

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

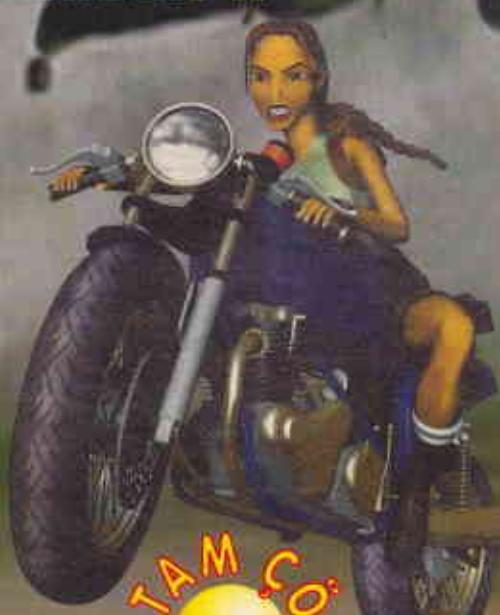
LEVEL

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

BU AY 2 CD'Lİ

/98

TOMB
RAIDER II



TAM
ÇÖZÜ
WORLD

INCUBATION

KICKOFF 98

ACTUA SOCCER 2

LONGBOW 2

VIRTUA SQUAD 2

G-POLICE

FINAL LIBERATION

CLOSE COMBAT 2

ZORK-GRAND INQUISITOR

Farklı Bir Real-time Strateji

WARWIND II

Yeni Bir Türkçe Adventure

GERÇEĞİN ÖTESİNDE

DONANIM

: Squadron Commander Flightstick, 3D Max VR Gözlük, PlayStation Aksesuarları

MULTIMEDIA

: Sarı Zeybek, Bilden 88-97 OSS Sınavları, Making Faces, Müzik Programları

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhan Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboglu, Batu Hergünsel,
Ozon Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İnceşir

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

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Asu Bozayla
Nur Gecili
Funda Çavlı

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekalan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayırımı - 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 Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569

8 Aylık Masa Üstleri 2.750.000 TL
7 Masa Üstleri 5.000.000 TL

VOGEL

Yayınçılık Ltd. Şti

LEVEL ve MULTIMEDIA

Level, oyunların yanında bilgisayar dünyasının diğer eğlenceyi yüzü Multimedya konusunda da oldukça gelişti. Multimedya bölümünün sizler tarafından beğenilmesi üzerine yeni bir CD serisine başlamaya karar verdik: Level Multimedia CD.

Multimedia CD'lerinde piyasada satılan ya da yakın zamanda satışa sunulacak olan Multimedia ürünlerinin Demo'larını bulabileceksiniz. Ayrıca renkli ve eğlenceli Multimedia dünyasını yansıtan çeşitli bölümler de CD'de yer alacaklar. Level Multimedia CD'leri hakkında görüş ve isteklerinizi lütfen bize yazın.

Level oldukça kısa bir süre içerisinde kendi alanında bir numaraya yerlesti. 14.000'i aşan satışımızla diğer oyun dergilerinin çok çok içerisinde olduğumuz için artık büyük bilgisayar dergileri ile yanşıyoruz. Sizlerin de desteğiyle Level yakın zamanda çok daha büyük bir okur kitleşine sahip olacak. Tüm okurlarımıza teşekkür ediyoruz.

Sizlerden gelen mektupların bazlarında dergi ile birlikte 25-30 \$ değerinde oyular vermek yerine, piyasada 1.000.000 TL'ye satılan oyunlardan verebileceğimiz ve bunun bizim için çok daha karlı olacağı belirtiliyor. Bu mektuplar bize Türkiye'de ne yazık ki orjinal oyun ile kopya oyun arasındaki farkın bilinmediğini gösterdi. 5 \$ civarında bir fiyatla satılan bu oyular oyunu üreten firmaların bilgisi dışında kopyalanır ve satışı yasal değildir. Biz ise "Dedektif Fırtına" ile "İstanbul Efsaneleri" oyunlarının üretim ve dağıtım hakkını alabilmek için üretici firmalara yüksek miktarlarda telif hakkı ödedik.lleride aynı şeyi yabancı oyular için de yapabiliyoruz, ancak kesinlikle yasal yoldan. Türkiye'de her oyunun ve Multimedia programının orjinalinin bulunamadığı bir gerçek. Bununla birlikte hâl değilse yeryüz ve Türkiye distribütörlüğü bulunan ürünlerin orjinallarının tercih edilmesi yazılım piyasasının gelişmesi açısından büyük önem taşıyor.

Orjinalini bulabileceğiniz oyunlardan biri de kısa süre önce satışa sunulmuş olan "Gerçeğin Ötesinde". Bu ay tanıttığımız oyunun yazarı "Dedektif Fırtına"dan da hatırlayabileceğiniz Cartoon Animasyon Stüdyoları. Orjinal oyun satmanın oldukça zor olduğu Türkiye pazarında Cartoon tüm hızıyla yoluna devam ediyor ve Türkçe oyun oynamaya zevkini bize tattırıyor. Bu cesaretlerinden dolayı Level olarak Cartoon firmasını tebrik ediyoruz.

Nisan ayında Level CD'si, Level Multimedia CD'si ve dopdolu bir dergi ile tekrar karşınızda olacağız.

Gökhan Sungurtekin

HABERİLER

Descent Devam Ediyor



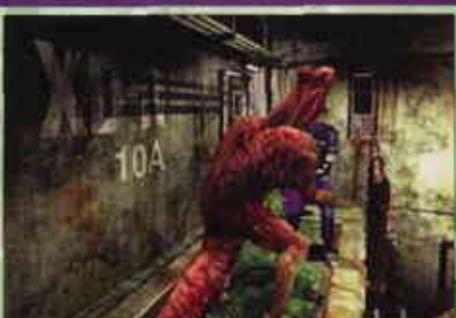
Parallax Software ilk Descent ile piyasayı alt üst etmişti, bugün hala Internet üzerinde en çok oynanan oyunlardan biridir. Hiçbir benzerinde bulunmamayan gerçek anlamda bir üç boyutluluk içeren oyunun tutması üzerine ikinciinin çıkması çok sümeddi. Uzak maden kolonilerinin derin tünelerinde geçen savaşlardan bıkmayanlar için serinin üçüncüsü de geliyor. Ancak firma tamamen farklı bir oyun olan ve tünelerden ziyade derin uzayda geçen "Descent: Freespace" üzerinde de çalışıyor. Bu oyun uzay uçuş simülasyonlarını sevenleri tatmin edebilecek gibi görünüyor. Konu çok orijinal sayılır. İnsan irki ile Vasudian irkü arasında büyük bir uzay savaşı patlamak üzeredir, ancak aniden üçüncü ve korkunç güçlü bir irk ortaya çıkar ve her iki tarafın da canına okumaya niyetli olduğunu gösterir, tek kurtuluş çaresi eski düşmanların dost olmasıdır. Oyun modern uzay simülasyonlarının tüm gelişmiş grafik ve efekt tekniklerini kullanmasının yanı sıra bazı kendine has yenilikler de getiriyor, çok daha canlı ve gerçekçi bir uzay bunlardan biri. Bir diğer özellik ise görevlerde gösterdiğiniz performans doğrultusunda senaryo akışının değişmesi, işler tamamen farklı bir boyut kazanabılır. Internet ve IPX bağlantısı, 3D grafik kartları desteği gibi artık moda olan tüm özellikleri içermesi planlanan oyun yaz sonuna doğru piyasada olacak.

Playstation'da İkinci Perde

Resident Evil ile ilgili pek çok şikayet aldık, hepsi de bu oyunlara kapılıp işi gücü ve hatta bazen nefes almayı unuttuklarından yakınıyordular. Doğrusu pek haksız da sayılmazlardı, eğer siz de bu grubu dahilseniz size hem iyi, hem de kötü haberlerimiz var. İyi haber şu, hem Cool Boarders 2 ve hem de Resident Evil 2 yakında dünya piyasalarına gelecektir. Kötü habere gelince, eskisinden daha fazla uykusuz, aç ve bakımsız kalacaksınız. Çünkü her iki oyun da ilk bölümlerinden çok daha iyiler.

Cool Boarders 2 daha fazla pist ve board seçeneği sunuyor, ayrıca grafikleri ilkinden çok daha iyi, eğer siz de ilkini sevdiyseniz bunu kaçırılmak istemeyeceksiniz. Resident Evil 2 iseambaşa bir hikaye, basitçe söylemek gerekirse ilkine nal toplatacak potansiyeli sahip denebilir. Öncelikle olaylar daha geniş bir alanda geçiyor, canavarların yapay zekaları ve algılama yetenekleri oldukça geliştirilmiş, grafikler ve efektler daha muhteşem, üstelik olayların akışı çok daha farklı biçimlerde gelişebiliyor, dolayısıyla bu durum finali de etkiliyor. Peki ne zaman gelecekler, yakında, hem de sanız bayağı yakında.

Playstation
sahiplerinden
Cool Boarders ve



Sega İçin Enemy Zero Hazır!

Her ne kadar grafik-adventure tarzı oyunlar artık pek yapılmama ve Alien benzeri senaryoların suyu olmuş olsa da, bu durum hayal gücü geniş ve yetenekli programcılar durdurmayı yetmiyor. Nitekim Sega için Enemy Zero adıyla yeni ve ilginç bir adventure yabancı ülkelerde piyasaya çıkmak üzere. Konu tipik Alien, derin uzayda yol alan bir uzay gemisinde neredeyse yenilmez bir yaratıkla başbaşa kalan dişi kahramanımız Laura, bu maceradan tek parça halinde kurtulmaya çalışıyor. Ne var ki yaratık hem çok güçlü ve hem de görünmez, bu yüzden onu bulmak ya da ondan kaçmak iki katı daha zor. Dev geminin içinde süren köşe kapmacada karakterimiz yarattığı durdurmak için çeşitli yollar arıyor ve deniyor. Genel atmosfer olarak bir hayli ürkütücü ve de sürükleyici olan oyun, size bir bilimkurgu filmi izlediğinizi zannettirecek kadar iyi tasarılanmış. Ülkemizde ne zaman çıkar bilinmez, ancak eminiz Sega sahiplerinin ilgisini çekmeyi başarácaktır.



ACES: THE X FIGHTERS



Biriminizin başlica iki görevi var, ilki aktif görev almak yani en ön cephede savaşmak. Bu kısımda filonuzla beraber görevlere çıkıyor, çarpışıyor, başarılı olmak suretiyle hem düşman üzerinde baskın kuruyor, hem de kendi hükümetinizin gözünde değer kazanmaya çalışıyorsunuz. İkinci kısımda ise yeni teknolojilerin geliştirilmesi ve uygulanması var, burada hem teknisyen, hem test pilotu ve hem de üs komutanını rollerini oynamak yine size düşüyor. Elinizde bulunan alet edevat iki gruptan oluşuyor, standart ordu malları ve deneyimel malzemeler, uygun bileşimleri bulmak için mühendislik taslamak da size kılıyor. Tabii siz yeni gövdeler ve turbo destekli motorlar üzerinde çalışırken düşmanınız da boş durmayıp jet motorlarını geliştirebilir, durumu kontrol altında tutmak ve hep ilk darbeyi indirmek kolay olmayacağından. Muhteşem grafikler ve farklı bir yaklaşım sahip bu oyunu oynayabilmek için sonbahar beklemek zorundayız, bu arada para biriktirip hızlı bir 3D grafik kartı edinmek akıllıca olabilir.

Trespassers Will Be Eaten!

T FPS türü oyunlar neredeyse tavşan hızıyla çoğalmaya devam ediyor, öyle ki Steven Spielberg bile sonunda dayanamayıp Jurassic Park: The Lost World konulu bir oyun yapmaya karar verdi. Trespasser konusunu filmden alıyor, dinazorların hüküm süreni bu tropik adada mahsur kalan Anne gelişen olaylar sonucu savaşmak ve adadan çıkmak için bir yol aramak zorunda kalır. Hemen belirtelim, bu oyun kesinlikle dinazolu Quake değil, daracık koridorlar yerine neredeyse bire bir oranında yapılmakta olan koca bir tropik adada dolaşıyorsunuz, gördüğünüz herşeyle etkileşim kurabiliyor, son derece karmaşık sorunları çözmek ve yolunuzu bulmak zorunda kalıyorsunuz. Oyununda kullanabileceğiniz kırk civarında silah olacak, ancak gerçek hayatı olduğu gibi kısıtlı bir envantere sahipsiniz ve bazı şeyleri alıp diğerlerini geride bırakmalısınız. Genel harita tasarımları Hexen 2 ve Quake 2 tarzında, ada on iki bölgeye ayrılmış ve bölgeler arasında dolaşabiliyorsunuz, zaten çoğu sorunu çözmek için bunu yapmanız da gerekiyor. Bu arada etrafta dolaşan şüpheli şahıslara ve sevimli aç dinolara dikkat etmeniz de gerekli. Programcılar bu oyunun kesinlikle tek kişilik olduğunu, bu yüzden bol miktar adventure tadı katmaya çalışıklarını belirtiyorlar. Tamamen yeni bir engine üzerine kurulan oyun, yeni ses ve grafik tekniklerine de ev sahipliği ediyor. Piyasaya çıkış tarihi olarak ise bu ilkbahar sezonu gösteriliyor.



Sadece efsaneler arasındaki yerlerini alırlar. Dynamix diğerlerinin aksine son moda avcı jetlerinin simülasyonlarını yaratmak için pek fazla istekli görünmüyordu. Hayır, onların us-

talik alanı makinel türfeler ve sıfır mesafede yapılan it dalası, bu yüzden eski avcı uçakları onların oyunlarını süslemeye devam ediyor. Yine bu yüzden Red Baron 2 piyasaya çıkar çıkmaz yeni oyunları Aces: The X Fighters üzerindeki çalışmalarını hızlandırdılar. İsmine bakarak bunun bir uzay oyunu olduğunu sanmayın sakin, senaryo 1940 yılında, yani İkinci Dünya Savaşı'nın en hararetli döneminde başlıyor ve savaşın sonuna dek sürüyor. Siz Amerikan, İngiliz ya da Alman Hava Kuvvetleri'nin özel bir biriminin komandanı-

niz. Biriminizin başlica iki görevi var, ilki aktif görev almak yani en ön cephede savaşmak. Bu kısımda filonuzla beraber görevlere çıkıyor, çarpışıyor, başarılı olmak suretiyle hem düşman üzerinde baskın kuruyor, hem de kendi hükümetinizin gözünde değer kazanmaya çalışıyorsunuz. İkinci kısımda ise yeni teknolojilerin geliştirilmesi ve uygulanması var, burada hem teknisyen, hem test pilotu ve hem de üs komutanını rollerini oynamak yine size düşüyor. Elinizde bulunan alet edevat iki gruptan oluşuyor, standart ordu

WARWIND II

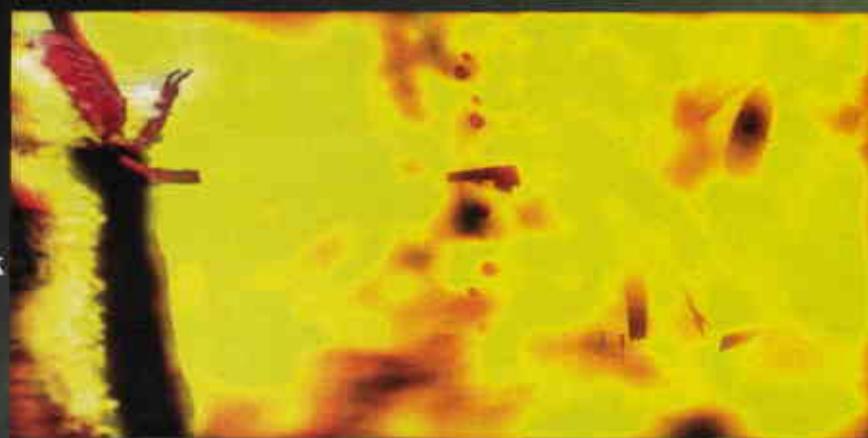
HUMAN ONSLAUGHT

"İyiliksever peri ile cadaloz büyükü kadar gerçekdir bu yazılar, herhangi bir efsane kadar doğrudur. Bir savaş vardı. Eskiden. Çok, çok eskiden."

John Steinbeck

Kimileri bir çığının peşinden koşarak, kimileri para ve ün, kimileri de yaşamak için... Söylemesi kolay: Savaş! Karşındakının geçmişini, ailesini, tutuklarını, alışkanlıklarını, düşüncelerini gözardı ederek onu bir siluet haline getirmek. "Siluet", yalnızca "düşman"dır. Öldürürsün ve kaybolur, sonra yeni bir taneyi seçersin, ya da o seni seçer... Bittiği zaman ise "ceset"tir, daha fazla değil... Zor, ama başka türlü olmaz, başka türlü yaşam bu kadar kolay alınamaz...

Yavaun'daki ilk savaştan sonra güçsüz duruma düşen Egggra ve Shama'lı kabileleri güçlerini birleştirerek S.U.N. (Servants Under NagaRom) adlı grubu oluşturdu. İmparatorlu-



ğu yeniden kurmaya çalışan Tha'Roan ise Obblinox'un da kontrolünü ellerine alarak Overlord'lar adı altında

askeri güçlerini geliştirmeye devam ettiler. Bu sırada bambaşka bir dünya da bir grup askerin koruması altında bilimadamları bulduklarının NagaRom'un büyülü tabletlerinden biri olduğundan habersiz araştırmalarına devam etmekteydi. Öte tarafta, Yavaun'da ise Overlord'ların kıyısından kurtulmayı başaran bir avuç Egggra ve Shama'lı büyüğüsü NagaRom'un yardımını istemek üzere ayın şarkılarını söylemeye başladılar. Şarkının doruk noktasına gökte parlak bir ışık oluştu ve tabletin çevresindeki "insan" denen varlıklarla birlikte Yavaun'a geldi. Karşı karşıya kalan askerler ve Overlord grupları ateşe başladılar. Çevrede bulunan S.U.N. üyeleri ve bilimadamları ise kaçmayı ve saklanmayı tercih ettiler. Çarpışan gruplar ise bir süre sonra yeni takımlar üretmek ve birliklerini güçlendirmek amacıyla geri çekildiler.

Bugün Yavaun'da dört grup hüküm sürüyor: Tüm kitayı yönetmek isteyen Overlord'lar, onlara hala direnen S.U.N., dünyalarına geri dönmeyi amaçlayan bilimadamlarının oluşturduğu Descendant grubu ve Yavaun'daki İnsan irkının devamı için askeri mücadeleyle sürdürden Marine'ler...

Baş Yavaun'u ne zaman kucaklayacak bilmez, ama bilinen şu ki: Pek yakında değil!

MA, TAKE THESE GUNS AWAY FROM ME...

Bu sıralar Yavaun'da işlerin yolunda gitmediğini gördünüz, iyisi mi? Şu oyun ekranını bir an önce öğrenip daha fazla sorun çıkmasına meydan vermeyelim. Sağ üstte siz sevgi dolu bâkıtlarıyla süzen kişi lideriniz. Ona



gözünüz gibi bakmak zorundasınız; çünkü lideriniz olmadan ordularınızın bir an bile ayakta durabilmesi mümkün değil. Lideriniz hayatını kaybettiği anda siz de otomatik olarak oyunu kaybediyorsunuz. Liderinizin sol tarafında seçtiğiniz grubun sembolünü onun altında ise sıfırdan itibaren arasında bir takım ikonlar göreceksiniz. Bu ikonlar, liderinizin şarkları. "Herif başkomutan sandık, as solist çıktı" demeyin, çünkü bu şarkılar bildiğimiz şarkılarından değil, söylendiği sürece adamlarının savas, hareket, bina yapımı veya büyü güçlerini artıran, kısaca onları gaza getiren marşlar. Liderinizin sağ tarafında yer alan yıldız ışıklı gösterge ise liderinizin adamları üzerinde kurduğu oturiteyi temsil ediyor. Yeni binalar yapıldıkça ya da düşman birlikleri yenilgiye uğratıldıkça bu yıldız yukarıya çıkarıyor. Sarılı söyleşken ya da yeni teknolojiler geliştirirken de bu güçten harcıyor, yanı yıldızı aşağı çekiyorsunuz. Liderinizin resminin altında o an seçili bulunan birliğin resmi ve adı bulunur. Resmin solunda bu birliğin 45 saniyede bir ihtiyaç duyduğu (45 saniye bilgisayarının hızına göre değişebilir, ayrıca bu seçenek iptal etme şansınız da var.) Butanium

ya da Supplies miktarı görülür. Birliğin resminin altındaki yeşil çizgi enerjisini ve (eğer varsa) büyü gücünü temsil eder. Bunun altında bulunan kalkan

rebilirsiniz.

resmi sayınma gücünü, hedef resmi saldırın gücünü ve ortada bulunan yıldız ise su şubesini değil (yneğer varsa) birliğin büyü ya da yeni buluş yapabilme derecesini simgeler. Aşağıdaki dört kutucuk ise birliklerinizin düşman saldırılara karşı verecekleri tepkiyi ayarlayabilemenizi sağlar:

Aggressive Stance:

Düşman menzile girdiği anda birlikleriniz ateş açar ve düşmanı kovalamaya başlarlar.

Defensive Stance: Birlikleriniz yine ateş açar ancak bu kez bulundukları yerde terk etmezler.

Evasive Stance: Birlikleriniz saldırıyla uğradığında sıklıkla kadar geri çekilmeye başlarlar. Sıklıkları yerde ise çarpışmaya başlarlar. Liderinizi bu moda almanız sizin için yararlı olabilir.

Reactive Stance: Birlikleriniz üzerine ateş açılana kadar karşılık vermezler. Üzerlerine ateş açıldığı anda ise karşı saldırıyla geçer ve düşmanı takip ederler.

Bu ayarlamaların altında adamlarınızın taşıdıkları eşyalar kareler içinde gösterilir. Sağ alttaki minik oka tıklaysanız adamlarınızın hangi özelliginin kaçını seviye olduğunu gö-

I CAN'T SHOOT THEM...

Şimdi de güçlerimizi nasıl geliştireceğiz ona bir göz atmak gereklidir. Liderinizin oyun boyunca çok işinize yarayacak bir özelliği var, o da "dil dökme yeteneği". Çevrenizde bulunan kasabaların çalışanları sizin emriniz altındaki işçilere çevirmenizi sağlıyor. Bunu yapmak için liderinizin üzerine sol tuşla tıklayın, böylece özelliklerinin gösterildiği bir menü karşısına çıkacaktır. Bu menüden dudak resmini seçin ve bir çalışanın üzerine götürün. Adam otomatik olarak sizin temel birliklerinizden birine dönüştürür (Dört ayrı grup olduğu için hepsinin birliklerinin adı farklı, ben ortak isimler kullanmaya çalışacağım). Tabii liderin dil dökmesi de bî yere kadar, bu iş belli bir ücret karşılığında oluyor (Bu arada bazı kasaba çalışanlarının potansiyel yetenekleri olabilir. Bu tür adamlar birliklerinize katıldığında daha üst seviyelere çıkarırlar). Artık bir işçiniz var. Bu adamın en büyük yeteneği bina ve araç yapabilme özelliklerinin olması. Öncelikle yine sol tuşla işçin üzerine tıklayıp ona ait olan menüyü açın, ardından "Build" komutunu seçin ve ekranın sağ tarafında belire-



cek bina ya da yapı resimlerinden birini seçin. Ekran üzerinde inşaatın yapılıcağı yer bir kare ile gösterilecektir. Karenin ekran üzerinde yeşil renk aldığı (iyi bildiniz, bu yer inşaat için uygundur demek) yerlerden birine tıklayın. Artık binanızın yapımına başlanacaktır. Binaların çeşitli işlevleri var. Binaları çeşitli ihtiyaçları karşılamak için (Hayır, hayır tuvalet değil! Örneğin Butanium rafinerisi, Butanium üretiminin sağlar), bazıları da adamlarınızın gelişimini sağlamak için. Bu iş için karargahınızı tıklayın. Eğer binanın sağında madalya işaretini görüyorsanız önce işaretin üzerine, ardından da geliştirmek istediğiniz adama tıklayın. Adamınızın yetenekleri birer seviye gelecektir. Bu ne ise mi yarar? Örneğin "Build" yeteneği ikinci seviye olan bir işçi, bu yeteneği birinci seviye olan bir işçiye göre daha gelişmiş binaları yapabilme hakkına sahip olur. Binaların sağladığı bir diğer avantaj da adamlarınızı geliştirebilmesi. Aynı şekilde binanın altındaki ikona, ardından da adamlarınıza tıklayınız, kısa bir süre sonra bu birliğin gelişip bli üst seviyeye geçtiğini göreceksiniz. Eğer madalyon ya da diğer ikonun üzerinde bir çarşı varsa teknik aksaklılardan dolayı (örneğin yeter kadar kaynak olması gibi) adamlarınızı geliştirmeniz mümkün olmayacağındır. Binalar ayrıca yeterli kadar kaynağa sahip olduğunuzda daha iyi bir binaya dönüştürülebilirler. Bu işlem için de binanın sağ altında küçük bir ikon belirecektir. Artık pek çok strateji oyunundan alışığımız bir konu daha: Bir

gerekbeğidir.

Araçlar konusunda da dikkat edilmesi gereken bir nokta var. Araçlar hızlı ve güçlüler, ancak kendilerini kullanacak biri olmadan hareket edemezler, o yüzden daima aracı kullanması amacıyla birini içeri oturtmanız gerekiyor. Her aracın taşı-



ma kapasitesini araca ait bilgilerin altındaki karelerin sayısından anlayabilirsiniz. Aracta birden fazla kişi bulunuyorsa ve siz bunlardan yalnızca binalarını dışarı çıkarmak istiyorsanız aracı tıdayın ve sağdaki menüden sağ alta yer alan oka tıdayın. Araçları birliklerini adları karşısına çıkaracaktır. Çıkmak istediğiniz birliğin adına basılı tutun ve ekran üzerine sürükleyin.

Bir diğer önemli konu da birliklerinin gerek duyduğu kaynaklara nasıl sahip olacağınız. Eğer kaynaklarınız tükenirse birliklerinizin güçlerinde önemli ölçüde azalma olacağı için bu konuyu dikkate almanız gerekiyor. Kaynakdan elde etmek de kolay değil. Her işte olduğu gibi, bunda da birlerinin emek vermesi gerekiyor. Resources elde etmek için bir işçinize tıklayın, kursörü ormanlık bir arazinin üzerine götürün. Kursör hareket eden bir kazma şeklini alıncaya tıklayın.

Adamlarınız ağaçlar kesip size gelir sağlayacaktır. Supplies konusunu bir Mess Hall inşa ederek halledebilirsiniz. Aynı şekilde butanium açığını kapatmak amacıyla da Butanium rafinerisi kurmanız gerekiyor, ama bu rafineri her yere kuramazsınız, yalnızca yerden Butanium'un fışkırdığı kaynakların üzerine kurulabilir.

ANMORE...

Anlatacaklarımlı bu kadar, Yavaun'da bundan sonra yapacaklarınızdan tamamen siz sorumlusunuz. Hatta Warwind II'yi satın alıp Yavaun'a girmemek de sizin sorumluluğunuz.

Real-time stratejilere alışık, her türlü sunum oynamam derseniz almadanız için pek fazla sebep yok, her şey bıraktığınız yerden devam ediyor. Burnunuza gelen ufak Warcraft kokusunu göz ardı edecek olursanız çok fazla yeniliği getirmekle beraber, sağladığınız çeşitlilik ile kendisini bir süre canınız sıkmadan oynatabilecek bir oyunla karşı karşıyayınız. Piyasaya söyle bir göz attığımızda da bu aralar pek fazla alternatif yok gibi görünüyor. Konu derseniz fena değil (en azından kralın kaçınan kızını aramıyoruz!), ara demolar da kısa ama güzel yapılmış, tropik orman grafikleri biraz fazla alaklı-bulaklı görünse de kimseyin dili çok kötü demeye varmaz herhalde. Heplimizin dört gözle "Starcraft"ı beklediği bu günde susuzlukumuzu biraz dindirebilecek bir oyun Warwind II. Bir göz atmakta fayda var!

Not : Her şeye rağmen savaş kötü bir şey!

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



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Puan: 8/10

Windows 98, Pentium 90,
16 MB RAM, 160 MB HDD, 4X CD ROM,



biri -
nayı yapma-
bilme için daha önc-
ce diğer bir takım bina-
ları inşa etmiş olmanız



FINAL

LIBERATION

WARHAMMER
EPIC 40,000

İnsanlar Orclara Karşı, Bir Kez Daha

Orc nedir bilir misiniz? Eğer bir kez olsun FRP oynamışsanız tabii bilirsınız. Warcraft dahil olmak üzere pek çok yerde adı geçer bu tuhaf yaratıkların. İnsana benzer yapıda, ancak on kat daha çirkin ve vahşi bir tür olarak tanımlanır bu efsanevi tipler, tipki Elf ve Dwarf irraklı gibi onlara çok eski efsanelerde bolca rastlamak mümkündür. Oyun yapımcılarının ne zaman vahşi ve katilimci tiplere ya da ordulara ihtiyacı olsa akla hemen iki tipe gelir. Orc ve Undead, yani yürüyen ölüler. Birinden biri mutlaka kullanılır sonuçta, nitekim

War-



hammer 40,000
çağı da bu şekilde ortaya
çıkmış, olaylar 41. yüzyıl

yıldır ve galaksinin derinliklerinde geçiyor, ama ne hikmetse insanlığı dönüp dolaşıp yine Orc kabileleri ve onların işgalci tavırlarıyla karşılaşıyor. Fakat İnsan İmparatorluğu da bilaz tuhaf, o sistem senin bu sistem benim uzayı kolonileştirmelerine rağmen hali hızında Orta Çağ bağınazlığı ve cehaleti ile yaşıyorlar. Düşüntün, bilimsel yaklaşım dinsizlik ve sapkınlık sayılıyor, ışıkta hızlı giden gemilerin motorlarının sihirli sembollerle süslense de çalışmayaçakları, laser toplarının savaş tannılarının rahipleri tarafından kutsanmazsa etkili olamayacağı, bilgisayar sistemlerinin tannıları öven dualarla açılmazsa hata yapacağı ve

daha pek çok inancı da asan saçmalık insanların yaşamlarını yönlendirmeye devam ediyor. İşte böyle bir

evren ve İnsan
ırkı yine ha-

yatta kalmak için sa-
vaşıyor. Orc ya da bu oyundaki İ-
simleriyle Ork sürüleri oldukça geniş
bir alana yayılan İnsan İmparatorluğu
topraklarını gözlerini dikiyorlar ve iş-
gale en önemli gezegenlerden biri olan
Volistad ile başlıyorlar. Koloni tamamen
kayıbediliyor, ancak insanlar
bir karşı saldırı ile durumu kendi leyh-
lerine çevirmeye çalışıyorlar. Teknolojik
açıdan bazı farklılıklar var tabii, an-
cak en büyük sorun gittikçe büyuen
bir güçe karşı dövüşüyor olmaktan
kaynaklanıyor. Tüm gezegeni adım a-
dim geri almak hiç de kolay sayılmaz.

Komutanlar Görev Başına

Final Liberation veya gibi yapılar Real-time stratejilerden çok farklı, daha çok Fallen Haven ve benzerleriyle aynı türden olduğu söylenebilir. Bu oyunda üs kurmak ve hasat gibi saçma şeylerle uğraşmıyorsunuz, ortada bir savaş var ve sizin işiniz o savaşı kazanmak. Öncelikle kuvvetlerinizin ne şekilde tanımlandığını bir anlayalım, siz büyük komutan rolünü oynuyorsunuz, emriniz altındaki diğer subaylar ve onlara bağlı birlikler var. Bu birlikler Regiment olarak tanımlanıyorlar, bir Regiment tamamen farklı tipteki birimlerden oluşabiliyor, mesela bir Titan, bir grup Planet Guard, ve bir grup Kommissar. Bu düzenlemenin sebebi savaş esnasında her birimi ister tek başına, isterse de bağlı olduğu Regiment ile bir bütün halinde hareket ettirebilme imkanını sağlamak. Ayrıca bir Regiment içindeki grupların dizilimini ve diğer hareketlerini de bu şekilde ayarlayabiliyorsunuz. Oyunda bir gezegeni kurtarmaya çalıştığınızdan söz etmişlik, bunun için bölge bölge savaşmanız gerekiyor. Oyunun temel senaryosunu oluşturan Volistad Campaign sadece insanların tarafını seçerek oynayabileceğiniz şekilde tasarlanmıştır. İlk görevde gezegenin en az korunan bölgelene iniyor ve burayı ele geçirerek işe başlıyorsunuz. Bundan sonra adım adım ilerlemeniz gerekiyor, karşınıza gelen gezegen haritasından bir bölge ile ilgili bilgi almak için üzerine sağ tuşla ve oraya saldırarak için de sol tuşla tıklamak gerekiyor. Aynı haritanın altındaki kısım o görev için size tahsis edilen güçleri görmene ve eğer yeterli kaynak



varsayı ek kuvvet istemeye imkan tanıyor. Bu ek kuvvet isteme işi biraz zor, nedenlere gelince, önce ilde ilk başlarda elinizde yeterince kaynak olmadığından fazla herhangi bir Regiment talep edemiyorsunuz. Ele geçirilecek her bölge size bir miktar kaynak sağlıyor ve bu da zaman istiyor. Ayrıca her tür araç ve askere hemen ulaşamıyorsunuz, görevler ilerledikçe yeni birimler de emrinize verilmeye başlıyor. Ek birlik alırken dikkate alınması gereken bir başka nokta da karşınıza ne çıkabileceğin, girdiğiniz bölgenin koşullarına uyum sağlayamayan piyadeler ya da uçak-savarsız yakalanacığınız yoğun bir havanın bombardımanı işinizi daha da zorlaştırabilir, ipuçları için haritayı gözden geçirmeyi ihmal etmeyin.

Gökten Memnî Yagarsa

Oyunda 85 farklı tipte birim mevcut, hafif piyadeden tutun da devasa savaş robotlarına dek her türlü yıkıcı hem sizin, hem de düşmanınızın elinde mevcut. Yine de oyunda ağırlık piyade ve orta sınıf zırhlı araca verilmiş, üstelik pek etkisiz sayılmazlar. Ne var ki oyun son adam düşene kadar sürüyor, bazen daha az kayip verseniz bile savası kaybedebilirsiniz, bunu birazdan açıklayacağım. Savaş iki şekilde yürütülebiliyor, ya karşılıklı olarak birer ünite hareket ettirmek, ya da karşı taraf tüm hareketini bitirene dek beklemek mümkün, bunu siz seviyorsunuz. Öncelikle belli bir bölge üzerine kuvvetleriniz yerleştirmeniz isteniyor, bunu yaptıktan yanı Deploy ekranındaki işinizi tamamladıktan sonra savası başlatıyorsunuz. Haritayı söyle bir gözden geçirdiğinizde belli noktalarda dönen bozuk para kılıkları ikonlar mutlaka dikkatinizi çekerler, amacınız genelde mümkün olduğunda hızlı bir şekilde ve az kayip vererek bu noktalara ilerlemektir. Ekranın

sağ tarafından kontrol panelinde her iki tarafın da moral katayı görebilir, fazla kayip veren ya da sallanan tarafın miktarı hızla düşecektir, sonuçta birlikler panikleyip çekilmeye ve kötü atışlar yapmaya başlayacaktır. Böyle durumlarda oyundaki iki özellik kullanılmalıdır. İlk olarak harekata hızlı başlamak için elinizde olan zırhlı taşıyıcıları, piyadeleri süratle ileri hatlara aktarmak için kullanmanız gereklidir. İleri hatlarda devamlı ateş altında kalacak piyadelerin daha az isabet almaları ve geri çekilmemeleri için ise Entrench ikonu ile onların siper kazmaları sağlanmalıdır, tabii altlarındaki zemin beşte ya da asfalt değilse!

Farklı Zeminlere Farklı Taktikler

Oyundaki haritalar çölden turun da yıldız şehirlere dek büyük farklılık gösteriliyor. Birimlerin birbirini görmesi ve vurmasında olduğu gibi hareket edebilmesinde de zemin koşulları büyük rol oynuyor. Elinizde uzun menzilli roket baryalannının olması işinizi kolaylastırır, düşmanın tam yerini devamlı bileyibilmeniz gereklidir, bu durum keşif birliklerinin ve havanın desteği önemini artırır. Bu arada ilerleyen bölgelerde belli bir bölgeyi vurma için hava



desteğ çağrıma imkanınız olacaktır, ancak buna fazla güvenmemeniz derim. Kuvvetlerinizi hareket ettirken birbirlerinden çok aynı düşmeleri iyi olmayacaktır, ne var ki hızlı ve küçük araçlarla düşmana vur-kaç operasyonları düzenlemek ve o esnada kuvvetlerini konumlandırmak yapay zekanın sık başvurduğu bir yöntem, buna hazırlıklı olmak ve benzer karşılıklar vermek düşmanın planlarını bozacaktır. Ne var ki kanımda bu oyundan en büyük zevki arkadaşlarınızla karşı oynarken alacağınız. Turn tabanlı olmasına rağmen oyunun gerçek stratejik yapısı kimin işaret parmağının daha hızlı

Mousse tıkladığını değil, kimin daha ustası olduğunu ortaya çıkaracaktır.

Dumanlı Tütün Hurdalar

Oyundaki birimleri detaylı olarak tanıtmak için açık bile olsa İngilizce bilmek gereklidir. Codex şikki tüm birimlerin işlevi ve genel özellikleri hakkında siz bilgilendirecektir. Her birim bir miktar hareket puanına sahip, bu puanları hareket etmek, ateş açmak ya da diğer özel hareketleri yapmak için kullanabilirler, yanı alışmış Turn tabanlı stratejî oyunlarından daha farklı bir oynanış tarzı yok, kolay ve basit. Bunun dışında eğer belli bir noktada duran herhangi bir birim yeterli hareket puanı varsa, kendisine tehdit teşkil eden ve





menzilli içinde bulunan bir hedefe otomatik olarak ateş açacaktır, buna baştakı Opportunity Fire denir ve iyi kullanılırsa düşmana büyük sürpriz yaratır. Bu arada yapay zekaya得分me den geçmeyeceğim, doğrusu bu oyunda kullanılan yapay zeka sevilesi bugüne dek gördüklerimin coğundan daha iyi diyebilirim, tabii burada düşmanın zekasından bahsediyorum. Özellikle düşmanınız coğrafi yapıyı değerlendirmeye, binaların içi, ormanlık arazi, tepe sırtları gibi noktaları haleketlerini gizlemek için kullanabiliyor. Bunun dışında avantajlı bir durumdaysa ve zaman lehine işliyorsa üzerinde gelmek yerine konumunu sağlamlaşdırmayı tercih ediyor. Ama tabii sonuçta ne olursa olsun cansız bir makineye karşı oynamak pek zevkli sayılmaz, şahsen dergide arkadaşlarla karsılıklı oynamanın en sevdigim yanı birbirimize.

konuşup sataşabilmemizin mümkün olması. Eğer isterseniz Warhammer size Internet ya da LAN üzerinden bağlanarak dört kişiye kadar karşılıklı oynama imkanı da sunuyor. Bunun haricinde Quick Battle seçeneği ile seçtiğiniz bir haritada istediğiniz birimlerle birden fazla bilgisayar kontrolündeki rakibe karşıda mücadele edebilirsiniz. Seçebileceğiniz çok harita mevcut, ayrıca kullanılacak birlikleri de istediğiniz gibi belirliyorsunuz. Bunun haricinde dikkate değer bir başka detay ise dev savaş robotları ve benzer büyük silah platformlarından birinci kuvvetlerinize katarken onların silah donanımını koşullara uygun olarak ayarlayabilmenizin mümkün kılınmış olması. Pek çok değişik tipte silah mevcut ve araçlara yüklemeyi düşündüğünüz role uygun olarak onları donatabilirsiniz.

Aşağı Serbest!

Genel grafik açısından ele alırsak Final Liberation, gerek temiz ve özenli olarak tasarlanmış birimleri, gerek de detaylı bir biçimde hazırlanmış haritalarıyla ne sizi, ne de sisteminizi yormadan rahat bir oyun oynamanıza imkan tanıyor. Pentium 100 işlemci, 16 MB RAM ve Hard disk üzerinde 100 MB civarında boş alan oyunu rahatça çalıştırmanıza yetiyor, tabii en az 4x hızlı CD ve eğer net oyunlarına katılacağınızda iyi bir de modem gerekiyor.

Windows 95 altında çalışığından DirectX 5.0 grafiklerin görüntülenmesi için gerekli ve kurulumda isterseniz bunu da ayarlayabileceğiniz. Belki birimlerin çizimleri bazılınnız için fazla fantastik gibi görünebilir ama bence fena da sayılmaz. Efectlere gelince, ses efektleri hiç fena değil, patlama ve benzeri görsel efektler için de aynı söylenebilir. En hoş de

taylardan biri savaş esnasında tahrif olan birimlerin hurdalarının oldukları yerde kalması,

uzun bir çarşıma sırasında orta bir gerkektan de savaş alanına dönüyor. Bunun haricinde haritada gerçek bir üç boyutlu hakim ve bu kararlarını doğrudan etkiliyor. Sonuçta bu oyunda önemli olan ne kadar çok üretim yaptığınız, ya da ne denli güçlü bir üs kurduğunuz değil, birliklerinizi nasıl kumanda ettığınız. Şahsen Realtime stratejilerin Doom oynamaktan farklı olmadığını düşünüyorum, ortalık patlamadan geçilmeliyse ama kimin ne kadar usta bir komutan olduğu önemli değil, sonuçta en güçlü orduya saldırın diğeri ezip geçiyor. Ancak bu oyunda durum farklı, düşmanınızın yanı sıra akıllı davranışmazsanız iki katı güçlü olmanız pek bir şey ifade etmez. Gerçek bir strateji istiyorsanız bu oyun sanırım sizin hayal kırıklığını ugrayamayacaktır.



War Lord

LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: SEGA

Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 100 MB HDD,
4X CD ROM DirectX 5.0



actua soccer

LEVEL
2/98



Featuring Alan Shearer Büyük cesaret doğrusu



Oyunseverlerin karşısına onları beklettilerinin çok daha fazlasına rahatlıkla cevap verebilecek kalitede bir oyunla çıkan ve çoğu eleştirmen tarafından da uzun süre rakipsiz kalacağı açıkça ifade edilen Fifa'ya rakip olmayı denemek büyük bir cesaret. Bu riski göze alarak Actua Soccer 2'yi hazırlayan firma daha önce Virtua Soccer ve Euro 96'dan da tanıştığımız Gremlin Interactive.

Actua Soccer 2'nin üzerinde en çok durulan özelliği serinin ilk sürümünün ilk yıl önceki başarısının baş mimarı olan ve de yeni nesli futbol oyunlarının standartlarını belirleyen motion capture teknolojisinin hayatı geçirilişinde bu kez Alan Shearer gibi dünya çapında bir futbolcunun da rol almış olması.

Oyun dahil edilen 64 milli takımın tümünün gerçek kadroları korunmuş. Müsabakalar günümüzde moda olduğu üzere 24 farklı statta yapılıyor. Milli takımların dışında kulüp takımlarının yer aldığı diğer liglerin olmadığı oyunda bu eksikslik kendi takımlınızı yaratıp onlarla kupa ve lig müsabakaları düzenlemenizi sağlayacak seçeneklerle yamanmaya çalışılmış.

Takım kurma işlemi Fifa 98'den farklı olarak mevcut isimleri kullanarak değil de, formasına, tipine, boyuna ve

hatta ağırlığına kadar tüm özelliklerini sıfırdan yaratacağınız futbolcularla gerçekleştiriyor. Takımınızı asıri güçlü hale getirmeniz onların dayanıklılık, şut, mücadele

gücü vb. özelliklerine yaptığınız her ilave sonrası biraz daha kısalan team pool adlı barla engellenmiş.

Cengiz Han ve Stalin

Önceden hazırlanan üç takımın birinde Elvis, Cengiz Han, Stalin, Marx, Churchill gibi isimlerin yer olması, bir oyuncunun sahada pantolonla gezmemesi ve bir diğer takımda da futbolcuların hepsinin ejderha kafasına sahip olması oyunu biraz olsun eğlenceli hale getirmek için yapılmış ekler oluşturuluyor.

AC2, antrenman seçenekleriyle size sadece penaltı atışları veya tek kale maç yapma olsanız sunuyor. Bu noktada ortaya çıkan orijinal fikir antrenmanların normal statlar yerine ağaçların arasında doğa ile iç içe yapılmıyor.

Bunun dışında bir diğer yenilik olarak oyundaki senaryoları gösterebiliriz. Size sunulan 12 senaryoya istenen maçın önceden belirlenmiş kritik bir noktasında devralacağınız takımı galibiyete taşımanız.

Hemen belirtelim yıllardır Fifa oynayan biri için kontrollere alışmak epey zor oluyor. Yine de örneğin pas tuşuna ard arda iki kez basmanız Fifa 98'le benzer şekilde duvar paslarına olanak tanıyor.

Oyunda kamera açılan ok tuşlarıyla ayarlanabiliyor. Bu da sınırsız sayıda kamera açısına sahip olduğumuz anlamına geliyor. Buna ek olarak saha kenarında maçın canlı olarak gösterildiği dev ekranlar var.

Ne yazık ki kaleciler tam anlamıyla birer kumbara. Penaltılarda dahi bilgisayar tarafından yönetilmelerine rağmen bu vuruşlarda beşlikten abuk subuk goller yemeleri oyunu zevksiz hale getirilmiş.

Gollerin tekrar gösteriminde şutun kaç metre uzaktan çekildiğini ve toplu ağları hangi hızla sarstoğunu görebilmek oyuna renk katsa da gol

tekrarlarının süresi oldukça kısa tutulmuş ve bu yüzden de golün hazırlanışı yerine sadece son şutu görebiliyorsunuz. Bu olumsuzluğa ek olarak ayrıca Kickoff 98'de de yer alan ve golünüzü kaydetmenizi sağlayan seçenek de eksik.

Ne var ki sis, yağmur, kar gibi hava olaylarının grafiklerde yol açtığı değişiklikler Fifa'dan kesinlikle daha iyi. Örneğin karlarla kaplı sahada oyuncuların ayak izleri çıkyor.



Oyunun da stür

Oyunda bir sürü yenilik var. Ama grafikler kaliteli bile olsa tahmin edildiği kadar büyülüyici değil. Aslında grafiklerden ve hatta oyundaki spikerlerden de önemli olan oyuncunun oynamış şekli. Kombine ataklar geliştirmek, inanılmaz goller atmak hemen hemen imkansız. Oyun kısa bir süre sonra tek kişilik maçlar için epey sıkıcı olmaya başlıyor. Tek teslimiz seri bağlantı, Internet vb. gibi tüm çoklu oyuncu seçenekleri bulunması.

Yazının başında oyuncunun Fifa'yla aynı zaman dilimi içinde piyasaya çıkışını büyük bir cesaret olarak yorumladık ama herkesin keyif alamayacağı bir oyun övmenin de bir anlamı yok. Actua Soccer 2 uzun süre oynanabilecek tıpten bir oyun değil.

Ozan Ali Dönmez



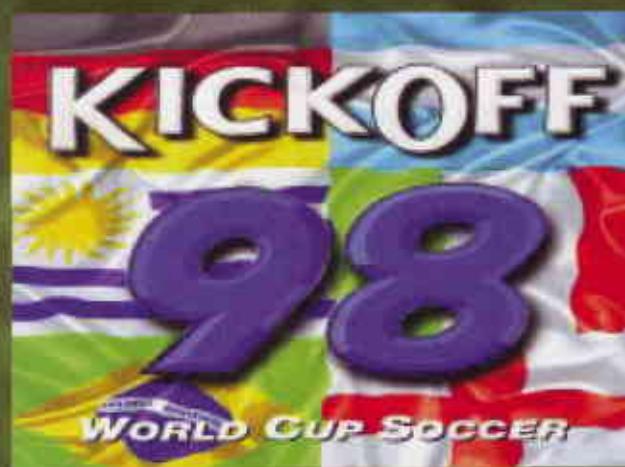
LEVEL KARNESİ

SPOR

Firma: Gremlin

Pentium 75, 16 MB RAM, 75 MB HDD, 2X CD ROM





Güzel günde onlar. Neden de olsa daha ortada Fifa adı bile olmamasına rağmen zamanın şanslı Amigacılannın başında saatlerce oturarak bıkmadan usanmadan turnuvalar düzenleyebilecekleri müthiş zevkli bir oyun vardı. Aradan uzun yıllar geçti. Bu yıllar boyunca Kickoff, ayakta kalabilmek için bilgisayar dünyasındaki inanılmaz teknolojik gelişmelere paralel olarak büyük bir değişim gösterdi ve üstten gösterilen ufak adamlann yerini 3 boyutlu futbolcuların aldığı, texture kapi grafiklere sahip bir oyun haline geldi. İşte Anco firmasının ürünü Kickoff 98 de artık çoğunun adımları bile hatırlayamadığımız bu Kickoff'ınn en sonucusu.

Oyunun yan Almanca yan İngilizce kurulumu tamamlandıktan sonra karşımıza çıkan kısa demo gerçekten tatmin edici kalitede olmasa da en azından Actua Soccer 2'nin futbolla uzaktan yakından alakası bulunmayan demosuyla kıyaslandığında kabul edilebilir bir hal alıyor.

Oyunda 120 ülkenin milli takımları bulunuyor. Takımlar yer alındıkları kitalara göre sınıflandırılmıştır. İlginç olan Türkiye'nin, Azerbaycan'ın Avrupa takımları arasına sokulduğu bir istende Austral-Asia grubunda yer almazı. Aslında bu kısımda biz en çok ilgilendiren, Almanya dışındaki kadrolarının gerçek isimler kullanılarak hazırlanmış olması.

KO98'in editörü oyuncuların dış görünüşünü ve isimlerini değiştirmeye yarayan temel seçenekleri içerde yeni takımlar kuramayacak olma-

Eski bir dost



niz oyunun bu yönyle benzerlerinden biraz daha zayıf kalmasına yol açmış.

Futbol sevgi, şampiyonluk ve dostluk

Ana menü pek çok kupa ve lig çeşidi barındırmamış gibi gözüküyor. Ama içerik bakımından bunların çoğu birbirinin aynı. Özetle "Friendly" dostluk maçları yapmanız, "Warm Up Friendly" bir öncekinden farklı olarak dostluk maçlarının bu kez antrenman sırasında oynamaması, "Quick Start" karşı karşıya gelecek iki takımın bilgisayar tarafından bellirlenmesine, "World Cup" 8 grupta yer alan 32 takımından birini seçerek dünya kupası mücadelelerindeki yerinizi almanız, "Cup Competitions" kendi seçtiğiniz takımların yer aldığı bir kupa, "League Competitions" ise kendi seçtiğiniz takımlardan oluşturulacak bir lig düzenlemeye, "Anco Challenge" da toplamda 30 ükeyle maç yapacağınız turuvayı başlatmaya yanyor.

Kickoff 98 gerek önceki sürümlerinden, gerekse AC2'den daha yüksek bir oynanabilirliğe sahip. Bu da bize oyunu begendirilecek en büyük etken. Alışlagelmiş zorluk ayannın dışında maçın oynanış hızını kurcalamaya yarayan seçenek işinizi epey koelayıştıracaktır.

Oyunun antrenman kısmının içerdigi penaltı, komer, frikik, dripling vb. seçenekleriyle zengin hale getirilmiş olması bu çalışmalarını tahmin ettiğinizden daha zevkli hale getiriyor. Ayrıca antrenman sahalarının tipki Actua Soccer 2'de olduğu gibi ormanın ortasına kurulduğunu da belirtelim.

Futbolcu çizimleri ise ne yazık ki aynı rakibinden daha sade (Hatta bu yüzden çizimler oyuncular olmaları

gerekenden daha genç gösteriyor). Buna rağmen nasıl oluyorsa oyun Windows altından çok yavaş çalışıyor ve siz daha hızlı DOS sürümünü kullanmaya zorluyor.

Sarsılan ağlar, ikili mücadelelerde zeminde oluşan çizikler, arkadaşından pas almak için işaret veren futbolcular ve spiker sunuşlarına ek olarak zaman zaman arka planda stat hoparlörlerinden yapılan anonslar oyunun küçük ama güzel ayrıntıları olarak dikkat çekiyor.

Bunlar dışında hava koşullarının zemine etkisi ile ilgili ayrıntılar biraz daha kısıtlı bırakılmış. Bu yüzden de oyunda sadece kuru, ıslak ve normal zemin seçenekleri yer alıyor.

KO98 de kalecilerin maç içinde çok daha aktif olduğunu, bazen bir libero gibi görev yaptığı görüyorum. Yine de onların yanlış yer tutmaları ve bu yüzden de kolay golер yemeleri engellenmemiştir.

Fifa Fifa Fifa

Sonuç Actua'nın grafiklerinin bazılarınızın daha çok hoşunuza gidebilecek düzeyde olduğu. Oysa oynamabilirlik ve size verebileceği zevk göz önüne alındığında KO98 bir adım öne çıkmıyor. Aslında Kickoff'la Fifa arasında yapılacak bir karşılaşmada her zaman rahatsız edici olsa da size ufak bir uyarı: Fifa 98 hala PC ekranlarındaki futbol sahalarının tek hakimi.

Ozan Ali Dönmez

**KICKOFF
98**

LEVEL KARNESİ

SPOR

Firma: Anco
Festivit 75,
16 MB RAM, 8X CD-ROM

★★★★★



The Grand Inquisitor Hiç Bitmeyen Serinin Yeni Üyesi

Port Fozzle

Hoparlörlerin yanından sola dönüp Port Fozzle'a gidel. Balıkçının dışındaki alet ile hoparlörlerin sesini en üst seviyeye çatın. Icerisinden balıkçı ledimin sesini duydunca hemen solakta balığın ya-



Grand Inquisitor'un konuşan bebeklerini bulunca, sigaraya bebeği yakın, hemde arkancıda fiçıya gitin ve sahmetkar Jack'in basına gelenleri seyredin.

Jack'in dükkanına gidin ve lambanızı alın. Kasabayı terkedin ve oyuna başladığınız yerden kaleye gidin. Soldaki sayacın yanından ipt alın ve geri dönün. Hoparlörlerin sağından gidip kuyuya ipt bağlayın. Asağı inin. Demodan sonra kovanın içindeki jetonu alın. Arka büyüğü kitabımdır da olduğuna göre, kapıyı REZROV büyüsüyle açın ve içeri girin.

Gue Tech

Uçurumun yanına kadar ilerleyin. Sağdaki sütun oyundaki ilk bilmecemiz. Amacınız altı ost ve ortadaki resim parçalarını doğru sıraya sokmak. Hic de zar değil. İlk sütunu çözünce aradaki boşluk kapanıyor ve aynı türde bir başka bilmecemizle karşılaşıyoruz. Son bilmecemiz de çözüntü ortaya bir pencere resmi oluşturuyor. Üniversiteye bu pencere resminden giriyoruz. Hizvuzun ancasında sonsuza kadar devam eden bir kondor var. Kondorun girişinde yukarıya bakın ve INFINITE yazısına IGRAM büyüsünü kullanın. Böylece sonsuz kondor "sonlu" kondor olacak. Bu arada, üniversitede pencereden dışarısanız, üniversitenin geçmişteki haline gidersiniz. Siz kapıdan çıkış ve yıkılmış halindeki üniversitede geri dönün. Sağdaki molozları kümeste kazın. KENDALL büyüsünü alın. Crossroads'a dönen ve metroya girmek için jetonu tımitkenin üzerinde kullanın.

Metro

Metro sistemini gösteren plana KENDALL büyüsünü kattanın. Hades'i seçin ve arkadaki platforma çıkıp metro nun gelmesini bekleyin. Hades'e gelince, bankta oturan adamın okuduğu kitabı bakın ve elinden kazı-kazanın alın. Bu kazı-kazan oyununun kötü tarafı, kâğıt ederseniz rubunuzdan eliniz. Kazanmak için oradaki yeşil nesneye kadar yolunuzu çizmeniz gerekiyor. Kazanmak nek zor değil, bilmeniz gereken, ortadaki nesnenin üstünden ve solundan dolasın, son kazıldığından karenin de nesnenin bulunduğu kare olması gerekligi. Kazandığınız 500 Zorkmid, GUE Tech teli soldan ikinci makinalda bozuk paraya çevrileniz lazı. Sildi metro ile Flood Control Dam 3'ye gidel. Buradaki mağnaya bozuk para koyup zarfı açacığı alın. Sağdaki botuya bakın ve dekli vosuna THROCK büyüsünü kattanın ve

Crossroad's

Hemen solunuzdan, yerdeki ejderha totemini alın. Sağdaki camekani açın. Çekici alıp camekani kapatın ve çekicile çamı kırp kılıç ve haritayı alın. Pembe çiçekli ağacın üzerinde IGRAM büyüsünü kullanın. Geri dönüp Durgeon Master's Lair'e gidel. Çatlakları kılıçla kesin.

Dungeonon Master's Lair

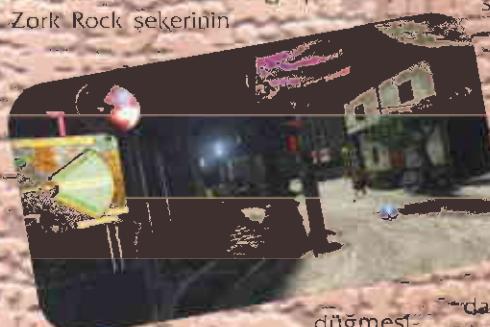
Sağdaki dolabı açıp içinden kürüğü ve THROCK büyüsünü alın. Buradan geri dönüp GUE Tech'in kapısına gelin ve kapıyı REZROV büyüsüyle açın.



alm. Baraj kontrol panelindeki Kaptan GOLGATEM büyüsünü alın ve barajın kapalı olan kapağına REZROV büyüsü yapın. Bütün kapakları açınca soldan 1. ve 2. düğmelere basın ve bütün kapakları kapatın. Boradaki isminiz bitti, şimdi GLUE Tech'e gidin.

Glue Tech

NOT: Etrafta gördüğünüz gramofona benzeyen aletler isıtma cihazları. Alt taraftaki boşluğa elinizdeki haritayı koymadan önceki eittiginiz yerlere kolaylıkla ulaşabilirsiniz. Sağdaki şeker makinasının altındaki deliğe Frobozz elektriği vakum makinasını (elektrik makinasına benzeyen alet) atın. Üstteki deliğe para atın Zork Rock şekerinin



düğmesini basın. Sıkışan şeker almamak için vakum makinasını çalıştırın ve kapağı açın. Kenden şekerinizi alın. Sekeri soldaki

İncek

makinasına koyun ve para atın. Blunt Classic düşmesine basın. Şimdi acele etmelişiniz, hemen sonlu koridor'a girip ilerdeki 12 dolabın ortasından 2. Bölmescine pallayan şeker alı, koyup olay mahallinden lütfen uzaklaşın. Patlamadah sonra açılan dolaptan kari alın. Geri dönüp şeker makinasına bir para atın. 11 numaraya basın. Tam arkasındaki sandvic makinasına para atın en sağdaki bolmeden OBIDIL büyüsünü alın. Dolabın yanına gitip açılan bolmeden Z-pill'i alın. Kaptılardan biri içinde büyü hazırlanmıştır. Daha bir yazi var. Bunun üzerinde KENDALL büyüsünü kullanıp gerekli

bileşimi bir tarafa not edin. Soldaki kapının yanındaki ajette himlik kartını kullanın. İçeriye girip köprünün Tolerini kılıcla kesiş. Karşı tarafa GOLGATEM büyüsünü yapın. Karşıya gelince soldaki kutucanın boş bir bıuya kağıdı alın ve biraz önce not ettiğiniz sıra makinalara (hangi makinanın ne olduğu üstlerinde yazıyor) kağıdı süküp BEBURIT büyüsünü hazırlayın (Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmogrification). Hazırladığınız büyüyü ve OBIDIL büyüsünü spell checker'a koyun. Burada Crossroads'a geri dönün ve kuyudan indiğiniz yerin sağındaki ağaçta BEBURIT büyüsünü kullanın. Düşen büyülü kağıdı alın. Şimdi Dungeon Master'in evine gidin.

Dungeon Master's Den

Yazda Juzamis yumurta (1) seklindeki çiçeklerin karşısında işigün snapdragon çiçeğine z-pill'i verip uyutun ve kılıcta kesiş. Evin arkasındaki pencerenin altındaki mantarı THROCK büyüsünü yapın, üzerinde snap dragon'u koyun ve çakicle mantara vorun. Büyündür ilk vassını aldıktan sonra evin önüne gidel. Blues seven garip kapı içeri girmemeli izin vermiyor. Bırak kapınum solundaki külçeye puroyu, sağdaki kırdeki birayı koyup, elimizdeki büyülü kağıdı birinin üzerinde döltanarak kapıyi sarf ediyorum.

Evin içinde kaptıkları arastıralım hem bilgi sahibi ölüyoruz hem de fudge jar of firebugs ve lardı buluyoruz. Telefonları 100 yıllık mesajları dinleyip, açıp ağacın üzerinden bardağ atıyoruz (sagdal). Dışarı çıktı kovanına lardı sokun ve kovanı kılıcta kesiş baltımlın. Sen doncap ağacı üzerine fudge jar, lardı, bardak ve

baltı koyup WASTARD büyüsünü ve bardağın altı Paravannın arkasındaki yürüyen kaleve OBIDIL büyüsünü yapıp içeri girin. Kalenin kalbine bağlı NARVILLE büyüsünü alın. Yatal odasına geçin ve pencerenin üzerindeki büyünün ikinci yarısını alın. Ayınanın içine girip eşyaları yakından incelemeyinize

rayan alete

büyünün iki yarısını da koyup birleştirin. Tekrar aynadan dışarı çıkarın Dolabı açın. Zaman tunelinin üzerinde NARVILLE büyüsünü Griffin üzerinde (hani şu bulduğumuz tofem haliinde ejderha) YASTARD büyüsünü kullanın. Evin arkası tarafından GOFLÉ büyüsünü alın. Bunu şimdilik zamana getirmemiz lazım, ama zaman tünelinden eşyalar gecemiyor. Mantığınızı rafa kaldırın. Evin önündeki posta kutusunu açın. Hades'e gitmek üzere adres



lenmis zarla büyüyü koyun. Zarlı tekrar kutuya koyun kutuyu kapatın ve sağdaki bayragı kaldırın. Posta hizmeten sağda sun. Zaman tunelineen geçirip şimdiki zamana geri dönün. Şimdiki durumuz Hades

Hades

Cehennemdeki telefonların kullanım kolaylığı açısından ölü olmadığını kesin, burada bir tusa basmak için bir bıskasını kullanmanız lazımdır. Kadını dinlerseniz bıskan öğrenebilirsiniz. Ben yine de size bıskan vereyim! 3'e bastıktan sonra 7, 4'üne diyez, 1'inci 8, 2

icin 6, 5 icin 7. Cehenneme girmek icin 4 soruyu cevaplamamiz lazim. Sorular duymak icin 8'e (veya 6'ya) cevapları duymak icin 2'ye basin. Soruların cevapları sirasıyla 2, 8, 9 ve 5. Sorulara doğru cevap verince gelen yarışılık kurekciye iki alını verirseniz sizi cehenneme götürürektir. Cehennemin kapısının yanındaki posta kutusundan geçmişstır kendintze atığınız zarfı alın. Peki bu kadar aklılıca kapatılmış bir zarf nasıl açacaksınız? Tabii ki harika zarf açacak mızdır. İşte GLORF büyüsü. Şimdi aşağı indiğiniz kuyunun yamina gelin ve ipin üzerinde GLORF büyüsünü kullanın. İpi alın ve SUE Tech teknik Spell Lab e (büyü makinalarının olduğu yer) gidin. SNAVIG büyüsünü Spell Checker'dan geçirip kullanılır hale getirin. Şimdi metroya binip Monastery'ye gitme zamanı.

Monastery

Soldaki tavanın delige himanmali icin ipi alın. Tavanın üzerinde kulanıp kılıç yukarıya atın. İşte tımlı Totemizasyon cihazı. Sağdaki düğmeleri kullanarak gidiş yönünü The Hall of Inquisition'a çevirin. Üzerinde san ışık yanın vana yi kapatın ve SAVE edin (ne olur ne olmaz). Yeşil ışık yanın parçacıkları ko lu çekin ve totemizasyonun tadını çıkarın. Ayaga kalkınca düşüğünüz sandığın içinden Lucy'nin totemini alın. Kapıdan dışarıya okup soldaki makinayı açın ve ortadaki ceketi alın. Geri dönüp kapıya cekicie vuran robotun olduğu sergide sağdaki kulu çekin ve düşmeye basın. Kırları çekiciin yerine stzdeki minik cekici koyun ve tekrar düşmeye basın. Açılan zaman tünelinde NARVILLE büyüsünü ve Lucy'nin üzerinde YASTARD büyüsünü kullanın.

Gecmiş Zaman Otur Ki..

Sonradan Jack'in lamba tamir dükkanı olacağ olarağın. Herdeki masadan kumar kağıtlarını alın. 4 nümaralı kağıdı dört tahtasının orafardan soldan sağa camel top kollam. İşte 5 numaralı bir kağıtınız olur. Kağıtları aldığınız masaya dönün. Buradaki bilmece çok basit bir matematik işlemi. Yapmanız gereken $5 \times 1 - 2 = 3$. Şimdi kağıtları deliklerde sokmak. Bunu başarınca Jack ile hepimizin bil-

digi tas-kağıt-makas türü bir oyun oynuyorsunuz. Yalnız bu oyunda ates-su-inek oltusu kullanılıyor ve soyunmasına oynamıyor onun için SAVE edin. Sahiniz yaver gider de kazanırsanız ilk büyülü eşyanız olan Cube of Foundation'ı alırsınız. Tam bu sırada olay mahalline intikâl eden yürüyen kaleye girip, kübü ait olduğu yere yerleştirin. Zaman tünelinden geçip geri dönün ve Hades'e gidin.

yi atın. Bilmeceyi çözmek yerine minibüsle parçalayın. Kurultayı alıp katedeki yerde yerleştirin ve geri dönün.

Büyü Geri Geliyor

Sağda ve yukarıdaki havada deligin den Jack ile size bir büyü verece kadar konusun. Zaif açaçığıyla havalandırmanın sağ altındaki VIDAYI gevşetip büyüyü alın. Geri dönüp duvardaki kağıdı alın. Büyüyü kapının üzerinde kulenin, kağıdı kapının altındaki itirin ve açacıkla delikteki anahtarla düşürün. Yerdeki kağıdı çekip anahtarları alın ve anahtarla kapiyı açın. Çok klasik. Soldaki kontrol panelinde Jack'in hücresinin (3 TAB) açın (bu her oyunda degsebilir, o yüzden soldaki planı iyi inceleyin).

Şimdi yürüyen kaleye girip üç es yaşı da alın ve büyüğü kadının verdiği kağıdı büyülü kitabında kullanın. Artık elinizdeki bütün büyüler tersine döndü. Kuleye doğru gidin, sağdaki asker kulübesine VORZER büyüsü yapın. Elektrik atlamasının olduğu yerde MARGI büyüsünü kullanın ve soldaki fiş çekip elektriği kesin. Kılıçla yolunuza açın ve kulenin dibindeki kütuya kurukafayı yerleştirin. Yukarı turmanın, ilerleyip küp şeklindeki boşluğa kübü yerleştirin. Yukarı çıkmaya devam edin en tepede sağa hindistan cevizini yerleştirin, sola da lambayı koyun. SAVE edip yukarıya çıkış ve sağdaki teli kılıçla kesin. Bir aşağı inip hindistan cevizinin üzerinde kitabın en başındaki büyüyü kullanın (şimdi adını hatırlayamadım). Geçmiş olsun, oyun bitti. Yerim kalmadığından hiç muhabbet edemedim, kusura bakmayın. Artık bir dahaki yazıya kaldırı.

Sinan AKKOL



Hades

Karsıya gecince kayıkçının üzerinde SNAVIG büyüsünü kullanın ve gardiyanın yamusuna gidip Acheron'un çalıştırma kağıdını basın (önce SAVE edin). Kapıdan geçip soldan Brög'un töremini alın. Tuneli NARVILLE ile açıp Griffin YASTARD'ı yollayın. Griffin'in gitdebildiği tek adıya gidip tımağı alın. Diğer adacıklardan plastik bot, plastik kükü ve pompayı alın. Ejderhanın katasma gidip sunum çeliklerine bot ve koldayı koyup pompayla şışırın. Ağzından içeri girdiğin dişi ve hindistan cevizini alın. Aşağıdan atılan ipi ejderhanın dısına bağlayın. Adam kayıp düşince ipi alır, botun içine hindistan cevizini koyun ve dışarı çıplı ipi kulağa ve bora bağlayın. Tekrarları gi riip kulkayı disle patlatın ve hemen dışarı kaçın. Botu ve hindistan cevizini bulunca gelen kalenin içindeki yere hindistan cevizini yerleştirin ve tünelden geçirin. Hades'ten çıkmak için iki kafalı yaratığa SNAVIG büyüsü yapın ve kayılcıya parasını verin. Şimdi Dungeon Master in evine gitlin.

Dungeon Master's Lair

Evdeld zeminin tünelinde Brog'u yollayın (NARVILLE, YASTARD). Gidip iki mesayı de alın. Geri dönüp evin kapısındaki tahtaları söküp, içeri girince aşağı inip sağdaki taşları yiyin, soldan bir yumurta alın. Yukarı tıkıp yumurtayı kaba koyun ve meşaleyle yumurtayı pişirin. Pişmiş yumurtayı alın ve aşağı inip soldaki açılığa yumurta-

**ZORK
LAND INQUISITION**

**LEVEL
KARNESİ
ADVENTURE**

Firmer Activision
 Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM

I-War

Saltlake Konfederasyon Uzay Üssü, 2268

Madam 12.

Konfederasyon CNV-301 saldırısı gemisi kumandanı olarak ilk ayımı bugün doldurdum. Şu ilk ay fazla sıcak çatışmaya girdiğimizi söyleyemem, sadece kontrolden çıkan birkaç katil mayınla ve birkaç bağımsız ordu gerillasıyla uğraştık. Bu da benim gemiye alışmam için iyi bir fırsat oldu. Kontrolleri akademide uçtuğumuz silahlara bakabiliyordum. Ayrıca konsole sağ üstündeki REM tuşuya, komuta modülü olmayan hedef olarak aldığı bir başka CNV sınıfı gemiye uzaktan kumanda edebiliyorum.

tuğumuz silahlara hiç benzemiyordu, bu nedenle ilk çarpışmamadı. Sonra anladım.

İlk görevimiz Saltlake uzay üssünden ayrılmış Jupiter yörüngesindeki rutin devriye uçuşunu yapmak, bu yüzden doğrultumuzu Jupiter L4 atlama noktasına çevirdik ve motorlara tam güç verdik. Yaklaşık onbeş saniye sonra neden akademideki hocalarımızın "aslă atlama noktasına bir Dreadnought ile yüksek bir hızla yaklaşmayın" dediklerini anladım. Atlama noktasına 500 metre kalı Jupiter'den gelen bir başka gemi hiper-uzaydan çıktı. Ve ne olduğunu anladığımızda, onların komuta merkezi, bizim geminin motor dairesine girmiştir. Neyseki her iki taraftan da kayip olmamıştı. Ama sonuçta akademide elde ettiğim tüm rütbeleri benden geri alındı. Bu acı tecrübe sonradan altındaki geminin bir avcı uçağı değil, 200 metrellik bir savaş gemisi olduğunu ve bütün sistemlere alışmadan hiçbir kuralı çiğnemem gereğini anladım. Tabii ki şimdilik,

Neyse, kumanda panelindeki tuşların ne işe yaradığını bir yerlere yazmıştım, personele rezil olmadan şuna bir daha göz atsam iyi olacak:

F1 : Komuta konsolu, burada görevimizle ilgili briefingi ve hangi görevlerin tamamlandığını görebiliyor, bilinen evrendeki tüm sistemlere bakabiliyorum. Ayrıca konsole sağ üstündeki REM tuşuya, komuta modülü olmayan hedef olarak aldığı bir başka CNV sınıfı gemiye uzaktan kumanda edebiliyorum.

F2 : Navigasyon konsolu, genellikle gemiyle buradan idare ederim. Çünkü çoğu sistemi aynı anda gözönünde bulundurmak için en ideal kontrol noktası burası. Aşağıda solda radarındaki kontakların türünü ve uzaklığını görebiliyorum. Yeşil dost, kırmızı düşman, sarı ise henüz tanımlanamamış cisimlerdir. M'ye basarak hedef türlerini değiştirebilir, Ö ve Ç ile kontaklar arasında geçiş yapılabilir ve X ile bir sonraki görevi bakılabilir. L ile gemi ışık hızına çıkar, özellikle 20 km'den uzaktaki hedeflere daha çabuk ulaşmak için gereklili bir sistem. Ayrıca geminin çok gelişmiş bir otomatik pilot sistemi var. F5 ile durma, F6 ile hedefe belli bir mesafede yaklaşmak, F7 ile hedef ile belli bir formasyonda uçmak için, F8 ile hedefle kenetlenmek için, F9 ile de hedefle aynı hız seviyesine gelmek üzere otomatik pilot ayarlanabilir. Bir otomatik pilot sisteminde diğerine geçmek için önce ESC ile eskisinden çıkmak gerektiği hep unutuyorum, buna daha fazla dikkat etmem lazımdır.



F3 : Savaş konsolu, tüm silah sistemlerini buradan yönetebilirim, ama savaşları navigation panelinden yönetmek daha kolay geliyor. Q ile en son saldırılan gemiyi, W ile en yakındaki silahı, R ile en yakındaki düşmanı, T ile hedef imlecinin yakınındaki hedefi seçer, ENTER ile silah sistemlerini, Backspace ile füze sistemlerini seçer ve SPACE ile ateş ederim. Çok basit. O ile geminin kalkanlarına 1 saniyelik aşın bir yüklenme yapılabilir, böylece tehlikeli çarpışmalardan en az hasarla kurtulma şansınız olur, ama bu sistemi tekrar kullanılmamak için bir süre geçmesi gereklidir. Del ile işi gündümlü füzeleri şartlı makarayı açıp kapatır.

F4 : Mühendislik konsolu. Gemini aldığı her türlü hasarı buradan gözebilir, dört mühendis grubunu istenilen sistemleri onarmak üzere görevlendirilebilir. Bunun için aşağıdaki sistemlerden en hayatı olanlarını tutup yukarıya sürüklemem yeteri. Her zaman için motor ve güç sistemleri ile geminin kalkanlarını ilk olarak tamir etmek daha önemlidir.

Göreve çıkmadan önce şu kontrole bir göz atmak iyi oluyor, ama ölüüm de kopmuyor değil hanı. Personelden birisi bu kontrolleri görecek olursa rezil oluruz...

- Kaptan, merkez üsten yeni görev için bilgiler geliyor, size aktarmamı istersiniz?

- Hi? Ha? Yok, ben kumanda konsolundan bütün mesaj ve briefinleri görüyorum zaten.

- Anlaşıldı. Aa, komutanım cebinizden bir kağıt düşü.



- Ne kağıdı? Ha, o mu? Dünyadan mektubum gelmiş de, o yüzden şe- yetmiştim ben...
- Peki komuta-nım, hayırlı olsun (mektupmuş, bizi-de yedik sanki).
- Hadi bakalım, fazla konuşma da işiné bak (Ulan ne-rede uydurduk şimdí mektubu, 23. yüzyılda mektubun işi ne?)

Star, All Systems On Line

Öyle uzak durmayın sevgili okuyu-cular, söyle oturaklı ve kazık kadar zor bir uzay simülasyonu anyorsanız ya-macına gelin de kulaklarınızı açıp lyl dinleyin. I-War bir Tie-Fighter veya Wing Commander klonu değil. Oynanış biçimi ve oyun içindeki çeşitli at-raksiyonları ile oldukça değişik ve bir o kadar da zor bir oyun. Tabii bol bol dogfight, plazma toplan, füzeler ve uzaya saçılan metal parçaları bu oyunda da var ama, uzay gemisi simülasyonu olayına yeni bir boyut kazandır-dığı da kesin. Mesela ilk görevde he-nüz bir geminiz yok, sizin gidip eski bir savaş alanındaki hurdalar arasından kendinize sağlam bir gemi göv-desi anyorsunuz. Peki geminiz yoksa uzayda nasıl dolaşıyoruz? Söyledi ki, yönettiğimiz geminin kumanda odası ana gövdeden ayrılp serbestçe uçabiliyor, ama savunma ve saldırısı sistemleri ana gövde üzerinde olduğundan düşman ateşinden kaçmak için sade-ce manevra yeteneğinize güvenmek zorunda kalmışsunuz. Bu şekilde sa-vış alanında kendinize uygun bir göv-de ararken, buranın oyunun başında-hayvanı demoda (var mı böyle bir şey ya, adamlar ilk CD'yi sadece giriş de-mosuna ayırmış) anlatılan ve ünlü komutan Jefferson Clay'in hayatını feda ederek 1500 silah arkadaşını kurtardığı savaşın geçtiği alan olduğunu anlı-yorsunuz. Şu tesadüfe bakın, buldu-gunuza gemi gövdesi de Clay'in gemi-si çıkmasın mı? Beş yıl önce yediği

darbe yüzünden hala kendi eksenin etrafında dönmekte olan gemi duru-tabilmeniz için gemi gövdesini hedef olarak seçtikten sonra kumanda pane-linden uzaktan kumanda (REM) seçe-neğini seçip geminin dönüşünü dur-durmalı ve kenetlenme otomatik pilo-tunu seçerek (PB) gemiyle birleşmeli-siniz. Zaten asıl cumhüs bundan son-ra başlıyor ve devre dışı olması gerek-en bütün katlı mayınlar çalışıp üzeri-nize saldırıyor.

Bir diğer yenilikte, oyun sırasında demoların olması. Mesela, Clay'in ge-misini bulduğunuzda ve kenetlendiğinizde demo çöküyor, böylece önemli bir şey yaptığınızda haberiniz oluyor. Daha önce böyle bir şeyi sadece As-sasin 2015 adlı oyununda görmüştüm. Onda da bu demolar oyunun akışını kesintiye uğratmaktan başka bir şeye yaramıyorlardı.

Dünya konfederasyonu adına (diğer adıyla Commonwealth) savaşan bir komutan olarak amacınız, federasyon sınırları içindeki korsan hareketlerini engellemek. Oyunun başında demodan da anlayacağınız üzere kar-şınızdaki grup (Independence Fighters), birkaç korsanın bir araya gelip, para kazanmak için oluşturduğu ufak bir organizasyon değil. Aksine tamamen koordinasyon içinde ve usta pilotlar-dan oluşan bir gerilla kuvveti. Ve son-radan öğreneceğiniz üzere oylann arkasında başka güçler var. Filmlerde olduğu gibi, oyunlarda da entrika ol-ması hoşuma gider. Öyle "ay bak şimdí şu adam var ya, işte o bizim peşimizdeki esas kötü adam çıkacak, ay ne çok şaşırıdım" gibisinden sonu ta-en başından tahmin edilebilen oyular oynamaktan bay geldi. Oyunun konu-

su hakkında fazla da ipucu verip bü-tün zevkinizi kaçırmak istemem ama, hanı şu beş yıl önce ölen komutan Jefferson Clay var ya, o da aslında tam olarak ölmeli, yani aslında öldü de, başka bir şekilde, çok yakınlarınızda yaşıyor... Daha fazla ipucu yok, oyunu oynayıp neler olacağını kendiniz görün.

Undock Confirmed. Get Ready for Jump Speed!

I-Wars, en düşük konfigürasyonlar-da bile çalışacak şekilde programlan-mış. Bu nedenle Wing Commander 5 teli gibi mükemmel grafik ve efektlere beklemeyein. Ama bu demek değil-dir ki grafikleri çok kötü, grafik teknigi olarak Privateer 2'ye oldukça benziyor, oynanış hızı da oldukça iyi. Böylece 3Dfx kartı, Pentium 200 kusuru olmayan azınlık da oyundan zevk alarak oynayabilir. Seslere ise diyecek yok, arkanızdan giderek yaklaşan bir geminin sesi sizin strese sokacak kadar gerçekçi.

Sonuç olarak bu oyun, WC5'i çalış-tıracak gente sistemi olmayanlar için, şu an piyasadaki en sağlam uzay simülasyonlarından birisi.

Mutlaka görün.

Sinan AKKOL

LEVEL KARNESİ
SIMÜLASYON

Platform: Infogramos
Pentium 100,
16 MB RAM, 4X CD ROM

★★★★★

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Ir-
lo-
ni-
z-
ve

Kalabalık : Undermountain'a girecek yeni biri haal (Yükselen kahkahalar)

Kahraman : (Sessizdir, gözleri ileride yürürl)

Kalabalık : Pek de gençmiş, wah wah, deli galiba (Daha yüksek gülüşmeler)

Kahraman : (Sesi buz gibidir) Yawning Portal burası mı ?

Kalabalık : Hayır, domuz ahırı (kahkahalar), görmüyor musun, tabii burası, içeri girmeyeceksin değil mi?

Kahraman : (Hafifçe gülmser, içeri girer)

Klasik AD&D FRP'leri uzunca zamandır ortalarda yoklardı. DTU özlemimizi en sonunda gideriyor. Forgotten Realms, Waterdeep şehri, Kheiben, Undermountain, hepsi yerli yerinde duruyor. Anlatacak öyle çok şey var ki... Sözü uzatmadan karakter yaratma işine geçmek istiyorum. Önce kim olduğumuzu bulalım, gerisini sonra düşünürüz.

WELCOME TO MY WORLD, WHERE MAGIC RULES AND DRAGONS FLY.

İşte ırkımızı belirlemekle başlayalım. Seçilebilecek ırklar ise:

Humans: Bildığımız sizin, bizim gibi insanlar işte. Forgotten Realms'de nüfusları en sık bulunan, tek dezavantajları yalnızca tek bir mesleği seçebilmeleri olan insanlar...

Elves: İnce ruhlu, sanata düşkün, ince yapılı, çok çevik, büyüğe, ok ve kılıç kullanmaya çok yatkın, Forgotten Realms'de çok eski zamanlardan beri varlığını sürdürden bir ırk.

Half-Elves: Gönüllerini Elflerin çekiciğine kaptıran insanların (Belki de tam tersi) iki kanı da taşıyan evlattarı. Pek çok farklı özelliği büyülerinde barındırmalar onların pek çok meslek kombinasyonuna bir arada sahip olabilmelerini sağlıyor.

Drows (Başka bir deyişle Dark Elves): Elflerin yer atında yaşayan, nefret dolu kuzenleri. Her ne kadar adlan Realms'de korkuya anılsa da ufak bir kısmı yasadıkları dilden dile dolaşan kahramanlar olarak ün yapmış...

Dwarves: Coğulukla yer altında, kendi toplumları içinde kapalı yaşayan, kısa boylarına karşın, savasmakta çok yetenekli, demircilikte harikalar yaratılan varlıklar. Büyüye olan ilgi ve becerilerinin azlığı, onların büyüğü olabileceklerini engellemiştir.

Halflings: Minyatür bir insan andıran yapılan, çeviklikleri ve sapan benzergi uzun menzilli silahları kullanmadan olan başarıları ile dikkati çeken, Forgotten Realms'in en sırrın ırıldanından bir tanesi. Tipki Dwarf'lar gibi büyüğe araları pek iyi olmamış.

cinsiyetinizi belirledikten sonra mesleğinizi ya da mesleklerinizi seçmeye başlayabilirsiniz:

Fighters: Kendilerini dövüse adamış kılıç ya da oklarıyla yaşayan savaşçılar.

Clerics:

Tannların yer yüzündeki temsilipleri.



Koruma ağırlıklı büyülerini ve dövüş yeteneklerini bu amaçta kullanıp rahipler.

Mages: Kendilerini korumak ve düşmanları alt etmek için büyük güçlerini kullanmaktan kaçınmayanlar. Forgotten Realms'in gizemleri araştıran büyucüler.

Thieves: Gölgelerin arasında sessizce işlerini yürüten, ele avuca sığmaz hırsızlar.

Sıra geldi karakterinizin özelliklerini belirlemeye:

Strength (güç): Savaşçıların başta gelen özelliği. Yüksek güç, vuruş şansına ve hasar verme şansına bonuslar verebilir.

Dexterity (çeviklik): Hırsızların en önemli özelliği. Rakiplerinizin size vurma şansını azaltır ve ok atışlarında başarınızı artırır.

Constitution (dayanıklılık): Yaşam enerjinizin level atladıkça normalde oranla daha çok artmasını sağlar.

Intelligence (akıl): Büyücülerin bir numaralı özelliği olup, onların bir büyülü seviyesinden aynı anda kaç adet büyüğe sahip olabileceklerini belirler.

Wisdom (bilgelik): Rahiplerin öncekiye sahip olması gereken özellik. Bilgeligi yüksek rahipler, ekstra büyülere sahip olabilirler.

Charisma: İnsanlığı etkileme yeteneğiniz ve genel görünüşünüzüdür. Yüksek karizma karşılaşığınız kimselelerin size karşı olan tutumlarında önemli rol oynayabilir.

Her skor, 18 üzerinden verilir. 18 üzerinden verilen bu altı skoru mesleğinizi göz önüne alarak dağıttıktan



sonra size ekstradan verilmiş 5 puanı daha istediğiniz gibi dağıtmaya hakkına sahipsiniz.

A n c a k

unutmayın, bazıırklar bazı skorlarını artı ya da eksiler alabilirler (Elves +1 Dex / -1 Con, Dwarves +1 Con / -1 Cha, Halflings +1 Dex / -1 Str).

Son olarak da adınızı yüzünüzü ve genel düşüncenizi tarzınızı belirtmemeniz gerekiyor:

Lawful good: Rastlanabilecek en dürüst ve iyi kişiler. Kanunun, adaletin yılmaz savunucuları, beyaz atlı prensler.

Neutral good: Düzenin ve karmaşanın dengesine inanan, ama hareketlerinde lyl olmaya çalışan kişiler.

Chaotic Good: Kanun ve düzene pek aldırmayan, ahcak fikir, söz ve hareketlerinde kötülüğe yönelme-yan klşiler.

Lawful Neutral: Düzenin uygulanmasını, doğuracağı olumlu ya da olumsuz sonuçları önemsemeden her seyin üstünde tutan kişiler. Tipki yalnızca aldığı emri uygulayan bir asker gibi...

True Neutral: Evrendeki tüm güçlerin birbirlerini dengeledigine ve bu dengenin her zaman korunması gerektiğine inananlar.

Chaotic Neutral: Belirli değer yargıları olmayan, ne zaman ne yapacaklarını belirsiz çlgınlar.

REALITY MEETS THE EYE OF THE FATE HERE, AND ANYONE CAN TRY TO WIN A THRONE!

Her şey hazırlı şehrde girebiliriz. İlk durağımız Khelben "Blackstaff" Arunsun'un kulesi. Şehrin en büyük büyüğüsü ve Waterdeep'in korunması için elinden geleni ardına komayan bir zat. Bize anlatlığı ise kaynağının Yawning Portal olduğuna inandığı Kobold (Realms'in ufak ama zararlıırklarından biri) saldırılara son vermemiz. Bu çok güçlü büyüğünün hapsirarak bile yüzlerce Kobold'u yok edebilecekken neden bize bu işi verdiği gibi bir soruya sorma şansınız yok elbette... Önce markete uğrayıp bu tehlikeli yolculuk için ekipman satın alıyo, sonra da Yawning Portal'ın yolunu tutuyoruz. Girişin başında illeştirmeye yetenekleri, savaş ve büyüdeki basarılarıyla bizlere yardımcı olabilecek Patron'lar bulunur-

yor. Sakın yanlışlıkla onlara vurayım demeyin, çünkü elinizi ikinci kez kaldırma şansınız olmayabilir. Bunun yerine A tuşunu kullanarak onlara konuşabilmeniz mümkün. Tüm işleriniz bittiye ortadaki geniş kafesin kapısını açıp içeri girebilirsiniz:

PLAY IN YOUR WORLD TOO

Hazırlıksız yakalanmanız için burada biraz oyun ekranından bahsetmeliyim. Ana ekranla solda yüzünüz, adınız, yaşam enerjiniz, kullandığınız silah ve dört adet tuş resmi bulunur:

M: Harita ekranına geçer.

I: Ekipmanınızın olduğu ekran'a geçiş yapar. Yolda bir eşyayı almak için



üzerinden geçmeniz yeterli. Solda sahip olduğunuz eşyalar, sağda ise bunları yerleştirebileceğiniz yerler görünür. Bir eşyayı tutup Use ya da Drop tuşlarının üzerine götürüp basarsanız eşyayı kullanabilmeniz ya da yere bırakabilmeniz mümkün. Ayrıca bu ekran'da büyülerinizi kullanabilmeniz için de bir ikon bulunuyor.

S: İrkınızı, mesteğinizi, Level'ınızı ve skorlarınızı gösteren bu ekran'da alt kısımda hangi seviyeden kaçar büyüğünüz olduğu ve yukarıda hırsızlara özel bir takım özelliklerle bunları başarma yüzdeğerleri görülür:

Hide in Shadows: Gölgelere gizlenip rakiplerinizden kurtulma.

Move Silently (M tuşu): Baskalarının sizin duyamayacağı şekilde sessizce yürüme.

Find / Disarm Traps (F/D): Tuzakları bulma ve imha etme.

Open Locks (O): Kapalı kapıları açabilme (her zaman olmayı bilir).

Bu üç ekranın tümündede de sol üstte sizin görüş açınız, enerjiniz. Düşmanlarınızın size isabet şansı (bu sayı ne kadar küçük olursa o kadar iyidir), level atlamanızı sağlayan tecrübe punanız ve altın miktarınız bulunur.

R: Yalnızca belki ajanlarda dinienecek enerji ve büyülerinizi tazelemenizi sağlar.

Bir de T tuşıyla gerçekleştirilebileceğiniz Tüm Undead tabir ettigimiz bir

işlem var. Yalnızca Cleric'lere özgü bu özellik Undead denilen iskelet, zombie gibi yarıkları kaçırmayı, daha üst Level'arda da yok edebilmenizi sağlar.

IT'S ALL MORE FUNNE- LIER, SIMPLI- ER

Undermountain'a en son siz olunuz. Arkانızdan "Zavallı aptal" mı diyecekler yoksa "O gerçek bir kahraman" mı? Kahraman olmak kolay değil. Patron'larla iyi geçmeye, (eger yüzeyle cıktıllısanız) pazar yerine uğramaya ve oyunun başında size verilen lyleştiGem of Curing ile Potion of Healing'i lyl kullanmaya bakın. Yer altında dikkatli olun. Prospektüs okuman dan ilaç kullanmayın. Beklenmeye yan etkilerde doktorunuza görünü....

FRP deneyiminiz varsa DTU hoşunuza gidecek, eğer yoksa belki böylelikle öğrenebilirisiniz. Ama detayları ilgilenmeden yalnızca bir seyleri kim dökmek istiyorsanız Diablo-Hellfire veya Hexen 2 daha uygun bir seçim olacaktır. "Eğer FRP olayına girmiyam ama çok karışık bea!" derseniz her türlü soruya açıkız. Ele silah alıp sağa sola savurmaktan daha kapsamlı seyler de var su dünyada!

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



LEVEL KARNESİ

FRP

Firma: Interplay
DOS 6.0 (Windows 95 uyumlu), Pentium 90,
32 MB RAM, 80 MB HDD, 4X CD ROM



SODA® Off-Road Racing

Kirli İşler

Oyun piyasasının çok yoğun olarak özenle ürünler verdiği ve kalıcı olduğu bir tür herhalde yanış oyunlarıdır. Soda Off-Road Racing de bu alanda çok sıkı bir oyun olabilir ve lütfen bir isim yapabilirsiniz, tabii ki eğer oynamabilsenizdir. Oynamabiliyordum çünkü gerçekten kontroleri çok zor ve eğer israrlı ve inatçı davranışın da çamurda ve tozlu yollar da savrulan aracınızı düzeltmeye çalışırsanız uzun süre dairesel çizmekte kurtulamazsınız. Böyle bir giriş yapmak siz oyundan soğutmuştur sanıyorum ama az da olsa artılar da yok değil.

Yok Çare!

Soda adı pek tanındık gelmemeli, ama Off-Road ile yakından ilgilenenlerin bilmesi gereken bir tür. Bu aynı pankreasla güreş arasındaki farka benziyor. Monster Truck Rally izleyiciler için yapılan hoş görüntülerle süslü şovlardan oluşurken Soda Off-Road yanı "Short-Course Off-Road Drivers Association" gerçek bir yanış. Çamur ve tozun bulunduğu her türlü zorlu şartlarda yapılabildiği gibi belli yolların, profesyonel takımların ve sürücülerinin bulunmaması bu yanıtı boşlukta bırakıyor. Dolayısıyla oyundaki Track'lerin de hepsi bilgisayarda tasarılmış hayali yollar. Soda ne kadar farklı da olsa Monster Truck Rally ile Motocross'un kokteylî denebilir. Genel olarak hepsinde aynı klasmandaki 4*4 araçlarıyla çamurlu yollarda yarışıyorsunuz. Fakat Soda'da fizik kanunlarına biraz fazla özen gösterilmiş. Aslında oyunu zor ve çekmez yapanda

bu gerçeklik. Ne de olsa çamur içinde saatte 100 kilometre hız yaparken keskin bir virajı almanız akıl alır bir şey değil. Kötü olan, oyunda fizik kanunlarının sadece kendi üzerinde uygulandığını düşündürün rakiplerinizi. Ne demek istedigimi az çok anlayamadım herhalde. Oyunda üç değişik sınıfındaki araçları kullanabiliyorsunuz; bunlar 2x4 pickup, Dune Buggy ve 4x4 pickup. Her şase kendi karakteristik özelliklerine sahip ve oyun içindeki garajdan da bu özellikler ayrıntılı olarak ayarlanabiliyor. Grafikler ve kapla-



leri unutmamak gereklidir çünkü CD ye kaydedilmiş müziklerin hepsi midi kalitesinde ve okul orkestralarının muhteşem bestelerini andırıyor. Tüm bunlar amatör kelimesini çağrıştırıyor.

Nihayet Son Sözcük

Açıkça söylemek gerekirse oyunlar artık oyuncuların zevkle oynaması için yapılmıyor. Bir oyun yazmak hiç de zor bir şey değil. Önemli olan bunun her bilgisayarda oynanabilir olması ve güzel şekilde çalışması. 3Dfx için ya da MMX için oyun yazarak kolay olan herkes yapar. Bu oyunda da grafikler özellikle arka plan ve ağaçlar sanki ega kalitesinde eski oyunları andırıyor. Tüm bunlara rağmen Internet ve LAN üzerinde 6 kişilik ve modem yada seri bağlantıyla 2 kişilik oyun desteği bulunuyor. Oyundaki en ilginç fikir programının Internet üzerinde 6 kişi bulup bulan Soda Off-Road Racing oynamak için biraya getirebileceklerini düşünmeleri olsa gerek. Bu kadar sözün ardından yorumu size bırakıyorum.

Murat KARSİOĞLU



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Sierra
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 60 MB HDD, 2X CD ROM





LEVEL CD

2/98

Yarışın sonu garajda belli olur

Eğer iyi bir asçı iseniz manavdan sebze alırken mutlaka dikkat eder ve seçerek alırsınız. Gözünüzden kaçan cümleleri de ya atar ya da yemegin bir yerine sokutursunuz. Ama oyun alırken daha çok dikkat etmeniz gereklidir çünkü yanlış ve kötü bir seçimi kimse yemez. Bu durumda oyunun dış görünüşü siz alıdatabilir ve alıcık gönüllü olup işi bilene sormanız çok doğru olur. Eğer rafinanza boş yere CD kalabalığı istemiyorsanız derginin satırlarını altına çizerek okuyun (çok mütevaziyim).

Akıllı Alıştır

Motor sporlarında Andretti'lerden kalabalık profesyonel sporcuya aileler herhalde azdır. Özellikle EA Sport gibi market payı bulabilmek için elinden geleni yapan bir firmaya yeni bir oyun ismi bulmak oldukça kolay olmuştur herhalde ki bir çok oyundan sonra konu yapmadığı tek spor dalı olan motor sporlarında Andretti Racing ortaya çıktı. Oyun Amerika'nın iki ünlü yarışı olan Indy ve Stock Car'da 16 yol içerisinde yansımıza olanak tanıyor. Yolların üçü Kanada ve Avustralya'da geçen gerçek yollar ve geriye kalan on üç yol da hayallik olarak tasarılmış yerler. Ayrıca beraber yansığınız otuz rakibiniz de gerçek yarışçılar ve bunların üçü de bizim ünlü Andrettiler (sürpriz).

Oyunda Andretti ailesinin sadece ismi kullanılmamış, eğer yarış kursuna katılsanız Mario ve İldi oğlu Jeff ve Michael'in görüntülerinin yer aldığı röportajları seyredebilir ve sorulan sorulara verdikleri cevapları östrenebilirsiniz. Ayrıca oyunun basından sonuna yarış oturiteleri Derek Daly ve Bob Jenkins de sizinle olacak. Oyunun



kullanımını öğrenmek kolay olabilir ama master olmak sadece Andretti'leri dinlemekle olmaz. Biraz tecrübe yapmanız gerekecektir. Genelde rakipleriniz oldukça etkin ve lyl bir yansımadan geçmeniz imkansız. Oyun içerisinde EA Sport'un vazgeçemediği gerçeklik özelliği bu sefer Virtual Cockpit olarak kullanılmış ve özel direksiyon desteği (Force Feedback Steering) ile hiçbir zaman hissetmediğiniz kadar gerçekçi bir yansımayı ortaya çıkarmış. Ayrıca kokpitin görüntüsü de oldukça geniş, ama yolun rastathkla görüşmesini engelliyor. Andretti Racing için çok lyl bir oyun denemez fakat piyasaya yeni çıkan yarışlarla karşılaşılırsa en azından yönetimi kolay bir oyun olduğu söylenebilir. Karşılaşma yaparken aynı türlerin da yerli unutulmamalı. Pit Stop'larda malzeme ve işçi hatalan yolda kalmanızı neden olabilir. Eğer hızlı bir ekran kartınız varsa hava koşulları ve güneş pimfları da gözünüzü alacak kadar iyi yapmış. Ses efektleri ve müzipler ise tam bir EA klasığı. Oyunun her özelliği genelde iyi. Çoklu oyuncu yine unutulmamış ve bu sefer sekiz kişiden fazla gruplar için Network desteği bulunuyor.

Hassas Çift Oyun

Oyunun kurulumu büyük bir sorun. Eğer bir gün bilgisayarınıza kurup da begenişeniz sakin silmeyin. Çünkü bir daha kışmet olmayıpabilir. Sound Blaster dışındaki kartlarda kurulurken sorun yaşanıyor ve oyun içerisinde de bu sorun devam ediyor. Kurulum sırasında Active Movie İngilizce olmayan sürümü tanımıyor ve bir sorunda Burada çıkmıyor. Bunları atlattırsanız yolu

yarıladınız demektir. Çünkü oyuna başlarken CD içinde olmasını rağmen CD'yi takmanızı istiyor. Yetkililer bunun çift CD-Rom sürücülü sistemlerde olduğunu savunsa da tek sürücülü bilgisayarlarla da bu sorun oluşabiliyor. Ama bu siz korkumasın, çünkü bu tür sorunlar sadece bir kaç istisna. Ayrıca oyun tam kurulum için 460 MB minimum kurulum için ise 110 MB sabit disk alanına ihtiyaç duyuyor. Tabii ki oyunu oynamak istiyorsanız bunu göze alacaksınız (gülü seven dikenine katlanır).

Kazanmak

Bugünlerde çok mü karamsanım bilemem ama bir gerçek var ki bizim zamanımız oyunlar çok daha etkileyici oluyordu. Artık programcılıkla yeniciler bir çok oyunda da gördüğünüz gibi sadece hardware'ye dayalı yapılmaya başlandı. Andretti Racing için söyleyebileceğim tek şey denemededen yada yans hayramı degilseniz almayın.

Murat KARŞIÖĞLU



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

AKAL İTHALAT LTD

Tel: (312) 659 88 78

Firma: EA Sports

Windows 95, Pentium 133,

16 MB RAM, 30 MB HDD, RX CD ROM



LEVEL CD G-POLICE

01/98

Karanlık İlişkiler

Hic bundan yüz yıl sonra ne olacak merak ettiniz mi? Psygnosis'ekiler merak etmişler ve kafalarından bir şeyler uydurup yüz yıl sonraki güneş sistemini tasarlamışlar. Onlara göre farklı bir şeyler olmayacak, insanoğlunun bitip tükenmez hırsı ve sahip olma tutkusu kanlıavaşlara yol açacak ve yine birbirimizi yiyor olacağız. 21. yüzyılda dünyadaki kaynaklar hemen hemen tükenme noktasına gelmiştir ve uluslar kalan madenleri paylaşmak, daha doğrusu paylaşmamak için korkunç bir savaşa tutuşur. Bu savaş dünyada, uzayda ve güneş sisteminin diğer bazı gezegenlerinde sürer. Sonuç yükümdür, her şey bittiğinde azalan kaynaklar tamamen tükenmiştir ve sonuçta herkes kaybeder. Bunun üzerine çokuluslu dev şirketler insanlığın kaderini eline alır. Önce hurda metaller bir araya getirilerek dev bir uzay gemisi yapılır, sonra bu gemi dış gezegenlerden biri olan Jüpiter'in uyucusu Callisto'ya gönderilecek orada bir maden kolonisi kurulur. Peki bu kadar kan ve şiddet insanlara bir şeyle öğretmiş midir? Hayır. Kısa zamanda kolonide çeteler ve gangsterler türmeye başlar. Böylece düzene korumak için çokuluslu bir güç oluşturulur; Government Police.

Oyunda Havoc adlı helikopterimi bir araç kullanıyoğınız. Bu aracın hareketli iki jet motoru var ve bunlar dikey iniş kalkış yapmasını sağlıyor. Aslında bu bebeğe de yabancı değilisiniz. Hatırlasanız Mars'daki savaşta bunlardan birini kullanmışınız. Yeterince ölüm gördüğünüz için bir daha böyle bir işe girmeyi düşünmüyordunuz ama kızkardeşinizin 'intihar' her şeyi değiştirdi. O G-Police'de görevli idealist bir pilottu ve bir gün Havoc'ıyla bir gökdelene çarptı, size canına kıydı dediler ama

bunu yapacak biri değildi. Böylece gerçeği bulmak için G-Police'e katılmaya karar verdiniz. Önce bir uzay

beler arasında tünelar aracılığıyla yolculuk ediyorsunuz. Bu arada şehirde yerde ve havada yoğun bir trafik var.

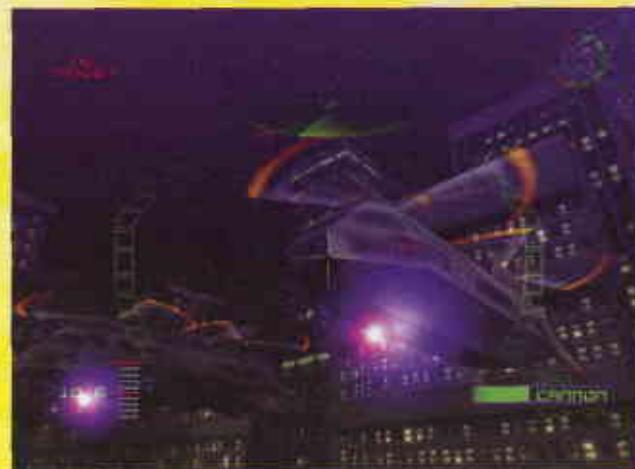
Çevre yüksek otobanlar ve köprülerle dolu, ayrıca Callisto'yu yöneten şirketlerin reklamları panoları süslüyor.

Evet Başlıyoruz

Yeni bir oyuna başladığınızda üç boyutlu render animasyonlar eşliğinde komutanınızın verdiği briefi izliyorsunuz. Ardından G-Police binasından havalandı Callisto'nun kubbelerinin altında uçmaya başlıyorsunuz. Cephaneiniz bittiğinde bu binaya geri dönüp tekrar doldurabilirsiniz.

Eğer Options kısmında değiştirmediyiseniz sağ "Shift" hızı artırıyor, sağ "Control" azaltıyor, Space tuşu kamera açısını değiştiriyor, sol "Control" tuşu ateş ediyor, "S" yükseltmeye "X" alçalmaya, "A" ve "Z" seçili silah değiştirmeye "C" ise hedefe kilitlenmeye yarıyor. Standart silahınız bir makinalı, çoğu görevde güdümsüz ve güdümlü roketler de kullanıyoğınız. Güdümlü roketleri atmadan önce "C" ile hedefe kilitlenmeniz gerekiyor. İlerleyen bölümlerde bomba ve EPP denen bir aygıt kullanıyoğınız. Bu EPP fırlattığınız aracı elektronik devrelerini çalışmaz hale getirerek durduruyor. Bombalarda binaları yıkabilecek kadar güçlü. Bazı görevlerde beacon yani fişek kullanarak şüphelilerin yeri ni belirlemeniz isteniyor. Wingman ise uçuş arkadaşınız olmasına rağmen diğer silahlar gibi seçiliyor ve kilitlenilen düşmana saldırması ateş tuşıyla sağlanıyor.

Yani kullanımı güdümlü misillerle aynı. Ekranın sağ altında seçili silahınızı gösteren bölüm yer alıyor, sağ üstünde kalkan yüzden yazıyor bu sıfırlanınca ölüyorsunuz, ama zaman geçtikçe kendiliğinden artıyor. Üstte radarınız var, Bu üç boyutlu bir radar, yükseldikçe radarı oluşturan dairesel arasındaki uzaklık artıyor. Binalar ve düşman olmayan araçlar ekran da görülmüyor, düşmanlar ise sizden aşağıdaysalar



gemisiyle Callisto'ya indiniz. Kardeşinizi öldürüler kuşkulamanın diye takma bir ad kullanıchtsınız ancak komutanla görüşürken onun gerçek adınızı öğrendiğini farkettiniz, artık size güvenmiyordu, o da ne! Bu son büyük filo kaptanı Horten'di. Bu herif bu cehennemde ne arıyordu? Neyse yanıtını bulmanız gereken daha önemli sorular vardı.

Ondan Bir Hoş Seda Kaldı Bu Kubbede

Uçtuğunuz bölge gökdelenlerle dolu, üzerinde saydam kubbeler olan bir uzay şehri. Güzel güzel giderken birden karşınıza peteklerden oluşan bir ağaçsara bilinki bu o kubbedir. Kub-





bir noktadan yukarı çıkan çizgi biçimde yukarıdaysalar noktadan aşağı inen çizgi biçiminde görülmüyor, biliyorum saçma oldu ama anlatmanın başka yolu yok. Sol alta altimetre yani yükseklik göstergesi var. Sol üstte varsa kilitlendiğiniz düşmanın zırh yüzdesi yer alıyor. Ekrannın orta, sağındaki çizgi aracınızın hızını belirtir. Hız maksimumken hızlanma tuşuna basmaya devam ederseniz afterburner çalışır ve daha da hızlanırsınız, eğer dururken yavaşlama tuşuna basarsanız geri geri uçarsınız. Göreve başlamadan önce yazılı bir briefing size yapmanız gerekenleri açıklıyor, ama ayrintılı emirler oyun içinde sesli mesaj olarak veriliyor. Örneğin bir şüpheliyi takip ederken çok yaklaşırsanız fark edileceksin diye uyarılıyorsunuz. Bazende saldırıyla uğramadan ateş açmamanız gerekiyor. İngilizceniz emirleri anlamaya yetecek düzeyde değilse radarın üstündeki kırmızı oku izleyin ve yazdırılmış aklınızda bulundurun, zaten çoğu zaman düşman hava araçlarını yok etmeniz gerekiyor. Eğer sizden bir hedefi 'scan' etmeniz yani taramanız isteniyorsa 'C' tuşunu kullanın. En sinir bozucu görevler ise koruma görevleri, bir yer birliğini ya da şehrin saldırıyla uğrayan bir bölgesini korurken ecel terleri dökebilirsiniz.

Sıhahlar

Güdümlü roketleri kullanırken kilitlendikten sonra düşmanla aranızda belli bir uzaklık olmasına dikkat edin, yani ne çok yakundan fırlatın ne de uzaktan, ve de hedefin size doğru değil sizinle aynı yöne doğru uçması önemli çünkü misillerin manevra yeteneği zayıf, ayrıca arada binaların olmaması gerekiyor yoksa değerli cephanenizi boş harcayabilirsınız. Bom-

baları yere paralel bir konumda uçarken çok yavaşlamadan arka arkaya bir kaç tane bırakın. Böylece hedefi vurmaları garanti olur. Güdümsüz roketlere gelince, onları yer hedeflerine karşı ya da havada hedefi çok yakındayken kullanmanız gerekiyor, örneğin size doğru uçarken. Bunun dışında EPP'ler çok yavaş, çok iyi nişan almanız gerekiyor. Wingman'ı ise çatışma başlar başlamaz kilitlendiğiniz ilk hedefe saldırmak akıllica olacaktır. Koruma görevlerinde hızlı olmak çok önemli. Eğer bir yer birliğini koruyorsanız yanından pek ayrılmayın, havada sabit kalın, bırakın düşman sizin üzerine gelsin. Koruduğunuz gurup hareket halindeyken siz onlara yakın bir hızla, biraz önlereinden üçün. Görevin sonuna cephemanızı saklamaya dikkat edin, makineli top mermileri sınırsız ama roket bomba ve EPP'ler onlara en çok gerek duyduğunuz anda bitmiş olabiliyor, bu yüzden pek çok bölümü baştan oynamak zorunda kalabilirsiniz.

İlerleyen bölümlerde Wingmen'leriniz garip bir şekilde ortadan kayboluyor, şirketler kendi aralarında savaşa tutuşuyor, gangsterlerle bazı şirketler ve bazı G-Police görevlileri arasında karanlık ilişkiler

var. Komutanınız da bundan nasibini alıyor ve öldürülüyor. Kimin eli kimin cebinde, kim suçlu kim masum belli değil (Emin Çolaşan'ın yazlarına benzedi) ve siz bu ortamda kardeşinizin katilini bulup öcünüüz almaya çalışıyorsunuz.

3D-FX

G-Police'i ilk kez Sony PlayStation'da görmüştüm. Zaten oyunun yapımcısı Psygnosis'in sahibi Sony fir-

masi Playstation'da da düşük çözünürlükte PC'deki gibi idi. Ancak 16-Bit Hardware render ve 1024x768'e kadar çıkan yüksek çözünürlük opsiyonuyla oyun hızlı bir PC'de mükemmel yaklaşıyor. Ama burada anahtar kelime hızlı. Eğer çok hızlı bir ekran kartınız yoksa 640x480'de bir 166-MMX bile ağır kalabilir, zaten daha yavaş bir CPU'nuz

varsayı sürünme göze alacağınız ya da çözünürlüğü düşüreceksiniz. Bunlar artık 3D-FX kartlarının yeni standart haline gelmeye başladığını gösteriyor. İşlemciğer günümüz oyularının hizına yetişmemeye başladı, görüntü kartlarından da biraz yardım gelmesi gerekiyor. Grafikler için söylenebilecek pek bir şey yok 16-Bit Hardware render ile tek kelimeyle mükemmel. Seslere gelince müzikler çok iyi, efektlere ise surround desteğiyle yüksek bir kalite yakalanan ancak bunu önce Options'dan açmanız gerekiyor. Sonuçta Psygnosis yine kalitesini konutmuş ve teknolojik açıdan devrim yaratabilecek bir oyun yapmış.

Ozan Simitçiler



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Firma: Psygnosis

Windows 98, Pentium 133,
16 MB RAM, 2 MB HDD,
4x CD-ROM Sürücü



VIRTUA SQUAD 2

Level Karakterleri...

Güvercin durağında inersiniz. Eğer dümdeş yürüseniz Ak-merkez'e bile ulaşmanız mümkün. Ama siz pastahanenin olduğu iç tarafa doğru yöneceksiniz ve yol ayrimina kadar ilerleyeceksiniz. Soldaki yoldan sapıp düz ilerleyince Akyıldız apartmanını bulursunuz: 3. Kata çıkışınızda sağ taraftaki dairenin "chip"e ait olduğunu görürsünüz. Böylece siz de soldan gidip Level'in mekanına girersiniz. Önümüzdeki odaya daldığınızda eğer özel bir toplantıda bulunmuyorsa ya da zor sınavlarından birini vermek zorunda kalma diysa muhtemelen sizi hafif uzun saclarıyla 24-25 yaşlarındaki yazı işleri müdürümüz Gökhun karşılaşır. Eğer saat altısı geçmişse hemen Fifa98 saldırsında bulunur. Yenecığınızden emin bir şekilde isteğini kabul edip boyonuzun ölçüsünü alırsınız. Yenilgiden sonra dînlenmeniz için yan taraftaki pencereye dik sallanan koltuğa oturmanızı tavsiye ederim, benim en sevdiğim ve en rahat olam odur. O sırada yanınızdakı arkadaş futbolu hiç sevmediginden Ufuk'un yanına Diablo'nun karanlık dünyasına sokulur. Ufuk da Diablo'da bir numaradır. Aynı anda derginin en şirin insanı Mahmut (bugün -11 şubat- 25'ine giriyor, ayrıca maden mühendisidir, bu arada da bekardır!) bir önceki sayıda yapılan yazım yanlışlarına bakıp köpmekta ya da insanların dört bir tarafındaki her türlü problemine koşmaktadır. Aradan biraz zaman geçtiğinde bidden bire sallanmaya başlarsınız. Acaba deprem kaç şiddetinde oluyor diye düşündürken sesin aslında Maddog Mc Kille'in hız canavarı motosikletine ait olduğunu farketmeniz uzun zaman almasız. İçeriye attığı ilk adımların sizde-

ki etkisi bir anda isminin anlamını hatırlamanızı sağlar. İşin lyl tarafi adamlar hersey konusabilirlsiniz (ama o sizinle hersey konuşmayıabiliir, o baska ekleklekiekil!). -Öhömm, çeşitli nedendenlerden dolayı Maddog hakkında daha fazla bilgi veremiyoruz!- Eğer her hangi bir dildeki bir sözcüğü anlamamışsanız, az ötede bir lieri bir geri giden veya masasında çalışan Garo'ya sorabilirsiniz. Ayrıca bilgeligi de emrinize amakedir. Az daha Kadir (Don Juan)'den bahsetmeyi unutuyorduk. Cazibesinin tüm kadınlar üzerindeki etkisi henüz tam olarak bilinmiyor! Yakında kapagımızı süslerse şaşırma yin! İşte Level'in birinci level karakterleri.....

[Artık Oyunla Geçelim](#)

Çok iyi hatırlarım yillaar önce (galliba 88'de), yazın bizim oradaki atarıciye giderdim. Her oyun tek jetonla, kılığına sırf bir kol yerine siyah dandılık bir tabanca tutuyorsunuz diye sadece bir tanesi çift jetonla çalışırı. O zamanlar o tip oyular herkesin hoşuna giderci. Eee, ne de olsa Doom gibi 3D-Shot Em Up'ların atasıydı bu "oyuncunun gözünden gösteren ve karşısındakileri memi zehirlenmesinden yok etme" oyuları. Daha sonra yıllar ve de yıllar itibarıyle bu tip oyularla, masamızın üzerindeki şaptal elektronik yiğinlarının içinde tanışma imkanı bulduk. İşte VS 2'de bu oyun türünün PC'lerdeki son temsilcisidir.

Oyunumuzun topu topu üç bölüm var ve istediğinizden başlayabiliyorsunuz. Oyunla ilgili bütün ayarların hepsi F10 tuşıyla karşınıza gelen ekranдан yapılıyor. Oyunun içerisinde bir sivili vurursanız bir canınız gider. Ayrıca aynı adamın üzerine üç kere mermi saydırırsanız veya sadece silahından vurursanız ekstradan puan almanız mümkün. Bazı özel adam veya eşyaların vurunca ekstra silah veya yaşam çakacaktır. Bunları iyi kullanmaya bakın.



Gökhan Habiboglu & Batu Hergünse



LIVELI
KARNES

ACTION

Windows 95, Pentium 90, 16MB RAM
20 MB HDD, 2x CD-ROM Surfaces



LONGBOW 2

Çelikten Kuşlar



Sağa da bir saat var. Tank müfrelesi vadide sinsiçe ilerliyor. O da ne... Tepelerin üstünde bir karaltı belirdi. Gece birden-bire aydınlanıyor, ortalık karmakanışık. Hellfire'lar kaçan tankların üzerine ölüm meleği gibi inip onları birer ateş topuna çeviriyor. Bir dakikadan kısa süre içinde vadide tek canlı kalmıyor. Karaltı ağır ağır uçarak yok ettiği hedellerin üzerine geliyor. Bir zamanlar ölüm makineleri olan enkazlardan yükselen alevler çelik gövdesini aydınlatıyor, o bir AH-64 D Longbow. Dumanların arasından geçerek geldiği gibi gecenin içinde kayboluyor.

Şimdilik kadar gördüğüm en gerçekçi helikopter simülasyonu olan Longbow-2 piyasaya çıktı. Bundan yıllar önce Comanche diye bir oyun vardı. O zamandan beri helikopterle uçma zevkini tadımadım. Hakkında "386-DX 40 4MB RAM'den aşağıda çalışmamış ab!", "yok yav, olur mu öyle sey" şeklinde muhabbet ederdim. Çok zevkliydi, dell gibi şarttı. Sonra ikinci üçüncü çıktı, demolannı oynadım beni o kadar etkilemediler (grafikleri harç). Longbow'u ise hiç oynamamıştım. Şimdi bir şeyle kaçırıyorum. Oyunun yapımcısı Jane's firması yaptığı gerçekçi simülasyonlarla ünlü. Oyunları her ne kadar oynanabilirlik açısından süper olsa da ben Jane's'in kullandığı grafik teknğini (özellikle coğrafi şekiller açısından) yeterli bulmuyordum. Longbow-2 de bu

açıklanmışlar. Grafikler tek kelimeyle mükemmel. Tabii bu da oyunun hızını olumsuz ettiliyor.

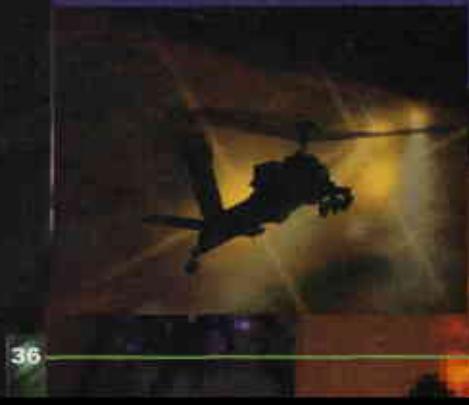
Can Azerbaycan

Konuya gelince.. Aslında konu mon yok. Ama illa istiyorsanız bir tane var. Siz iyi bir Amerikalı olarak emperyalizmin ve petrol şirketlerinin çatılarını aşağılık üçüncü dünya ülkelerine karşı savunuyorsunuz. Nasıl begendiniz mi? Yani senaryonun her gün dünyada oyananandan bir farkı yok (Çok pis mesaj veririm). Şaka bir yana üç tane senaryo var. İlkinde Amerikan ekipmanlarına karşı ikincisinde Rus ekipmanına karşı savaşıyoruz. Üçüncü senaryo ise burumuzun dibinde yanı Azerbaycan'da geçiyor. Bu senaryo beni sınırlı etti. İran, Azerbaycan'daki köktendilci bir darbeyi desteklemek için bu ülkeye girer ve darbe amacına ulaşır. Azerbaycan bundan sonra kaybettigi toprakları geri almak için Ermenistan'a saldırır yanıklar de Azerbaycan petrolü İran'ın eline geçmesin diye harekete geçerler. Peki bir Hristiyan ülke saldırına uğramadan akılınız neredeydi? Adamannı bir oyunda bile çifte standart uygulaması beni dell etti.

Aldatılmamak Sistemleri

Longbow-2'yi yüklerken program önce usta bir pilot mu yoksa bir çaylak mı olduğunuzu soruyor. Casual derseniz kolayda expert derseniz zorda oynuyorsunuz. Install işi tamamlandıktan sonra Jane's'in klasik animasyonu ve ardından mükemmel bir demo başlıyor. Bu arada müziklerin de süper olduğunu belirtmeliyim. Demo bir askeri üste sona eriyor ve bu üssün grafigi ekran da kalıyor. Aslında burası ana menü. Her bina belki bir fonksiyonu

temsil ediyor. Mouse'un sağ butonuna bastığınızda bütün binaların altında ne işe yarıdıkları anlatan bir yazı çikıyor. Başlangıçta yalnızca Instant action ve Exit to Operating System'i seçebiliyorsunuz. Instant Action görevle mühürlü olmasını isteyenler için. Exit to operating system ise Windows'a dönüşü sağlıyor. Diğer işlemlerin aktif olması için Select pilot'a gelip bir pilot seçmelisiniz. Burada hâlkın rahmetine kavuşmuş bir grup pilot var. Kafaniza göre birisini seçip ismini cismi değiştirdikten sonra (değiştirmesiniz de olur asında) asıl oyuna başlayabilirsiniz. Training/Tutorial eğitim seçenekidir. Bunu oyunda kullanacağınız araçlar hakkında temel bilgiler alabilirsiniz. Alt seçenekler; Basic Longbow Training, Basic Blackhawk Training, Basic Kiowa Training, Free Flight Gunnery Practise, Advanced Longbow Training, Basic Flight Training ve Read Jane's dir. İlk üç seçenek adı geçen helikopterler hakkında temel uçuş eğitimi almak içindir. "Gunnery Practise" atış talimi yapmaya yarat. "Advanced





"Longbow Training" ile Longbow hakkında gelişmiş eğitim alabilirsiniz. "Basic Flight Blackhawk" la genel uçuş dersidir. Read Jane's'ten oyundaki araçlar hakkında bilgi edinebilirsiniz. "Commo Building Multiplayer" yanı birden çok kişi dynamak için düşünülmüş. "Wait for players to connect from internet" besillerin bile anlayabileceği gibi oyunu Internet'ten oynamak içindir (hayır bunu anlamış olmam embesil olduğum anıma gelmiyor). Bu şekilde ikiden fazla kişi aynı oyunu internet üzerinden oynayabilir. "Establish modem or serial game" iki kişi modem ya da seri kabloyla oynamanızı sağlar. Read Jane's buraya da konulmuş. Campaign seçeneği senaryo dahilinde uçuşlar yapmak içindir. Yeni bir oyuna başlarken new yazan yerden başta belirttiğim üç senaryodan birini seçerek bir save adı girmeniz gerekiyor, daha sonra bitirdiğiniz her görev bu ad altında kaydediliyor ve Saved bölümünden seçerek kaidiniz yerden devam edebiliyorsunuz. Yeni bir senaryoya başlarken karşısına Campaign Options başlıklı bir ekran geliyor. Burada üzerlerine

tıkla-
yarak
gerçekçilikle
ilgili se-
nekleri açıp
kapatabilirsiniz. Campaign ekranı kar-
rargahtaki bir komunikasyon aracının ya da çadırın içi gibi dizayn edilmiş.
Mission Planner'a girerek görev hak-
lunda ayırtılı bilgi alabilirsiniz. Burada
Briefing görevin senaryosunu ve ama-
cını öğrenmek içindir. Tasking, gurup-
taki pilotların görev dağılımını verir.
Aiming sizin ve Wingman'ınınizin si-
lah dağılımını belirlemenizi sağlar.
Profiller dan ise görev harflasını göre-
bilirsiniz. Buradan Waypoint'eri yanı
hareket nokalarınızı sürükle bırak
yöntemliyle değiştirebileceğiniz gibi
sağ butona üstlerine tıklayarak çıkan
seçenekle silebilirsiniz. Campaign ek-
ranından ayrıca Read Jane's'e de gide-
bilirsiniz. Pilot kaskı ise uçuşa çıkm-
anızı sağlar. Ana menüde bir de Single
Missions seçeneği var. Bu seçenekle
kendi görevlerinizi yaratıp kafaniza
göre ucabilirsiniz. Bunun için Create a
Quick Mission'ı seçmeniz yeterli. Me-
nülerde neyin ne işe yaradığını anla-
mak için sağ butona basıyorsunuz.

ENDİSİ

Uçuş sırasında bize gereken bilgiler
kaskımızdan yansıtılırak veriliyor.
Sağda yüksekliğimizi gösteren altı-
metre var. Üstteki çizgi çizgi gösterge
pusula. Pusulada üçgen biçimindeki
okla ters V şeklinde ok gitmemiz
gereken yerleri gösteriyor. Buranın üst
üst çalıştırduğumda doğru yöndeyiz
demektir. Waypointlere bu yolla ulaşabil-
ir ya da A'ya basıp otomatik pilo-
tu kullanabiliriz. Ama otopilot çok
yüksekten uçtuğu için SAM'lere karşı
kabak gibi açıkta kalabiliriz. Ekranın
sol üstünde motor gücünü % cinsinden
belirten bir gösterge var. Motor-
ları R ile çalıştırıyoruz. "-" tuşu gücü
artırmaya "?" azaltmaya yarıyor. Bunu
1'den O'a kadar olan tuşlarla da ayar-
layabilirsiniz. Motor gücü ne kadar
fazlaysa o kadar yükselirsiniz. Hare-
ketsizken H'ye bastığınızda Hover
moda geçersiniz, bu Mod'da helikopter-
in yüksekliği sabitlenir. Güvenliği-

niz açısından 100 fe-
et'in
a l-
t in da
uçun de-

rim. Hızınız düşükken G ve
TUŞLANYLA sağa sola dönebilirsiniz.
Ama hızlandıgınızda yön tuşlarıyla sa-
ğa sola yatarak dönmeniz gerekiyor.
Hızdanız için ileri tuşuya helikopter-
rinizin burnunu indirmelisiniz. Yavaşla-
mak için geri ile kaldırılmalıdır. Bu-
nun dışında Kokpitte alta iki tane ek-
ran var. Bunlar tarayıcılarınızdan ge-
len verileri görmek için kullanıyo-
sunuz. M tuşıyla fonksiyonları değişt-
irebilirsiniz. Radar ekranındayken düş-
manlara Mouse'un sol tuşuyla secerék
ya da sağ tuşuyla kare içine alarak top-
lu bir biçimde killlenebilirsiniz.

Son Sır

Son sözüm şu. Bu oyunu alın. Ama
sizi uyarıyorum, bu öyle cereza simü-
lasyonlardan değil. Eğer gecenizi gün-
düzüne katip beyninizdeki tüm nö-
ronları zorlamazsanız Longbow-2'den
bir zevk almazsınız parاز da boş gider.
Tamam kabul ediyorum belki bi-
raz abartım ama gerçekten de kolay
bir oyun değil. Tabii kafanızı biraz zor-
lamaktan hoşlanıyor, savaşlara ve si-
lahlara ilgi duyuyor her şeyden önem-
lisi üç boyutlu olarak tasarlanmış sanal
bir dünyada uçmaktan garip manyak-
ça bir zevk alıyorsanız, yanı kısacası si-
mülasyoncusanız, kaçırımayın. Şimdiye
kadar çıkan en iyi helikopter simüla-
yonu.

Ozan Simitçiler



Lanes
LONGBOW 2

**LEVEL
KARNESİ**

SİMÜLASYON

Aral İthalat Ltd.
Tel: (312) 659 26 73

Pirmax Electronic Arts

Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM,
170 MB HDD, 4x CD-ROM sürücü



LEVEL

ARALIK 97

Hollanda gökleri paraşütlerle doludur, müttefikler üç paraşüt tümeni ile Hollanda topraklarına indirme yapmaktadır. Amaçları: Eindhoven'dan Arnhem'e kadar uzanan 60 millik koridordaki köprüleri ele geçirmek. Aynı anda, İngiliz zırhlı birlikleri kuzeye, Eindhoven'a doğru saldırıyla geçerler. Onların amacı: Paraşüt birlikleri tarafından ele geçirilen köprülerden geçmek. Alman savunma hattını yarmak ve Kuzey Almanya Ovası boyunca hızla ilerleyerek 2. Dünya Savaşının başından beri ilk defa Berlin'e karadan bir saldırın düzenlemek - müttefik generali, planlarında herhangi bir aksama olmazsa ve bu saldırın başarıyla sonuçlanırsa 2. Dünya Savaşının Avrupa'daki ayağının 1944 yılının sonuna kadar biteceğine kesin gözüyle bakmaktadır. Bu operasyonda hız çok önemlidir, inş yapan paraşüt birlikleri Alman cephesinin gerisinde oldukça denebilirler. Denebilirler, çünkü paraşüt birliklerinin hibrit şansı olmayacaktır. Böylece Market-Garden operasyonu başlar.

Almanlar bu şok operasyon karşısında kısa süreli bir şaşkınlık yaşar, ama çok çabuk toparlanırlar. Coğu şanslı birçok faktörün de

Tarih: 17 Eylül 1944

etkisiyle (ki bunların içinde en önemli Market-Garden operasyonunun bir planını ele geçirmeleridir) Almanlar, müttefik generalilerin hesapladığı operasyon zamanını geciktirmeyi başarırlar. Bu gecikmeler özellikle Arnhem köprüsü civarına inmiş olan müttefik birliklerini çok güç durumda bırakır: çünkü ikmal ve destek alma şansları yoktur. Eğer İngiliz zırhlı birlikleri en kısa zamanda onlara ulaşamazsa, müttefik paraşütçüler, evlerinden binlerce mil uzakta, Arnhem köprüsünde ölüme mahkum olacaklardır.

Eğer... İkinci Dünya Savaşı Operasyonu: Arnhem Muharebesi...

İngiliz oyun dergilerini takip ediyorsanız, adamların özellikle el üstünde tuttukları bir oyun türü dikkatinizi çekmiştir. "War Games" denilen bu türün onlar için bu kadar özel yer tutmasının çeşitli sebepleri var. Belki tarihlerinin dönüm noktasını oluşturan 1. ve 2.

Dünya Savaşında yaşamış gerçek çarpışmaları konu

almaları, belki de deyim yerindeyse, "çoluk-çocuk" oyuncası değil, ancak büyüklerin altından kalabilecegi komplike ama bir o kadar da gerçekçi bir yapıya

sahip olmalıdır. Sebebi ne olursa olsun, aşırı karmaşık olmanın yüzünden ülkemizde olduğu kadar dışında çoğu bilgisayar oyucusunun burun kıvırığı bu oyun türünü adamlar yine de başlarının üzerinde tutuyorlar.

Close Combat 2 - A Bridge Too Far.
2. Dünya Savaşındaki dönüm noktalardan birisi olan Market-Garden operasyonunu konu alan bir "War Game". Diğer örnekleri gibi oldukça karmaşık bir yapıda olan bu oyun, türünün diğer temsilcilerinden çok önemli bir noktada ayınlıyor. Savaşlar turn bazlı değil REAL TIME olarak yapılmıyor. Şimdi Red Alert ve türevlerinin fanatikleri Real-time lafları görünce heyecanlanacaklar, hevesinizi kırmak gibi olmasın ama şunu söylemeliyim ki, Close Combat 2 diğer gerçek zamanlı stratejilerden çok farklı. Öyle iki satır briefing okuyup da yok altın, yok tiberium falan toplayıp, bol bol tank ve asker üretip düşmanın üzerine Allah ne verdiye kurbanlık koynu gibi salmak bu oyunda sökmez. Bir kere elinizdeki birlikler sınırlı sayıda, ölen veya esir düşenlerin yerine yenişi gelmiyor. Ayrıca gerçek savaş ortamında oluşan psikolojik sorunlarla uğraşmanız



CLOSE COMBAT A BRIDGE TOO FAR



gerekliliğin, ağır ates altındaki birliklerinin feryatlarına kulak vermez ve kısa zamanda ateş altındaki bölgeden geri çekmezseniz paniğe kapılıyorsunuz ve emirlerinize kulak asmadan savaş alanından kaçabiliyorsunuz. Tabii kaçış sırasında kendilerini koruyamadıklarından yüksek ihtimalle esir düşüyorlar veya serseri bir kurşuna hedef oluyorlar. Aynı şekilde, sizin çapraz ates altında olduğunuz bir binada sıkışmış olan düşman birliklerinin "Teslim oluyoruz" seslerini duymaya da kendinizi alıştırmanız. Ayrıca diğer oyunlarda olmayan ve savaş stratejisinde önemli rol oynayan görüş mesafesi ve açısı bu oyunda büyük önem taşımaktadır. Etrafta kuş ve böceklerden başka kimse olmadığını zannedip de asfalt yoldan kabak gibi ilerleyen askerleriniz bir çalıdan veya bir evin penceresinden açılan ateş sonucu sinek gibi dökülmeye başlayınca gerçek strateji oyununun Red Alert veya Dark Reign değil, Close Combat olduğunu biraz açık olarak da olsa anlayacağınız.

Close Combat 2 hakkında anlatılmasız gereken o kadar çok şey var ki, hepşinin editörünün bana verdiği üç sayfa-

çığında sigirdim. **İmkanız**, **Close Combat 2**, Microsoft lisansı altında piyasaya sürülmüş ve bütün orijinal oyunlarda olduğu gibi kutusunun içinde, garanti belgesi, sorun çökmesi halinde başvurulması için destek hatlarının bulunduğu bir broşür ve altmış sayfalık bir kitapçıkla beraber geliyor. Aslında bu kullanım kılavuzuna "kitapçık" demek haksızlık olur. Oyun hakkında bilinmesi gereken herşeyin enince ayrıntısına kadar açıkladığı bu kılavuzu okumanız,

oyunun mantığını öğrenmeniz için son derece faydalı olacaktır. Ama benim de yaptığım gibi, okumaya zaman ayırmaktansa hemen oyuna başlamak isterseniz (veya İngilizce'niz yeterli seviyede değilse) oyunun içindeki Boot Camp seçenekini seçerek beş adet alıştırma bölümünü de oynayabilirsiniz.

Close Combat 2, Market-Garden operasyonunun geçtiği bölgede ve oldukça geniş bir mekanda geçiyor. Saldırı üç aynı cephede aynı zamanda başladığından Grand Campaign oynarken, üç aynı cepheerdeki ama birbirile son derece bağıntılı çarpışmaları sırasıyla yönetmeniz gerekecektir. Mesela saat 11.00 civarında İngiliz zırhlı birliklerinin düşman yarıp Amerikan paraşütçülerine ulaşmak için başlattıkları saldırımı yönettiğinden sonra, yine saat 11.00'de Alman hattının gerisine inen paraşütçülerin İngilizlerin geliş yolunu açmak için yaptırdıları saldırın yönetmeniz gerekebilir.

Oyun haritasında gördüğünüz üç büyük kare, bu üç cepheyi gösteriyor. Bu cephelerdeki savaşları Grand Campaign sırasında ve aynı anda yönetebileceğiniz gibi, aynı zamanda oynayabilirsiniz. Her cephenin içindeki

küçük kareler esas amaçlarınız olan köprüler ve onları ele geçirmeniz için gereken çarpışmalar da küçük noktalara ifade ediliyor. Eğer müttefik (allied) tarafını yönetiyorsanz am-

cınız Almanlar limha etmeden köprüleri güvenceye almak, eğer Almanları oynarsanız ise amacınız müttefikleri püskürtmek ve son çare olarak köprüleri havaya uçurarak geri çekilmek, böylece İngilizlerin Amerikalılara ulaşmasını geciktirmeye çalışmaktır. Ben

bundan sonra açıklamalarını Grand Campaign'ı müttefikler olarak oynadığınızı varsayıarak yapacağım.

İlk başta... Birinci... Birinci... Birinci...

Grand Campaign'e başladığınız zaman solda savaş bölgelerinin isimlerini, sağda ise savaşın geçtiği cephe nin yakınlaştırılmış haritasyı görebileceksiniz. Savaş bölgeleri haritadaki küçük kareler, yanlarındaki kareler ise o bölgeye geçirmeniz gereken stratejik hedefleri temsil eder. Eğer bir çatışma noktası düşman kontrolünde ise kırmızı olarak gözükmek, bir sonraki savaşta çarşıcağınız bölge ve çatışma noktası kare içinde gösterilir ve aşağıdaki metin kutusunda kısa bir

briefing görülebilir. Bir bölge deki çatışmayı kazanmanız, o çatışmanın geçtiği haritanın temelli silde kalacağı anlamına gelmez, düşman her an karşı sal-

dinya geçip daha önce ele geçirdığınız bölgeyi geri alabilir. Bu yüzden elinizdeki destek birliklerini savaşa başlamadan önce dağıtmak için dikkat edin, her birliğin kuvvetine göre bir operasyon puanı vardır ve elinizdeki operasyon puanları her çatışma bölgesinin stratejik önemine göre değişir. Bir bölgeye saldırmadan önce solda size standart olarak verilmiş olan birlikler bulunur, buraya sağdaki infantry (piyade) ve support (destek) birliklerinden takviye edebilirsiniz. Sağdaki birliklerin yanında o birlikten



elinizde daha kaç tane bulunduğu ve kaç operasyon puanını malolacagım görebilirsiniz. O bölgeye ayrıbileceğiniz operasyon puanı ekranın ortasında ve sağda gözükmü. Destek birliği alırken, planlarınızı geleceğe göre yapın ve bir karşı saldırın durumunda o böligeyle savunabilmek için elinizde yerli puan bırakın. Destek birliklerini alırken briefingde bölge hakkında verilen bilgileri okuyup ona göre karar verin. Mekanize birliklerin olduğu bir bölgeye sadece tüfek taşıyan piyadelerle dalmak aptalca olacağınız. Anti-Tank (AT) gücü yüksek alev makinası ve bazuka birlikleri almanız yaramazdır. Ayrıca, mutlaka bir havan topu (mortar) birliği alın. Hem ucuzdur, hem de engellerin üzerinden ateş ederek, ateş hattına girmeden önceki birliklerinize destek olabilir ve düşmanı sindirebilirler.

Oyun başlayınca ilk olarak birliklerini haritanın açık renkli, yani sizin kontrolünüzdeki kısımları yerleştirmeniz gereklidir. Bu sırada zaman işlemez, bu yüzden bu sahada birliklerinize emir vererek oyuna başladığınızda zamanın tasarruf edebilirsiniz. Birliklerinizi doğru biçimde yerleştirdiğinizde inanıyorsanız Begin düğmesine basıp çatışmayı başlatıbilirsiniz. Ekran görüntüsü çok korkunç geldi değil mi? Korkmayın, bir kere alışınca kendinizi C&C oynar gibi hissedebilirsiniz. Begin düğmesinin olduğu çubukta solda seçili birliğin resmi ve tecrübe seviyesi, adı ve o an ne durumda olduğu (ateş ediyor, saklanıyor, silahını dolduruyor, kaçıyor vs.), anti-personel ve anti-tank kuvveti (AP ve AT, kırmızı yeşil, kırmızı, siyah) renk kodlarıyla gösterilir. Sağdaki büyütme ile haritaya yaklaşabiliyorsunuz.

Bu çubukun altındaki monitörlerden savaş alanındaki bütün birliklerinizin durumunu izleyebilirsiniz. Solda birliklerin durumu, ortada o an seçili birlikteki askerlerin aynı an durumları, sağda ise birliklerden size gelen mesajlar ve harita görülebilir. Bu mesajlar önem sırasına göre beyazdan kırmızıya renk alır.

... Ama bilin id gökyüzünde hic uçak göremiyorsanız...

Askerlerinizi tek tek değil, birlikler halinde yönetiyorsunuz. Mesela bir havan topu birliğinde üç asker var-

Lider, asistan ve bir piyade. Lider istenilen bölgeye ateş ederken, asistan hedef belirleme ve havan mermisini topa yükleme görevini üstlenir. Asker ise standart tüfek ve el bombaları ile birlik korumaya çalışır. Eğer birlikteki asistan ölüse, lider hedef belirleme ve mermi yükleme işini de kendisi yapacağından birliğin etkinliğini düşecektir.

Yukarıdaki sadece bir örnektir, bütün birliklerinizdeki her askerin savaş ortamında canlı kalması ve moralinin yüksek olması tamamen sizin kontrolündedir. Eğer bir birlik verdığınız emrin mantığı olmadığını düşünürse (çapraz ateş altındayken ayağa kalkıp ateş açmak gibi) emrinize uymayacaktır. Özellikle liderleri ölen birlikler çok daha fazla kontrolden çıkış ve panik yapma eğilimine girecektir. Böyle bir durumda, lideri olan bir başka birliği bu askerlerin yakınına getirirseniz, bir-

İlklerinden

parlak yeşilse, aranızda görüşü engelleyen bir şey yok demektir. Koyu yeşil hedefin zor olduğunu, kırmızı ise hiç görülmeyğini belirtir. Bir bölgeye ateş açmak ise, düşmanı bastırmak veya arkadan gelen hızlı birlikleri korumak için iyidir. Çapraz ates aldiğiniz bir bölgedeki düşmanlara arkadan ağır piyade birlikleriyle yapacağınız bir saldırın kesin zaferle sonuçlanacaktır.

Smoke: Duman bombası. Düşmanın hareketlerinizi görmesini engellemek için kullanılır.

Defend: Bir noktada saklanmak ve gelene geçene ateş açmak için birliklerinize bu emri verin.

Hide: Düşmanı pusuya düşürmek için. Maksimum korunaklı bir yere gizlenen birlikleriniz, kesinlikle ölüreceğinden emin olmadıkça kimseye ateş açmazlar.

... Oyunun en iyi bir yazılımı... ... ve oyunu...

Daha anlatılacak o kadar çok şey var ki, bir üç sayfa daha olsa sığmadı gibi geliyor. Siz oyunu başlamadan önce kulanım kılavuzunu okuyun ve alıştırma görevlerini bitirin. Böylece bu oldukça karmaşık, ama bir o kadar da zevkli oyuna kısa sürede alışabilirisiniz. Microsoft, Age of Empires'tan sonra "A Bridge Too Far" ile oyun piyasasında da ağırlığını iyice hissettirmeye başladı. Sıkı stratejisiyle dikenler, işte sizi sonuna kadar zorlayacak bir oyun. Buyrun bakalım,

Sinan AKKOL
Blaxis@yahoo.com



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

MICROSOFT TÜRKİYE

Tel: (312) 258 39 98

Firma: Microsoft

Windows 95 veya NT 4.0, Pentium 90,
16 MB RAM, 45 MB HDD, 4X CD-ROM,





Incubation

Time Is Running Out



**Bir İngiliz, Bir Hocası
ve Bir Alien
Yolda Gidiyorlardı**

- Aaaaah, yine onlar, geri döndüler, hem de hiç beklememişim bir anda ve şekilde! Geçen sefer gözlerini korkuttugumu sanmıştım, ama geri dönmüş manyakalar! Ama kabahat bende yavruğum, bilinçaltı muhabbetini öyle ağdalu sardırdım ki herifler psiko-kinetik enerjimden faydalananı daha da somut bir hal aldılar.

- Baba gene ne homurdanıyor kendine, biz kaveye çıkyoz, çocukların ararsa diylverirsın hemi?

- Tabbi, ne demek, hati canım siz keyfinize bakın, oh be gitti sapık herifler, ağız tadıyla bir oyun oynayalım bakalım.

- Abi meraba, bak ben gene geldim!

- Üff, hiç rahat yüzü göremiyorum mi ben be, ne istiyon?

- Yoo, bi şey istemiyom, sadece oyun var mı diye baktıydım, hoca sen bize vir vir ediyor, aşsaalıyon ama unutma ki biz senin hayal gücünün ürünüüz! Üstelik senin gibi zügürt bi herifin bilinçaltında yaşamak hiç eğlenceli dili billyon mu! Ne yapalım, senin gibi bize de seçme şansı verilmedi.

- Tamam lan bozulma, elimde dili işte, gel bak Incubation diye bisey geldi, acayıp ha!

- Ohooo, yine mi Alien hikayeleri yaaa, yok mu başka hikaye bu adamların dağarcığında abi?

- Yaaa tamam, bence de artık Alien olayı baymaya başladı ama bu oyun bayaa iyi biseye benzliyo, gel bak anlatımlı.

Alien'in Bir Bir Gün

- Abi al bak kaave pişirdim, sen seversin, eee kim yapmış bu oyunu?

- Sağol canım, şimdil bi Alman firması var ya Blue Byte diye, aha onlar yapmış bu oyunu.

- Peki bizim makinede rahat çalışıyo mu barı, ne istiyo yanı?

- Şimdi oyun esasen P-90 işlemci ve 16 mb ram llen çalışmam demiyio, ama ekran kartının en az 2 mb olması lazım, başka, hah 4x cd istiyo, Windows 95 istiyo, bi de minimum kurulum için 70 mb boş hard disk alanı istiyo. Eh yanı bizim alet sınırla kaliyo, esasen fena dili ama adamlar tüm grafikleri 3Dfx hızlandırcı ekran kartlarına göre yapmışlar. Yani sööle tam havasına girip oymıcam diyosan tüm bunları ikiylen çarpıp yanına bi de Voodoo marka felan bi ekran kartı eklichen, o zaman anca tadına vanırsın olayı.

- Peki olay ne abi, yani türü felan ne iş?

- Şimdi türü açık acayıp, yanı oyun esasen turn tabanlı takтик savaş ve strateji oyunu ama adamlar olaya ööle yenilikler katmış ki bazen Quake oynar, ya da film seyredermiş gibi bi hisse kapılıyom.

- Hadi yaa, o kadar manyak bi atmosfer var demek oyunun ha?

- Hiç sorma, surf o atmosfere ayrıca hasta oldum ya zaten.



piçaklı oluyo-
rum soora, hasta
misiniz nesiniz to-
punuz anlamadım
ki ben bu iş!

- Valla abi sööle-
dim diğer hyarlara
ama beni de dinle-
miyolar. Şahsen
ben çok ucuz bi
yer buldum, ordan toptan alıyorum ihti-
yacımı, sana da tavsiye ederim haa.

- Bak, daldık gene geylige oyunu
unuttuk, aha çalısti, gel şimdi yakını-
dan gör şu meredi.

- Hi hi, konu ne demiştin abi?

- Daha bi şey dememiştim, muhab-
beri otomatice bağlıcaşan sööle bi-
lelim yanı!

- Ayipsin abi, estagfurullah, ağızman-
dan ööle çıktı yanı.

- Haayır yanı hiç öyle otomatik pi-
lotta ara gaziyla giden muhabbetlere
gelemem, bilesin! Neyse bak şimdil
konu sööle bi şey, her zaman ki gibi
olaylar gelecek zamanlarda geçiyo. İş-
te insanlar bi sürü gezegene koloni
kuruşta falan filan, soora bu koloni-
lerden birinde acayıp olaylar olmaya
başlıyo.

- Dur tahmin edelim, genetik
mühendisleri yine bi haitlar karıştınp
ortalığı dağıtıyo di mi?

- Yok, bu sefer hakkını yemeyelim,
çocukların hiç bi kabahatlı yok. Şimdil
bu gezegende onaltıbin insanın barındı-
ğı bi şehir var, etrafında da bir güç
alanı mevcut. Nedenine gelince, ge-
zegende tek canlı türü insanlar dili,
Scay ger diye oranın yerli bi yaratık
tipinden bol miktar var. Esasen bunlar
tehlikeli yaratıklar diller, ama ayak
altında dolaşmasınlar diye bi güç ala-
rı yapıyo yine de.

- Eeee, soora?

Sonra Hoca Allen'e Dönmüş Ve...

- Ha abi unutmadan söölliim, o manyak bakkal gene selam sööledi, gelip borcunu ödesin yoksa kincam cenelerini, dedi.

- Ulan o bakkalın da suyu isindi ama neyse, biraz beklicek şimdilik. Yavrum siz de etmeyin şu heriften alışveriş ya- a, ellî defa sööledim ama hiç dinleyen yok. Hayır barı aldiginizin parasını be- nim hesaba yazdırın, sizin yüzün- nüzen elalemın adamlarıyla kanlı



Ben de Allen'a Dedim ki

- Sonra, aslında insanların bağışıklığı olduğu ve genelde beraberlerinde taşıdıkları bir virüs bunları etkiliyor, birden yayılan virüs yüzünden etkilenip mutasyon geçirmeye başlıyorlar ve manyak vahşi yaratıklara dönüşmeye başlıyorlar. İşin kötü tarafı bu kaza yüzünden şehri çevreleyen gücü alan zayıflıyor ve bu yaratıklar şehire sızmaya başlıyorlar.

Burada her zaman olduğu gibi uzay komandosu arkadaşlar olaya dahil oluyolar, ama tabii olduklarına pişman da oluyolar.

- Peki Incubation ne demek?

- İşte bu laf olayı özetliyor. İngilizce anlamı "kulucha dönemi" demek, yaratıkların dönüşümünü belirtiyor. Olayı Campaign modunda oynarsan senaryonun akışı içinde elindeki takımı çeşitli görevleri yerine getiriyorsun. Olayın akışı içinde bu virüsü durdurma çalısan proflardan tutun da politik kariyeri için tüm koloniyi kurban etmeye niyetli bir generale dek bir sürü karakter var.

- Peki elde bu takım olduğuna ve bu da taktik savaş olduğuna göre mutlaka karakter geliştirme silah satın alma olayı da vardır mı?

- Eh eh eh, doğrusun, ama mesela X-COM oynarken olduğu gibi kafana göre takım kurma ve donatma olayın yok. Burada bu senaryo olduğundan belli başlı karakterler var, mesela olaya üç kişilik bir takımla giriyorsun ve görevin başarılı olması için bazı karakterlerin olayın sonunu görmesi lazımdır. Esasen ben oynarken bu kişi bile kaybetsem o görevi tekrar ediyorum, çünkü işi boyuna kayıp vererek sürdürmen imkansız. Bu sonra ki bölümde kayıplarını telafi etmek diye bu hakan yok, grubun bu kişi eksilmesi bile işi üç kat daha zorlaştırıyor.

Babası Allen'a Şeker Aldı

- Ahi bakiyom da başlık olayında fikra uygulamasına gidiyon.



rakı la-
bilrent
havası
var. Ama
kötü dill.
hele grafik
olarak hic
dill.

- Peki sesler, müzik ara sahneler nasıl abi? Gene adam tutup film mi yapmışlar?

- Yok be ols, adamlar ara sahneleri de aynen oyundaki görüntülerle yapmışlar, bence filmden daha iyi bile olmuş. Grafik efektleri bayaa lyl, sesler ve müzik için hic bi-

şii demicem, resmen tüyle-
rim üperdi ha!

- lyl oyuna benzeyen ha, ne dersin abi?

- Valla değişik ve bayağı da lyl
bi oyun, böölle taktik strateji sevi-
yosan kaçırımyan, yoksa üzülürsun.

- Hüh, saat kaç olmuş, baba izninin
ben kalkayım, oyun felan derken
geçeyansını yapmışız, yarın erken kai-
kicam işim var.

- Lan ols, sen bir kişilik bölünmesi
olayın, yanı gerçek diilsin, yanı sa-
nalsın, sizin nasıl işiniz felan olur lan! Manyak misiniz yoksa beni lylce de-
lirtmek için mahsus mu yapıyonuz,
yapmayın rica ederim artık yaaa!

- Tamam abi, biz baktık senden ha-
yır yok, çocukların iş bulup paçayı
kurtaralım dedik, tabii sonuçta kendim-
ize uygun bi iş bulduk.

- Ne işymiş utan bu?

- Sanal hayvan fabrikasında çalışıyoz
abil

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Blue Byte

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



HEAVY GEAR

Activision'dan Yeni Bir Mech Simülasyonu

Nedendir bilinmez, Activision'in yeni bir mech simülasyonu hazırladığını duyduğumda hiç heyecanlanmamışım. Aynı şekilde Heavy Gear'i bilgisayarcıların raflarında gördüğümde ve açıkla- mak için alındığında da, Firmaların her zaman yaptığı bir hataya düşmüş Activision: bir fikrin iyi sattığını görünce, pişirip pişirip tekrar önmüze aynı oyunu sunmak. Tamam, MechWarrior'Z çok iyi idi, oynadık, beğendik, geçti gitti. Hadi diyelim ki içinzde ukte kaldı, ilkinde yapamadığınız savaşın ticası yönünü de işin içine katan Mech Warrior 2 - Mercenaries'ı yaptıınız, eyvallah, onu da yedik. Peki sorarım Activision'dakilere: Neredeysen aynı şekilde oynanan bir üçüncü oyun yapma ihtiyacı duydunuz? Neden ha, nedeeeen?

Cünkü, Heavy Gear önceki Mech simülasyonlarını solda sıfır bırakacak özelliklere sahip mükemmel bir simülasyon. Diğerlerine göre artı alan yanlarının başında grafikleri geliyor. Artan sistem gereksinimlerine yakışacak düzeyde grafik kalitesi de yükselmiş. Artık dündüz (Texture'siz anlamında dündüz) yersekillerinin üzerinde savaşmak yok. Özellikle kaliteli bir 3Dfx kartınız varsa, keyfinize diyecek yok. Bunun dışında, robotunuza kendi kafaniza göre oluşturabiliyorsunuz. Aslında bu özellik önceki Mech oyunlarında da vardı ama, Heavy Gear'da robotun her parçasını enince detayına kadar kendiniz yapabiliyorsunuz. Robotun hareket mekanizması da önceki Mech simülasyonlarına göre bayağı geliştilmiş. Sadece belden üst kısmı bağımsız hareket edebilen robotların yerini, gövdesi, kolları ve kafası ayrı ayrı hareket eden robotlar almış. Bu sayede çok daha gerçekçi bir hareket sistemi sağlanmış, siz bir yöne doğru koşarken belli bir açıdaki düşmanınıza dönüp ateş edebiliyorsunuz. Sanırım bu gerçekçiliği sağla-

mak için programcılar robotlara insan eklem sistemine benzer bir yapı vermişler.

Welcome to the SS Vigilance, Commander

Heavy Gear'in Mech Warrior'dan farklı olan bir yanı da konu aldığı dünya. Heavy Gear'in geçtiğii dünya savaşlar yüzünden kuzey ve güney olarak ikiye bölünmüş durumda. Siz isterseniz kuzey, isterseniz güney tarafı adına savaşabiliyorsunuz.

Oyunun iki oynanış şekli var:

Story Mode: Kuzeyli bir kumandan olarak oyuna başlıyor, ve onu kariyeri

liyor. İsterseniz kuzey, isterseniz güney tarafının bir komutanı olarak savaşıyorsunuz. Savaşa katılacağınız birliği seçmek gibi bir lüksünüz de var, bu birliklerin birbirlerinden farklı özellikleri var ve her birliğin savaş hazırlık ekranı farklı. Size verilen görev gruplarını başarıyla tamamlamaya çalışıyorsunuz. Tabii her zaman başarılı olacağınız diye bir şey yok, çuvalladığınız görevlerin sonunda hemen oradan atılmiyorsunuz ama her başında olduğu gibi, başarısızsanız da sicilinize de ekleniyor. Üstelik savaşın gidişatı da başarı oranına göre değişiyor. Story modu birkez oynayıp bitirdikten sonra oyunun bu işsmıyla uzun süre uğraşabilirsiniz.

Usta Şuna Bir Baksana, Motordan Garip Sesler Geliyor

Hangi oyun türünü seçerseniz seçin oyunun en can alıcı yerli kendi robottunu dizayn ettiğiniz ekran. Burada istediğiniz robotun üzerinde istediğiniz değişikliği yapıyor, isterseniz elinizdeki parçaları kullanarak sıfırdan bir robot oluşturabiliyorsunuz. Kuzey ve güney tarafının robotları birbirinden farklı ama kullanılan parçalar hemen hemen aynı. Robot dizayn ekranına görev briefing ekranında sağ üstteki "Build" tuşuna tikayarak geçebilirsiniz. Burada üstte robotunuza takabileceğiniz farklı parça ve silah türleri (detaylı olarak açıklayacağım), solda seçili olan parça türünün o anı rütbenize bağlı olarak kullanabileceğiniz çeşitlerini görebilir ve bunları ortadaki robotun üzerine sürükleyle bırakarak robottunuza ekleyebilirsiniz. Robotun arkasını çevirmek için sağ sol ok tuşlarını kullanacaksınız. Robot dizaynının altındaki "Details" kısmından robot aksamlarının içindeki en ufak parçaları dahi değiştirebilirsiniz. Mesela gövdeyi seçip detaylara girerseniz, kullanacağınız elektronik parça



boyunca hayatı tutmaya çalışıyorsunuz. Story modunda görevler, adı üstünde, bir hikaye etrafında gelişiyor ve görevlerde yaptıklannıza göre gelişen olayları bölüm aralarında demolar hâlinde görüyorsunuz. Bence eski Mech Warriorların elsik yanlarından biri bu demolar sayesinde kapatılmış. Yani şahsen ben zorlu bir görevden döñünce kuru bir yazıyla tebrik edilmekense, söyle gaza getirici bir demoyu tercih ederim. Bu yüzden Story modundan oldukça zevk aldım, ama bu şekilde oynamanın en kötü yanı bir kere bitirince her şeyi görmeniz ve bir daha oynamak için bir sebebinizin kalmasına.

Tour of Duty: Burası oyuna verdığınız parayı uzun süre hak etmesini sağ-

cinsi, kaplama kalınlığı gibi ince özelikleri değiştirebilirsiniz. Dizayn ekranının en sağında rütbenizi (C9'dan başlayıp A1'e kadar devam eder), robotu yüklü olan silahları, o an ekranda seçili olan parçanın özelliklerini, robotun o andaki ağırlığını ve taşıyabileceği max ağırlığı, seçili parçanın zırh cinsini ve kalınlığını (Upper için Armoplast, Lower için Alloy en iyisidir) belirleyebilirsiniz.

Eğer yukarıda anlattıklarımından sonra robot **dizaynını** karışık olduğunu düşünüyorsanız, çok doğru düşünüyorsunuz. Ama korkmayın, kafanız karışrsa her zaman hazır **robotlardan** birini seçebilirsiniz. Yine de unutmayın ki kendi dizaynınız olan on bin tonluk bir devin içinde düşmanlarınıza kan kusurmak gıbsı yoktur.

Gelelim robotunuz için seçileceğiniz parçalara:

Torso: Bütün parçaların bağlı olduğu ana gövde. En büyük parça olmasından dolayı en fazla

robotun en önemli parçasıdır. Rütbeniz yettiğinde Enhanced Radar ve Infra Red Scanner takmayı ihmal etmeyin.

Arms: Savaş sırasında bunlardan birisi koparsa silah tutamaz hale gelirsiniz. O yüzden secerken sağlamlığına dikkat edin.

Legs: O koca kütlenin bütün ağırlığını taşıyan vefakar bacaklılarınız. Nişan alırken düşmanın bacaklılarını tercih edin. Birini bile kopartabilseniz, rakibiniz tüm savaş kabiliyetini yitirecektir. Tabii aynı şey sizin için de geçerli.

Ve İste silahlar:

Rifles: Ana silahınız. Kim ne derse desin, siz tüfekten şasmayın. Hem cephanesi bol, hem de usta ellerde üzerine daha etkili silah yoktur. Can alıcı noktalara (rakibin füze atarı, veya bacakları) yapacağınız on isabetli atışla herkesi indirebilirsiniz.

Rockets: 8-16-24 ve 32'lik paketler halindedir ve zırh delici, patlayıcı gibi farklı türleri vardır. Genellikle bir seferde 4 tane birden atıldığından kısa sürede tükenecektir. Eğer isabet ederse düşmanı dağıtır, ama genellikle etmez (veya ben çok kabiliyetsizim).

Grenades: Aman uzak durun, boşu boşuna robotunuza ağırlık yapmaktan başka halta yaramazlar. Bir türlü istediğiniz yere atamazsınız, atsanız bile düşman robotlara pek fazla etkili olmaz. Sadece hareketsiz hedeflere karşı etkili, ama aynı işi tüfek ve füzeler çok daha iyi görüyor. Anti tank ve anti personel olarak iki türdür.

Missiles: İşte benim şarkım çalışmaya başladı: güdümlü füzeler ve havan topları. Atın ve unutun, düşman bir varmış bir yokmuş olacaktır.

Bazookas: Füzelerden çok daha etkilidir, ama en kötü tarafı elinizde taşmanız gerekmektedir. Yani hem bazuka hem de tüfeği aynı anda kullanamıyorsanız, kısacası hasta la vista bazu ka.

Energy: Laser, plazma ve bilimum enerji bazlı silahlar. Cephane sıkıntısı yoktur, etkilidir ama çabuk isınır ve tekrar kullanmak için soğumasını beklemeniz gereklidir.

darbeyi alır, bu yüzden zırhların kalınlığını artırırken gövdeye öncelik verin.

Engine: Güçlü bir motor olay mahalline çabuk ulaşmanızı, daha önemlisi işler sarpa sarınca olay mahallinden hızla uzaklaşmanızı yarayacaktır. Değiştirmek için robotun arkasını çevirmeniz gereklidir (sağ-sol ok tuşları).

Head: Sağlam bir kelle sağlam



Tuş Kontrolleri:

Hareket Tuşları

Ok tuşları: Eğer simulasyon türü yönetimi seçerseniz ileri-geri tuşları ile gövdeyi öne arkaya eğersiniz. Diğer yönetim türünde ise ileri geri koşmak için kullanılır. Silahınızı Mouse ile yönetirsiniz.



Shift + Sağ veya Sol: Sağa veya sola kaymak için.

TAB: Dizlerinin üstüne çökmek için. Bir yere mevzilenip fırsat bulunca ateş açmak iyi oluyor.

S: Çarpışma sırasında yere düşerse nizaya kalkmak için.

W: Tekerlekleri açıp kapatır.

J: Jetleri ateşler.

Backspace: İleri geri hareketi sağlamak için.





1-0: Hız ayarları.

Sıhhi Kontroller:

P: Düşmanın düşürdüğü silahın yanına gidip basılı tutarsanız alabilirsiniz. Ama dikkat edin, her iki silahı birden kullanamazsınız, o yüzden aldiğiniz silahın elinizden daha iyi olmasına özen gösterin.

SPACE: Ateş.

Enter: Bir sonraki silah.

; Seçili olan silah grubunu ateşler.

Shift + 1,2,3: Seçili olan silahları gruplar haline getirir. Bütün silahları aynı anda düşmana boşaltmak güçlü robotlara karşı en etkili taktik.

A: Grup ateşini açar-kapar.

E: En yakındaki hedef.

T: Bir sonraki düşman hedef.

Shift + T: Bir önceki düşman hedef.

F: Bir sonraki dost hedef.

Shift + F: Bir önceki dost hedef.

N: Bir sonraki waypoint.

Shift + N: Bir önceki waypoint.

Iletişim ve Görüntü Kontrolleri:

F1: Genel iletişim kanalı. Merkez üssü ile iletişim kurup hava saldırısı veya kurtarma uçakları çağrımak için bu kanal kullanılır.

F2-F7: Sizinle birlikte savaşan diğer robotlara emir vermek için.

F8: Uydu görüntüsünü açıp kapar.

F9: Tel kafes şeklindeki hasar görüntüsünü açıp kapar.

F10: Füze kamerası.

F11: HUD aç-kapa.

F12: Görevler.

I: Kızıl ötesi görüş.

L: Tel kafes görüntü.

Z: Zoom in.

Shift+Z: Zoom out.



Ctrl+Z: Zoom reset.

Ctrl+Sol,Sağ: Sağa sola bakma.

Ctrl+Yukarı,Aşağı: Yukarı aşağı bakma.

C: İç ve dış görüntü arasında seçim.

Arkadaşlar Uyanın, Belon Ayıp Oluyor Hes...

Evet 3 saatlik hızlandırılmış robot kontrolleri dersimiz bitti, sırada 12 saatlik yoğunlaştırılmış savaş ekranı kursumuz var. Sol üstte radarımız var, F12'ye basarak öğrendiğimiz N'ye basarak seçtiğimiz görev noktaları sarı, o an seçili olan düşman kırmızı üçgen şekeitende bu daire şeclindeki radarın etrafında görülebilir. Daire içinden çizgiler o anki görüş açınızı temsil ediyor, yani bunlar sağa doğru ise siz ileri doğru giderken gövdeniz sağa doğru bakıyor demektir. Radarın etrafında hız göstergesi, sağında ise iletişim seçeneklerinin çıktıığı kutu var. En sağ üstte robotun parçalarının aldığı hasar, onun altında silah sistemleri görülebilir. Bir düşmanı E veya T ile seçtiğiniz zaman kırmızı oklarla ekranada işaretlenir, eğer o an ekranında değilse, ne tarafa dönmeniz gerektiği ekranın kenarındaki kırmızı oklarla belirtilir. Nişan almanız için sürekli kendi etrafınızda dönmeniz gerekmeyecek, gövdeniz belli bir açıyla kadar serbestçe hareket edebildiğinden Mouse ile sağ ve soldaki hedeflere ateş açabilirsiniz.



Tavsiyeler ve Duyular:

✓ Oyunun en sevdigim yanlarından biri, etrafta dolaşan robotların haricinde sefil askerlerin de olması. Tabii ellerindeki güdümlü füzelerle o kadar da sefil durmuyorla, o ayrı konu. Bunları tek atışta veya üzerlerine basarak öldürbilirisiniz.

✓ Robotunuzu dizayn ederken, özellikle detay kısmında hep en yeni parçaları kullanmaya bakın, ama max Load'ı geçmemeye çalışın. Aslında bu sınırı geçebilirisiniz, ama bu robotunuzun manevra kabiliyetini olumsuz yönde etkilenecektir.

✓ Savaş sırasında dost-düşman ayırt edemiyorsanız size ufak bir tüyo:

Kuzeyliler kahverengi, güneyliler gri dir.

✓ Tour of Duty görevleri harbi çok zor. Bu da oyunu hem daha zevkli, hem de daha uzun süre oynanabilir kılmıyor.

✓ Savaş ekranı haricinde ESC ile gitabileceğiniz "Combat Variables" ekranında görüntü detaylarını ve tuş kontrollerini değiştirebilirsiniz. Eğer Direct 3D veya 3Dfx'li bir kartınız varsa (ah Monster, vah Monster, satıcı Kadir (anlayın anladı no. 2) oyun bunları da destekliyor. Standart bir Pentium 150'de (ne günlere kaldık; 8 ay önce P150 dedin mi akan sular durdurdu) yüksek çözünürlükte Software 640 seçeneği ile gayet doyurucu bir sonuç alabilirsiniz.

✓ Oyunun müzikleri, önceki mech oyunlarında olduğu gibi, orkestrasyon şeklinde yapılmış ve savaş olayına bence çok uyuyor.

Şimdilik bir bakalım, oyunun oynamasını anlatıktı, tuşları verdik, bilinmesi gereken bilgileri verdik ve tavsiyelerde bulunduk ve daha 700 karakter yazabilirim, çok iyi. Sonuç olarak Heavy Gear ile Activision, Mech simülasyonlarındaki tartışılmaz üstünlüğünü bir kez daha kanıtlıyor. Kontrollerinin ve dizayn kısmının o kadar karmaşık olması sizi yıldırmayın, olayı bir capitäniniz mi kendi yarıttığınız kocaman bir devle savaş alanında dolanıp düşmanlarınıza kan kusturmak oldukça hoşuna gidecektir. Sanırım bu türün benden ve Kadir'den başka seveni yok ama ben yine de sizin bu savaşa davet ediyorum. Bize katılmaz mıydınız?

Sinan AKKOL

HEAVY GEAR

LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Firması: Activision
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 3Dfx Destekliyor

45 LEVEL 3/98

GERÇEĞİN ÖTESİNDE

Yeni Bir Türkçe Adventure



Gerçek... Gerçekin ne olduğunu bilmeden ötesini araştırmaya nasıl başlayabiliriz ki? Bize yüzyıllardır öğretildiler mi gerçek olan? Ya bir gün birl gelirse, gerçekin ne olduğunu söylememeden, yalnızca fısıldasa "gerçek bu değil" diye... Ve gitse...

Akarasından bağırsak, sonra yavaş yavaş sesimize hickinkalar karışmaya başla... Ağlayan, kaçısan "gerçek" diye bildiğimizden, sesiniz bir yerlere çarpıp, dönüp dolasıp tekrar kendi kulağımıza gelse... Çığıncaşa bağınp ölümle dellik arasında bir yerdeyken...

Uyansak... Düşün mü gerçek, gerçekin mi düş olduğunu bilmeden...

FİL BE...

Varsayıñ bir Ablanız var (olsa da var sayın, önemli diii) ve onu çok ama çok seviyosunuz. Mutlu mesut yaşamaya devam ederken günün birinde karanlık bir kişi tarafından... Aci, çok acı... İşi yalnızca polislere mi bırakırdınız, yolesa canınızdan çok sevginizin ablannızın katilinin pésinden iz sümre cesaretini mi gösterirdiniz?

Katillerle uğraşmak kolay iş değil, hele hele genç bir kiza göre. Memie-



kette bi dolu it kopuk var ama kahramanımız her türlü güclüğü gözle alarak olayları içine dalarveriyor. Yalnızca katiller değil uğraşması gerekenler. Bilgi ve akılmızın dışındaki güçler de şenlige katılıyorlar... Çok uzaktan gelen güçler: Gerçekin öte tarafından!

...DREAMING...

Cartoon Animasyon Stüdyoları, Detektif Fırtına ile bizlere Türkçe

Adventure oynamayı deneyimini eğlenceli bir şekilde sunduktan sonra çalışmalarına ara vermemiş. Geri dönüşleri bu kez çok daha ciddi bir yapımla olmuş. Gerçekin Ötesinde, Dedektif Fırtına'nın da verdiği birlikte, daha titiz, daha profesyonel ve daha başarılı bir çalışmanın ürünü olarak çıkmış karşımıza. Amerika'dan da gelen katılımcılar, uzun ve yorucu çekim saatleri sonrasında "Ingaal Ingaal" sesleriyle gözlerini açmış. İlk günlerinde 5.25'lik disketterle beslenirken sonraları 3.5'lik disketteri de yiyebilmeye başlamış. Yavaş yavaş emeklemeyi ve konuşmayı öğrenmiş. İlk sözleri "Bu bilgisayar aleminde rakip tanımıyorum, olay yaratıcıaaam!" olmuş. Biraz daha büyündüğünde Dos ve Windows 95'le kardeş kardeş oynamaya, uyumlu çalışmaya başlamış. Artık Cartoon Animasyon'daki büyülerin de altını sürekli değiştirmiyorlar. Yavaş yavaş dosyalan, klasörler de büyümeye gelişmeye başlamış. Bilgisayar yapımı arka plan görüntülerinin üzerinde film klipleri belirmiş. Müzik eğitimi için taa Amerikalara gidip dersler almış. Üniversite eğitimi kriminoloji ve gizli güçler üzerine

hazırladığı tezle tamamlamış. Ardından kendini hazır hissettiğinde gücünü bilsayar oyuncularının yaranna kullanmak amacıyla geri dönmüş... Karşısına çıkanları engin programcılık bilgileriyile tek tek alt etmiş. Adı duyulmaya başlayınca kendini çekemeyenler, arkasından kara çalmışlar: "Bu oyun korsan!" demişler. Gerçek'in Ötesinde dağlara kaçmış. Kısa zamanda ölüdağları sarmış. Eski oyunlar (pacman, boulderdash) öğüt vermişler. "Gençsin, hata etme in dağlardan şerefin masum olduğun besbelli, dağ gibi yiğitsin, in dağlardan, oyuncu seni bekliyor!" demişler. Gerçek'in Ötesinde 2'nin kulağına bu sözler küpe olmuş, yigitçe çıkışmış er meydanına "Bakin" demiş. "Bu benim orjinal disketim, bu da kitapçıgmtı! Bunnlar olmadan kimsecikler benni oynayamaz! Kopya değil, özdeöz orjinal yazılımım ben!". Bu sözler üzerine her şey anlaşılmış. Gerçek'in Ötesinde oyuncu severlerin bilsayarlarına girişvermiş. Onlar ermiş mikro işlemcisine, biz çıkışım bellegine...

...MY DREAMS...

Gerçek'in ötesinde, Dedektif Firtına'ya göre daha kapsamlı bir kurguya sahip. Oyun, herkesin zevk alabilmesi amacıyla çok zor bulmacalardan arındırılmış, ayrıca oyuna üç ayrı bölüm arasında istediğiniz oynamanızı sağlayan bir seçenek konusus. Örneğin ikinci bölüme birinci bölümde toplamanız gereken eşyalara sahip olarak doğrudan başlayabilmeniz mümkün. Ama oyunda esya kullanımında Dedektif Firtına'dan hatırlayacağınız otomatik kullanım gibi bir rahatlık beklemeyin. Doğru esayı doğru yerde kullanmayı aklı edebilmeliñ gerekiyor. Ayrıca size oyuncu boyunca yardımcı olacak ne iddigi belirsiz bir ses de eminizde amade. "Bu kadar kolaylık da fazla!" diyebilirsiniz.

Ama inanın, yet yer siz biraz olsun

GEREGIN OTESİNDE

senaryo :
NURAY HADIMOĞLU

programlama :
FEHİM HADIMOĞLU

muzik :
AUDIO FACT MUSIC
PRODUCTION



zorlayacak durumlar da karşınıza çıkacak.

Oyna kahramanınızın odasında başlıyorsunuz. Sol taraftaki kapıdan koridora çök merdivenlerden alt kata inebilirsiniz. Kapıyi çalan detektif, size ablanızın katilinin bulma konusunda cabalanının süregünü, ancak fazla ilerleme kaydedemediklerini anlatıyor. Siz de kapının önünde park etmiş olan otomobilinize atlayıp araştırmaya başlıyorsunuz. Ancak acele etmeyin, öncelikle evde ortaya çıkmanız gereken çok şey var!

...WITH YOU-Greenbenler...

"Uzun zamandır söyle Phantasma-goria benzeri bir film-adventure gelse de oynasak!" diyip ekariamiyoduk, kismetimizi gökte ararken yerde bulunduk. Cartoon Animasyon yetenek destegi olmayan kullanıcıları da düşünerek oyunu 256 renkte çalışır hale

getirmiş. Ne de olsa oyun oynamak herkesin hakkı! Ve bu oyundaki karakterler sizin bizim gibi konuşan, gülen, hoplayan, ziplayan gerçek kişiler. Tipki bir film çeker gibi (Tipki si fazla aslında) saatlerce sette ter dökmüş, oyunculuk, programcılık müzik yeteneklerini birleştirmişler ve bize Gerçek'in Ötesinde'yi getirmişler. Dedektif Firtına bir başlangıçtı, "oyun"da ikinci perde Gerçek'in Ötesinde'yle devam ediyor! Bakalım Gerçek'in Ötesinde'nin ötesinde neler olacak?

(Burada biraz yer istiyorum. Son bir yılın değerlendirilmesi yapılacak:

.....Galiba değişen pek bir şey olmamış. Sıradan biriyim işte... Hala ortadan sıkılmış diş macunu tüpleri ve çözülmüş ayakkabı bağlarını pek de işinmiş değilim. Hala sofradaki tabakta kalan son dilimi almaktan çekiniyorum... Ama bir iki yemekte de tuzumuz bulunmuş hanı, iki satır bli seyler yazmışız, birelerine bazen yardımcı olmuşuz, bazen kızdırılmışız. Neyse, zaman gelmiş, arka kapıdan sessizce çıkmak gerekmış. İşin açık, kapıyi aralık bırakıyorum. Kalanlara selam olsun...)

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel
valence@pemail.net & quedius@pemail.net



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Cartoon Animasyon Stüdyo
Tel: (312) 260 11 18

Firma: Cartoon
486 DXR-66, 8 MB RAM,
8x CD-ROM Sürücü, 1 MB Ekran Kartı
Fiyatı: 29 \$





Şubat ayında sizlere hediye ettiğimiz "İstanbul Efsaneleri"nin tam çözümüne kaldığımız yerden devam ediyoruz.

İSTANBUL EFSANELERİ

Evet arkadaşlar, geçen sayıda bizim efsanemiz (bağımızdan çıkan) İstanbul Efsaneleri'ni biraz tanıtmaya çalışmış ve az buçuk tam açıklamasına geçmiştik. Şimdi de ufaktan ufaktan devam edeceğiz. Ancak öncelikle söylemek istediğim bir kaç şey var. Ben oyunda direkten yapmanız gerekenleri söyleyeceğim, biraz gezinip belki farklı şeyler de görebilirsiniz. Her semte aynı sırayla gitmek zorunda da değilsiniz; ama unutmayın ki bazı yerler ancak doğru yerde doğru hareketi yapmanızla açılacaktır. Bu arada her semti haritada açıkça göremeyebilirsiniz, bulmak için biraz uğraşmanız gerekebilir. Ben size kamp yapın veya kamınıza doyurun falan da demeyeceğim, siz gerekli yerde yapın (ne gülüyorsunuz be, ufak kişilerde bu oyunu oynuyor olabilir, yardımcı olmak lazımlı). Neyse, hazırlamanız kaldığımız yerden devam ediyoruz. En son Mecidiye-Köy'den çıkmıştık...

BİSİKLET

Hemen sola gidince hayırsever bir kükürdüz'dan bir tane

veçize öğrenin (bir yemek parası karşılığında tabii). Devam edip yanındaki belediye sarayına girin. Belediye Başkanı'nın bürosundan Iskelenin durumunu öğrenin. Pis yobazlar boğazı ele geçirmek istemişler belki, ama son bir kaç laleyl unutmuş olacaklar. Siz de Iskeleye gidip (girişten dündüz iler, biraz sola, tekrar iler) onlara bir sürpriz yapın. Ortamda hiç bir yobaz kalmayınca belediye başkanınızın bürosuna geri dönün. Ama ne aksıdır ki, başkan kaçınmış! Siz de hemen binadaki daha önceden killtil olan kapıdan geçip dehizlerde başkanı arayın. Ne tesadüf ki başkan yardımcısı

Hüsam da buradaymış! Başkanı kaçınan o olduğunu farketmeniz uzun sürmez. Bir işnikta onu yedikten sonra başkanı kurtaran ve onun bürosuna geri dönen. Böylece Iskelle ve vapur hizmeti tekrar açılıyor ve siz de Iskeleden karşıya gecebilirsiniz. (Dikkat! Kaptanınız konuşuyor!

Vapurlarınız geceleyin çalışma makla beraber tüm yobazlara yasaktır, teşekkür ederim...)



KASIM

Şehirde biraz gezince (balgamlara dikkat!) Kimil Zararlılar Derneği'ni bulacağınız. Onlardan Maganda Haşmet'in başlarına bela olduğunu öğrenin. Şehri, onun balgamlarından kurtarmaya söz vererek çıkışın ve şehirde söyle ufak bir gezinti yapın. Kısa sürede aşağıya doğru bir giriş bulup kanalizasyonlara inin. Burada ilerleyince karşınıza Haşmet'in dadaşları çıkacak. Onları da bir yudumda içtikten sonra, esiri kurtarın. Son kapıda ise ünlü Haşmet sizi bekliyor olacak. Onu da toprakla bütünlendirdikten sonra, yukarı yeryüzüne çıkıp Kimil Zararlılar'a gidel. Yaşasın! Artık biz de bir Kimil Zararlıyız. Böylece güzelim Kadıköy de kurtuluyor ve Eminönü'ne doğu yolluyoruz.

EMİNÖNÜ

Kıyıdan ilerleyip en dipteki Tabik Vesile'yi bulun. Gözlerinizi bağlayıp sizin arkadaşlarınıza götürürecek. Size



ÜSKÜDAR



kendisini tanıttıktan sonra söyle bir camiye uğrayın. Girişte ne üdügü belirsiz bir yığın kuşla karşılaşacaksınız. Az ötedeki kapıdan kuş kralıyla konuşun. Sincik bir adet illyzon duvar bulmamız gerekecek. Bu da caminin kuzey battısındaki köşede. Duvara doğru ilerlemeye çalışınca duvar kalkacak ve karşınıza işkargaları çıkacak. Ama az ötede sizi bekleyen Şeyh Cehalet ve adamlarının günün spesyal sürprizi olduğunu unutmayın. Ama merak etmeyein Şeyh'le hemen karşılaşmamacaksınız (ee, ne de olsa tatlı sona saklanır), onun yerine adamlarıyla boğuşacaksınız. Savaştan sonra Şeyh kaçacak ve cebinden bir kese para düşürmeye de unutmayacak. Paraları alıp Vesile'ye geri dönün. Böylecene şimdilğine Eminönü'nde işiniz kalmadı. Haaa, akıma gelmişken. Caminin hemen karşılından bir yerde Havalı Mehtap var. Vizitesi biraz pahalı ama grubununuzda ölmüş kişiler varsa, özel ilgi (!) sonucu o kişiyi tekrar yaşama döndürebiliyorsunuz. Kişi de adeta yeniden doğmuş gibi olup, kendini çok mutlu hissetmeye başlıyor... Bir o taraftan, bir bu taraftan, haksızlık yok, simdi de doğru Üsküdar'a...



sey de bulabilirsiniz. Ama ne

Dikkat! Dikkat! Oyunun en tehlikeli semtiyle karşı karşıyayınız. Adım başı karşınıza yobaz çıkarabilir. Siz dümmez sola gidip, kuzeydeki kapıdan girin. Kapıyı arkadan sürgüleyip tuzağa düşüğünüzde hemen kormana gereklidir. Unutmayın ki şans her zaman gerçek kahramanlara yardım eder. Böyle bir odaya girip, kek kek yakalanan kahramanlara yardım etmek için bekleyen Sitki yandaki duvarın ardından sizlere



sesleyecektir.

Siz de hemencevik o duvardan (illyzon) öteki tarafa geçeceksiniz. Sizi karsılayan Sitki'la biraz geyik yapınca, size Şeyh Cehalet İçin tehlike oluşturabilecek bir madalyondan bahsedeecektir. Ama ne yazık ki madalyonun bir yüzünü Gubarak Necati diye hiyarin biri çalmış. Sizden de o yüzü bulup getirmenizi istiyor, böylece madalyon tamamlanacak ve Ümraniye'deki Eviyya

Cevdet'e götürülebilirsiniz. Siz de hızla kanalizasyona sapıp bir yere sapın ve dandan ilerleyerek semitten çıkışacaksınız. Aslında biraz araştırabilirsiniz, hatta hatta

yarar bir kaç

bilim, gül ve diken falan yanı...

BEOĞLU

Kapıdaki tavuklar çok zorluk çıkarır. Savaştan sonra ilerleyip ilk sapaktan sola sapın. Sonra duvara kadar gidip sağa dönün. İlk kapıdan dalıp bidonu alın. Az önceki yerden sola giderseniz silahçı var. Ayrıca Beyoğlu girişinin biraz ilerisindeki sağdaki ilk kapıdan Gerekli Şeyler'e gidersiniz. Sonra dışarı çıkmak ve dümmez devam edin. En dipteki mutfak kapısından saraya girin. Bidonu açıp herkesi kaçırın. Böylece artık kuzeydoğu duvarındaki anahtarları alıp yandaki kapıdan çıkabiliceğiz.

Biraz ilerleyerek kral Goşist İdris'le konuşun. Sizden ön kapıdaki tüm yobazları yok etmenizi istiyor. Siz de doğal olarak kabul ediyorsunuz. Yalnız işiniz biraz zor. İki posta üstüste savasıyorsunuz, dikkatli olun. Savaş kazandığınızda krala geri dönüp tekrar konuşun. Emek-ödül falan yanı, ya da diğer bir deyişle tütüf+1....

Cicek'in kuzey tarafındaki soldan ilk kapıya girince oradaki maganda Gubarak'ın Beyazıt'da olduğunu söyler. Böylecene Beyoğlu'nu da kurtaran kahramanlar bir kez daha Bayezit'a doğru uzun ve tehlikeli bir yolculuğa çıkarlar. Beyoğlu'nda gideersin, gözleerlinli süzeersin, sevdiğeşlim, saydicagium.....

BAZEZIT

Hemencevik biraz ilerde silahçı ve gerekli şeyle, sağda yılmekçi, girişin hemen sağında para karşılığında vecize öğreneceğiniz "Bayezit Küfürbazlar ve Vecizelerverler Derneği" var. Biraz ilerleyince üçlü tahta bir kapıdan geçerek Üniversitenin önüne gelcelersiniz. Ama ne yazık öne kapının kapalı, o yüzden de üçlü kapının yanından sapıp gidebildiğiniz kadar dümmez gidin. Semtin en ucuna ulaşınca sağınızdaki duvara doğru ilerlemeye çalışın. Böylece gizli geçen gerekli Taazettin Sabur'la karşılaşacaksınız. Sizden Üniversitenin rektörünü kurtarmayı isteyecek

Ardından üniversitenin tamamını arayıp ve bir sürü hazine bulun, yalnız önce bir kaç engelden atlamak zorunda kalabilirsiniz. Dikkat edin de hiç birinde yere kapaklılmayın.. Yukarı kattan rektörü kurtarınca üniversitenin kapıları açılıyor. Akabinde dışarı çııp kütüphaneye gidin. Oradaki görevlidenden Türkçe-Romence sözlük isteyin. Bunun için "sözlük" yazmanız lazım. Artık tüm romenlerle bir Türk gibi konuşabilirsiniz. Billarsınız, güzel ülkeyde bir sürü romen nataşá vardır. İşte Necati'nin nerede olduğunu bilenlerinden bir tanesi, siz semtin güney tarafındaki 3. sapaktan okunca karşılaşacağınız magandanın biraz para karşılığında götüreceği yerde bekliyor olacak.. Elimizdeki sözlükle tercüme olayını yapınca Necati'nin Ortaköy'de olacağım öğreniyor, ve ortaların köyüne doğru yollanyoruz.

man'ı (şırın kız) kurtarmaya gidin. İşin kötü yanı babasına geri dönünce sizden birini kızla evlenmeye mecbur edecek. Gruptaki en çapkin kişi de ben evlenirim diye, atlayınca sizden kaf dağının arkasındaki tüyü bulmanızı isteyip, beyninize bir güzel limon sıkacak.. Siz de oyunun lycé abulasmağı kendinizi inandırma yolundaki girişiminize devam ederek (hö?). Kal-etheria'ya gidin. İçeri girdiğinizde sağ üst çaprazdaki duvarın doğu kısmından gizli kapıyı bulun. Hemen ardından bir tane daha sıhirden kapı bulacaksınız. Onun arkasında ise bir öbek kuşla savaşa-

nın içinde kurulmuş bence, nedensiz hiç bir şey göremezsiniz ...

SAYIYER

Bazı komedi filmleri vardır, esprileri anlamak için dalga geçtiği filmleri izlemiş olmak lazımdır. İşte İstanbul Efsanlerini tamamen anlamak için de az biraz FRP kültürü gerekebiliyor. Mesela Sanyer böyle bir yer...

Dümdüz ilerleyip son sapaktan sola sapın. Sonra en dipteki tahta kapıdan girin, üst kattan pabucu alın. Böylece semt girişinden sola gidip en dipteki kapıdan geçince karşılaşacağınız Lord Zot'u geldiği dünyaya geri yollayabileceksiniz. (ahulen Zot, ne vardi o Elf kızına aşık olacak, askin gözü kör)

girin. Savaş sonrası kuşlardan biri -



Nasıl ?

sun!). Savaştan sonra anahtar alıp tünelden içeri girebilirsiniz. Burayı size adım adım anlatmama imkan yok. Biraz arayıp Guubarak Necati'nin yerini bulun! Madalyon için sizden tüm paranızı isteyince vereceğiniz yanıt tamamen cesaretinize doğru orantılı. Hatırlamalıyım ki, adam çok zorlu değil! Madalyonu alın ve taa Üsküdar'a gidip (bence girişte kanalizasyonu tercih edin, yoksa Mecidiyeköy'de bir daha top oynamam şansınız olmayabilir.) Sitki'ya verin. Sonuçta bir adet Rastlantılar Tannı'sı Cevdet'le tanışma davayınez... olacak...

UMRANIYE

Dağı bayın en güzel yeşili göster-

ORTAKÖY

Biraz doğuya gidip 2'li tahta kapılarından geçin. Önündeki kapının arkasında sizlə magandalann lideri bekliyor. Ama ne yazık ki biricik kızı kaçırılmış ve kurtanmayı bekliyor. Siz de hemen Ortaköy'ün ünlü Lavuk Çay Bahçesi'ne gidip (2'li tahta kapının biraz yan tarafındaki kapı) Ner-

linin türünü alıp kızın başına yutturun. Böylece kızı alıp size hediye edecek (nası ya ni?). Çıkışta magandanın teki gelip Neriman'la evlendiğiniz için size minnetin sunacak ve karşılığında (ne alakaysa) yardım olarak Necazi'nin Sanyer'de bir yerde olduğunu söyleyeceksin...

Az önce "ne alakaysa"ya dedim ya, sözümü geri alıyorum, abulkulanın ve rastlantı facialarının yaşandığı bir oyunda "alaka" demek son derece yanlış bence... Hmm, aslina bakarısanız oyun manyak bir mantık sistem

me yarısı içerisinde olan Ümraniye'de az biraz gezip Dragon (ejderha)'ları bulun. Madalyonu görünce kendileriyle beraber aklı da uçan dragonlar yoldan çekildiklerinde az ötedeki eve girdi. Ve tatatatammm! Kaçınılmaz son, hayatımızın faciaları testler (iyi mi, aklıma ÖYS belası geldi şimdii!!) Burada dürüstlük, dövüş ve zeka testlerine gireceksiniz. 4 yanlış bir doğruyu götürmemekle beraber, her türlü kopya, bağırmalar, itisme ve tüm illegal davranışlar serbesttir. Yalnız sağ ve soldan ikinci kapılar yasak olmasının ötesinde tehlikeli ve canlı metabolizmalara zararlıdır. Önce sağdaki kapidan girip cetvel almayaarak ne kadar bakire(!) olduğunuzu kanıtlayın. Akabında soldaki kapının ardını yoklayarak lale savaşçılarının bir başka versiyonu ve Cevdet'in özel yaratıklarıyla tanışın. Veee son olarak en öndeği kapıya gidelidin. Burada yanında herhangi bir yöne adım atıp, sonra da kapıya geri dönmeye çalışma dehaliğinde bulunarak superzekilliğınızı kanıtlayın. En başta karizmatik adamlımıza geri dönerken testin sonucunu öğrenemeyeceksiniz tabii... Ve en nihayet onca emekten sonra Cevdet'le iki çift laf edebileceğiz. Size Şeyh Cehalet'in planını anlatabilir. Ama tam o sırada alacaklar alacağı Sitti'yi bulup Cevdet'i gözünüzün önünde kaçıracak. Burunlarınızdan çıkan dumanın buhar basincını tahmin edebiliyorum, ama hala bir şansınız var. Bir kaç savaştan sonra evin dışına gelerek Celal'ın sırtına atlayım. Ama beceriksiz Celal Kız Kulesi civarlarında kanatlarında çikan bir hasar sonucu denizde düşecektir. Neyseki, bizi kurtaracak minik bir kule var, kizoğlu Kızkulesi...

KIZKULESI

Öntanızdaki kapidan geçip en üst kata çıkın. Buradaki kadınsı varlığı yilandan kurtarıp en aşağıdaki kuyukhaneye gidelidin. Kadın burada size "kapıların tokmaklarını dan tutup çevitlince açılması sananızdır" konuşunda

kısa bir konferans verince ilk kayığa atlayıp Üsküdar'a gidebileceksiniz. Üsküdar'da hemen arkandaki kuyukhaneden Eminönü'ne gidelidin.

Burada kapılan o ana kadar kapalı olan Topkapı Sarayı'na girin. Sarayda hemen önündeki tahta kapıdan geçip 3 kat alta inerek kordonun en sonunda soldaki kapıya girin. Vesile size aşmiş bir kılıcın bahsedebilir. Kılıcı bulmak için bir üst kata çıkan binanın arayın (bu katı bir üst kata bağlayan merdivenlerin çok yakınındaki bir bina). Bir yere geldiğinizde elemanlarınızdan biri duvarın garipliğinden bahsedebilir. Hemen yanınızdaki duvardan, gereklilik ışığın gücüne, kılıcartibeşe sahip olun. Vesile'ye geri dönüp anahtarları alın. Sarayın en üst katına çıkarak Sitti'yi bulun. Hanımları Sitti'nin son kez havadaki oksijeni harcamasını sağladıkten sonra saraydan çıkmak. Ama çıkışta minik bir sorun çakılacak ve belediye canavarı, bir kuşcula karşılaşacaksınız. Eğer kılıci vermezsiniz Şeyh Cehalet'le karşılaşma öncesi ufak(!) bir prova yapmış olursunuz. İsterseniz kılıcı da verebilirsiniz tabii...

Ardından semtten çırıp faynil vor için hazırlananı

ZATH

Önünüze çıkan karafatmaların kıyafetini giydikten sonra doğu tarafındaki bir kapidan girip Silicon babaya konuşun. Size planı anlatıp Şeyh Cehaleti yok etmenizde hayvanı yardımcı olacak tütüt +4'ünü verecek. Dışarı çıkışına ciddi zorlu iki savaşa gireceksiniz. Size şiddetli tavsiyem (biraz geç oldu ama...) bu dahil, su ana kadar (ve özellikle en sonuncusunda) girdiğiniz tüm zorlu savaşlardan önce "koşun lan koşun..." büyüsünü yapmanız. Ama mutlaka savaşlardan önce yapın, korkunç etkili, sakin unutmayın ona göre! Savaşların sonunda kuzeye doğru giderek sonuna kadar Şeyh Cehalet'i takip edin ve en son odada onu yakalayın....

Adam doğal olarak, biraz zorlu, nasıl yeneceğinizi de kendiniz bulun artık, sadece save etmeyi unutmayın yeter...

Cehaletler prensini, işiginizin sondanlaşıyla da olsa yok ettikten sonra beklenen ve mutlu sona kavu.....????!!!!!!?!!?!!?!!?!!?

.. Bu arada, aklıma geldi az önce "Game"den geldim. Ne yapıp edin, bu mükemmel filmi bir şekilde seyredin, kesinlikle ve de mutlaka ve de illa ki gidelidin. Bu kadar çok beğendigim tarafı benim, çok eskiden düşünüdüğüm (ayni şekilde Batu'hun da) bir lükte tekrahatıflaması ve az da olsa bir şekilde somut olarak görebilmem. Aslında gerçek diye bir şey yoktur, yok yok vardır da, asla tam olarak bilemezsiniz, sadece inanırınız. Demek istediğim şu ana kadar tüm yaşamınız minik bir keke gelme olayı olabilir, kısacası böyle bir matematiksel ihtimal var. Yani duyularınıza güvenmeyin demek istiyorum. Zaten Descartes de bu yüzden düşünüyorum, öyleyse varım, demiştir. Ya siz onu bırakın da senaryo fatan da ciddi ciddi iyi, bazı yerler harbin eşekten düşmese çeviriyor insanı, mutlaka izleyin kısacası.. Ne diyorum ben ya, uykusuzluktur herhalde, ama siz yine de gidelidin..

Düşönsenize, bir gün eve geleceksiniz ve tüm aileniz, akrabalarınız, arkadaşlarınız, tanıklarınız, öğretmenleriniz, her gün gördüğünüz simitçi, manavınız, kazık bakkalınız, otobüs şoförünüz, kavgaya ettileriniz, sevdikleriniz, aşık olduklarınız, kızdıklarınız, nefret ettileriniz, görünce sevindığınız veya sizin hayatınızda bir şekilde iz bırakmış bütün insanları bir odada bulacak ve sadece duadıklarında alaylı, "artık bitti" anlamında ufak bir tebessümü göreceksiniz. Ama, ama.....

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



LEVEL KARNESİ

FRP

RAXS NEW MEDIA

Tel: ((312)-272 65 93

Firma: Silicon Work

386 ve yukarı (Pentium tavsiye edilir),

4 MB RAM, 10 MB HDD



TAM ÇÖZÜLDÜ

TOMB RAIDER II

LEVEL CD
ARALIK 97

1. BÖLÜM

Birinci bölümden sonraki bir sene içerisinde Lara, Xian'ın hançerini aramaya başladı.

1 ve 2 arasında sadece Level düzenlemesi ve düşman sayısında değil aynı zamanda sırlarda (*Secret*) da fark var. Bu bölümde sırlar olarak iyi saklanmış ejderha bibloları kullanılmış.

Her Level'a toplam üç biblo yerleştirilmiş. Tam çözümün bu ilk bölümünde sizlere ilk sekiz Level'da bulunan bibloları toplamanıza yardımcı olacağız.

Oyun sırasında zorlandığınız zamanlarda tablolardan anahtarlar, bilmeceler vs. hakkında bilgi alabilirsiniz. Maceraya başlamaya hazır mısınız?



Level 1:

The Great Wall

Birinci bölüm kısa olmasının yanında Lara'yı tanıma konusunda çok gerekli bir bölüm. Oyun başlangıcından bölüm sonuna kadar hareket dolu sahneler mevcut. Yıkılan döşemeler, yuvarlanan kayalar ve sıvı oklarla dolu duvarlar sırları arama yolunda size zorluklar çıkarmak üzere bekliyorlar. Tabii ki kapları, örümcek ve karga gibi hayvan dostlarımızı da (?) göz ardı etmemek lazımdır.

Secret 1: Taş Biblo

İkinci kapları öldürdükten sonra yol üzerinde bulunan yanıkta patikayı sonuna kadar takip edin. Yol sonunda oyunun ve bölümün ilk *Secret*'ına ulaşmış olacaksınız.

Secret 2: Zümrüt Biblo

Zümrüt Bibloyu elde etmek için zamanlamayı çok iyi ayarlamanız gereklidir. Bu konudaki ipucu ise şöyle: Yıkılan koridorlarda sağ duvara yakın olarak ilerleyin, koridorun son bölümünde geldiğiniz zaman ileri doğru zıplayın ve bu sırada sol yön tuşuna basın. Son anda yaptığınız bu yön değişikliği sayesinde biblonun önüne düşmüş olmalıdır. Bibloyu almak için [Ctrl] tuşuna basın ve sıvı oklu duvarlar tarafından delinmeden önce yandaki koridora geçin. Koridor sonunda aşağı atlayın ve hemen sağ tarafta bulunan demir kapının üzerine gelin. Artık kısa süreli olsa da rahat bir nefes alabilirsiniz.



Secret 3: Altın Biblo

İp teleferiye binmeden önce uçurumun kenarında dururken aşağıya bakın. Tam altınızda gri üzerinde yosunlar bulunan bir kaya kütlesi, onun yanında da kahverengi üzerinde yine yosun tabakası bulunan bir kaya külesi göreceksiniz. Gri kayalar yukarıdan göründükleri kadar güvenli degiller. Eğer üzerlerine atlayacak olursanız daha ne olduğunu anlamadan cəzəniz kaldırılmış olur. Tabii ki bulunabilirse!

Kahverengi kayaların hizasında uçurumun kenarına kadar gelin ve kendinizi aşağıya bırakın. Arkanızı uçuruma dönün, geri zıplayın, kenara tutunun (tutunmak için [Ctrl] tuşuna basın) ve kendinizi aşağı bırakın. Yukarı zıplayın ve yarığa tutunun. Tırmanabileceğiniz boşluğa gelene kadar sağa doğru ilerleyin. Bir tane Flare yakın ve merdivenlerden aşağı doğru inin (Bu işlemin odayı aydınlatmaktan başka amacı yok). Merdivenden indikten sonra koridoru takip edin. Dikkat! Yer sallanmaya başladığınız zaman güvenliğiniz için geldiğiniz koridora geri dönün. Bulundığınız yeden T-Rex'e ateş edebilirsiniz. Aksi takdirde sizden güzel bir öğlen yemeği yapabilir. T-Rex'i yendikten sonra diğer koridora geçin ve sırrı alın. Aman Diyim. Bir tane daha T-Rex ortaya çıktı. Bunu da alt ettikten sonra güven içinde geri dönün ve ip teleferikle uçurumun öbür tarafına geçin.

Anahtar/Bulmaca

Guardhouse Key

Rusty Key

Yeri

- Gölün sağ kenarındaki sualtı tünelinde

Guardhouse'un içinde

Kullanma Amacı/Çözüm

- Guardhouse'un kapısını açıyor

Guardhouse içindeki kilitli kapıyı açıyor

Level 2:

Venice

Dünyaca ünlü bu şehirde ilk düşmanlarınız insan olacak. Bu kişileri de silahlı ve silahsız olarak ikiye ayırbiliriz. Dikkat! Silahsızlar silahlılar kadar tehlikeliler. Bezbol sopası taşıyan düşmanlarınız yalnız dolaşmaya cesaret edemediklerinden köpekleriyle beraber dolaşıyorlar. Venedik'in ilk bölümünde Lara'nın su motoru kullanmayı öğrendiğini göreceksiniz. Hatun güzel olduğu kadar yenekli de.

Secret 1: Taş Biblo

Su motoruyla beraber garajın sağında bulunan kapıdan girin ve hemen girişte bulunan koridorun önünden durun. Motordan inin (alt+sağ yön veya sol yön tuşu) ve bir Flare yakın. Koridorun sonuna gidin ve orada duran Taş Bibloyu alın. Biblonun arkasında bulunan boşluktan aşağı atlayın ve bir Flare daha yakın. Aşağıdaki fareleri öldürün. Farelerin işini bitirdikten sonra suya atlayın ve sol tarafta bulunan kanala doğru yüzün. Kanalı geçtikten sonra dalın. Biraz ilerledikten sonra Uzi Şarjör'ünü alın. Platforma geri dönün ve üzerinde bulunan merdivenden yukarı çıkm. Koridorun sonunda bulunan motorunuza binin.



Secret 2: Altın Biblo

Motora bindikten sonra karşınızda bulunan kanala girin. Tedirgin olmanız gereklidir. Yolun ortasında bir kanal ile birlikte sağa dönüyor. Sealeden aşağı atlaklıktan sonra motordan inin ve dalın. Bulundığınız odanın tam ortasında, toprağın üzerinde sizi bekleyen Altın Biblo'yu alın. Motorunuza bindikten sonra yolumuza devam edebilirsiniz.

Secret 3: Zümrüt Biblo

Büyük rüptürenin önüne geldiğinizde motordan inin ve kanal üzerinde bulunan, camlarla çevrili odanın yanına gidin ve camları kırın. Odanın içinde sağ köşede bulunan Zümrüt Bibloyu alın ve oyuna kaldığınız yerden devam edin.

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Cözüm
Boothouse Key	Düşman tarafından balkona düşürülmüş	Boothouse'un kapısını açıyor
Steel Key	Düşman tarafından yukarıdaki bahçe içerisinde düşürülmüş	O bahçede bulunan ev kapısını açıyor
Iron Key	İçinde su olan odanın içerisinde	İkinci su motorunun yanındaki kapıyı açıyor
Automatic Pistols	Boothouse'un kapısını açtıktan sonra çıkan düşman taşıyor	Düşmaları öldürmede kullanılır ve şarjörleri bünyesine alır
Su Motoru Kapağı	Yanyana iki odanın bir kanal ile bağlanması	Bölümde kullanılmak üzere iki sumotoru elde etmemizi sağlar
Deniz Mayınları	Bölüm çıkışının önünde	Mayınları yok etmek için motorlardan birini kullanın yada aralarından yüzün
Bölüm Çıkışı	Deniz mayınlarının hemen arkasında	Zamanında yetişmek için rampaları kulanın

Level 3:

Bartoli's Hideout

Bu bölümde oyunun kayda değer ilk bulmacasıyla karşılaşacaksınız. Salonda bulunan avizeleri yüksekliklerine göre kullanmanız gerektiren bu bulmaca ilerki bölümler için bir fikir veriyor. Bu bölümde önceki bölümlerde tanıdığımız tipte düşmanlarla yine karşılaşacaksınız.

Secret 1: Taş Biblo

İçinden silahlı adam çıkan karanlık odaya girin. Duvarı buluncaya kadar sol tarafa doğru gidin. Duvar üzerinde gizlenmiş olan şalteri bulun ve indirin. Bu işlem sonunda koridorda büyük bir kapı açılır. Bu kapı üzerinde bir nöbetçinin devriye gezdiği balkona açılır. Burada av tüfeği için mermi ve Taş Biblo'yu bulabilirsiniz.

Secret 2: Altın Biblo

Kütüphane kapısının dış tarafında suyun içerisinde bir şalter vardır. Kaldırıcı indirdikten sonra hemen sağınızda suyun altındaki kapı açılır. Dalarak kapıdan geçin ve öbür odada nefes almak için tekrar su yüzüne çıkin. Odanın karşı tarafına doğru yüzün ve su altında bulunan basamakların yerini kestirmeye çalışın. Artık karanlık sulara dalmak için bir Flare yakın ve dalın. Basamaklardan geçerek alt kata inin. Sağda doğru yüzün ve orada bulunan geçitten geçin. Daha sonra karşınızda bulunan duvarın üst tarafına doğru yüzün ve geçitten yüzerek öbür tarafa geçin. Sağ tarafa doğru ilerlerken sol tarafınızda bir geçit daha göreceksiniz. Buradan da geçtiğinden sonra hemen solunuzda bulunan Harpoon'ları alın ve duvanı takip ederek sağa doğru gidin. Altın Biblo'yu aldıktan sonra duvarda duran kaldırıcı kaldırın. Bu işlem sonunda kaldırıcı kaldırıcı kaldırın.

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Cözüm
Library Key	Balo salonundaki bir tablonun arkasında	Balo salonundaki üç şalterden ikisi vasıtayla kütüphaneye ulaşabilirsiniz
Room Key	Kütüphanenin dışındaki bir barakanın içinde	Kitap rafına tırmanın, karşınıza çıkan pencereyi parçalayın ve bulmacayı çözün
Uzis	Küçük barakanın yanındaki gölün içindeler	Barakanın çatısına çıkmak ve normal olmayan bir renk arayın

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Library Key	Balo salonundaki bir tablonun arkasında	<ul style="list-style-type: none"> Balo salonundaki üç şalterden ikisi vasıtasyyla kütüphaneye ulaşabilirsiniz
Room Key	Kütüphanenin dışındaki bir barakanın içinde	<ul style="list-style-type: none"> Kitap rafına tırmanın, karşınıza çıkan pencereyi parçalayın ve bulmacayı çözün
Uzis	Küçük barakanın yanındakı gölün içindeler	<ul style="list-style-type: none"> Barakanın çatısına gınan ve normal olmayan bir renk arayın

cin bulunduğu duvarın üzerinde açılan kapıya doğru hava almak üzere yüzün. Geldiğiniz yolu takip ederek kütüphanenin kapısına geri dönün.



Secret 3: Zümrüt Biblo

Spreng Key'i kullanmadan önce tuğla duvarın üzerine çıkmak ve sol tarafta bulunan yüksekliğe tırmanız. Duvarın sonuna kadar gittikten sonra kutunun üzerine tırmanız. Bu yolla çatiya tırmanmış olacaksınız. Karşınızda duran camı kırın ve arkasında duran Zümrüt Biblo'yu daha fazla bekletmeyin.

Level 4: Opera House

İtalya'da geçen son bölüm olan dördüncü bölüm yıkık bir opera salonun da geçiyor. Bu salonun yıkık olduğuna bakmayın, burada bir çok düşmanımız var. Bunlara ek olarak uçuskan kum torbaları, vantilatörler vs. sizlere hayatın zorluklarını göstermeye çalışacaklar. Lara hayatın dikenli yollarında size yardımcı olmak için bekliyor. Acele edin kadınları beklemeye gelmez.

Secret 1: Taş Biblo

Relay Box'ın bulunduğu yeri açan şalterin bulunduğu odada bir su altı geçiti mevcut. Derin bir nefes alın ve Taş Biblo'yu almak üzere dalın.

Secret 2: Altın Biblo

Relay Box'ı asansörün yanında bulunan yerine taktiktan sonra düşmeye

basın. Ama asansöre binmeyin ve aşağı inmesini bekleyin. Asansörün tavanı yerle aynı hizaya geldiğinde üzerine atlayın ve hemen sağa dönün. Merdivene doğru ziplayın, merdiveni tutun ve yukarıdaki boşluğa doğru tırmanız.

Burada yürüme modunu kullanmalısınız. Çünkü önenüzde Opera salonunun tavanından tanıdığınız cam parçaları var. Altın Biblo'yu alın. Solunuza baktığınızda duvarda bir boşluk göreceksiniz. Buradaki şalteri indirin. Camların arasından geçerek ikinci boşluğa gidin. Burada biraz önceki şalterle açığınız kapıyı ve Uzı için şarjör bulabilirsiniz. Tekrar asansöre gidin ve bir sonraki geziniz için hazırlık yapın.

Secret 3: Zümrüt Biblo

Havalandırma boşluklarında hayatı kalmak için yapacağınız hareketler öne ziplama, tutunma ve tırmanmadan ibaret. Zümrüt Biblo'yu gördükten sonra yanına yaklaşın. Aman dikkat! Çünkü hemen arkasında bir vantilatör son sürat çalışıyor. Dönmek gelmekten daha kolay. Benden bu kadar. Gerisi size kalmış. Lara'yı yolda bırakmayın.



Level 5: Offshore Rig

İlk Tomb Raider'de olduğu gibi ("Atlas Mine") bu bölümde silahsız olarak başlayacağınız. Bu da yetmezmiş gibi silahlı adamlarla uğraşmanız gerekecek. Bir de bunların dost olmadığı düşünülürse ilk olarak uçaktan Pistols'u alın ve Pass Card'ları aramaya koynun. Harpoon'ları kullanmanız için bu bölümde oyuna silahlı bir kaç dalgıç daha katılıyor. Harpoon Gun'ı kullanırken mermilerinizin bitmemesine dikkat edin. Bu durumda en iyi yol su birikintisinden dalgıcı görevileceğiniz bir yere çıkmak ve oradan da dalgıcı son yolculuguına göndermek.

Secret 1: Zümrüt Biblo

Nöbetçi tarafından kırılan pencereden geçtiğinden sonra sola dönün. İç suyla dolu olan odaya giden yolu takip edin. Su yüzeyine yakın olarak bir tünel girişi ve yanında da bir tane şalter mevcut. Şalteri indirdikten sonra su yüzeyine çıkmak ve derin bir nefes alın. Daha sonra tünel girişine yakın bir yerde dalın ve tünel içerisinde yüzün. Burada vakit kaybetmemeye dikkat edin. Aksi takdirde bu uzun yolculuk sırasında boğulabilirsiniz. Tünel önce sola, sonra sağa ve son olarak da sağa 90 derecelik bir dönüş yapıyor. Bu dönüşten sonra aşağı doğru dalmak zorundasınız. Daha sonra vantilatörün arkasındaki boş alana açılan tunelin sonuna kadar ilerleyin. Zümrüt Biblo'yu aldıktan sonra vakit kaybetmeden hava almak için şalterin yanına gidin ve bibloyu almanın rahatlığıyla derin bir nefes alın.

Secret 2: Taş Biblo

Red Pass Card'ı düşüren nöbetçinin yanındaki merdivenlerden yukarı çıkmak ve çatıda duran Taş Biblo'yu alın.

Secret 3: Altın Biblo

Altın Biblo büyük direklerden birinin ayağının üzerinde o alana girdiğiniz

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Ornate Key 1	Catıya açılan odada sandığın arkasında	<ul style="list-style-type: none"> Opera House'un çatısına açılan kapayı açar
Relay-Box	Sahneden altında	<ul style="list-style-type: none"> Asansörü çalıştırır
Ornate Key 2	Havalandırma sisteminde	<ul style="list-style-type: none"> Kontrol odasına girişi açar

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Yellow Pass Card	İlk nöbetçi tarafından düşürülmüş	Hemen arkasından gelen kapıyı açar
Red Pass Card	Salonda dolan nöbetçi düşürülmüş	Alarm düğmesinin sol tarafından görülen kapıyı açar.
Grey Pass Card	Su dolu odada bulunan kırık sandığın içerisinde	Karşı tarafa geçmek için tankı su ile doldurur
Pistols	Uçağın içerisinde	Birinci şalter uçağı açıyor, ikincisi ise motorları durduruyor
Automatic Pistols	Sağ taraftaki ranzanın üstünde	Yellow Pass Card ile açılan kapının arkasındaki odada
Shotgun	Nöbetçi tarafından köprü üzerinde düşürülmüş	Düşmanları ortadan kaldırır
Harpoon	Dinlenme odasında ranzaların önünde	Yellow Pass Card ile açılan kapının arkasındaki odada Kontrol odasına girişini açar

yerden görünebilecek şekilde yerleştirilmiş. Altın Biblo'ya ulaşmak için platformlar üzerinde sağ doğru ilerleyin ve üst kattan altınıza ve karşınızda kalan nöbetçilere yaşamın kolay olmadığını gösteren Anlayışları biraz kitama anlatması zevkli bir iş. Altın Biblo'yu aldıktan sonra duvardaki merdivenleri kullanarak yukarı çıkmak ve geri dönüş yolunu aramaya koyulun.



Level 6: Diving Area

Bu bölümde yeni arkadaşla karşılaşacaksınız. Bir M-16. Fakat bir arkadaşınıza karşılık yeni enemegellerle de karşılaşacaksınız. Zehirli atıklara ve hizirlara karşı dikkatli olun ve düşmanlarınıza kolay bir av olmadığınızı kanıtlayın.

Secret 1: Taş Biblo

Taş Biblo zehirli atık tankına doğru inen keskin eğim üzerinde küçük bir odanın içerisinde. Taş Bibloyu elde edebilmek için odaya geri geri girmeniz lazımdır. Bu konumda zor olan ise bu odadan çıkmak. Alçak olan kenara (Bu zehirli atık tankına bakan kenardır) tırmanın. Kayarken son ana kollar bekleyin. Rampanın ucuna geldiğiniz anda ziplayın ve karşı tarafa tutunun. Eğer

tutunamazsanız Lara'da bir değişime uğrayacak ve karşınızda eriyecektir.



Secret 2: Zümrüt Biblo

Machine Chip yardımıyla açılan kapının arkasındaki koridordan aşağı doğru ilerleyin. Bu sırada misafirperver olmayan ev sahipleriyle tanışıkтан sonra karşı tarafta bulunan şalteri indirin ve havuzu girin. Havuzun aşağıdaki açıklıkta bulunan Zümrüt Bibloyu alın.

Level 7: 40 Fathoms

Bu bölümde su altında havanızın yetmemeye korkusuyla ve etrafınızda kendilerine yemek arayan iki köpekbalığıyla başlıyorsunuz. Yine de panik yapmayın ve dibe döşenmiş sandık ve varilleri takip ederek geminin batmasına neden olan yarığa doğru ilerleyin. Kurtuluş yolunun çapana arkasında olduğunu bilmenizde yarar var.

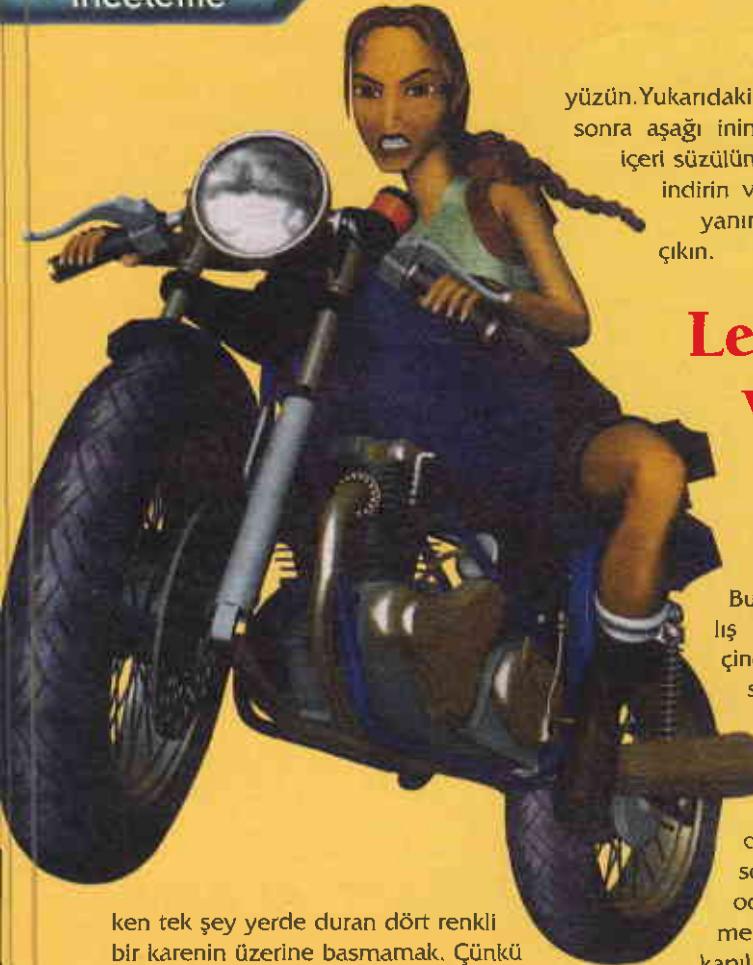
Alevleri kısa bir süre söndürmek için şalterler arasında koşuşturmak zorunda olmanız çok zor bir bulmaca değil. Ama burada da oyunun genelinde hakim olan vakit nakittir mantığıyla özellikle yerdeki borulara takılmadan ilerlemeniz gereklidir.



Secret 1: Taş Biblo

Taş Biblo'ya ulaşmak gerçekten çok kolay. Bunun için yapmanız gere-

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Blue Pass Card	Köprü bulunan büyük odada solda aşağıdaki bir deligin içerisinde	Köprünün üzerinden deligin içine ziplayın
Machine Chip 1	İki alev olan koridorun sonunda	Odanın kapısını açar. Bu sayede içerisinde bulunan şalterlere ulaşabilirsiniz
Machine Chip 2	İşçi tarafından merkez odada düşürülmüş	Hızı durdurmaya yarar
Red Pass Card	Çalışan hızın önünde	Merkez odada bulunan kapıyı açar
M-16	İki alevin arasında açılan odada	Şalteri indirin
Harpoon	Pool odasının ortasında	İlk Machine Chip'i kullanarak ulaşabilirsiniz



ken tek şey yerde duran dört renkli bir karenin üzerine basmamak. Çünkü bu kapıya bastığınız zaman bayağı bir kayacaksınız.

Secret 2: Zümrüt Biblo

Gemiye eksiksiz girebildiğiniz ve alevlerle ilgili bulmacayı da çözебildiğinizde şimdî sola dönün ve duvarda gizlenmiş olan şalteri indirin. Şimdi süreli bir kapı açıldı ve amacımız anapencere yanında bulunan bu kapının yanına gitmek. Odaya girdiğiniz andan itibaren süre devre dışı kalacak ve kapı kapanmayacaktır. Bu odadaki Zümrüt Biblo'yu alın.

Secret 3: Altın Biblo

Altın Bibloyu alevlerin arkasındaki odada bulunan ikinci şalterin yanında bulabilirsiniz. Derin bir nefes alın ve geçitten geçerek yukarı

yüzün. Yukarıdaki şalteri indirdikten sonra aşağı inin ve açılan kapıdan içeri süzülün. Buradaki şalteri de indirin ve Altın Biblo'yu da yanınızda alarak yukarı çıksın.

Level 8: Wreck Of Maria Doria

Burada bir şalteri yanlış indirirseniz gemi içindeki dolaşmanız kırsıldığını haline dönüşür. Dikkat! Hata yapmamak için ilk olarak dinlenme odasındaki şalteri, daha sonra açılan iki kapılı odadaki şalteri indirmeliyiz. Ama açığınız kapıları kapamayı sakın unutmayın. Kapatmak için de ilk şalteri yukarı kaldırmanız yeterli olacaktır. Bu bölümün tek esprisi bu.

Secret 1: Taş Biblo

Bölümün başında kutuları yerlerinden oynatarak iki koridor açığınız odaının girişinin hemen sağında köşede bulunan açıklıktan yukarı tırmanız. Burada sizi bekleyen iki kişiyle de görüşükten sonra koridor da ilerleyin ve Taş Biblo'yu alın.

Secret 2: Zümrüt Biblo

Koridor da çöken bölgenin üzerinden geçtiğinizde hemen sağınızdan dört tane varil size doğru harekete geçecek. Bunları atlattıktan sonra varillerin geldiği açıklığa giden. Sağ köşede bulunan delikten yukarı tırma-

nın. Amanın! Orada iki tane daha var! Bir ters saltoyla onlardan da kurtulduktan sonra koridorun sonunda sizi bekleyen Zümrüt Bibloyu alabilirsiniz.



Secret 3: Altın Biblo

Morenlerin ve Köpekbalıklarının arasından aldığınız Cabin Key ile açılan odadaki şalteri indirin. Bu sırada açılan kapıga gidip hemen yanında duran sandığı iterek şalterin önüne getirin. Sandığa çıktıktan sonra indirdiğiniz şalter vasasıyle açılan kapıya gidin. Koridorun sonunda ulaştığınız odada ve oradaki su birikintisi içindeki düşmanlarınızı öldürün. Havuza girdikten sonra derin bir nefes alın ve varillerin arkasındaki su altı tüneline doğru ilerleyin. Burada her an duvarlardan fırlayabilen morenlere dikkat edin. Tünele girince ilk moreninden sola dönün ve üçüncüden sonra da su yüzüne çıksın. Bu küçük mağaradan hem hava hem de Altın Biblo'yu alabilirsiniz. Suya atlayın ve büyük açılığa doğru yüzün. Böylece sekizinci bölümü bitirdiniz. Tebrikler!

Aynı zamanda tam çözümün birinci bölümünü de bitirdik

Phantom

Anahtar/Bulmaca	Yeri
Circuit Braker 1	Balo salonun üst katında
Circuit Braker 2	Ortasında cam kurşuları olan odanın alt katında
Rusty Key	Sandığın altında
Circuit Braker 3	Dinlenme odasının yanındaki salonda
Cabin Key	Köpekbalıkları ve morenlerin olduğu bölgede

Kullanma Amaci/Cözüm
Sağ arka köşede duruyor
Düğmeye basılmasıyla alt kat bir kapak açılır
Sandığa iterek ulaşabilirsiniz.
Balo salonundan geçerek ulaşabilirsiniz
Salonun ortasındaki kapağı açar.

Hileleri

Agile Warior F-111X

Oyun esnasında Esc tuşıyla oyunu dondurun. Password ekranında C tuşuna basıp test modunu açın ve aşağıdakileri girin, eğer doğru yaptıysanız bir ses 'Outstanding' diye bağracak.

13593 Maksimum yakıt ve zırh
14214 Ölümzsüzlük
17357 Tüm görevler rastgele
uçulabilir
25245 Maksimum silah yükü
33124 Tüm görevler otomatik
tamamlanır

AH-64D Longbow

Bir Hex editörü yardımıyla CAJINI isimli dosyayı açın ve CHEATS kelimesini arayın. Aşağıdaki kelimeleri bulduğunuzda oradaki sıfırların yerine bir rakamı koyn. Sonra dosyayı bu haliyle kaydedip çıkışın.

Infiniteammo=0
Invulnerability=0

Buradaki eşitlikleri "1" ile değiştirdiğinizde sınıksız cephaneye ve ölümzsüzlük alacaksınız.

I-WAR

Bu oyunda hile yapmak için Excel ya da benzeri bir hesap tablosu programına ihtiyacınız var. Öncelikle hard disk üzerinde IWAR isimli dizini ve sonra da sırasıyla onun altındaki şu dizinleri açın:

PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE tüm bu dizinleri sırasıyla açtıktan sonra PREC isimli bir dosya bulacaksınız. Bu dosyayı Excel ile açın ve Prec isimli sütunun altındaki tüm rakamları sıfır sayısı ile değiştirin, sonra bu yeni haliyle kaydedip çıkışın. Doğru yapıldıysa bu işlem başlangıçtan itibaren tüm seviyelere ulaşmanız mümkün olacaktır.

Incubation



Bu oyunda hile yapmak için yine bir Hex editöre ihtiyaç duyacağınız. Kaydettiğiniz oyunlardan birinin dosyasını editörlle açın, aşağıda bulunan adresler değişik takımların kodlarıdır. Buradan takım elementlerinin yetenek puanlarını değiştirebilirsiniz:

& 839 Team 1
& 894 Team 2
& 8EF Team 3
& 94A Team 4
& 9A5 Team 5
& A00 Team 6

F22 RAPTOR

Oyun esnasında T tuşuna basarak mesaj kısmını açın ve aşağıdakİ kodlardan herhangi birini girip Enter tuşuna basarak hileyi çalıştırın:

It's not my fault: Görevi bitirir
Never tell me the odds: Asla vurulmazsınız
We can rebuild him: Tüm hasarınızı onarırs
There can be only one: Ölümzsüzlük
I'll be back: Cephanenizi tekrar doldurur



Fighter Anthology

Ana menü ekranında iken klavyenin sağ tarafında bulunan ALT, CTRL ve SHIFT tuşlarına aynı anda basın ve bunları basılı tutarken Single Mission seçeneğine tıklayın. Bu şekilde hileyi çalıştırılmış olacaksınız. Hileyin ne işe yarıdigina gelince, daha önce çıkmış olan Jane's simülyasyonlarında bulunan yüzden fazla görev bu oyunda da bulunuyor ve bu şekilde aktif hale geliyor, yarı uçmaya doymayanlar için tam bir hayat iksiri. Ayrıca bu hile uçmanız için iki yeni 'araç' daha sunuyor, bunlardan biri dev bir güve, diğeri de Pre-Historik dönemden kalma bir tür uçan dinazor!

Wing Commander Prophecy



Bu oyunda da hile için bir Hex editöre başvuracagız. Önce ilklik oyunun kurulu olduğu dizinin içine girip Prophecy.exe isimli dosyayı bulun ve bunu editörlle açın. Buradan aşağıda belirtilen değişiklikleri yapın ve dosyayı yeni haliyle kaydedip çıkışın:

Adres: 422B7 Değişiklik:
48 değerini 90 yapın.
Adres: 65777 Değişiklik:
49 değerini 90 yapın.
Adres: 659C9 Değişiklik:
48 değerini 90 yapın.

Bu değişiklikler sayesinde sınırsız cephaneye sahip olacaksınız.

Warhammer: Final Liberation

Hex editör yardımıyla kayıtlı oyun dosyalarınızdan birini açın, bunların isimleri 0.dat, 1.dat, 2.dat şeklindedir. Hex Offset 24 üzerinde bulunan değerleri aşağıdakilerle değiştirin ve yeni haliyle kaydedin. Bu hile size daha fazla Resource puanı sağlayacaktır, ancak sadece Volstad Campaign için geçerlidir ve bu yüzden Quick Battle oynarken işe yaramaz.

Adres: Hex Offset 24
Değişiklikler:
B80B ile 3000 Resource Point
8813 ile 5000 Resource Point
401F ile 8000 Resource Point
alabilirsiniz.

Test Drive 4

Hileleri girmek için önce Save Game ekranına gidin, burada 1Q numaralı kayıt slotunu seçip hileyi yazın ve Enter tuşuna basın:

AARDVARK: Çarpışmaları kapatır
SRACLA: Tüm araçları secebilsiniz
LEVELLLA: Tüm pistlerde yarışabilirsınız
NITROXXX: Kornaya başlığınızda motora Nitro verir
BIRDVIEW: Kuşbakışı görünüm

English Plus:Business Executive



Programın ana menüsünden istediğiniz bölüme geçebilirsiniz

English+ serisinin üyesi olan Business Executive'de Raks tarafından piyasaya sürüldü. İsminden de anlaşıldığı üzere bu ürünle, çalışan kesim hedeflenmiş. Hedeflediği kesim itibarıyle biraz ağır bir dile sahip. Ama bu seriyi başından itibaren (Let's Start, Basic)... takip edenlerin fazla zorlanmayacağına zannediyorum. Ağır bir dil kullanılmış olsa da anlaşılır şimgeler kullanılarak kullanımı basit bir program oluşturulmuş.

Yazılımda yabancı dil öğrenmenin temel gereği olan dört öğe üzerinde durulmuş. Okuma, yazma, dinleme, konuşma. Program başlangıcında isminizi girdiğiniz ekrandan dil (İngilizce veya Türkçe) seçiminizi yaparak Ana Menü'ye ulaşabilirsiniz. Seçtiğiniz dile bağlı olarak programındaki açıklamaların dili de değişecek. Tüm program boyunca ihtiyaç duyabileceğiniz yardımcı gereçler sizi çalışmanız boyunca yalnız bırakmayacak ve ekranın sağ üst köşesindeki yerlerini koruyacaklardır. Bunlar Yardım, İki

Bir iş görüşmesine gittiğiniz zaman büyük bir ihtimal İngilizce bilip bilmediğiniz sorulacaktır. İngilizce bilmenin yanında İş İngilizce'si bilmek size ayrıcalık kazandırır. İşte size kursa gitmeden kendi kendinize öğrenme fırsatı.



Konuşma menüsü ve konuşan insanlar

Dilde Konuşan Sözlük, Öğrenci Karnesi ve Not Defteri'dir. Herhangi bir bölümde ne yapmanız gerektiğini öğrenmek için kimseyi rahatsız etmenize gerek yok. Yardım simgesine tıklayarak en doğru bilgiye ulaşabilirsiniz. Bir kelimenin anlamını bilmeyorsunuz diyelim. Haydaaa kalk, sözlük al, kelimeler arasında kaybol of oofff. Hiç gereği yok. İki Dilde Konuşan Sözlük ne güne duruyor. Bölümlerde gösterdiğiniz başarıyı da Öğrenci Karnesi'ne tıklayarak öğrenebilirsiniz.

Kalmaktan korkmayın, tekrar zorunluğu yok. Ana Menü üzerinde yukarıda ki dört ögenin haricinde Tur ve Kelime Bilgisi Menüsü şimgelerine ulaşabilirsiniz. Tüm bölgüler keşif, pratik, sınav, oyun gibi alt seçeneklere sahip. Mesela Konuşma Keşif bölümünde konuşmayı dinleyebilir, sadece seçtiğiniz bir bölümü dinleyebilir, seçtiğiniz bir bölümü Türkçe'ye çevirebilir, sesini kaydedip orjinal ses-

lendirmeyle kıyaslayabilirsiniz. Okuma Pratik bölümünde çeşitli alıştırmalar bulabilirsiniz. "Dinleme Sınav" bölümünde seçmeli soruları cevaplandırmanız gerekecektir. "Sözcük Bilgisi Oyun" bölümünde ise öğrendiğiniz kelimelerin bulunduğu çapraz bulmacalar mevcut.

I believe, I can

Business Executive ile çalışmaya başlamadan önce Tur Rehberi simgesine tıklayarak gezebilirsiniz. "Tur Rehberi" size programın bütün ana özelliklerini gösterecek ve kullanmanız konusunda size anafıkır verecektir. Konuşma (Speaking) menüsünde iş dünyasına ait İngilizce diáloglara ulaşabilirsiniz. Bu diáloglar ana dili İngilizce olan spikerler tarafından seslendirilmiş. Dinleme menüsünde bulunan TV, telesekreter ve Databank seçeneklerinden birine tıklayarak video klip seyredebilir veya bir iş toplantısına katılabilirsiniz. Okuma menüsünde bulunan iş dünyası ile ilgili dergi ve gazete makaleleri, mektuplar, memolar ve raporlar gibi yazılı metinlere ulaşabilirsiniz. Yazım menüsünde İngilizce yazma yeteneğinizi geliştirecek mektup, memo yazımı gibi görevler verilecektir. Program bir bütün olarak incelediğinde, bilgisayar teknolojisinden faydalananarak kullanıcıya gerekli ve yeterli olan tüm işlevleri sunuyor. Başarilar!

English+ için gerekli donanım 386 DX-33, 4 MB Ram, 3MB HDD alanı, 2x CD-ROM, SVGA ekran kartı, Windows uyumlu ses kartı, Mikrofon, Hoparlör, Mouse, Windows 3.1/95.

Kadir Tuztaş

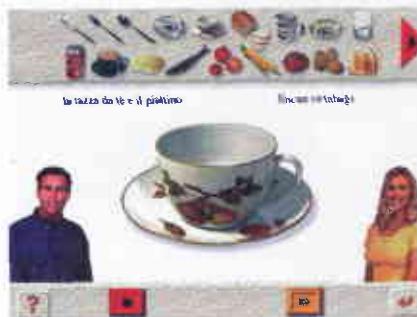


"Offf sıkıldım biraz oyun oynayayım" diyenler için

Bilgi için:
Raks NewMedia
Tel: (212) 213 64 60

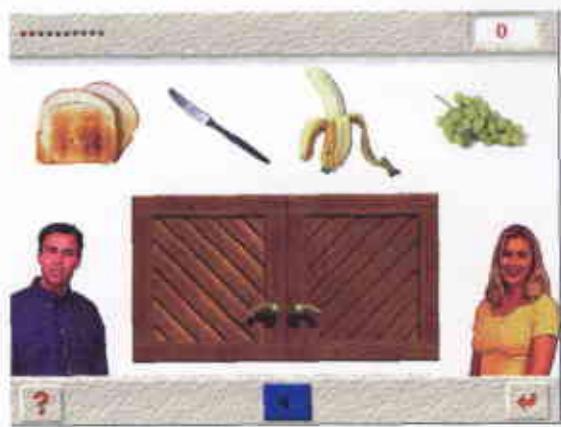
EuroTalk - Talk Now

Bir dil öğrenmenin en sıkıcı yanı kelime ezberlemektir, ancak yeterli sayıda kelime bilmeden de bir dile hakim olmak imkansız. Talk Now serisi bu işi eğlenceli hale getiriyor.



Kelime dağarcığınızı görsel ve işitsel yolla geliştirin

Yabancı dil öğrenmek zor iştir, her ne kadar pek çok kurs size dört haftada bülüm gibi İngilizce öğretelebileceğini iddia etse de, şurası kaçınılmaz bir gerçektir ki, kendi ana dilinize bile tam anlamıyla hakim olmanız bir ömür boyu sürebilen bir



Burada doğru telaffuzun önemi ön plana çıkarıyor

çalışma gerektirirken, tamamen farklı bir dili haftada iki saat ayırarak öğrenmeniz birazlık imkansızdır. Sonuçta bir dil çağlar boyu süren bir gelişim sonucu bugün bulunduğu şekli almıştır, üstelik günlük kullanımından tutundan mühendislik uygulamalarına kadar çok farklı alanlarda terminolojinin değişliğini ve bölgesel lehçelerin çeşitliliğini de hesaba katarsanız bir gerçegin farkına varırsınız, dil öğrenmek asla bitmeyen bir süreçtir. Bu yüzden eğer amacınız en az bir yabancı dili çok iyi seviyede öğrenebilmek ve kul-

lanabilmek ise konuya ilgili her kaynaktan faydalansınız. Dil öğreniminde sık yapılan bir hata öğrenciye kelime ezberletmektir, daha sonra da bu kelimeleleri cümle içinde kullanması istenir. Esasen bunun amacı öğrencinin kelime dağarcığını zenginştirmektir, ne var ki yaratıcılıktan uzak ve bir hayli sıkıcı bir yöntemdir. Ancak geniş bir kelime dağacı, üzerinde çalışılan dilin verimli bir biçimde kullanılabilmesi açısından elzemdir, bu yüzden öğrenciyi sıklmadan kelime öğrenmesi ve bunu yaratıcı bir biçimde kullanabilmesi sağlanmalıdır. Bilgisayarlar bu noktada oldukça faydalı olabilirler, kullanıcıların programla etkileşimde bulunmalarını sağlayabilirler. Bu durum, "deneme-yanılma" ve "tekrar" yöntemlerinin çok sıkı olmadan kullanılmasını, bu şekilde öğrencinin hem yeni kelimeler öğrenebilmesini ve hem de bunları kullanabilmesini sağlar. Tabii en önemli noktalardan biri de doğru telaffuzdur, tek başına çalışılırken özellikle bu konuda çok zorluk çekilir.

Konuşarak Öğrenmenin Önemi

Raks New Media tarafından piyasaya sürülen TalkNow serisinde çeşitli oyunlar ve etkileşimli objelerin kullanımı ile öğrenciye yeni kelimelerin öğretilmesi hedeflenmiştir. Telaffuz konuşunda sesinizi kaydederek doğru şekli bulmanız mümkün. Genel olarak günlük konuşma dilinde kullanılan terimlerin ve cümle yapılarının öğretil-



Programda özellikle günlük konuşma diline ağırlık verilmiş



Oynayarak öğrenmek ezberlemekten daha verimlidir

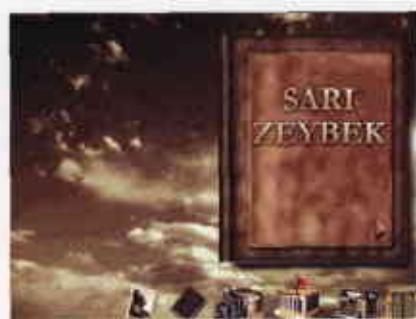
digi derslerde iki kişi size yol gösteriyor, yardımcı oluyor. Bu seriyi diğerlerinden ayıran en büyük özellik ise gerçekten de oldukça fazla sayıda dile ilişkin diske yer veriyor olması. Swahili dilinden tutun da İbranice'ye dek yaklaşık 40 kadar dile ilişkin ders diski kullanıcıya sunuluyor. Tabii seviye olarak yeni başlayanlara hitap etmesi öngörülmüş olan diskler genel anlamda günlük ihtiyacınızı karşılamakta kullanabileceğiniz terimlere ve yapımlara ağırlık veriyor. Kısaca söylemek gerekirse, eğer bir yabancı dil öğrenmek istiyorsanız bu seri size ilginç bir başlangıç yapabilme imkanı sağlayacaktır.

Bilgi için:
Raks NewMedia
Tel: (212) 213 64 60



Atatürk'ün son 300 gününü anlatan Sarı Zeybek belgeseli 32. Gün için Can Dündar tarafından hazırlanmış ve elektronik ortama da Doğan Multimedia tarafından aktarılmış. CD'yi çalıştmak için kurmaya gerek yok direkt olarak CD üzerinden çalıştırabilirsiniz. Başlangıç ekranında Can Dündar'ın kısa bir açıklamasından sonra ana menüye geçebilirsiniz. Ana menüde ekran Üzerinde büyütme ile Büyük Önder'in son 300 gününü inceleyebilirsiniz. Alt tarafta bulunan kitap simgesi ile Sarı Zeybek kitabına, fotoğraf makinesi simgesi ile İçimizden Biri başlığı altında Atatürk'ün sivil resimlerine ulaşabilirsiniz. Sarı Zeybek kitabında bazı önemli kişi isimleri ve yer adları farklı renklerde yazılmış. Bu kelimeleme tıklayarak onlar hakkında ayrıntılı bilgi edinebilirsiniz. Anıtkabir simgesine tıklayarak 3 Boyutlu sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak Anıtkabir içerisinde dolaşmanız mümkün. Bu gezi sırasında ekranın solunda bulunan harita size yardımcı olacaktır. Aynı işlemler

İkinci CD'nin başında eklenecek olan Dolmabahçe Sarayı simgesi içinde geçerli. Daktilo simgesine tıkladığınızda ise isim ve başlığa göre bir konu aratabilirsiniz.



Sarı Zeybek isimli kitabı tümünü
CD içerisinde bulabilirsiniz.

"Ey Türk Gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklalini, Türk cumhuriyetini illebet muhafaza ve müdafaa etmekti." K. Atatürk

Bu belgeselde alışlageldiği gibi askeri yönü değil insanı yönü ve ölüme karşı son savaş anlatılmış. Atatürk'ün silah arkadaşlarının, yaverlerinin, doktorlarının kaleminden O'nun son zamanları anlatılıyor. Anlatımın akıcı ve anlaşılır olması sayesinde Atatürk'ün son zamanlarındaki ruh halini anlayabiliyorsunuz. Vatanı uğruna cephede düşmanla göğüs göğüse savaştıktan sonra bir hastalık nedeniyle ölümle yüz yüze gelince dahi vatanını düşünmesi, vatanına ne kadar değer verdığının en büyük kanıtlarından biri. Doktorların yasaklamasına rağmen Hatay sorunu devam ederken düşmanlara daha ölümediğini kanıtlamak için çalış-



Atatürk albümünden bir resim

Sarı Zeybek

Televizyon için hazırlanmış olan Sarı Zeybek belgeselinin bilgisayar versiyonu, Türkiye'de ilk defa kullanılan

3 Boyutlu sanal gerçeklik teknolojisi ile dikkat çekiyor.



3D Teknolojisi ile Dolmabahçe Sarayında gezinti

malarını aralıksız sürdürmesi, belgesel içerisinde filmler, resimler ve gazete kupürleriyle ele alınmış. Atatürk'ün son senesini gününe bulabileceğiniz bu iki CD'lik set kullanıcıyı bulunduğu zamandan alıp o zamana, O'nun yanına götürüyor. Atatürk'le aynı acıları paylaşıyor, yanındakiler gibi yardım edememenin verdiği çaresizlikle kıvranyorsunuz.

"Ey Türk istikbalinin evladı! İşte bu ahval ve şerait içinde dahi, vazifen; Türk istiklal ve cumhuriyetini kurtarmaktır! Muhtaç olduğun kudret, damarlardındaki asıl kanda, mevcuttur!" K. Atatürk.

Minimum Sistem Gereklimi:
Pentium İşlemci, 8 MB Ram,
8 hızlı CD ROM, SVGA Monitör,
16 Bit Ses Kartı, Fare, Windows 95

Kadir Tuztaş

Bilgi için:

Metropol Dağıtım

Tel: (212) 212 55 65 (pbx)

Fiyatı: 4.000.000 TL

Masallarım

Çocuklardan konuşulmaya başlandığı zaman sohbetin genel konusu "Şimdiki çocukların bir harika" olduğudur. Ama unutmamak gereken bir nokta var ki bizim çocukluğumuzda bilgisayarlar yoktu.

Su an piyasada bulunan Öyküler & Yapboz adlı yazılım Bilden firması tarafından hazırlanmış. Yazılım hazırlanırken geleceğin dahlileri, 3 yaş ve üzerindeki çocuklar hedeflenmiştir. Yazılım içerisinde dört tane çocuk klasiği bulunuyor. Bunlar Kırmızı Şapkalı Kız, Çizmeli Kedi, Pinokyo ve Sindrella. Her öykü dokuz ayrı ekran görüntüsünden oluşuyor.



Kırmızı Başlıklı Kız Yap-Boz oynayabilir miydi acaba?

Penceredeki düğmeleri kullanarak yardım alma, istediğiniz sayfaya ilerleme, geri dönme, sesi açma, kapama gibi işlemleri yapabiliyorsunuz. Eğer çocuğunuz okuma yazma bilmiyorsa hikayeyi dinleme ve okuma bitince sayfa değiştir seçeneklerini aktif hale getirebilir, çocuğunuza bilgisayar karşısında bırakabilirsiniz. Yazılımın belki de en önemli işlevi ekranı yazıcı çıktıları olarak alabiliyor olmanız.

Masallarım ve Oyunları

Açılış ekranında açılan kitaptan masalla beraber oyun veya öykü seçiminizi de yapabiliyorsunuz. Oyun yazılım içerisinde bulunan dört hikayenin toplam otuzaltı resminin bir yapbozu şeklinde tasarlanmıştır. Oyun penceresinde öykü penceresinde olduğu gibi her masala ait dokuz resimden herhangi birini seçebilirsiniz. Pencerede bulunan dü-

meler sayesinde resmi dağıtabilir, düzeltebilir, değiştirebilir ve bunlar gibi işlemler yapabiliyorsunuz. Oyun bölümünde bulunan en faydalı işlem, üç seçenekiniz olsa da, oyunun zorluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Her oyunda olduğu gibi en fazla puanı toplayan listede birinciliğe yükselecektir.

Minimum Sistem İhtiyacı: 486 işlemci, 8 MB Ram, 1 MB HDD alanı, 16 bit ses kartı, CD-ROM sürücü, Windows 95/3.1 işletim Sistemi

Kadir Tuztaş

Bilgi İçin: Bilden
Tel: (212) 230 51 82
Fax: (212) 240 56 23
Fiyat: 30 \$+KDV

Benim Zamanımda...

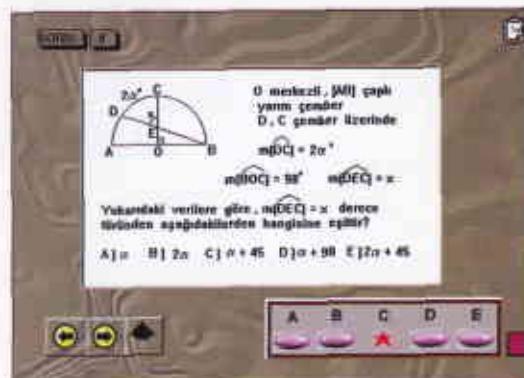
Benim zamanımda kalınkitapların arasından soruları arar, eğer cevabıyla beraber bulursanız kendinizi kral sayardınız. Her ne kadar çözümler karmaşık ve uzun olsa da artık bulmuştunuz ya o herşeye bedeldi. Artık bir kaynağımız var ve fazla yer kaplamıyor.

Üviversite sınavına hazırlanan öğrencilere çok büyük kolaylık sağlayacağını düşündüğüm bu OSS 88-97 adlı yazılım Bilden firması tarafından piyasaya sürülmüş. Kurulumu gayet basit olan bu yazılım son on yılın oss sorularını ve cevaplarını kapsıyor. Ana menüden testler simgesine tıklayarak test seçimi ekranına ulaşmak için giriş bilgilerini girmeniz gereklidir. Şifrenizi değiştirmek sizden başka kimseyin test sonuçlarınızı görmesini engelleyebilirsiniz. Test seçimi ekranından 88 yılından itibaren yapılmış oss sınavlarının sayısal veya sayısal bölümlerine ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca bu ekranın yarı kalmış sınavlara ulaşmanız da mümkün. OSS sınavları haricinde Deneme Testi'ni seçtiğiniz zaman iki seçenekiniz olacaktır. Bunlar OSS sınav provası ve ya özel deneme sınavı. Tüm sınavlarda soru sayısını istediğinizde değiştire-

bilirsiniz. Bir testi her çağrımda soruların sıraları değişik olacaktır.

Puan Hesabımı

Soru ekranının sağ üst köşede bulunan düğmeye tıklayarak yanıt cüveline ulaşabiliyor oradan da istediğiniz sorunun numarasına tıklayarak soruya çabucak ulaşabiliyorsunuz. Şıkların yanında bulunan kitaba tıkladığınız zaman ise o an aktif olan sorunun çözümüne ulaşıyorsunuz. Çözümlerin sade tutulmuş olması kullanıcıyı sıkıyor. Test bitiminde değerlendirme tablosu ekrana gelecektir. Deneme sınavı uygulandığı zaman OSS hesabı otomatik olarak hesaplanacaktır. Bu bölümde 97 OSS sınavı katsayıları baz alınmış. Ana menüden de ulaşabileceğiniz hesaplar bölümünde katsayıları değiştirebilir ve



Soru tipleri her sene aynı, değerler değişik

başa sınavlardan elde ettiğiniz netlerini girerek onların da hesaplanması yapabiliyorsunuz. Yazılımın minimum sistem ihtiyacı : 486 işlemci, 8 MB Ram, 10 MB HDD alanı, 16 Bit ses kartı, CD-ROM sürücü, Windows 95 işletim sistemi

Kadir Tuztaş

Bilgi İçin: Bilden
Tel: (212) 230 51 82
Fax: (212) 240 56 23
Fiyat: 25\$+KDV

Kendi İşini Kendin Yap!

Belki enstrüman çalmayı bilmiyorum, üstelik ne almak için param ne de öğrenmek için vaktim var. Ama hem kendi parçalarımı yapıyorum hem de kendi klipimi hazırlıyorum. Nasıl mı? Bir PC ve Magix Music Maker bana yetiyor.

Iwis Software tarafından biraz geç de olsa Türk bilgisayar kullanıcılarına sunulan bu seri asıl olarak üç ayrı programdan oluşuyor. Magix Music Maker 3.0, Magix Music Studio 3.0 Standart ve Magix Music Studio 3.0 Deluxe. Programlar çok geniş Sample arşivine sahip olan Sound Pool CD'leri ile desteklenmiş. Her biri 22 \$ olan Sound Pool serisinde hemen her müzik türüne ait Sample'ları bulmanız mümkün. Dance, Techno Trance, Pop Rock, Slow Motion, Soul R&B, Funk bunlardan sadece bir kaçı.

Amatör, Profesyonel Kim Olursan Ol Gel

Program yaratılış amacıyla eğlence yönü ön planda olan bir program. Bu nedenle kullanımım çok rahat ve anlaşılır tutulmuş. Programı öğrenmek için sayfalarca kitap okumanız gereklidir. Programın tüm işlemleri çubuklar üzerine yerleştirilmiş simgelerle atandığından menülerle pek işiniz kalmıyor. Yeni aranjman açılışında ilk olarak kanal, ses ve stereo-mono ayarlarını yapabilirsiniz. Pencerenin altında bulunan çubuktan bar ve tempo ayarlarını da yaptıktan sonra işe başlayabilirsiniz. Ekranın sağ kenarında bulunan pencereden o an CD-ROM içerisinde bulunan

CD'nin içeriğini görebilir hatta Sample'lardan birini taşıyarak sağ tarafta bulunan kanallar üzerine taşıyabilirsiniz. Sample'ları değişik kanallara aynı anda çalacak şekilde yerleştirirseniz bunlar üst üste çalınacaktır. Sample'ları zevkinize göre yerleştirerek parça oluşturabilirsiniz (Benim incelediğim Techno Trance CD'sinde 130, 140 160 bpm'lik bass, drum, synth, fx Sample'ları mevcut. Toplam



Magix Music Maker'in çalışma alanından bir görüntü

arka fon filmlerini kullanarak değişik klipler oluşturabilirsiniz. Bunun için kullanmak istediğiniz dans filmini ve arka filmini aynı anda çalabilecek şekilde kanallara yerleştirmeniz yeterli olacaktır. Oluşturduğunuz parça ve klipi üst üste yerleştirmek için de her ikisini aynı sayfa üzerindeki kanallara aynı anda çalacak şekilde yerleştirmeniz gereklidir. Klip oluştururken BMP formatındaki dansçı resimlerini ve arkaplan resimlerini aynı şekilde kullanabilirsiniz. Filmler ve resimleri birleştirmeniz de mümkün.

"Magix Music Maker" ve "Magix Music Studio" programlarının demolarını bu ay verdığımız "Level Multimedia CD" içinde bulabilirsiniz.

Programın minimum sistem gereklisini: 486/Pentium, HDD'de 10 MB'lık boş alan, 16/32 MB Ram, VGA Monitör, 16 bit ses kartı, 4x CD-ROM, Mouse, Windows 95 veya Windows NT

Kadir Tuztaş

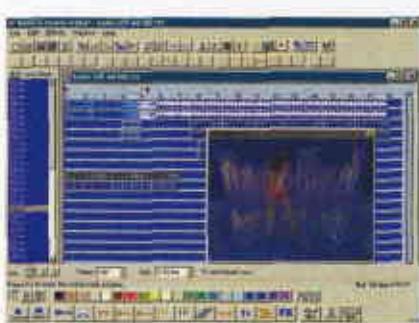


Magix'in Türkiye'deki ürün yelpazesi oldukça geniş

541 MB sample). Üstelik Sample'ları size sunulduğu şeklinde kullanmak zorunda değilsiniz. Echo, Reverb ve Distortion ayarlarını değiştirerek zevkinize uygun parçalar oluşturabilirsiniz. Programın belki de en büyük artısı sayfa üzerine yerleştirdiğiniz Sample'ı seçerek onun sesini kısır arka plan olarak kullanabilir veya artırarak ön plana çıkarabilirsiniz.

Video Klipler

Magix Music Maker'ı şu an piyasada bulunan diğer müzik programlarından ayıran en büyük farkı video klip oluşturma özelliği. Program içerisinde bulunan Bluebox teknigi kullanılarak çekilen AVI formatındaki dans filmlerini yine AVI formatındaki



Video Klip editörü ile kendi yönetmenliğini kendiniz yapın. Hatta kameramanlığı da

Bilgi İçin: Iwİs Software

Tel: (0216) 418 73 91

Fax: (0216) 418 73 92

Fiyatlar:

Magix Music Maker 3.0 60 \$

Magix Music Studio 3.0 60 \$

Magix Music Studio DeLuxe 110 \$

Evini Terk Eden Duvar



Scops Software tarafından hazırlanan bu yazılım Ren Bilgisayar tarafından Türkçe'ye çevrilmiş ve kullanıcıya sunulmuş. Kurulumu ve kullanımı gayet rahat olan Evini Terk Eden Duvar altı yaş ve üzeri çocuklara tavsiye ediliyor. Bu yazılımda bir duvarın evinden ayrılmazı ve bunun sonucunda da başından geçenler etkileşimli olarak anlatılıyor. Program açılışında tüm oyun boyunca size yardımcı olacak sevimli fare ile tanışıyoruz. Fare size menülerin kullanılması konusunda yardımcı oluyor ve yazılı metinleri sizlere okuyor. Daha sonra oyuna başlamak için size yardımcı olacak tamircilerle tanışıyor ve oyuna başlamak için istediğiniz seçenekle sahip tamirciye tıklamanız yetiyor.

Eran Shavit'in aynı adlı orjinal hikayesi baz alınarak hazırlanan bu interaktif yazılım kullanıcıya

hikayenin bir parçası olduğu hissini veriyor. Duvarın hayatına katılmaya hazır mısınız?

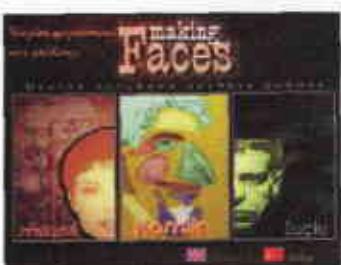
Duvarların da duygulan olabillir

Program toplam 13 ekran görüntüsünden oluşuyor. Görüntüler birden başlıyor ve sırasıyla devam ediyor. Seçenekler menüsünü kullanarak istediğiniz ekran görüntüsünden başlayabilir veya istediğiniz görüntüye geçebilirsiniz. Her görüntüde bulunan çeşitli nesnelere tıklayarak sahip oldukları animasyonları seyredebilirsiniz.

Kullanıcıyı sıkılmamak ve ilgisini çekmek için kullanılan renkler, müzikler ve karakterler oldukça başarılı. Belki de yazılımın tek eksisi özel isimlerin (insan, şehir vs.) İngilizce olması. Seçenekler menüsünde bulunan yenilikler başlığı altında firmanın piyasada bulunan veya yakın zamanda çıkacağı diğer yazılımların demolarını izleyebilirsiniz. Yazılımın minimum sistem ihtiyacı 386 DX-33, SVGA 640x480x256 renk, 4 MB Ram, Windows 3.1, 2x CD-ROM, ses kartı ve Mouse.

Kadir Tuztaş

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 55 65
(pbx)
Fiyatı: 34 \$



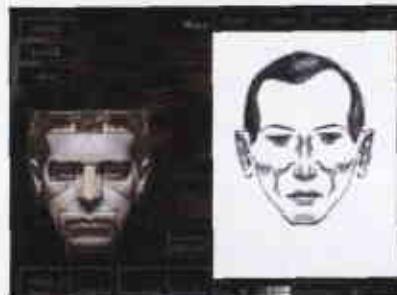
Çevreninizdeki yüzlerden birini alıp komikleştirmek, güzelleştirmek veya bir suçlu haline dönüştürmek elinizde. Deneyin!

Enternet tarafından piyasaya sürülen Making Faces yazılımının bünyesinde bulunduğu seçenekler vasıtasiyla bir milyon çeşit surat yaratılabilirsiniz. Interaktif aile oyunu sloganıyla piyasaya sürülen Making Faces 7'den 70'e hemen herkesin ilgisini çekecek türden bir program. Hem İngilizce hem de Türkçe olarak kullanılabilceğiniz bu program suçu, komik ve artistik olarak üç çeşit de yüz arabirimini sunuyor. Yüz arabirimlerini ve dil seçeneğini programın açılış menüsünde seçebilmek mümkün. Bir yüz arabirimine girdiğiniz zaman çalışma sayfasının

Making Faces

yanında bulunan suratın herhangi bir yerine tıklayarak o bölgeyle ilgili menüyü açabilirsiniz. Açılan menüden seçim yapıldığı zaman nesne kağıt üzerine otomatik olarak yerleşiyor. Bu nesneyi taşımak, silmek vs. işlemler de fare yardımıyla yapılabiliyor.

Yeteneğe İhtiyacım Yok!



Belki de aranan biridir, ne dersiniz?

Tam seçim d ü ğ m e s i n e tıklayarak da seçeneklerin kalınlık, boy vs. gibi özelliklerini değiştirerek isteğinize en yakın nesneyi elde edebilirsiniz. Sakal, büyük,

gözlükler, kıvrımlar, favoriler ve diğerleri menülerini kullanarak suratiniza ekstra nesneler ekleyebilirsiniz. Ton ve döndürme seçeneklerini kullanarak seçili olan nesnenin renk tonunu ve yönünü tayin edebilirsiniz. Menü komutlarını kullanarak çalışma sayfanızı saklayabilir, başka bir yere gönderebilir, yazdırabilir hatta makrolar oluşturabilirsiniz. Minimum sistem ihtiyacı: 386DX/40, 8 MB Ram, 640x480 256 renk SVGA uyumlu ekran kartı, 2 hızlı CD ROM sürücü, Windows uyumlu fare, MS-DOS 5.0 veya üzeri, MS Windows 3.1 veya üzeri sürüm.

Kadir Tuztaş

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 55 65
(pbx)
Fiyatı: 22 \$

Playstation İçin PSR-2 Remote Game Pad

Konsolda oyun oynarken çocukların ve yetişkinlerin eşit miktar sıkıntı çekmesine sebep olan bir şey vardır, game pad kabloları... Genelde bir hayli uzun da olsalar ağırlık yapıp hareketi kısıtlarlar, ayağa takılırlar ve sonuç olarak gidip televizyonun dibine oturmanıza sebep olurlar. Buna iyi bir çözüm arayanlara Naki marka PSR-2 modeli uzaktan kumandalı Game Pad seti tavsiye olunur. Temel olarak televizyon uzaktan kumandalarına benzer kılıçlı bir sistemle çalıştığından La-



ser gibi göze zarar vermesi mümkün olmayan ve bu yüzden güvenle kullanabileceğiniz bu sistem iki adet Game Pad ve bir de kılıçlı algılayıcı gözden oluşuyor. Kullanıma hazır hale getirmek için tüm yapmanız gereken algılayıcı gözü konsolun önündeki portlara oturtmak ve her Game Pad'e iki adet kalemlik pil takmak. Bundan sonra ekrana güvenli bir mesafede rahat koltuğunuza oturup oyun oynamanın tadına varabilirsiniz. Üstelik pil tüketimi de sıradan bir uzaktan kumandanın daha fazla değil ve kullanılmadığında kapatma düğmesiyle tassarruf sağlamak mümkün.

Bilgi için:
Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78
Fiyatı: 20.000.000 TL.

Sega ve Sony Uyumlu Turbo Gun

Eğer Shoot-Em-Up tarzı oyunlarla ilgileniyorsanız ve sorunsuz bir tabanca arıyorsanız piyasaya yeni çıkan Turbo Gun ilginizi çekebilir. FT Products üretimi bu tabanca hem Sony Playstation, hem de Sega Saturn ile uyumlu olacak şekilde tasarlanmıştır. Üzerinde bulunan beş adet düğme sayesinde her oyunun kendine has fonksiyonlarını kullanabilmenize imkan sağlıyor. Tasarımı sayesinde her oyun tarafından otomatik olarak tanımlanabilen silah, oldukça hassas olması nedeniyle kolay ve zevkli bir oyun oynayabilmene imkan tanıyor. Yeterince uzun olan kablosu ise ekrana güvenli bir mesafede kalmanızı imkan tanıyor. Ancak tüm bunların dışında en ilgi çekici özelliği silahın görsel tasarımını, şahsen şimdide dek gördüğüm belki de en ciddi ve ağır görünümü silah olduğunu söyleyebilirim. Avrupa ve Amerika'da siyah renk oyuncak silah yapımı ve satışı ya-



saktır, ancak bu alet uzak doğu kökenli olduğundan oldukça çarpıcı mat siyah renginde ve tip olarak da Alien tarzı filmlerde görülenlere çok benzeyir. Şu ana dek gördüğüm çoğu alet fosforlu sarıdan portakal rengine değişen bir yelpazede garip renklerle boyanmıştır; sırı bu özelliği bile bu silahın tercih edilmesi için yeterli bir sebep olabilir bence, ilgilenenlere duyular.

3D MAX Sanal Gözlük

Üç boyutlu görüntüler ilgi çekicidir, hele oyunlar muhteşem bir havaya bürünür, ancak genelde bu teknoloji evlere giremeyecek kadar pahalıdır. Üstelik sanal gerçeklik yaratmakta kullanılan ekipmanlar vasat bir PC kullanıcısı için kurması ve çalıştırması imkansız denebilecek kadar karmaşık olabilir. Ne var ki Kasan Electronics tarafından üretilen 3D MAX sanal gerçeklik gözlükleri hem büyük sistemlerle kıyaslanamayacak



kadar ucuza maloluyor, hem montajı ve çalıştırılması son derece kolay, ayrıca sağladığı görüntülerin kalitesi oldukça takdire değer. Tüm yapmanız gereken el kitabında anlatıldığı şekilde sistemin kendi görüntü kontrol kartını PC üzerindeki boş ISA slotlarından birine yerleştirip bağlantılarını yapmak, sonra da kutudan çıkan programı bilgisayarınıza kurmak. Bundan sonra sistemin parçası olan gözlükleri takabilir ve üç boyutlu dünyanın tadını çıkarabilirsiniz. 3D Max ile birlikte gelen yazılımlar oldukça eğlenceli. Özellikle 3D Skeet isimli oyunu oynamak büyük keyif veriyor. Oyunda havada uçuşan üç boyutlu nesneler vuruşturuyorsunuz. 3D Max sayesinde nesneler ekranдан çıkış üzerinize geliyor gibi görünüyorlar.

Kısıtlı bir bütçeye sahipseniz ve 3D görüntülerle ilgileniyorsanız bir göz atmanız tavsiye edilir.

Bilgi için:
Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78
Fiyatı: 12.000.000 TL.

Bilgi için:
Multimedya
Tel: (212) 212 98 50
Fiyatı: 71 \$

Tüm Pilotların Dikkatine!



Bazı şanssız ruhlar vardır ki onlar için gerçek özgürlük gökyüzünün ve hatta uzayın sınırsız derinliğinde yatar. Ancak şanssızlıklar çünkü ne herhangi bir havacılık daliyla ilgilenebilecek durumları, ne de kendi yıldız gemilerini inşa edebilecek imkanları vardır ve yeryüzünün sahte iki boyutluğuna sıkışık kalmışlardır. Bu gibi kişiler için belki de tek çözüm güçlü bir bilgisayar sistemi kurup bulabildikleri tüm uçuş simülasyonlarını binlerce defa uçmaktır. Peki böyle birine nasıl bir doğum günü hediyesi alınabilir, makin uçak mı? Belki, ama çok daha iyisini de almak mümkündür. Mesela son derece gelişmiş ve sağlam bir uçuş kumanda takımına ne buyurulur, yılların tecrübeli donanım üreticisi QuickShot tasarımlı olan "Squadron Commander" ile en tecrübeli PC pilotunu bile etkileyebilirsiniz. Esasen piyasada pek çok benzer ürün bulmak mümkündür ve içinde oldukça kaliteli olanları da mevcut, ne var ki S.C. oldukça detaylı tasarlanmış ve kullanım rahatlığı kadar dayanıklılık unsuru da hesaplanarak üretilmiş bir ürün. Cihaz iki kısımdan oluşuyor, sağ tarafta uçuş kumanda kolu, solda ise gaz kolu bulunuyor. İki kısım birbirine ayarlanabilir bir metal plakaya bağlanmış durumda, bu şekilde kaydırarak açıldığında kullanıma hazır hale geliyor. Bilgisayara olan bağlantısı ise hem joystick, hem de klavye portlarından yapılıyor, klavye ise S.C. vasıtasıyla bilgisayara erişimde bulunuyor. Kutudan çıkan diskette bulunan programı da bilgisayarınıza kurarak kalibrasyon ve tuş programlama gibi fonksiyonları hallediyorsunuz. Cihazın üzerinde bir düzine civarında tuş bulunuyor ve bunlar çok çeşitli kombinasyonlarla programlanabiliyorlar. Uçuş kolu çoğu benzerinin tersine oldukça yumuşak hareket edebiliyor ve bir o kadar da hassas, ayrıca tasarımın oldukça ergonomik olduğunu söylemek mümkün, her iki kumanda da ele tam uyum sağlıyor ve kontrollere rahatça erişmenizi sağlıyor. Ne yazık ki bu konfigürasyon sadece sağ elini kullananlar düşünülperek yapılmış, bu yüzden solaklar için kullanımı hemen hemen imkansız denebilir, tabii bilemiyoruz ama mutlaka solaklar için hazırlanmış benzer takımlar da piyasada mevcuttur, biraz araştırmak gerekebilir. Cihazın bir zayıf noktası da altında vantuz bulunmaması, kolayca kayıp gitmeyecek kadar ağır ve altında kauçuk pabuçlar mevcut, ancak yine de aşırı heyecanlı pilotların elinde gezinebilir. Bir de konulacağı yerin biraz geniş olması gereklidir, öyle elinize alıp arcade oynabileceğiniz basit bir alet değil. Kısacası ciddi bir simülasyon tutkunuysanız "Squadron Commander" tam ihtiyacınız olan şey.

Profesyonellere Speech Mike...



Philips hep ilginç ve kaliteli cihazlara imza atmış bir firmadır, Speech Mike bu kuralın dışına çıkmıyor ve son derece ilginç ve kullanaklı bir alet olarak bizi şaşırtıyor. Esasen bu cihaz temelde bir Trackball, bir Mouse ve bir diktafonun mutasyon sonucu birleşmiş halini çağrıştırır da, yazılım desteği sayesinde şirin bir donanım olmanın ötesinde yararlar da sunuyor. Öncelikle üzerindeki Trackball sayesinde tek elinizi kullanarak İşletim sisteminize hakim olabilmeniz mümkün, eğer isterseniz masanın üzerine yerleştirerek de kullanabiliyorsunuz. Bundan başka mikrofonu sayesinde ses kaydedebiliyor ve hoparlör ile kayıtlı mesajları dinleyebiliyorsunuz. Bunun dışında üzerinde bulunan fonksiyon tuşlarının yardımıyla kayıt dosyalarına ve kaydetme işlemine tam bir hakimiyet sağlayabiliyorsunuz. Kayıtlı ses dosyalarını Network ya da Internet üzerinden Voice Mail olarak gönderebilir ya da saklayabilirsiniz. Ayrıca gerekli ayarları yaparak, sesle kumanda fonksiyonu sayesinde konuşmaların otomatik kaydedilmesini sağlayabiliyorsunuz. Ayrıca tuş fonksiyonlarını dilediğiniz şekilde programlamak ve bu sayede sık tekrarlanan İşlemelerin daha kolay ve hızlı yapılrı hale getirilmesini sağlamak da mümkün. Tabii tüm bu özellikleriyle Speech Mike ev kullanıcılarından ziyade işadamlarına yönelik gibi görünse de, aslında pek çok yönden herkese kolaylık sağlayabilecek bir cihaz olduğunu kolayca ispat ediyor.

Bilgi için:
Multimedya
Tel: (212) 212 98 50
Fiyat: 109 \$

Bilgi için:
Boaziçi Bilgisayar
Tel: (216) 336 12 39
Fiyatı: 159 \$



NBA ACTION 98

Aradığınız basketbol heyecanı

Hic şüphe yok ki Nba Action 98, Sega Saturn sahibi oyuncuların uzunca bir süredir büyük sabırsızlıkla beklediği oyunların en başında yer alıyordu. Bunun en önemli sebepleri ise Nba Action 96 ve de Nba Live 97'nin zihinlerimizde büyük hayal kırıklığı yaratmaktan öteye geçememeleri ile bu oyunların piyasaya çıkışının ardından uzunca bir zaman geride kalmış olmasına rağmen Sega ortamında kaliteli basketbol oyunlarına duyulan ihtiyacın bir türlü giderilememiş olmasıydı. Gerçekten de dünya üzerinde sayısız hayranı bulunan basketbolun, konsola aktarılmasında PC basketbol simülasyonlarının tartışmasız kralı EA Sports'un bile otoriteler tarafından başısrızlıkla suçlanmış olması, çok kaliteli basketbol oyunlarına susamış bizi le gelecek için epey umutsuzluğaitti.

Neyse ki şimdilik karşımıza Nba Action 98 çıkıyor. Oyun bizlere 29 Nba takımının 96-97 sezonunda gerçek kadrolarında yer almış aralarında Charles Barkley ve Shaquille Oneil'in da yer aldığı 340 oyuncuyu sunuyor. Tabi bu, bu oyuncuları takas etmenizi veya yeni oyuncular yaratmanızı sağlayan seçeneklerin eksik bırakıldığı anlamına gelmiyor.

Oyun her basketbol simülasyonunun sahip olduğu dostluk maçları yapmaya yarayan Exhibition, tercihinize göre 28 veya 54 maç sürecek lige başlamanızı sağlayan Season, ve turnuvaları başlatan Playoff seçeneklerine ek olarak bir de iki oyuncu ile tek poto antrenman yapabileceğiniz Practice seçenekini içermektedir.

Sınık grafikler

Daha ilk bakışta ortaya çıkan bu sürümlün grafik yönüyle rakiplerini epey geride bıraktığı. Oyunun en başında ve maçlarda ikinciyle üçüncü çeyrekler arasında ekrana gelen basketbolun o güzel görüntülerle bezenmiş de-

moların epey iyi hazırlandığını söyleyebiliriz. Nba Action 98'de maçları 11 farklı açıdan izlemeniz mümkün. Buna ek olarak bazı güzel basketbolерden sonra otomatik olarak devreye giren Action Replay'lerin gösteriminde farklı kameraları kullanılıyor. Oyuncuların dış görünüşlerinde gerçege uygunluk ön planda tutulmuş. Ancak yakın çekimlerde basketbolcuların düzgün suratlara sahip oldukları gizlenemiyor. Hareketlerin hazırlanmasında spor oyunlarında çok moda olan motion capture teknolojisi kullanılmış ve bu animasyonlarda yumuşaklığın yanında gerçekçiliği de sağlanmış. Ama nedense bazı atışlarda oyuncular olması gereken daha yavaş hareket ediyorlar. Oyuncuların çizimlerinin yanısıra müsabakaların yapıldığı salondardan da adeta yüksek çözünürlük aktıyor. Görsel başarıyı sağlayan etkenlerden biri de tribünlerdeki ayrıntılı grafiklere sahip seyircilerin göze hoş gelen hareketleri. Diğer güzel ayrıntılar arasında maçların başında oyuncuların sahaya çıkarken teker teker tanıtılmaları ve bu sırada tribünlerde patlayan flaşlar yer alıyor. Yine de bu olay 1-2 maç sonra sıkıcı hale geliyor.

Basketbolseverlerin istatistiklerden hoşlandığı göz ardı edilemeyecek bir gerçek. Bu yüzden de maç sonrası ekrana gelen karşılaşmalı yüzdeğerler dışında oyunun geri kalan kısmında da basketbolcuların özellikleri size 20 farklı kategoride sunuluyor.

Artık basketbol oyunları da spiker-sız olmuyor. Nba Action 98'de maçlar Chic Hern tarafından başarıyla sunuluyor. Bunun dışında oyunun genelinde de stereo seslerin epey kaliteli olduğunu söyleyebiliriz.

Nba Action 98, oynanabilirlik yönüyle size yardımcı olacak özellikler içermektedir. Menülerde tuş konfigürasyonu ve zorluk ayarlarının yanında oyunun hızını üç kademeli olarak belirlemenizi sağlayacak seçenekler eklenmiştir. Oyuncular turbo modda koşarken ekrandan üst kısmında yer alan enerji çu-

bugünün kısalması, yani oyuncunun bir süre sonra yorulacak olması maçları daha mantıklı hale getirmiştir.

Cok sayıdaki hücum ve defansa yönelik taktiksel ayarlar ile maçların sadece saha içi değil aynı zamanda saha kenarı ile ilgili kısımları da istenen veriyor.

Benden söylemesi

Bütün bunların işliğinde söyleyebiliyor ki vaad edilen oynanabilirlik düzeyine ulaşmış, güzel grafiklere sahip Nba Action 98 çoğunuzun uzun süre aradığınız basketbol oyunu olabilir.

Ozan Ali Dönmez

SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. FIFA Road to Words Cup 98
2. NBA Live 98
3. Croc: Legend Of The Gobbos
4. Winter Heat
5. Steep Slope Sliders
6. Quake
7. Sega Touring Car Champ.
8. Batman Forever
9. Virtua Cup 2 With Gun
10. Die Hard Trilogy

LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (312) 889 86 78
Sega Saturn
Fiyatı: 80 ₺ (KDV dahil)





NHL ALL-STAR HOCKEY 98

Bir acayıplik var ama...

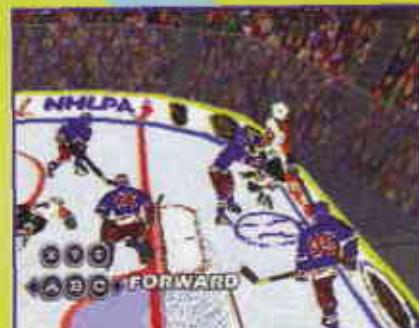


Sımdı birisi çıkıp size bu oyunun gerçekten NHL All-Star Hockey 98 değil de NHL Powerplay 98 olduğunu söylese ona inanır mıydınız? Evet gerçekten de ilginç bir durumla karşı karşıyayız. Oyunseverler hatırlayacaklardır NHL Powerplay 96 pek çok farklı oyun makinesinde aynı zaman dili içinde piyasaya çıkışının ardından büyük beğeni toplamış ve özellikle Sega Saturn sürümlü bunların içinde en iyisi olarak gösterilmişti. Bu yüzden de bu yıl Powerplay 98'in Sega için hazırlanmayacağının açıklanması bizlerde hayal kırıklığına yol açtı. Ancak bu noktada Sega firmasının devreye girerek oyunun yapımcılara bir teklif götürmesi serinin en azından All-Star Hockey 98 adı altında devam ettirilmesini sağladı. Bu şartlardan elde edeceğimiz sonuç, oyunu isminin aksine All-Star serisinin değil de Powerplay'ın devamı olarak görmemiz gerektiği.

Zaten ilk bakışta ortaya çıkan grafiklerin Powerplay 96 ile neredeyse tamamen aynı olduğu. Yalnız bu kez grafik hızının biraz daha (özellikle ekranındaki oyuncu sayısı artırınca) düşüğü de gözden kaçıyor. Oyun artık orijinalinden daha fazla kamera açısı içeriyor. Yine de Replay'lerde ortaya çıkan yeni açılar dışında bu kameralardan hiçbirini size sahayı ve oyuncuları yakından izleme olanağı tanımıyor. Bunun en büyük sebebi ise basit ve köşeli oyuncu tasarımlarının maç sırasında keyfinizi kaçıracığının yapımcılar da bilinmesi. Buna rağmen oyuncular for-

ma numaralarına ve de takım logolarına kadar ayrıntılı texturelarla bezenmişler. Ancak yeterli düzeyde saha kaplamalar kendini tribünlerde gösteremeyince taraftarlar bulanık şekilde birbirlerinden ayırt edilemez bir hal alıyorlar.

Oyun Amerikan liginde yer alan takımların yanı sıra 16 ülkenin milli takımlarına ait oyuncuları da içeriyor. Kadrolar 96-97 sezonuna ait. Dostluk maçı, lig, playoff, dünya kupası gibi seçenekler gerekli donanıma da sahipseniz size 8 kişiye kadar arkadaşlarınızla birlikte hokey oynamaya olanlığı tanıyor. Season modunda 11-21-41-82 maçlık, Playofflar da ise 1-3-5-



yan trade seçeneğine sahip. Oyunda cezalar, dövüş, sakatlıklarla ilgili kuralların ve teknik-taktik ayarların yapılabileceği ayrıntılı menülerin gayet kullanışlı olduğunu söyleyebiliriz.



7 maçlık seriler düzenlemek mümkün.

Paten sesleri, çeşitli anonslar ve arka planda zaman zaman çalınan müzik, tribünlerden gelen seslerle birleşerek oyunun bu yönünü tamamlayan ayrıntıları oluşturuyor. Her ne kadar isimler, gollerini atan oyuncular, sakatlıklar çok iyi bir şekilde anons ediliyor da olsa bu sunuşları tam anlamıyla play by play olarak adlandırmamız imkansız.

Aslında deminden beri şikayet ediyoruz ama kamera açılarının uzak çekimlerden ibaret olması geniş bir bakış açısı sağlayarak oynanabilirliği artırıyor. Menüler kontrol tuşlarının işlevlerini değiştirmenize de imkan tanıyor. Bunun dışında oyun bir de kadroların güncelleştirilmesini sağla-

Eski tas, eski haram

Açık söylemek gerekirse oyunun grafikleri kendini geliştiremeyecek beklenenin altında kalmış. Elinizde Powerplay'in daha önceki sürümü varsa az sayıda yenilik siz tatmin etmeyecektir. Ama All-Star 98 geçmişten aldığı mirasla hala Sega'daki en iyi hokey simülasyonu konumunda.

Hile: Bu hile ancak ANA, CHI, TB veya BOS takımlarından birini ev sahibi takım olarak seçmeniz halinde çalışır. Maç öncesi ekranın "Loading" ekranında A+Y+C'ye basarsanız, oyuncularınızambaşa formalarla sahaya çıkacaktır.

Ozan Ali Dönmez

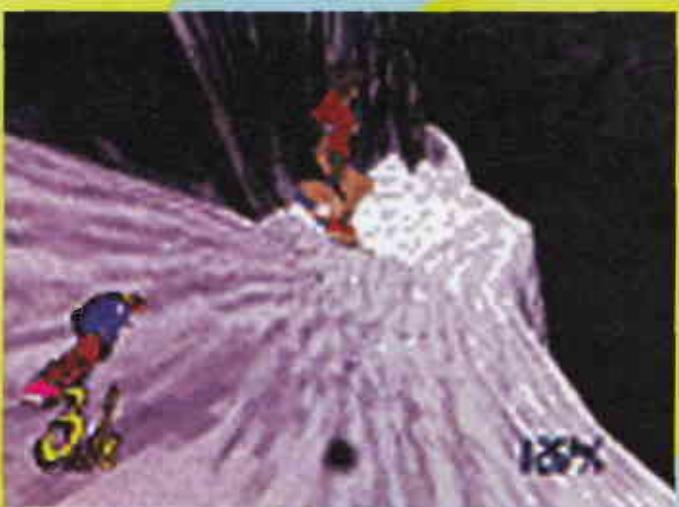
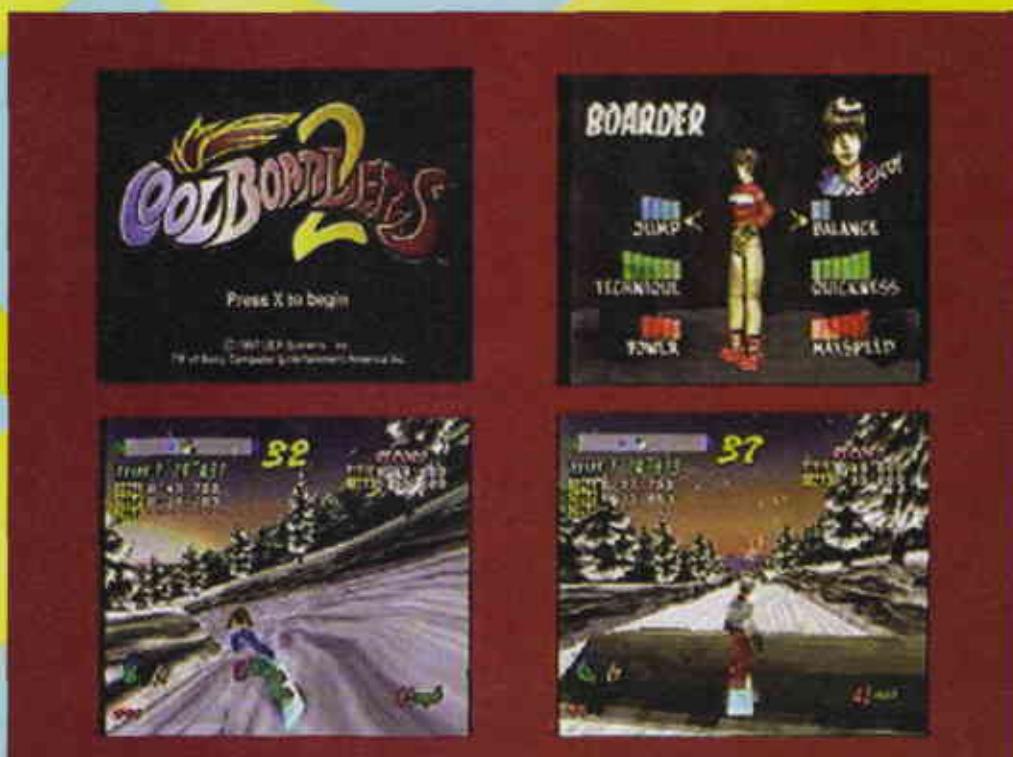
LEVEL KARNESİ
SPOR
ARAL İTRALAT LTD.
Tel (812) 655 26 78
Sega Saturn
Fiyatı: 80 ₺ (KDV dahil)

COOLBOARDERS 2

Snowboard hastaları artık daha fazla aranmasınlar çünkü Sony'den Coolboarders 2 çıktı ve orijinalinden neredeyse farksız bir atmosfer sunuyor. Birinci oyuna göre daha çok pist, kayak ve opsiyonlar sizleri bekliyor.

Graflar:

Coolboarders 2 aynı birinci oyundaki hızı (60 fps) sağlamakla kalmıyor ilaveten bu hızın içine nasıl olduysa yerleştirilmiş sayısız yeni detay ve güzellikler içeriyor. Bazı parkurlarda sık ormanların içinde ilerlerken, biddenbir kendinizi kayaların üzerinde bulabilir ya da bomboş bir parkurun ortasından çıkışveren devrilimiş bir ağaçla karşılaşabilirsiniz. Oyunda ayrıca ekran ikiye bölmek suretiyle (split screen) iki oyuncu modu da sağlanmış ve oyunun hızı neredeyse hiç etkilenmiyor. Etkilense de zaten hızlı olan grafiklerden bunu anlamak mümkün değil.





Parkurların üzerini kaplayan tekstürler bu tür bir oyunda görülmemiş kadar başarılı ve gerçekçi. Sadece tüm üç boyutlu oyunlarda aşılamamış olan poligonların ek yerleri arada bir kendini belli ediyor. Tabii bu oynanabilirlikten en ufak bir şey azaltmıyor. Bu ikinci oyunda, orijinaline göre kayakçının görünüşü de oldukça geliştirilmiş. Daha güzel tekstürler ve de çeşitli çeşit kayak kıyafetleri var. Eklenen başka bir şeyle yeni hareketler ve çeşitli düşüş şekilleri, yuvarlanmalar.

Sesler:

Bu bölüm birinci oyunla neredeyse aynı tutulmuş. Sadece karı yaran Snowboard'unuzun sesini ve arkaplandaki harika müzikleri duyuyorsun-

nuz. Bir de spikerin sesi duyuluyor. Spiker, önnüzdeki potansiyel tehlikeler konusunda çok iyi bir zamanlamaya sizi uyarıyor, neticeleri anons ediyor ve yorumlarda bulunuyor. Kayağınızın sesleri oldukça etkili ve gerçekçi. Arkaplan müziğine gelince oldukça motive edici ve sizi parkur boyunca hiç sıkmıyor. Tabii müziklerin birden çok Track'ten olduğunu da hatırlatalım.

Oynanabilirlik:

Yarışınızı standart PlayStation controller'ı ile idare etmek yeterince zevkli. Birinci oyunun tutkunları bu versiyonda da kendilerini evlerinde hissedeecek, öte yandan yeni katılanlar minimum bir antrenmanla duruma alışacaklar. Coolboarders 2 bir çok yeni Snowboard sunuyor ve herbirinin kendine has zayıflıkları, güçlü noktalaları ve ağırlığı var. Oyunun ince noktası doğru Snowboard'u ve doğru yarışçayı her parkur için seçebilmekte yattır. Bu da biraz strateji gerektiriyor zira her kayak ve kayakçı pistlerin durumuna göre farklı reaksiyon gösteriyor. Parkurların şekli, herbiri başlı başına ve birbirinden ayrı bir mücadele içerecek şekilde değişik virajlar, yamaçlar ve engellerle düzenlenmiş. Birinci oyunдан hatırladığımız cansızkı bir nokta görünmeyen engellerdi. Bir atlayış yaptığınızda bu görmediğiniz bir engelle takılabilirdiniz. Coolboarders 2'de bu sorunu çözmüşler.

Opsiyonlar:

İşte Coolboarders 2'nin orijinaline esas farkı attığı noktaya geldik. Birinci oyununda yapmanız gereken en iyi zamanlama ve puanlarla parkurları düzgün tamamlamanızdı. Bu kez epey fazla oyun modu sunularak mükemmel ulaşılmış. Size sunulanlardan bazıları şunlar:



1) Competition Mode: Dokuz değişik pistte yedi değişik yarışmacıya karşı mücadele vermek.

2) Freestyle Mode: Tek başınıza parkuru tamamlayarak en iyi zamanı yakalamaya çalışmak.

3) Big Air Mode: Bu modda 2 ayrı bölüm bar. Bircisi tek bir atlayış yapmanız gerektiriyor. Diğer ise ardarda birbirini takip eden atlayışları içermek. Zamanınız ise kısıtlı.

4) Halfpipe: Bir yarı dairenin içinde yarışıyorsunuz.

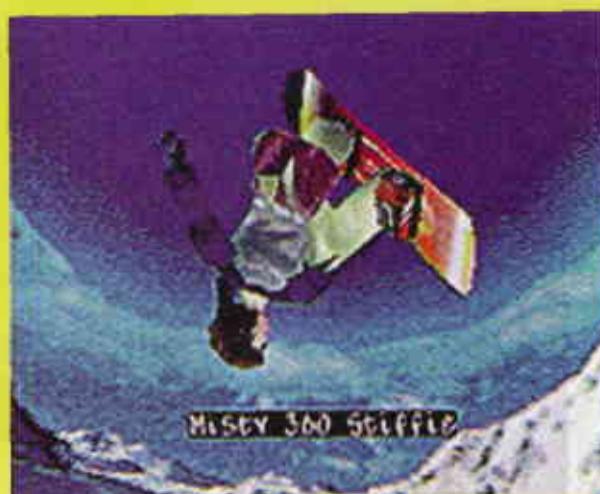
5) BoardPark: Hiç bir zaman limiti olmadan engellerle döşenmiş bir pistte dolaşıyorsunuz.

6) Two Player: Bir arkadaşınızla birbirinize karşı yarışıyorsunuz.

Sayısız opsion, gizli parkurlar, Snowboard'lar ve yarışçılar oyunun değerine çok şey katıyor.

Bize kalırsa çok da yeni olan bu oyun karla arası iyi olmayanlar dışında herkesin seveceği ve parasını verdigine pişman olmayacağı özellikler içeriyor.

Çağdaş Koçyigit



LEVEL KARNESİ
SPOR

SONY Duranın Pasajı A.Ş.
Tel:(216) 343 00 00
Firma: SONY Entertainment

00000

Birleşik Uluslararası Güçler - Görev Emirleri

Gizlilik.....:Çok Gizli

Konu.....:Kreel'e karşı savaş

Durum.....:Kritik

Dünya sathında onlarca ayrı merkeze silahlı saldırılar düzenlendi; saldırınların liderinin Kreel denilen biri olduğu tespit edildi. Hakkında hiç bir bilgi yok. Saldırı paternleri Red Mercury projesiyle benzerlikler taşıyor (1. sınıf güvenlik bilgisi)

Alfa saldırısı gücümüz Kreel'le son karşılaşmasında etkisiz kaldı. Savaş kayıtları: %93

Omittor saldırı gücü, Kreel'e yapılacak yeni karşı saldırısında başı çeker. Tüm birimler, komuta gemisi Icarus'a



gelip Özel Kuvvetler Komutanı Jasic'e bilgi versinler. Bu savaşta, halen bitmemiş deney aşamasındaki donanımın kullanılmasına izin verildi. XA-165 WarHawk buna dahil.

İstihbarat yeni bir çeşit yakıt hakkında bilgiler ele geçirdi. En son yenilgimizde düşman kuvvetlerinin inanılmaz hızlardaki ve uzun süreli hareket kabiliyetinin ardından sırrın bu olduğunu düşünüyoruz.

Savaştaki öncelikli görev, bu meçhul yakıtın ele geçirilmesi.

Oscar'a Aday

Yukarıdan da anlaşılacağı üzere siz, bu çok gizli ve prototip savaş helikopterini yani Warhawk XA-165'i kullanarak her zamankinden farklı bir iş yapacak (!) ve dünyayı kurtaracaksınız.

Uzun bir süre hiç bir oyun tarafından

geçilememiş "Twisted Metal"ın sevenlerine de bir müjdemiz var: bu çok yeni olmasa da oldukça etkileyici PlayStation

oyunu da, yani "Warhawk"ı da aynı ekip hazırlamış. Hemen bir de kötü haber vererek durumu dengeleyelim. Eğer bu oyunu alırsanız -ki buna değip değmeceğine yazımızın sonunda siz karar vereceksiniz- hayatınızın en sıkıcı videolarını izlemeye hazır olun.

Start düğmesi basıp buraları geçmediğiniz takdirde dünyanın belki de en büyük işkenesine kendi kendinizi sokmuş oluyorsunuz. Hatch ve Walker isimli pilotlar, yani oyunda SIZI temsil eden adamlar bir çift, pek keskin zekâlı olmayan palyaço diyebiliriz. Oyun süresince, durup dinlenmeden aptal şakalar ve akılsızca yorumlar yaparak gününü

nüzyü gün edecekler. Böylece bu ciddi ve estetik olarak kusursuzça çok yakın PlayStation oyunu, bir ilkokul müsameresine indirgenmiş olacak. Bu oyunu üst üste oynamak isteyeceksiniz ama tek bir şartla: Warhawk'ı yere çakıp, cansızçı pilotların havaya uçtuğunu seyrederek mutlu ölmek için.

Şaka bir yana, oyunu alırsanız günlerce belki de aylarca oynayacaksınız. Açıkçası pek Oscar'lık olmayan videosundan ötürü bir oyuna kötü demek pek de adil olmaz. Kötü şeylerden bahsedip içimizi döktüğümüze göre şimdî esas işimize dönelim. Warhawk, G-Police çökana dek PlayStation için en iyi, en muhteşem helikopter simulasyonu olarak anılıyordu. Gerçekten de oldukça detaylı, ışık hızındaki grafikleri,

iyi bir orkestra sa-

hip epik mü-

ziği ve kompleks, hiç de sıkıcı olmayan oyunabilirliği ile bir hit olarak kabul edildi. (Aynı şimdilerde G-Police'in olduğu gibi, tabii bu sonuncusunda videolar da süper). Herneyse güçlü ve bilimkurgusal helikopterinize (ya da jetinize mi diyelim) atlayıp dışına kadar silahlanmış olarak göklere yelken açacaksınız. Dünyayı ele geçirmek isteyen, ne olduğu belirsiz bu terörist gücü, yani Kreel'i avlamak zorundasınız. Hatta bütün bunları boşverip, konuyu falan unutup kendinizi bu teknoloji harikası aletin, PlayStation'ın imkanlarını sonuna kadar kullanan bu oyunun hızlı temposuna kaptırın. Koşun hemen satın alın..!

Dünyaya Dönüş

Hala orada misiniz? İyi o zaman uçlarda dolaşmayı bırakıp kendimize ceki düzen verelim. Söz veriyoruz biraz daha ciddi olacağız. Neyse, Warhawk'ta oyunun herhangi bir anında ekranda o kadar çok şey oluyor ki. Makinalı tüfekler ateşleniyor, bombalar patlıyor, motorlar gürülüyor, helikopterler düşüyor, tanklar havaya uçuyor. Ve bütün bu karmaşanın içinde hiç bir zaman çizgilerle sınırlanılmıyor. İsteyen istediği yere uçuyor, konuşuyor ve ateş ediyor. Bütün





bunları doğru olarak PlayStation'a ilk taşıyan oyun bu. Her oynayan grafikler karşısında hayretler içinde kalacak. Bize inanmayanlar bekleyip "Volcano" bölümüne kadar gesinler ve dramatik bir şekilde parlayan güneşe, kalın bulut tabakasına baksınlar. Daha sabırı ve yetenekli oyuncular son bölümde çok daha fazlasıyla ödüllendirilecekler.

Ses konusuna gelirsek, özel e-fekt ödülleri alamayacak olsa bile gayet sağlam, sade ve inandırıcı olduğunu söyleyebiliriz. Roketlenin sesi roket sesi gibi. Makinalı tüfeklerin sesi makinalı tüfek sesi gibi. Motor gürültüsü rahatsız edici değil ama gürül gürül ve patlamalar eğer izin verirseniz anınızı yakabilecek güçte. Daha ne diyebiliriz? Müzik, Star Wars'in efsanevi müziğini andırıyor, duygusal ve epik. Kalp çarpmasına ve adrenalini yükselmesine sebep oluyor. Güzel iş çıkartmışlar.

Warhawk'ı tasarlayan adamlar "learning curve" konusunda da biraz çalışmışlar. Bunu biraz açalım: "learning curve" yani "öğrenme eğrisi", bir oyunun zorluğunu ve karmaşıklığının o-yuncuya emdire emdire hazırlettirmesine denir. Oyunumuzun aslında bir PC oyunu olmadığından ötürü olsa gerek, gerçek bir simülasyonun karmaşıklığından ve (bazıları kızacak ama) gereksiz ayrıntılarından arındırılmış durumda. Gelenek olduğu üzere kokpitin içinden, aracın tam arkasından ya da havadaki herhangi bir noktadan bakarak oynamak mümkün. Bir de neredeyse bütün oyunlarda olan, aracın içinde mi, dışında mı, neresinde olduğunu anlayamadığınız o tuhaf bakış açısından oynamak da mümkün kılınmış (kendinizi hani şu Mercedes'lerin metal amblemi yerine koyalabileceğiniz nokta.)

Oyunda 6 tane bölüm var. Hepsi de epey uzun sürüyor ve birbirinden zor. Ama sonuç olarak yine de sadece 6 tane bölüm var. Ne kadar uzun süsse de, ne kadar sürükleyici olsa da, 6 bölüm sonunda ne olduğunu anlayamadan, birdenbire oyun bitecek.

En Zoru Karar Vermek

İşte böyle artık siz karar verin. Yine de şunu unutmayın, bu oyun ya da bir

çok diğer oyunun herbiri, PlayStation satın almak için ayrı ayrı birer sebep teşkil ediyorlar. Bu oyunu almamak için en güçlü sebep bir PlayStation sahibi olmamaktır. Karar verin, kendinize bir iyilik yapın: Warhawk'ı alın, ya da bir PlayStation alın. Ya da hiçbirini alınmayın. Karar verin.



Oyunu Çekmek İsteyenler İçin Hileler (S=Square, T=Triangle, C=Circle, _=Space)

S, S, _, C, S, X, S, T: Preview the Epilogues

S, _, C, S, T, X, X, S: Check the Special Upgrades

T, X, _, C, C, X, T, S: Preview the Movies

X, C, C, S, X, T, C, T: Powered-up Weapons

S, C, S, S, T, X, T, T: 9999 Flash Bombs

T, T, C, T, S, T, T, X: Infinite Weapons

C, C, C, _, X, T, X, X: Infinite Weapons + Invincibility

T, S, X, T, X, X, S, S: Desert Level

T, S, X, T, C, C, X, S: Pyramid Has Risen
T, C, X, T, C, C, X, S: Desert is All But Done

C, T, T, X, C, C, S, C: Canyon Level

C, S, C, S, X, C, C, T: In the Canyon with Amber

C, T, X, S, C, C, T, T: In the Canyon with Belle

C, S, T, S, T, T, T, S: In the Canyon with Crystal

C, C, C, S, T, T, S, T: Approaching Uma

X, T, X, S, S, T, S, T: Airship Level

X, C, T, T, C, C, C, X: Post-Transformation Airship

X, S, T, C, X, T, S, S: Airship Read Hanger Is Open

S, T, X, X, X, T, C, S: Volcano Level

S, S, X, C, T, C, S, T: Volcano Boss is Active

T, C, T, C, T, X, S, S: Gauntlet Level

T, C, X, T, C, X, T, S: East Gauntlet Boss

T, C, C, S, T, C, C, X: West Gauntlet Boss

T, C, C, T, T, X, S, T: In with the Gatekeeper

T, X, T, S, C, X, C, C: Stormland

T, X, X, S, C, S, C, X: Above 1st Force Field

T, X, T, T, T, X, C, T: Above 2st Force Field

T, X, S, C, T, X, T, S: Above 3st Force Field

T, X, S, T, C, S, X, X: Kreel's Door Is Open

T, X, T, S, S, S, X, T: Face-to-face with Kreel

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL KARNESİ
SİMÜLASYON

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 543 02 00
Firma: SONY Entertainment

OOOOO

Epidemic

Öldürücü Bir Salgın

Neden bileyemiyorum, ama insanlığın kendi yokoluşuyla ilgili senaryolar üretmeye ve bunları ciddiye almaya o kadar meraklıdır ki, bazen acaba evrende kendi kendini mahvetmeye bu denli meraklı bir tür daha var mıdır diye düşünmeden edemiyorum. Aslında şu son yüzyılda olup bitenleri kabaca bir gözden geçirdiğimde, son birkaç bin yıllık yazılı tarihinde türümüz hiç bu denli korkunç bir gelişmeyi yaşamadığını görüyorum. İşin kötü tarafı tüm bu gelişmelerin neredeyse tamamen bir avuç paragöz işadamı ve kuluşun kontrolüne kalmış olması, artık gezegende yaşayan hiç kimse kendi geleceği hakkında en ufak bir karar verme imkanı-

na sahip değil. Birileri biryerlerde planlar yapıyor ve uyguluyor, altı küsür milyar insan ise kendi yolunu çizdiği gibi bir hayalin peşinde önüne konulan köpek mamasını yemek arasında, ve burnunuzu mama kabından çıkarmaya kalktığınızda ya nükleer silahların gökyüzüne uzanan tehditkar siluetleriyle, ya da açlık ve yoklukla korkutulup susuyorsunuz. Ne zaman dek; kasaplar ahıra girip de kesime gidecek yeni kurbanlarını seçmeye başlayana dek, kaba bir benzetme belki ama en uygunu. Evinizde ya da işyerinizde kullandığınız eşyaların

en son teknolojiyi size getirdiğini mi sanıyorsunuz, bugün kullandıklarınız esasen yüzünün başında icad edilmişti, ama koyunlara sunulmasında sakınca kalmaması beklandı. Ve şimdilik uzak la-

boratuvarlarda araştırılanlar sizin ve benim bilimin bir yüz yıl daha ötesinde, özellikle genetik alanında, artık öyle virüsler var ki, mezarda bile güvende degilsiniz

Yerin Derinliklerinde

Korkunç bir virüsün tüm dünyayı kısır süre içinde etkileyip insan ırkını galaksi haritasından silmesi ihtimali yüzde kaçtır, bu tartışmaya açık bir konu, ama bu olayın sıfır olmadığı ve hatta yanından fazla olması kuvvetle muhtemel. Sonuçta Epidemic benzer bir senaryo üzerine kurılmış bir oyundur, zaten oyunun adı İngilizce'de salgın anlamına geliyor. 2038 yılında

tüm dünya çıkış noktası belli olmayan bir virüsün etkisinde kalıyor. Gigari virüsü adı verilen bu virüs bulaştığı her canlıyı kesinlikle yok ediyor ve birkaç ay içinde milyarlarca insan ölüyor. En büyük şirketlerden biri olan ve özellikle genetik araştırmalarla adını duyuran Byflos şirketi kalan insanları Orta Amerika yakınılarında kurduğu deney-

sel yeraltı kentine çağrıyor. Bu şehir yerin altmış metre derininde kurulu ve belki de tek güvenli sığınak çünkü bilindiği kadriyla Gigari virüsü güneş ışığının olmadığı ortamlarda etkili olamıyor. Aslında açık-

tan ayağa söylenmese bile bu virüsün ortaya çıkışında Byflos emrinde çalışan araştırmacıların parmağı olduğunu hissediyorsunuz, ama zaten olaylar bu sırrın etrafında gelişiyor. Byflos ha-



nedanları bu şehrin yönetimini ele alıyorlar ve bir süper bilgisayar yardımıyla burayı istedikleri gibi yönetiyorlar. Ne var ki onların samimiyetine asla inanmayan bir grup insan Del Sol adında bir direniş örgütü kuruyor ve bu dev yeraltı şehrinin dehlizlerinde onlarla savaşıyorlar. Sizin canlandırdığınız karakter olan Masa Coda adlı genç bu örgütün yanında uzun bir süre çarpıştuktan sonra bikiyor ve aşık olduğu kadını beraber sessiz bir yaşam sürdürmek için onlardan ayrıyor. Ne var ki olaylar bunu imkansız kılıyor, genç kadın ağır şekilde hastalanyor ve geçici bir süre için donduruluyor. Masa Coda için tek çare kalmıyor, yeniden direnişe katılmak ve Byflos bilgisayarlarında

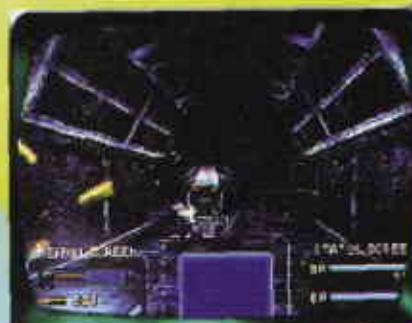


olduğuna inanılan bir tedavi çaresinin peşine düşmek. Bunun için tekrar silahlarını kuşanıyor ve Neural City koridorlarındaki savaşa geri dönüyor.

Karanlık Dehlipler

Oyun esasen Doom ve benzeri oyunların tanıtık atmosferine sahip, koridorlar, odalar ve asansörler arasında koşturup duruyorsunuz. Ancak farklı olarak burada mekanik bir zırhın





icne giriysiniz, tabii durum böyle olunca oyuna bir miktar Mech Warrior havası da katılıyor. Zırhınızın tam adı Protect Armour, yapı ve donanım olarak orta halli bir savaş robotunun donanımına sahip olan bu zırh sizin koridorları arşınlayan devriye robotlarının saldırılmasına karşı korumak amacıyla tasarlanmıştır. Sadece silah taşımakla kalmıyor, çevrenizdeki nesneleri tanımlayabilen ve iletişim kurmanızı sağlayan bir bilgisayarı, çoğu düşmanı algılayıp siz uyaran bir radan ve bulduğunuz özel malzemeyi taşıyabileceğiniz bir bölmesi de var. Oyun esnasında seçenekler ekranına çıktıığınızda zırhınızın ve sizin genel durumunuzla ilgili bilgi alıp, çeşitli ayarlar yapabileceğiniz bir menü buluyorsunuz. Oyun esnasında ise ekranda dikkat edilmesi gereken dört temel görsel var. İlk en sağda bulunan ve yukarıdan aşağıya sırasıyla zırh, enerji ve sağlık durumunu belirten üç göstergenin bulunduğu alt ekran. Zırh ve sağlık ölümne kadar yakını olduğunuzu gösterirken, enerji robotunuzun bazı özel yeteneklerini gerçekleştirmekte kullandığı özel yakıttan ne kadar kaldıtığını gösteriyor. Onunlarındaki ekranda ise karşılaşığınız nesne ve düşmanlarla ilgili özel bilgiler ve bölge haritası görüntüleniyor. En soldaki ekranın sağda da silah ve cephane ile ilgili özet bilgiyi görmek mümkün. Bir de ekranın ortasında bulunan ve sınırlı bir alanda otomatik olarak hareket eden hedef imleci bulunuyor, bu imleç menzile giren düşmanlara kendiliğinden kilitleniyor ve silahlarınızı yönetiyor, tabii bunu sağlamak için bir miktar manevra yapmanız gereklidir. Elinizde bulunan silahlar üç kategoride toplanıyor, laser, otomatik top ve çeşitli tip-

te füzeler. Oyun boyunca gereken cephane ve enerjiyi çeşitli kaynaklarından toplayorsunuz, ayrıca çeşitli anahtarlar ve izin kartları da bölüm içinde belli yerlere dağılmış olarak bulunuyorlar. Ancak genelde tüm kartları bulmanız her kapayı açabileceğiniz an-

lamına gelmiyor, bazen şifrelerle karşılaşabiliyor ya da farklı yöntemlere başvurmak zorunda kalabiliyor-

sunuz. Özellikle bazen karşınıza çıkan kayıt disklerini bilgisayar terminallerini kullanarak seyyertiğinizde olayın akışıyla ilgili değişik bilgiler ediniyorsunuz.



Laser Yanığı

Oyunun geçtiği alanlar genelde uzun koridorlar ve dar odalardan oluşuyor. Karşınıza toplam yedi gruptan yaklaşık kırk civarında farklı tipte düşman çıkarıyor. Bunlar son derece hareketli devriye robotlarından sabit roket baryalarına kadar değişiklikler gösteriyorlar, hepsinin kendine has birer saldırı ve savunma teknigi mevcut. Grafik ve efektlerin kalitesi fena sayılmaz, ancak çok daha iyi olabilirdi şüphesiz. Atmosfer olarak ise oyunun benzer başarılı yapımlarda olan havayı tam olarak yakaladığı pek söylemeye, ancak her ne kadar Doom tarzı karanlık ve ürpertici bir yapıya sahip olmasa da, her an saldırıyla uğrama ve

ağır bir çatışmaya girme ihtiyatlı sizin diken üstünde tutmayı başarıyor. Ben-

ce oyunun havasındaki bu zayıflık her tarafın aşın temiz ve düzenli olmasını ve kaynaklarını koridorların biraz daha karanlık ve etrafın biraz dağınık olması havaya bir miktar tehdit kokusu katıp işleri canlandırılabildi. İlerledikçe senaryonun oldukça detaylı ara sahneler eşliğinde açılması

oyunun kalitesini bir miktar artırmayı başarmış, fakat doğrusu konu genel olarak pek orijinal sayılmaz, sadece mekanlar, kişiler ve detaylar değişiyor. İşin aslı artık oyuların birbirinin benzeri olmaktan kurtulamıyor, bir za-

man sonra öyle bir noktaya geliyorsunuz ki, birini görmüşseniz hepsini görmüşsunuz demektir. Sonuçta Doom'dan bu yana devamlı koridorlarda koşturup birilerini vuruyoruz, Dune 2'den beridir de kaynak toplayıp üretim yapıyor ve Real-time savaşıyoruz. Epidemic ise işte bu durumda oyuncularına vasatın üzerindeki yeni bir ek, sonuçta diğerlerinden çok daha farklı bir şey yaptığı söyleyemeyez.

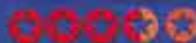
M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

FPS

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (316) 345 02 00

Firma: SONY Entertainment



Destruction Derby

Hurdalık Kaçkını Konserve Kutuları



İşte yine en son çıkan ve daha önce hiç kimse tarafından tanıtılmasız bir oyunla karşınızdayız sevgili okurlarımız. Hooop, duuur, stop, halt, bùrrrs, ne yeniş be, bu oyun ne redeye dedemle yaşıt sayılır. Üstelik ikinciçili ve de eskisiyeli neredeyse bir asır oldu, bir de kalkmış ne yazioruz, cık, cık, cık! Ve fakat ne yapayım ki elime gece gece bu oyun geçti, eh belki duymayan kalmıştır, şöyle bir göz atmaktan birşey çıkmaz. Doğrusu her ne kadar utanç verici bir durum olسا da, bu oyunu her yerde duymama ve görmeme rağmen Playstation versiyonu elime geçene dek alıp oynamamışım, kabul ediyorum ben iflah olmaz bir tembelim, bütün gün ense yapıp yazıya gece yarısı başlamam bunun en büyük kanıtı zaten. Bunun neden utanç verici olduğuna gelince, bunun iki sebebi var. İlk sebep bugüne dek gördüğüm en zevkli araba yarışı olması, ikinciçi de benim genel anlamda ikiden fazla tekerleği olan her türlü motorlu taşıttan nefret etmem, uçaklar hariç. Şimdi ne alakası var diye soranlar bu oyunu oynamadıklarını hemen belli ettiler, keh keh, iyi yem atarım sazanlara! Alakası şurada, ben ne zaman bir yarış oyunu oynasam gazi kökler, pistte deli gibi turlarım, ama her zaman ters yönde! Bir arabarasında her zaman en dikkat ettiğim ayrıntı ise kazaların ne denli gösterişli ve hasarın gerçekçi olduğunu, eğer kafa kafaya çarpışmalarda motor bloğu bagajdan fırlamıyorsa hayal kırıklığına uğramım. En iyi otomobil hurdalıkta çürüyenidir, YAŞASIN MOTOSİKLETERRRRR! Hihhhhhh, tamam, tamam sakinleştim, kış sezonunda

hep böyle oluyorum, neyse ne diyordum, işte bu oyun Amerikan tarzı manyaklılardan birinin bilgisayarınızdaki yansımı, adamların elinde o kadar çok araba var ki, film çekimlerinde parçalayıp bitiremediklerini bu tarz yarışlarda hurdaya çıkarıyorlar. Tabii başka ülkelerde de böyle şeyler yapıyor, cennet ülkemizde ise özel pist ve araba masrafi olmasın diye halka açık yollar kullanılıyor, bu arada nüfus planlaması da bu vesileyle aradan çıkarılıyor.



Paramparça Edin Onlan!

Heh heh heee, oyun gerçekten aşırı zevkli, bir sürü araba deliler gibi çarpışıp duruyor, metal ve cam parçaları havada uçuşuyor, duman ve toz arasından seyircilerin neşeli tezahüratı kulakları dolduruyor. Aslında İstanbul içinde oturuyor ve işe özel aracınızla gidiyorsanız bu ortam size pek yabancı sayılmaz, ama en azından oyunda tamir, doktor ve cenaze levazım masrafları için endişelenmenize gerek yok. Rakiplerimize gelince, oyunda sizden başka on dokuz karakter mevcut ve o karmaşa bile herbirinin kendine has bir stil olduğunu farkedeceksiniz. Tabii iki kişi ya da daha fazlasına destek var, ama siz de konsol Network kurmak için gereken akşam var mı bakalım? Oyun kurallarına gelince, aslında pek çok yanlış türü mevcut, ama temel kural yarışın en sonuna dek tek parça halinde kalmak



ve mümkünse birinci bitirmek. Bu arada rakiplerinize verdığınız hasar ve yaptırdığınız zorunlu artistik hareketler ölçüsünde de puan alıyzsunuz, mesela 360 derecelik bir spin attırmak 10 puan ediyor, vs, vs..

Pistler fena değil ve yarış tipinin bolluğu çabuk sıkılmamızı önlüyor, sıkılmak mı, ben neler diyorum, insan araba parçalamaktan sıkılır mı hiç?! Grafik ve efektlerle gelince, artık yavaş yavaş eskimesine rağmen yine de oyun görsel çekiciliğinden birşey kaybetmiş değil. Üstelik yapay zeka pilotlar ne çok mükemmel, ne de çok aptal, arada bir hata bile yapabiliyorlar, ama bu oyun kolay demek değil tabii. Neyse, uzun lafin kısası, eğer bir Sony konsolunuz varsa, bu oyunu hala oynamadıysanız ve otomobillerden nefret ediyorsanız daha ne duruyorsunuz, önce bu oyunu ve sonra da şık bir motosiklet alın, ilkbaharda yollarında görüşürüz! Ehem, ben soğuktan da nefret ederim de...

Chainsaw Charlie

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

SONY Duranla Panaroma A.Ş.
Tel: (216) 343 08 00
Firma: Pugnacis

00000

SONY PLAYSTATION HİLELERİ



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



Rebel Assault 2

Değişik zorluk seviyeleri için aşağıdaki hileleri Password ekranında girerek

tüm bölümleri oynamaya hakkını kazanın:

Kolay seviye: X, O, X, O, X, Üçgen
Orta seviye: X, Kare, Üçgen, Üçgen, X, Üçgen

Zor seviye: X, O, Kare, Üçgen, X, Üçgen

Magic Carpet

İstediğiniz bölümü seçebilmek için Options ekranına girip şu tuşları girin:

Üçgen, Üçgen, Daire, Kare, Üçgen, Daire, Üçgen, Kare

Ayrıca oyun esnasında Pause durumunda iken şu tuşları kullanabilirsiniz:

Daire: Yeniden başlatır

Üçgen: Tüm büyüler

Kare: Daha fazla büyү gücü

Pandemonium



Password ekranından aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz:

Evildead: Ölümüş düşmanlar

Vitamin: Fazladan 31 hak verir

Twisteye: L1 ve L2 tuşlarıyla görüş açısını değiştirebilirsiniz

Bornfree: Her bölümünden sonra bir Bonus Stage başlatır

Coronary: Etrafi Heart power-up ile doldurur

Thething: L2 ile Thing olabilir, L2+X ile normale dönersiniz

Ottofire: Sınırsız cepheane

Tomb Raider

Inventory ekranına çıkan ve orada şu kodları girin:



Tüm silahlar ve sınırsız cepheane için: L1, Üçgen, R2, L2, L2, R2, Daire, L1 eğer doğru yaptıysanız Lara gülecektir.
Bölüm geçmek için: L2, R2, Üçgen, L1, L1, Daire, R2, L2 tuşlarını deneyin.

Tunnel B1

Tam sağlık ve cepheane için: L1+R1+L2+R2+Kare+Daire+X+Üçgen tuşlarına aynı anda basın.

Blood Omen: Legacy of Kain

Daha fazla kan için: Yukarı, Sağ, Kare, Daire, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol
Daha fazla büyү gücü için: Sağ, Sağ, Kare, Daire, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol

Contra: Legacy of War



Aşağıdaki hileler ana açılış ekranında girilmelidir:

Force Weapon: L2, R2, L1, R1, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı
Bölüm seçme: L2, R1, L1, R2, Sol, Sağ, Daire, Kare, R2, L2
Sonsuz devam hakkı: L2, R2, L1, R1, Sol, Sağ, Sağ, Sol
Sonsuz hayat: L2, R2, L1, R1, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı
Tüm ara sahneleri görmek için: L2, L1, R1, R2, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ

Novastorm

Yüksek skor tablosuna girebilecek kadar puan toplayana dek oynayın, sonra da ölüñ. Tabloya isim olarak TWIRLY girin, son karakter olarak bir boşluk bırakmayı unutmayın. Start tuşuna basıp ana menü ekranına döndüğünüzde yeni bir seçenekle karşılaşacaksınız. Buradan istediğiniz herhangi bir bölümü seçebilirsiniz.

Independence Day



Aşağıdaki seviye kodları Easy zorluk seviyesinde geçerlidir ve Password ekranından girilmelidir:

LLSHW: Paris

DBKHN: Washington

T59HW: Oahu

GBKHW: New York

Z99HY: Las Vegas

NL9HW: Moscow

399HG: The Mother Ship

NL9HW: Tokyo

Fade To Black

Seviye kodları:

O=Daire, K=Kare, Ü=Üçgen, X=X demektir.

Level 1: K O Ü X O K

Level 2: Ü O X O K X

Level 3: X O X O Ü X

Level 4: X K Ü O O Ü

Level 5: K K Ü X X Ü

Level 6: Ü X X X X O

Level 7: O O Ü X Ü X

Level 8: K K X Ü K K

Level 9: Ü X X Ü O Ü

Level 10: X Ü K O Ü X

Level 11: O K X X X X

Level 12: X Ü X K O X

Level 13: X X O Ü O Ü

Viewpoint

Oyunu dondurun ve kodları girin:

Ölümsüzlük: Kare, Kare, O, O, Üçgen, X, Kare, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, L1, R1, Select

Bölüm geçme: Kare, O, Üçgen, Sağ, Sol, Aşağı, R1, L2, R2, L1



Posta Kutusu

Onçoklukla söylemenin gereken ilk şey, köşeye adeta mektup yağması! Gerçekten gösterdiğiniz ilgiye çok teşekkürler. Yağmurdan kaçabildiğimiz zamanlarda bir kaç sorunuzu yanıtlamaya çalışık elimden geldiğince, umarım yardımcı olabilmişizdir sizlere... Yazdığınız mektuplar yayınlanamayan o kadar çok insan var ki... Hepsine tekrar teşekkür ve milyonlarca özür. Ama iki sayfanın dışına taşmak da şimdilik mümkün değilmiş...

Selaam,

Ben "Level" dergisinin çok yeni bir okuyucusuyum, zaten açıkça söylemem gerekiyor okumaya başlamamın nedeni siz sevgili iki arkadaşımızsınız. Bu durumda bilgisayar oyunlarına yabancı olduğum herhalde anlaşılmıştır. Ama bu na rağmen derginizin tüm yazarlarında göze çarpan samimi ve içten anlatım, esprili ve akıcı dil beni hemen etkisi altına aldı. Bütün bu saylıklarım ve benim de dolaylı destegimle okulumda "Saint Georg Avusturya Lisesi ve Ticaret Okulu" (sadece okulumun adı bile bir mektup eder herhalde) bir anda "Level" dergisi fanatikleri oluşturdu. Açıkçası derginiz, renkli sayfalar, teknoloji harikası resimleriyle bunu benim katkımdan olmadan da başanırdı. Ne dersin Gökhan? Sadece kendimi öven bir megaloman değilmişim değil mi?

Neyse, nerede kalmıştır? Size ve şipşirin derginize başarılar diler, tırajinızın attmasını umar, sevgi ve saygılarımları gönderirim (Ne bitiris amal)

Hosçakalın II

Selin Özkaia

Sevgili Selin,

İttifatların için çok sağol, ama biz sadece... Ühü ühü bizi sadece biler yazar parçasıyız. Sen ise zengin alienin soylu kızınız. Bizi aynı dünyaların insanlarıyız. Bizi ile ilişkini kes! Anlamalısın, böylesi hepimiz için daha iyidir.. (Hicikun)

Şaka bi yana, mektubun için gerçekten teşekkürler. Efenim ne demişler: Level sizlerin desteğiyle her gün daha lireye giderken, gitgide gelişiyor, gitgide büyüyor, sizlere verdığımız hizmetler... ve benzeri bi dolu laf etmişler. Bi saniye araya giriyorum (ben Gökhan) ama, bence sen bunları bırak da "game" nassisli onu söyle, harbiden lily filmdi di mi? Bu arada ben sana megalomanı falan demedim, en azından demek istemedim, neye anlaşımdır heralde. Ha, tabii Avusturya Lisesi gönüllü elçliğimiz için de çok sağol, köse 3 sayfa olacaktı, ama son anda reklam geldiği için 2 sayfaya düşmüş, o yüzden kısa kesmek zorundayız. Vielleicht in einem anderen Spiel...

Sevgili Level Çalışanları,

Ben suçluyum. Evet, evet suçluyum. Bir yıldan beri piyasada olmanızı rağmen sadece Ocak ve Şubat sayılarınızı alabildiğimden ve bundan önce derginizin adını bile bilmediğimden suçluyum. Nasıl kaçardım, nasıl görmedim? Kafamı nerelere vursam? Tabii ki hiç bir şey kusursuz değildir. Zaten olamaz da, ama eleştriler sayesinde kusursuz en yakın olan seviyeye getirilebilir. Fakat şu da bilme ki bu eleştriler yürücü değil, yapıçı olmalıdır. İşte size birkaç eleştiri ve bir kaç tane de soru.

1 - Şu Şubat sayısına değinmek istiyorum. İki CD birden vermeniz gerçekten büyük bir jest. Yani mest oldum. Özellikle İstanbul Efsaneleri süper bir oyun (mest oldum). Size çok teşekkür ederim. (diğer okuyucularınız ve kendi adıma) (mest olduk). Yine aynı sayidakı Quake 2, Oddworld ve Hellfire adlı oyunların sayfa dizaynları gerçekten mükemmel. Ama örneğin Worms 2'de aynı özeni gösternemeli olmanız biraz üzücü.

2 - Aynı vermiş olduğunuz demo CD'leri mükemmel. Süper, kusursuz.... (ama hiç bir şey kusursuz değildir ki).

3 - Bir de şu Ocak sayısındaki reklam bolluğu sanırım bütün okuyucuların dikkatini çekmiştir. 15-20 sayfa kadar reklam vardı. Ama bir sonraki sayınızda bunun da üstesinden gelmiş olarak karşımıza çıktıınız. Bir ayda gerçekten çok şey geliştirmiştiniz. En süperi yapmayı başardınız. Önümüzdeki bir kaç ay içerisinde kim bilir bizi daha ne sürprizler bekliyor (mest oluyor).

4 - Size bir de sorum olacak. Vermiş olduğunuz Dedektif Fırtına CD'sini bir arkadaşımın ödünç aldım. Oyunu çalıştığımızda ilk karşıma çıkan şu pianolu ekran oldu. Ses ayarı kısmı. Oyunun seslerini ayarladım, test ettim ve değişiklikleri yükleyerek tıkladım. Ardından ekran karardı ve öyle kaldı. Ne etsem kine simdi ben. Sorularım ve eleştirilerim bu kadar. Mektubum biraz fazla gayriciddi oldu gibi geldi bana. Ama bunu inanın ki siz kendime yakın hissettiğim için yaptım. Tek amacım bazı hatalarınızı düzeltmek ve karşımıza

daha iyi bir şekilde çıkmamıza sağlamaktı. Hep birlikte daha mükemmel sayılara (Bu arada lütfen yayınlayın, ya da cevaplayın, bu çok önemlidir)

Boğa Mutluer

Boğa'cam,

Biz de seni suçu bulduk ve eski sayıları da bir an önce edinmeye mahkum ettik. Ayrıca bundan böyle her gün tek ayak üzerinde duvara dönüp "Bir daha dergileri en baştan takip ediceem!" diye üç kez bağırıcaksın. Bir ay bu açılan çektikten sonra olgunluk mertebesine ereceksin ve hayat sana bambaşka görünecek.

1 - Hakkınız abil, elini ayaini öpiim afer abil, o düzeni yapanı da uyarıçaz bidaa olmıyac abil. Kizma abi, görünce kızyosun diye kırmızı sayfa düzeni bile yapmıyac abil!

2 - Doğru diyosun ama bizim CD'lerimiz "Hiçbir şey" dir!

3 - Tamam (yer darlığı biliyon mu).

4 - Hazırlan dersimize başlıyoruz:

a) Oyunu Win '95 altından dili, Dos altından çalıştır.

b) Ses kartı ayılarını doğru yaptığından emin ol (Ayarlar - Denetim Masası - Sistem - Ses/Videon/Oyun denetleyiciler - Ses kartı - Özellikler - Kaynaklar). Buraya kadar sağlam gelmeyi başarabildiğisen Kesme İsteği (IRQ), Doğrudan bellek erişimi (DMA), Giriş-çıkış aralığı (Port) ayarlarını kontrol et. Ancak ses ayılarını baştan yapabilmen için sabit diskinde klavye bilir bizi daha ne sürprizler bekliyor (mest oluyor).

c) Hiç biri olmadığına bir ses kartı-oyun uyuşmazlığı ile karşı karşıyasin. Oyun ses ayıranında Port kısmında "yok"u seç. Böylece oyunu sessiz oynamak durumunda kalacaksın. "Çalışın da nassı çalışırsa çalışın." diyosan idare eder (konuşmalar altyazı ile veriliyor).

Mektubun gayriciddi falan değilidi, istedigin kadar muhabbet yapabilirsin, mektuplarının devamını bekliyor..

Level Dergisine,

Merhaba,

Adım Utku Güner. Derginizi ilk sayısından beri zevkle takip ediyorum. Der-

ginizin yeni görüntüsü çok güzel. Ayrıca "Dedektif Fırtına" ve "Lale Savaşçıları" adlı oyunları vermeniz biz okuyucuların çok sevindirdi. Size bazı soru ve önerilerim olacak.

1 - Acaba derginizde internet adreslerini tanıtan bir köşe yapabilir misiniz?

2 - 3DFX kartlarının fiyatları ne kadardır?

3 - Ben Fifa 98 adlı oyunu orjinal kutsusu ile birlikte aldım. Oyunu güzelce oynayabiliyorum. Fakat oyunu yağmurlu, karlı vs. biccimde oynamıyorum. Hep açık hava alıyor. CD'de bir bozukluk olabilir mi?

4 - Acaba, ileride eski bir oyun ama "Ace Ventura" adlı oyunda Phattesu Lordus'un gizli labarataruindaki paneli geçemiyorum. Panelin içinde daireler, dikdörtgenler var. Burayı nasıl geçebileceğimi bana açıklayabilir misiniz.

Sorularım bu kadar. Bu mektubumu derginizde yayınlarsanız memnun oluru. İyi çalışmalar.

Utku Güner

Sevgili Utku,

Mektubun için teşekkürler, ilk sayıları dan beri takipte olmak güzel tabii. O zamanlar genetik, zayıftık, aylar ne hale getirdi kilo aldık, 80 sayfa olduk (Hey gidi günler beef!). Sonuarna gelince:

1 - Aslında bunu isteyen bir tek sen degilsin. Bu yüzden sanırm yakında bir adres köşemiz olacaktır...

2 - 150-200 yeşil para

3 - Yukandaki kadar paran olursa is tersen sokak ortasında bile oynayabilirsin.. Kısacası bir adet 3Dfx kart işini görür.

4 - Sanırm söyle olacak: Vanella ürün odasına kadar seni takip edecektir. Sonra kordordaki beyaz giriş kartını al. Pencereyi açtıktan sonra P.L.'i dinle. Phattesu'u takip etmek için kapıya tıkla. Paneli klikleyerek onu kızdır. Sola giterek labaratuara gir ve tura devam et.

Al işte yayınladık, şimdil n'olcek?

Selam LEVEL.

Derginizin ilk kez Şubat sayısını aldım. Daha önce de almak istiyordum fakat bulamıyordum. Ben bir Playstation sahi-

biyim, zaten derginizi de ondan bahsettiğ için aldım. Antladığım kadariyle Playstation sahibi okurlarımız azısanmayacak kadar fazla. Sizden isteklerim sunlar:

1 - Oyun posteri verebilir misiniz?

2 - Nintendo 64, 64 bit gücünde mi?

3 - Mümkünse bir sayınızda Playstation Demo Cd verebilir misiniz?

Bizlere önem vermentze sevindim. Başarılar.

Gürkan Ezerçe

Sevgili Gürkan,

Aynen öyle. Kocaman bir öbek dolusu Playstation sahibi okuyucumuz var. Hatta gelen mektupların neredeyse yarısından çoğu Playstation sahibi. Bu gidişle Playstation sayfaları PC'yi bastırıck mi n'olcak hep beraber görücez.

1 - Niye olmasın ki, sadece biraz sabır..

2 - Aynen ööle.

3 - Derviş, sabır ve murat ilişkisi...

Bizleri sizler yaratınız, canımız, kanımız, sevgili okuyucularımız, şlap, şlap....

Sevgili Level,

İlk önce sizleri kutlamak istiyorum. Çünkü dergi iki aydır mükemmel bir hal aldı ve diğer dergillerden üstün olduğunu gösterdi. Başarılarınızın devamını diliyorum.

Size bazı sorularım olacak, cevaplarını sevindirirk olurum.

1 - Şubat sayısında vermiş olduğunuz Lale Savaşçıları'ni bilgisayarına kurдум (sorunsuz). Fakat oyunu Dos'ta çalıştırırmış olduğumda bilgisayarım banası "Program belleğe sigmayacak kadar büyük" dedi. Windows 95'te ise "Program daha fazla geleneksel bellek gerektirir" dedi. Sorunu nasıl çözebilirim (mehsula memmeker ile)?

2 - Bence dünyadaki en iyi Adventure olan Full Throttle da köprüden karşıya geçmek için rampayı nereden bulucam? Yardım ederseniz beni büyük bir izdiharlı kurtarmış olursunuz.

3 - Dark Earth'ün tam çözümünü verebilir misiniz?

4 - 1. yaşıınızı kutlammı.

5 - Long live HEAVY METAL!

Level'in daha çok gelişmesi dileğiyle hoşçalın.

Hakan KARAKÖSE

Sevgili Hakan,

(Hayır bi türü nasıl başlayacağımı bilmemiyorum, ama hevi metal neyin sevildiğim, ben sana şarkı sözü yazdım, giriş niyetine, yerse!) I'm a weekend warrior maybe, I'm a weekend warrior sometimes-Maiden (nası yanı diye sorma?)

1 - İstanbul Efsaneleri ni çalıştan "Ist.exe" dosyasına sağ tuşla tikliyacak, "Özellikler" i seçecekl ve karşına çıkacak menüden "Bellek" e gireceksin. Burada muhtemelen EMS ayarlarını "Otomatik" konumuna getirecek ya da bir yüksek bir sayı seçeceksin. Umarım başarı olsun, çünkü oyun gerçekten çok sıkı

2 - Cavefish adlı yaratıklara çarpıp kasasını kaldırdığında odunla vur. Gözügüne al ve giderken gözüğe tıkla. Artık gözlükten görüyorsun. En alt köşede Cave yazdığını yine tıkla ve mağaraya gir. Mağarada rampayı göreceksin.

3 - Üzülderek söyleyorum ki pek mümkün görünmüyör, ama E-mail'le bize ulaşırın bi çaresine bakanz.

4 - Aman efendim, teşekkür ederiz, daha nice yıllara inşallah!

5 - Tabi, tabi severiz, ederiz de uzun yaşaması gereken başka şeyleri de göreniz...

Tüm temennimiz bu zati, di mi?

Eveet, bu aylık sınırsız bu kadar yeter (daha doğrusu yetmek zorunda!). Gelecek sayıda söz 3 sayfa olucaz valla. Hatta bir sayfada bu sayıya yetişmeyen Pınar arkadaşımızın İlginç bir yazısı olacak. Bakın hatırlamanız gereken her zaman her ama her konuda yazabileceğiniz.

Bu arada bizi ararsanız az ötede olacağız...

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel
son@bitirisin & verdiği@c

Electronic Arts firmasının beklenen oyunu WARHAMMER:
Dark Omen'in üreticileri ile yapılan söyleşi Nisan sayımızda...
Kaçırmayın!..