLARI

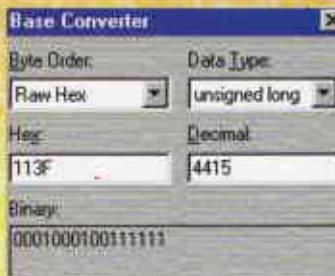
CHEAT hattımızı arayarak hilesini istediğiniz bazı oyular için (örneğin KKND) bir Hex editör kullanmak gerekiyor. Bu nedenle size bir Hex editörün nasıl kullanıldığını anlatmaya karar verdik. Böylece size telefonda söyledğimiz hileleri kolayca uygulayabilirsiniz. Hex Workshop isimli programı Ocak sayımızda Level CD'sinde bulabileceksiniz.

Çocukluk dönemimizde her şey ne kadar güzel ve kolaydı. Bilgisayar oyunlarında olabilecek en zor rüklü bilgisayarın gerek hızı gerek kapasitesi yüzünden oyuncu seviyesinin altında kalmıştı. En azından zaman-



larda oyuncuları bitirmek için üstün oyuncu olmak gerekmeyecekti. Ya simdi, tabii yerindeyse en baba oyuncular bile pes etmiş durumda: Telefonda "Yok hoca bu oyun bitmez ya, sunun bana çitlerini bi şeettisene..." diyen arkadaş sayım gittikçe artıyor. İşlemci'nin gücünü sonuna kadar kullanıp oyuncu üzerine onlarca yaratık salan bu oyuncular artık delikanlı gibi bitirmek mümkün değil. Onların anlayacağı dilden konuşmak, ortası kırmak, Cheat yapmak lazımdır. Cheat konusunda zaten her ay dergide bir dolu yazı yayımlanıyor. Her tür Action türü oyun için mutlaka bir Cheat bulunabilirken durum Adventure, Strateji, FRP, RPG türü oyullara gelince biraz farklılaşıyor. Bu tür oyular genellikle para, güç miktarı gibi şeylere dayandığı için başka bir yöntem kullanmak gerekiyor. Yapılacak en iyi şey kaydettığınız oyunu bir HEX editöre açıp birkaç noktayı belirttiğiniz gibi değiştirmek.

Bunun için kullanılacak



programlardan biri de Hex Workshop. Oldukça detaylı özelliklere sahip programda ayrıca Base Converter ve Hex Calculator gibi sayı sistemlerini birbirine dönüştürebileceğiniz ve 16'lık sayı sisteminde hesap yapabileceğiniz araçlarda yer almıyor. Programın ana menüsünde yer alan Disk ve Compare seçenekleri ile sabit diskinizi herhangi bir sektörünü inceleme veya değiştirme yada virüsleri tespit etmek amaçlı da kullanılabilecek, İki dosyayı birbirli ile karşılaştırma imkanı da buluyorsunuz. Bu yazında ise programın bir bölümünü olan bir dosya içeriğini nasıl düzenleyebileceğimizi ve nasıl hakımıza hak, paramıza para katabileceğimi göreceğiz. Düzenleme İşlemine başmadan önce bilmeniz gereken bir konu ise mutlaka üzerinde çalışacağınız dosyanın bir yedekini almak olmalıdır. Ayrıca disk menüsünde de çalışırken herhangi bir sektörde yapacağınız yanlış değişikliğin o sektörde rastlayan programı bozabileceğini yada FAT te yapabileceğiniz değişikliğin ise sabit diskinizi tamamen sileceğini de unutmanız gerekiyor.

Dikkat! Eğer bu konuda tecrübelli değilseniz programın anlatacağımız bölümleri dışındaki (özellikle Disk menüsü) menülerini pek kullanmamanız daha iyi olacaktır!

Hex WorkShop

Hex WorkShop'u çalıştırdıktan sonra, önce File menüsünü açıp oradan Open seçeneği ile kaydettiğiniz save game'i sabit diskinize bulup açın. Dosya açıldığı zaman içerik karşınıza sol tarafta HEX (16'lık sayı sistemi),

sağ tarafta ise ASCII dediğimiz karakter karşılığı olacak şekilde gelecektir. Bu dosya içinde (oynadığınız oyuna göre değişebilir) o oyunda kaydettiğiniz zaman sahip olduğunuz hak, para miktarı türü bilgilerin 16'lık sayı sisteminde karşılıkları bulunmaktadır. Mantıklı olarak bunların nerede olduğunu bulmak ve istediğimize göre değiştirmemiz yeterli olacaktır. Ama bu o kadar kolay değildir, çünkü aradığınız sayı dosya içinde farklı amaçlar için de kullanılıyor olabilir. Bu durumda yanlış değiştireceğimiz sayı save game'i bozabilecektir. Eğer oyunu kendiniz kırma istiyorsanız save game'in kopyasını aldıktan sonra deneme yanlış yöntemi ile bunu yapabilirsiniz. Aksi durumda ise bundan sonra her ay Cheat'ler ile beraber yaymayı planladığımız Hex Cheat'larından save game'lerdekiaramanız gereken ve değiştireceğiniz sayıların neler olduğunu dafta kolay bir şekilde öğrenebilirsiniz.

Dosyayı biraz önce anlatığımız gibi açtıktan sonra yapmanız gerekenler çok basit. Önce Edit menüsünden Replace seçeneğini seçerek "Find What" kısmına aramanız gereken



değer, "Replace With" kısmını ise yeni değer girmeniz gerekiyor. Value kutusunda ise HEX işaretli olmalıdır. Daha sonra "Find Next" seçeneğine tıklayacağınız. Açılan yeni pencerede Replace'i seçtiğinden sonra değer istediğiniz doğrultuda değiştirilecektir. Eğer başka değişiklik yapmak istiyorsanız buradan Cancel ile çıkışabilirsiniz. Anlatılan tüm değişiklikler bittiğinden sonra da yine File menüsünden önce Save ile değişiklikleri kaydettikten sonra Exit seçeneği ile programdan çıkışabilirsiniz. Oyunu bir daha ki seferde başlattığınızda ise eğer doğru yapıysanız istediğinizde kayuşacaksınız. Eğer bir sorun çıkar da oyuncu açılmazsa önceden aldığınız yedekten save game'ine geri kayuşabilirsiniz. Bu durum genellikle aynı oyundan birden fazla farklı sürümde ortaya çıkabilmektedir.

Bu sizi yıldırmamasın hadi durmayın KIRIN ONLARI !!!

Bond, emmimigillerin Bond



WARCRAFT II THE DARK SAGA



Parlak Zırhlı Süvariler...

Bülgisayar oyunlarıyla biraz ilgilenip te Warcraft adını duymayan himse kaldı mı acaba? Real-time strateji piyasasındaki patlamanın başlıca sorumlularından biridir bu oyun. Ama belki hala duymamış olanlar için konuyu kısaca hatırlatsak iyi olur. Kara büyülü ustası Medivh bu dünyayı ele geçirmek için başka bir dünyada yaşayan Orc ırkı ve onların güçlü büyütüleri ile işbirliği yapar ve iki dünya büyülü bir geçitle birbirine bağlanır. Savaş ve kara büyülü konusunda uzman olan Orc sürüleri bir anda dünyaya akın etmeye başlar, İlk savaşlar ve dolayısı ile ilk Warcraft insanların ağır bir yenilgiye uğraması ve büyük okyanusun ötesindeki bilinmeyen topraklara kaçışlarıyla son bulur, efsanevi Azeroth krallığı yıkılmış ve Orc kabileleri bu topraklara yerleşmiştir. Warcraft 2 daha geniş bir içerkile başlar, insanlar gittikleri yeni topraklarda Elf, Gnome ve Dwarf ırklarıyla karşılaşmış ve onlara yaklaşan tehlikeyi anlatıp bir ittifak kurmayı başarmışlardır. Ancak Orc sürüleri de boş durmamaktadır, bir yandan Troll, Goblin ve Ogre kabilelerini kendilerine katmakta, diğer yandan da okyanusu geçip yeni fetihler yapabilmek için bir donanma kurmaktadır. Bu sefer ki savaş yeni keşfedilen teknoloji ve büyülerin kullanılmasıyla daha da kanlı ve şiddetli geçecektir...

Kılıç ve Balta

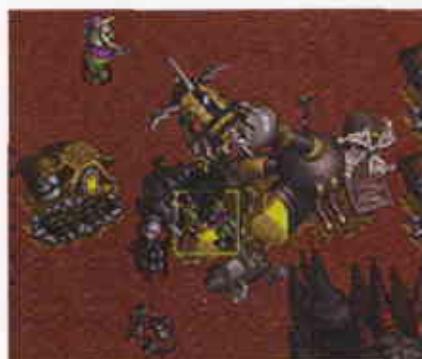
Warcraft 2 esasen bir PC oyunu olarak yaratılmıştır, mouse yardımıyla oynanır ve amaç iki taraftan birini seçip, senaryoya uygun olarak verilen görev-



leri bitirmektir. Savaş alanı ve üniteler izometrik olarak görülürler, farklı birimlerin değişik görevleri ve zayıflıkları vardır. Genel olarak savaş alanının bir köşesinde bulunan üssünü geliştirmek ve büyük bir ordu kurmak basa-



rili olmak için elzemdir. Bu oyunda yapacağınız üretim ve araştırma üç ana kaynağın doğru şekilde kullanılmamasıyla oluyor. Altın madenleri gerekli parayı sağlarken, çoğu haritada bol



miktarda bulunan ormanlar kereste ihtiyacınızı karşılıyor. Özellikle gemi üretebilmek için ihtiyacınız olan petrolü ise denizde kuracağınız platformlardan sağlıyorsunuz. Bir de emrinizdeki her askerin beslenmesi için kurdugunuz çiftlikler size yiyecek sağlıyor. Tüm bu kaynakları işleyebilme ve koruma kaabiliyetiniz sonuçta üretim kapasitenizi belirliyor. Şimdi, ben oyunu hem PC ve hem de Sega üzerinde oynadığımdan belirli bir farklılık kaçınılmaz olarak dikkatimi çekti. Sega üzerinde oyular genel olarak game pad ile oynandığından oyunun arabirimini ve oynanış tarzı buna uygun olarak elden geçirilmiş. PC versiyonunun aksine, ekranda bir komut paneli bulunmuyor, bunun yerine bir Ünite seçtiğinizde hemen yanında bir pop-up komut menü-

sü çikiyor, gerekli emirler buradan veriyorsunuz. Tabii bence game-pad asla mouse yerine geçemiyor ve sonucta alisik olmayanlar icin oynamabilirlilik biraz dusuyor. Bir de grafik konusu var, suphesiz Saturn hızlandırılmış

3D grafiklerde çok basarili, ancak bu oyunlarda grafikler PC versiyonunu bilenleri hayal kırıkligina ugratacaktir, tabii bunda televizyon ekranlarının PC monitörleri kadar iyi detay gösterememesi de büyük rol oynuyor. Fakat sonucta bu oyunu sadece Sega üzerinde oynayan biri oyundan zevk alacaktir. Oyunu iki şekilde kaydedebilirsiniz, ilki alisilmiş bölüm başı şifreleriyle, ikinci ise Save seçeneğiyle. Ne var ki Save seçeneği çok miktar hafiza gerektiriyor ve NOT ENOUGH MEMORY mesaji sık sık karşınıza çıkacaktır. Tüm bunların disinda oyunun Sega versiyonu büyük bir avantaj taşiyor, Warcraft 2 için sonradan çıkarılan Beyond Dark Portal isimli ikinci bölüm görevleri ve pek çok custom senaryo CD üzerinde mevcut, herhalde bu CD bugune dek Saturn için çıkarılmış en dolu oyun diski. Eğer bu klasik oyunu Saturn üzerinde oynamak istiyorsanz ve sizi uzun süre meşgul edecek bir CD ariyorsanz sakin kaçırın.

M. Berker Gündör

LEVEL KARNES

REAL-TIME STRATEGIES

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (012) 669 28 75

Soda Saturday

Flyer: 666 (KDV dññID)





ATHLETE KINGS

İşte Start Verildi..

Hey gidi hey, ne günlerdi onlar... Bir Commodore 64 bilgisayarın başına toplanıp, sahahlara kadar olimpiyat oyunları oynardık, hemen her spor dalıyla ilgili bir oyun vardı diyebilirim. O zaman ki uyduduk joystickler yarışma heyecanına dayanamaz ve kısa sürede dağılırdı, ama biz onları yine bir şekilde çalıştırmanın yolunu bulurduk. Siz hiç tüm plastik aksamı sökülmüş bir joystick ile oynadınız mı, metal temas noktalari kısa sürede insanın parmaklarını parçalayabiliyor. Ama yine de saatler sonra tamamen felç olmuş ellerimize ve ağrıyan gözlerimize alırdımadan nesleyle evlerimize dağılırdık. Ancak



neden sonra insanlar özellikle atletizm konulu spor oyunlarından yüz çevirdiler. Golf ve bilardo oyunları meraklısı için yapılmaya devam edildi tabii, fakat tüm piyasayı futbol oyunları doldurdu. Doğrusu ben futbolu pek sevmem, özellikle de takım tutmak ve 'Maraba Televole' demek bende türlü kötü yan etkileri olan davranışlar. Bu yüzden uzun zaman sonra önume atletizm konulu bir spor oyunu gelince bir hayli heyecanlandım ve oyunu

hevesle teste başladım. Doğrusu aradıklarımı hem buldum, hem de bulamadım diyebilirim.

Kendini Aşmak...

Spor insanın yeteneklerini geliştirmesi ve doğanın bedenine getirdiği sınırlamaları aşması için mükemmel fırsatlar sunar. Buna en iyi örnek Decathlon adıyla bilinen ve on ayrı daima yapılan karşılaşmalardır. Bir atletin dekathlon müsabakalarından başarıyla çıkışabilmesi için hem fiziksel ve hem de zihinsel olarak çok iyi hazırlanmış olması gereklidir. Oyunda farklı ülkelerden gelen ve değişik konularda uzmanlaşmış sekiz atlet arasından birini seçip yönettiyorsunuz. Boy, kilo, güç ve dayanıklılık gibi faktörler her atletin bellidallardaki başarı şansını en az sizin zamanlama ve taktikleriniz kadar etkiliyor. Yapılan sporlar ise sırkla atlamanın gülle atmaya on geleneksel etkinlikten ibaret. Her biri farklı şekillerde yapıldığından, game-pad üzerindeki kontroller de buna uygun biçimde kullanılıyor. Practice modunda alıştırma yaparken neyi nasıl yapmanız gerektiği size anlatılıyor. Atletleri yönetmek hiç zor değil, ancak hareketlerin zamanlamasını doğru yapabilmek bir hayli alıştırma yapmayı gerektiriyor. Eğer isterseniz iki kişi karşılıklı da yarışabileğiniz oyunlarda, koşuları aynı anda, diğer müsabakaları ise dönüşümlü olarak gerçekleştiriyorsunuz. Gelelim oyundaki iyi ve de kötü yanlara... Öncelikle grafiklere ve



animasyona söyleyecek tek söz bile bulamıyorum, bugüne dek gördüğüm en detaylı hazırlanmış ve hareketlenmiş karakterler bu oyunda diyebilirim. Oynamabilirlik konusuna gelince, doğrusu bu oyunlar biraz ellerinizi yoracaktır ama bu kendinizi kaptırmanız engel değil. Tüm güzelliğine rağmen oyunda beni rahatsız eden bir şey de vardı, aslında bu çoğu konsol oyunlarında olan bir durum ama söylemeden geçemeyeceğim, bir PC oyununun aksine genelde karşınıza pek rakip çıkmıyor. Eğer tek başınıza oynuyorsanız bir müddet sonra bir yalnızlık hissi gelip yanınıza oturuyor. Doğrusu PC oyunlarında, en berbat olanları hariç bu duyguya pek kapıldığımı söylemem, fakat bu durum belki de PC ile her zaman çok fazla ilgilenmemden ve bu makinelerle aramda duygusal bir bağ oluşmasından kaynaklanıyordu. Neyse, son olarak şunu söylemek istiyorum, eğer SPOR kelimesini duyduğunuzda aklınıza sadece futbol topu geliyorsa bu oyun size pek hitap etmeyecek, ancak iki game-pad ve bol miktar arkadaşınız varsa, uzun süre neşeli zaman geçirmeniz için hiçbir engel yok demektir. Doğrusu TELEvizyonda sözde spor programlarını seyretmekten daha zevkli olacağı kesin, üstelik belki spor yapmanız için size ilham kaynağı bile olabilir.

M. Berker Gündör

SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. The Lost World Jurassic Park
2. Sega Touring Car
3. World Wide Soccer 98
4. Duke Nukem
5. Shining The Holy Ark
6. Sky Target
7. Dark Saviour
8. Scorchers
9. Megaman X 3
10. Fighters Megamix

LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (212) 659 86 73

Sega Saturn

Fiyatı: 65\$ (KDV dahil)





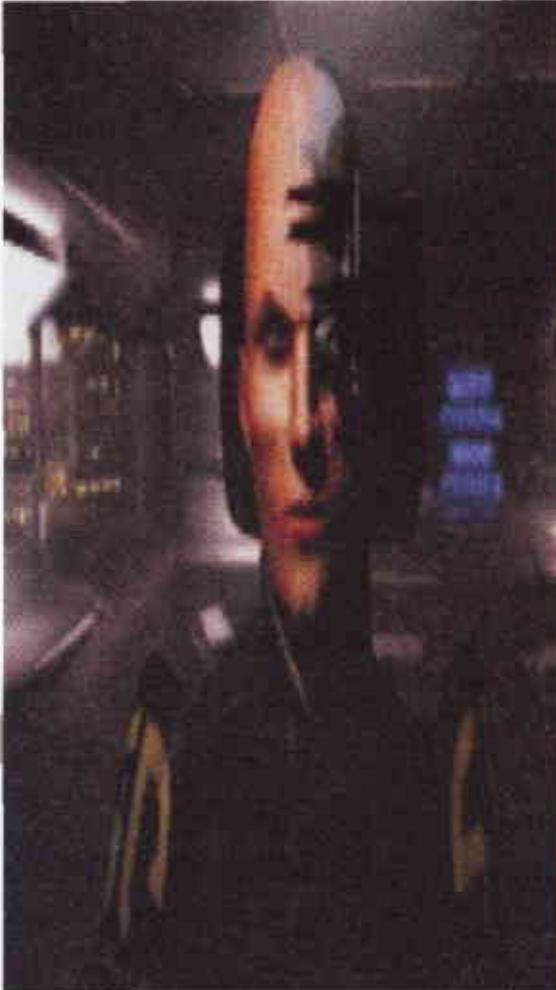
G-Police

Tüm yeraltı kaynakları
tükendiğinde...

2097 yıldızımız. Yaşam bizim alıştığımızdan çok farklı. Yeryüzünün tüm tabii kaynakları yokedildi ve ülkeler tüm dünyada yealtı zenginliklerini aramaya başladılar. Kısa bir süre sonra bu arama çalışmaları bir savaşa dönüştü ve galaksimizdeki uluslar arasında bir nefret doğmasına yol açtı. İnsanların hükümetlere olan güvensizliği güçlü firmaların devreye girmesini ve bir işbirliği yapılmasını sağladı. Bunun sonucunda, yeni hamadeler aramak üzere dev cam kubbeler yapıldı. Bunlar insan yaşamının sürdürülebilmesi için gerekli tüm şartlara sahiptiler. Büyük sendikaların birlikte çalışmaları sonucu ortaya çıkan ve bağımsız bir kuruluş olan G (Government)-Police, güvenlikten ve düzenin sağlanmasıından sorumluydu.

Artık sahneye çıkabiliriz

Siz oyunda Jeff Slater rolündeniz. Jeff, kızkardeşi Elaine'nin sözde intiharını açılığa kavuşturmak üzere onun eski görevine gönüllü olarak talip olur. Kısa bir süre sonra Elaine'nin çok şey bildiği ortaya



rol etmesi, önemli kişileri koruması ve bir saldırıyla karşılaşığında karşı tarafı etkisiz hale getirmesi gerekiyor. Bu görevleri yeri-ne getirken kullanılan araç bir Havoc (ileride değişik araçlar verriliyor). Havoc çeşitli silahlarla donatılmış; bunlardan en etkili olanları Missile'lar. Her görev için, gerçekleştirilmesi gereken Primary ve Secondary amaçlar var. Görevin tamamlanabilmesi için Primary amaçların tümünün gerçekleştirilmesi gerekiyor. Her görev sonunda Primary ve Secondary amaçların neler oldukları ve hangilerinin başarılılığı gösteriliyor.

Sonuç

G-Police oldukça etkileyici bir atmosfere sahip. İnanılmaz güzellikte grafikler, inanılmaz güzellikte ses efektleri ve bununla birlikte inanılmaz derecede zorluk; sanıyorum bunlar G-Police'i tarif etmek için yeterli.

Serkan Özsoy



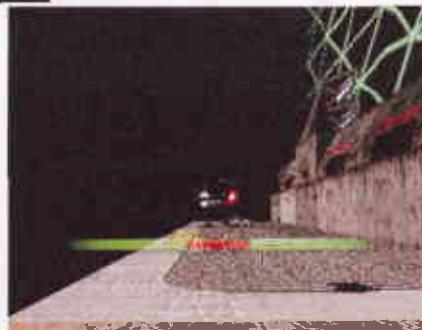
ölümünün ardından sırrı ortaya çıkarmak.

Görev Başlıyor!

Slater G-Police'de sıradan bir görev sahibi. Cam kubbelerde devriye gezmesi, şüpheli araç ve binaları kont-



çkar. Ekonomi devlerinin birleşmesinden sonra iki firma göze çarpar: Başlarda saldırgan olduğu tahmin edilen Krakov ve gönderilen donanımla Peter Krakov'u yok etmek isteyen ve G-Police tarafından engellenmeden önce bunu başarmaya çalışan Nanosoft. Şimdi yapılması gereken iki şey var: Nanosoft'u durdurmak ve Elaine'nin



LEVEL KARNESİ SIMULASYON

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 474 05 25

Sony PlayStation

