

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

# LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

2/98

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

25 \$'lık İSTANBUL EFSANELERİ BEDAVA

İSTANBUL EFSANELERİ

TAM  
CON  
WON

QUAKE 2

AGE OF EMPIRES

WING C. PROPHECY

MEN IN BLACK

PLAYSTATION VE

SATURN OYUNLARI

DONANIM

: Playstation için Sanal Pad ve Laser Gun, Sega Saturn Analog Direksiyon

MULTIMEDIA

: İngilizce Eğitim Programları, Power Rangers, Hugo, Üstad Mimar Sinan

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
Gökhun Sungurtekin

Yazış İşleri  
M. Berkay Güngör,  
Gökhan Hacıbağlı, Batu Hergüzel,  
Dilan Simşekler, Dzan Ali Dönmez,  
Sinan Akkal

Yazı İşleri Sekreteri  
Yaliz Aygül

Göral Yönetmen  
Hayri Senoğlu

Grafik/Öğreniyor  
Didem Inceşir

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

Rakam Müdürlüğü  
Şebnur Karabulut

Rakam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi  
Av. Beşyapıcı  
Hüseyin Gazi  
Funda Erkılıç

Doğruju Servisi  
Neli Danışta

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü  
Turgut Tekstör

Genel Koordinatör  
Mahir Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi  
Şenol Batumlu

Ronk Ayrım - Film Çıkış  
FİLMON OFSET FILMLİK LTD.ŞTİ  
Tel: (212) 266 80 13 - 273 18 32

Beski  
Uniprint A.S.  
Tel: (212) 283-8371

Dogutton  
MİRYAY A.S.

VOGEL Yayıncılık  
Polar Sokak, 26 Kat: 3  
Levent - İstanbul 80620  
Tel: (212) 283-4244  
Faks: (212) 269-5021 / 281-3906

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



**VOGEL**

Yayıncılık Ltd. Şti

# Level 1 Yaşında

Level olarak en önemli prensiplerimizden biri sizlere ödediğiniz paranın karşılığını tam anlamıyla verebilmek. Bu amaçla, dergi ve CD içeriğini büyük bir titizlikle hazırlıyoruz. Tabii ki CD arayüzü de büyük önem taşır. Level grubu olarak amacımız sizlere en kullanışlı CD arayüzü sunmak. Çünkü biz okurlarımıza saygı duyuyoruz.

Peki arayüzü baska bir dergiden kopyalamak mümkün olamaz mı? Örneğin Türkiye'de de bulunabilen İngiliz PC ZONE dergisini alırsınız. Derginin verdiği CD ZONE'a bir göz attıktan sonra CD içindeki "ini" dosyasını Türkçe'ye çevirirsiniz. Bu derginin logosunu da kendi derginizinki ile değiştirdinizmi, alın size yeni bir arayüz. Emek? Yaklaşık 20 dakika. Peki ya dergiyi alanlar durumu çakarsa? Aman canım, nasıl olsa onlar hiçbir şeyden anlamazlar.

Başlangıçta "ömek" dedim ama, kimbilir belki bu yazdıklarım bileri tarafından aynen yapılmıştır. Ben sizin yerinizde olsam küçük bir araştırma yapardım.

Dedektif Fırtına'yı çok begendiniz ve bizden bir Türkçe oyun daha vermemizi istediniz. Biz de sizin isteğinizi yerine getirdik ve "İstanbul Efsaneleri" artık sizin. FRP türünü tanımayanlar için oyun başlangıçta sıkıcı olabilir. Ancak dergideki açıklamayı okuyup, bir süre oynadıktan sonra İstanbul Efsaneleri'nin başından kalkamayacağınızdan eminim.

Son iki ayda Level oldukça değişti. Dergiyi sizin istekleriniz doğrultusunda geliştirmeye çalıştık. Yayınladığımız anket değişiklikleri değerlendirebilmemiz açısından büyük önem taşır. İstek ve görüşlerinizi yansıtacak olan anketleri en kısa zamanda bize gönderirseniz seviniriz.

Fiyat artışına da deşinmeden geçmek olmaz tabii ki. Yeni fiyatımıza biraz yüksek bulabilirsiniz. Ancak bir senedir fiyat artışı yapmadığımızı da lütfen dikkate alın. Biz birinci yaşamızda sizlere İstanbul Efsaneleri ni hediye ettiğiz. Bu da sizin bize yaş günü hediyeniz olsun!

Unutmayın, sadece Level size yeter...

Gökhun Sungurtekin

# HABERLER

## Blood 2 İle Daha Kanlı Bir Gelecek



**B**lood iyiydi, hoştu ama adının vaadettiği korku ve ürpertici temasından çok uzaktı. Ama Monolith Studios pes demedik. Blood 2 üzerinde çalışıyorlar. Yine de olsa ilkiyle hiçbir benzerliği bulunmayan Blood 2 tam anlamıyla oyuncuların diken diken edecek bir gerçekçilikte ve vahşete olacak şekilde tasarlanıyor. Microsoft ile işbirliği içinde tamamen yeni geliştirilen ve tam anlamıyla 3D özellikleri taşıyan DirectEngine üzerine kurulacak olan

Blood 2, ilerledikçe gelişen ve oyuncuyu şaşırtması planlanan bir yapıda tasarlanıyor. Günümüzden 100 yıl sonrasından geçen hikayede, vampir dostumuz Caleb ilk oyunun sonunda yokettili iblis tanrı Tchernobog'un müritleriyle olan son hesaplaşmasını yapıyor. Ancak Caleb 100 yıl boyunca boş durmamış ve kendisi gibi ihanete uğrayıp yokedilen diğer üç seçilmiş savaşçıyı diriltmenin bir yolunu bulmuştur. Sonuçta oyunda kullanabileceğiniz değişik özelliklerde dört farklı karakter olacak. Deathmatch ya da Team oynamayı sevenler ise oldukça renkli dakikalar geçirme fırsatı bulacaklar, çünkü devasa haritalar ve 64 kişiye kadar network desteği onları bekliyor olacak. Ne diyelim, sanızı bu sonbahar hayli kanlı geçecek.



## Süper Sega Kampanyası

Sega'nın Türkiye distribütörü Aral İthalat Limited yeni bir kampanya başlattı. Sega Saturn artık en popüler 5 CD'den oluşan bir setle oyunseverlere sunuluyor.

Fiyatı 369 \$ olan Sega Saturn yaklaşık 200 çeşit oyun arasından seçim yapabilmeyen yanında, piyasadaki CD filmleri seyreden bilme ve müzik CD'lerini dinleyebilme imkanlarını sunuyor.

Aral İthalat Limited yetkilileri 5 CD'nin satış fiyatı göz önüne alındığında oldukça avantajlı olan bu kampanyanın büyük ilgi göreceğini düşünüyorlar.

## Asheron's Call Bitmek Üzere

**A**slında bu haber daha çok hızlı bir Internet bağlantısı olan ve RPG sevenleri ilgilendirecektir, ancak eğer bu proje başarılı olursa uzun vadeli Net üzerinde oyun oynamak tamamen farklı bir anlam kazanabilir. Microsoft firması Asheron's Call isimli Fantasy-RPG türündeki oyunu yakında kullanıma sunacak, ne var ki bu oyunu herhangi bir yerden satın almak olası değil, çünkü sadece Microsoft Internet Gaming Zone üzerinde kullanıma sunulacak. Temel programın büyülüğu yaklaşık 5 mb boyutunda olacak ve oyunla ilgili tüm haritalar ve diğer unsurlar dinamik olarak kullanıcının sistemine gönderecek. Konu hırsızlığıyla yaratık işgalinden kurtarma ya çalışan antik bir kahramandır, ancak yaptığı plan geri teplince dünyanın büyük bir kusuru yokolur. Şimdi ruhu siz bir zamanlar yaşadığı uzak adaya çığrımaktadır. Oyun yaklaşık 32 milkarelik bir alan da aynı anda 3000 kişinin oynamasına izin verecek, programcılar Net üzerinde yaşanabilecek gecikme problemlerini halletmeye çalışıyorlar, esasen tüm bir dungeon haritasının büyülüüğünün 30 KB civarında olması ve fazla bir gecikme yaşanmayacağı öngörülüyor. Oyuncuları birbirleriyle ilişkide tutmak için piramid biçiminde bir kast sistemi tasarlanmış, daha tecrübeliler nispeten yeni olanlardan güç kazanacak, ancak eğer serbest olmak isterseniz nispeten daha özgür olan ve benzer tiplerin toplanacağı bir guild ile ilişki kurmanız da mümkün olacak. Her karakter tamamen farklı özelliklere sahip olacak ve bu oyuncuların seçimleri doğrultusunda gerçekleşecek. Büyü konusuna gelince, burada tamamen yeni büyüler yaratmak elinizde olacak, ancak ufak iş kazaları da gündemden düşmeyecek. Mesela yeni bir fireball denerken kendinizi kurbağaya dönüştürmek gibi şeyler çok mümkün.



## Populous 3 Çok Yakında

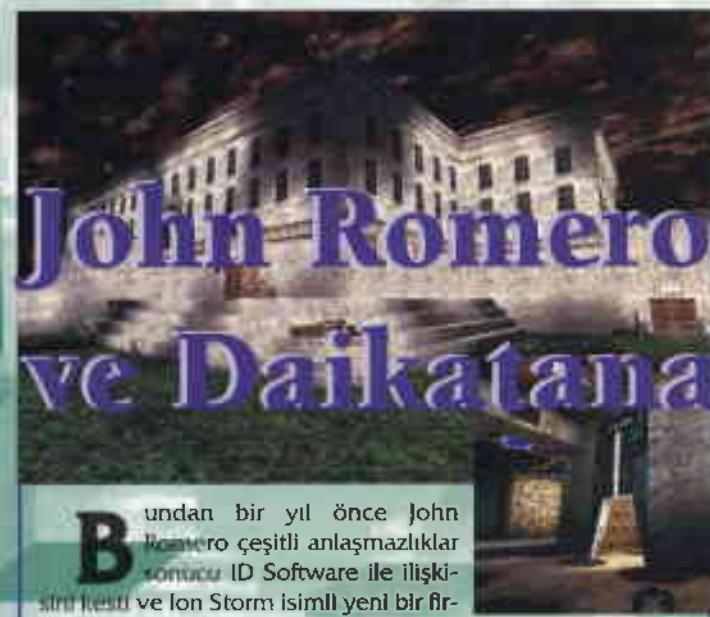
**B**ilgisayar oyunları dünyasında Populous ismi bir klasiktir, bir strateji oyunudur ama sıradan bir komutanı değil, doğrudan tanrıcılık oynamanıza imkan tanır. Şimdi Bullfrog bu serinin Üçüncüsü üzerinde çalışıyor, ancak göründüğü kadariyla ilk iki oyunla arasında çok fazla bir benzerlik yok gibi. İlk oyunlarda ilkel insanların çeşitli şekillerde cesalandıncı, rakkap tanrıları inançlarını yok ediyor ve oyunu izometrik açıdan izleyordumuz. Şimdi durum biraz daha farklı, ekranınızda oldukça güçlü ve karizmatik binaların bulunuyor, bunu ayırdığı dünyaya gönderip vahşî dinsizler size投降 (surrender) için ikna ediyor, etrafınıza topladığınız inançlara çeşitli görevler vererek bir uygarlık kurduruyorsunuz. Çeşitli binalarla güçlendirdiğiniz şehrinizde yaşayanlar size güç kazandırıyorlar, bu sayede büyük doğal felaketler yapabiliyor ve rakkaplarınızın haritadan silmeye çalışıyorsunuz. Birimlere kumanda etme işi Command & Conquer tarzı oyunları andırıyor, üstelik o an üzerinde çalışmaktı olduğunuz dünyaya istediğiniz mesafeden bakabiliyorsunuz. Eğer gerekirse başka dünyalara geçerek etkinizi burralara yarmak ve daha fazla güçlenmek imkanı da hillinde, oyunun grafikleri oldukça iyi görünüyor, ne var ki bu sizi korkutmasın, yapımcılar Pentium 60 işlemci, 16 MB ram ve 2x hızlı bir cd sürücünün oyun için yeteceğini belirtiyorlar. Büyüklük Patron roluনে soyunmak isteyenlere dikkat!



## Might & Magic Serisine Bir Yenisi Katılıyor



nu sağlamak için kullanılıyor. Hersey üç boyutlu olarak tasarlanmış, ancak karakterler fazla güçlü olmayan sistemler düşünülerek iki boyutlu hazırlanıyor, tabii bu basit ve gösterisiz oldukları anlamına gelmiyor. Oyun kaosa sürüklenen Enroth Krallığının topraklarında geçiyor, siz ve dostlarınız bu topraklarda dolaşarak yaşananların sebebini bulmaya ve bir çözüm getirmeye çalışıyorsunuz. Etrafınızda bulunan herşey canlı ve zamanın akışını hava olaylarından bile farketmeniz mümkün, tabii olayın bu tarz bağımsız bir akış içinde olması eminim işi daha da ilginç kılacaktır. Oyunda 14 değişik tipte yapı ve oyuncular haricinde yüzün üzerinde farklı karakter olması planlanıyor, tabii bunlarla olan ilişkileriniz Ününüz ve tavırlarınızla doğrudan bağlantılı, bilgi almak için rüşvetten tehdide pek çok seçeneğiniz olacak. Sizin ve yanınızda kilerin kullanabileceğiniz 30 yetenek ve 12 kategoride toplam 99 büyü olması tasarlanyor, üstelik bazılırı çok yeni ve daha önce kullanılmamış büyüler. RPG sevenler için bu yeni bir 'Quest' olabilir mi, bekleyip göreceğiz.



**B**undan bir yıl önce John Romero çeşitli anlaşmazlıklar sonucu ID Software ile ilişkili iktisatçı ve Ion Storm isimli yeni bir firma kurdu. Doom ve Quake gibi oyunların altında imzası olan bu adam tamamen kendi fikirlerini rahatlıkla uygulayabileceği bir proje üzerinde çalışmaya başladı, Daikatana. Nedir bu Daikatana, basitçe söylemek gereklse efsanevi bir Samurai kılıcı, yani Excalibur'un Japon sürümü de denebilir. Oyun oldukça geliştirilmiş bir Quake engine kullanarak hazırlanıyor, grafik ve efektlerin oldukça muhtemel olacağı, ayrıca ses ve müzik gibi detaylara büyük özen gösterildiği gelen haberler arasında. Özellikle bölüm tasarımları ve mimari yapı konusunda Romero oldukça iddialı konuşuyor. Ne var ki oyunun piyasada bulunan bir sürü benzer FPS arasından sıyrılmaması için çok daha fazlasına ihtiyacı olacak, nitekim burada işin içine oldukça detaylı ve akıcı bir senaryo giriyor. Konu sizi Antik Yunan şehirlerinden nükleer savaş sonrası San Francisco sokaklarına dek zaman içinde pek çok yere götürür, üstelik bu esnada yalnız olmayacağıınız. Güzel bir sarışın ve kaslığını bir çam yaması bu macerada size eşlik edecekler. Silah ve düşman sıkıntısı da çekmeyeceğiniz söylenebilir, oyunda kullanabileceğiniz 32 çeşit silah ve karşınıza çıkacak 60 değişik tipte düşman olması planlanıyor. Piyasaya çıkış tarihi olarak bu ilkbahar sezonu hedeflenen oyun piyasayı bir hayli sarsacak gibi görünüyor.

**N**ew World Computing firması Might & Magic 6: The Mandate of Heaven isimli yeni RPG üzerindeki çalışmalarını tamamlamak üzere, eğer bir oksıllık çıkmazsa oyun bu ilkbahar sezonunda piyasaya çıkacak. Önceki oyunlarının altına Real-time oliması planlanan M & M 6 için tamamen yeni bir engine geliştirilmiş, bir tanesi 360 derecelik bir alandaki hatalar için, diğeri ise mahzen, labirent ve sehir gibi bölgelerdeki perspektif yapının gerçeğe uygunluğu

# İSTANBUL EFSANELERİ

## 1. BÖLÜM : LALE SAVAŞÇILARI

**S**imdi gözlerinizi kapatın ve sadece hayal edin. Gideceğimiz dünya çok farklı. Ortacığın mistik havası, sonu olmayan yeraltı tüneleri, uzun kulaklı ince yapılı bir ırk... Efsanevi dövüşçüler, dev yaratıklar, zallı krallar... Şingirdayan kılıçlar, bitmeyen umutlar, yenilmez tanrılar... Kötü bir kahkaha, dürüstliğin gücü, zaferin çığlığı... Fantastik düşünceler, imkansız oyunlar, çıldırtacak gizemler... Ve büyüğün... Göktenden inen yıldırım, hiptnotize, alev topu, moleküllere ayırma, zamanı durdurma ve daha düşünülemeyecek kadar çok çeşit ve sayıda olağanüstü güçler... Gilgin büyütücher, her türden insan, bitmeyen savaşlar, heyecan, efsane, korku, macera, yaşanmayacak hisler, sahte gerçeklik, basıngış ve bitim... Tamam, artık acıbilirsiniz gözlerinizi, FRP dünyasına hoş geldiniz...

### "KANIMIZIN SON..."

Tam olarak böyle yazmıştım, bir sene önce bu dergideki ilk yazım olan İstanbul Efsanelerinin girişî için. Tabii ki o zamanlar asla tahmin edemezdim bir sene sonra bu oyunu tam olarak vericeğiz diye. Aslına bakarsanız iki gün sonra ne olacağı belli olmayan güzel ülkende bu gayet doğal, ama yine de insanın akıma bir sene arayla aynı oyunu tekrar açıklayacağı, hatta açıklamadan öte siz sevgili okuyucularımızla oyunun kendisini direkten paylaşacağı gelmez. Evet kittemiz, LEVEL dergisi bir level daha atlayarak bu ay da karşınıza ek bir CD'yle, bütünübir oyunla, yanı tamamı Türk ilk oyunlarından, diğer bir deyişle Türkiye'nin ilk FRP style, kısacası en büyük efsane, bizim efsanemiz İSTANBUL EFSANELERİ'yle huzurlarınızda. Oyun

hakkında anlatıcak çok şey var, ama izninizle önce FRP'yi hala bir söylecek, ya da kot markası zanneden kücümsemeyecek bir kitleyi daha iyi aydınlatmamız gerekecek:

\* Yazanın Notu: Sevgili İnsanlık, bu yazıyı hiç bir şey bilmeyen birisinin bile oynayabileceği şekilde yazmaya çalışacağım, bilenler kusura bakmasın...

Bakın, elimden geldiğimce kısa ve öz anlatmaya çalışacağım (ancıca muhtemelen FRP'nin ne olduğunu son anlatışım -öç senedir önlüğe gelen herkese aynı şey defalarca anlatırsanız siz de bayarsanız!-kulaklarınızı iyi açın, ona göre). Fantasy Role Playing'in FRP'nin aksımdır, kısacası fantastik rol yapma oyunu diyebiliriz. Aslında FRP, RPG'nin (Role Playing Games) bir alt dalı gibidir. RPG'lerin ne olduğunu ise size sadece iki kelimeyle anlatıcağım: Doğaçlama Tiyatroları. Yani size veri-



len bir karakteri tamamen hayalgücü- nüzün yettiği ölçüde "canlandırmışsunuz". Basbaba gibi tiyatro oynuyorsunuz işte, tek farkı seyirci yok. Aslında bu tanımlama çoğu kişinin gözünü korkutur, herkes iyi bir oyuncu olamayacağını düşünür ve hep zor bulur. Ama aslında durum hiç de öyle değildir. Kimse sizden iyi rol yapmanızı fala beklemiyor. Her şey doğaçlama,



kural yok! (tabii ki de her oyunda olduğu gibi kurallar var, ama bunlar rol yapımıyla çok da ilgili değil). Bir düşünün ya, hayallerinizdeki karakteri, hayallerinizdeki yer ve mekanda tamamen sizin istediğiniz şekilde oynamak... Ne dersiniz? Ayrıca RPG'nin tiyatrolardan en büyük farkı, fantastik olmaları. Yani çok ender olanlar haricinde, hepsinde mistizim, okaltizim, büyü, insan dışı canlılar gibi öğeler var. Ama tekrar ediyorum, gidip sıradan portakalını daha pahaliya satmaya çalışan manavı da, dev ejdeharların peşinde koşan -conan- vari bir savaşçıyı da oynayabilirsiniz. Ya da arap şeyhinin oğlu olur, gerçek sevgiyi bulmaya çalışabilirsiniz. Kısacası bu oyun tamamen HAYALGÜCÜNZLE KISITLI! Bilgisayarlarında bu "role play" olayı doğal olarak oldukça kısıtlıyor. Sonuçta karşınızda bir insan değil, aptal bir elektronik yiğini var. Yani her istedığınızı değil de, sadece oyunun programcılarının istediklerini yapabilirsiniz. Yine lafi çok uzattık, umarım az çok gözünüzde bir şeyler olmuşmuştur, şimdi isterseniz bilgisayar FRP'sinin Türk oyunu piyasasındaki ilk ve tek temsilcilerine bir göz atalım, Laleavaşçılarınınnnnnaaaaaa....

### ... İŞİĞİNA KADAR ...

İstanbul Efsanelerinin Türkçe olmasının yanında benzerlerinden başka büyük farkları da var. Bilgisayar RPG'lerinin hepsi, gerçek RPG'lerin dünyasında geçer. Tüm ırk, silah, yer, mekan, ortam nasılsa bilgisayardakini-

de de aynıdır. Mesela FRP'lerin babası "Eye of the Beholder", "Dark Sun" gibi oyunlar kendi dünyalarına ait oynlardır. Ama İstanbul Efsanelerindeki her ama her öge tamamiyle orjinal, kendine özgü, zaten bunu da az sonra göreceksiniz. Oyunun içeriğine geçmeden önce söylemem gereken önemli bir şey var, o da bu oyun üzerinde zamanında fazlaıyla uğraşmış olması. Öyle yüz kusur mühendisin çalıştığı milyonlarca dolarlık bütçeyle çekilen, - pardon programlanan- oyunlardan değil biri değil Laleavaşçıları. Sadece bir kaç kafadarın birleşip yapmaya çalıştığı, üzerinde uzun süre emek verilmiş (galiba 3-4 sene kadar (2'si Amiga için)), büyük umutlarla bir sürü zahmetlere katlanılarak elinize geçmiş bir oyun (tabii bir de Raks'in katkısı var). Aslında ben oyunun dergiyle verilmesini değil de, herkesin gidip ayrı ayrı almasını isterdim. Yoksa başka nasıl ilerde Avrupa veya Amerika'da "ullen şu Türk oyunu gelse de artık oynabilsen yahu, bak 2 hafta önce Türkiye'de çıkmış, biz de hala yok" gibi laflar duyabileceğiz, sorarım size??!!.. Neyse şimdî oyunun içine doğru yavaş yavaş bir dalış yapalım...

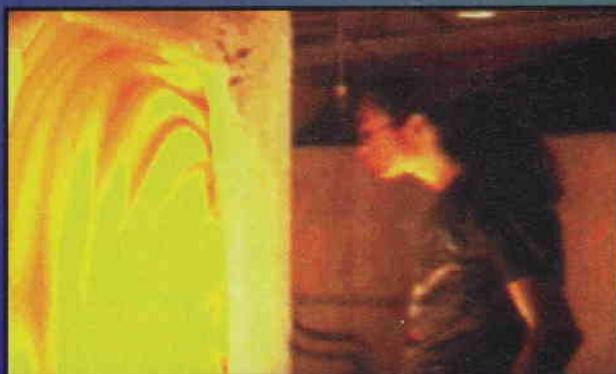
Oyunu install ettikten sonra (Dos'u tavsiye ederim) karşınıza gelen ufak menüden "Hızlı başla" yi seçerseniz oyna, hazır olarak verilmiş dört karakterle başlarsınız. Ama siz muhtemelen arkadaşlarınızdan oluşan bir ekip isteyeceğiniz için "Yeniden başla" yi seçeceksiniz. Şimdi karşınıza gelen ekranın oyunun bütün kaderini etkileyebilecek karakter belirlemesi yapılacak. Bu ekranı kısaca anlatmak gerekirse, sol tarafta karakterinizin şeklini görürsünüz. Onun yanındaki tuşla, irk, onun altındakiyle de cinsiyet seçimini (ne yazık ki sadece 2 tane!) yaparsınız. Ekranın sağ tarafında karakterinizin tüm özelliklerini görebilirsiniz (ne kadar çok olursa o kadar iyidir, sayıların kırmızı olmamasına çalışın.) Adam resminin altındaki zarla bu özellikleri değiştirebilirsiniz. İstedığınız sayıları görene kadar şansınızı deneyin ve sonra zarın hemen yanın-

daki tuşa basarak karakterin ismini girin. Böylece takımınızın bir üyesi oluştu. Sağ alttaki IE yazısıyla bir sonraki karakterinizi belirliyorsunuz. Dördüncüsü de bitince güzel efsanemiz başlıyor. Burada uzun uzun özellikleri anlatmak istemiyorum (hepsi Türkçe!), hatta anlatmayacağım, hepsini anlaysılsınız herhalde... (Karakter yaratımındaki en önemli tavsiyem bir tanrı, mutlaka ama mutlaka, illa ki Siliconian ırkından bir eleman seçmeniz).

Şincık sırada oyun ekranı var ama önce konuya bir gözatmaya ne dersiniz? (Bunu da ilk yazdığım sayfadan ayınen araklıyorum çaktırmayı...)

### ... İSTANBUL'U ...

"Sıradan bir gün... Arkadaşlarınızla Mecidiyeköy'ün arkası sokakların birinde futbol maçı yapıyorsunuz. Birden topunuz karşısındaki gayet sıradan gözüken otoparka kaçar. Topu aramak için içeri girdiğinizde birden gözüne ışıklı bir şey çarpar. Yaklaştığınızda bunun sıradan bir boyut kapısı olduğunu görüp meraklılığını yenemeyerek (başka bir seçenek olabilir miydi?) içeri girersiniz. Ama kendinizi yine aynı yerde bulursunuz. Hayda boyut kapısı sahte çıktı, diye düşünürken bambalı bir İstanbul'a geldiğinizi fark etmeniz çok zaman almaz.. Karanlık, çok karanlık bir İstanbul'a... Cehaletin korkunç ayakları altında ezilen bir İstanbul'a... Zalim ve acımasız yobazının ele geçirdiği ve kendi emellerine alet ettiği bir İstanbul'a... Artık



Beyoğlu sokaklarında gezmek hiç de eğlenceli olmayacağı. Üsküdar'da yaşamak ölüm, Ortaköy sahilinde dolaşmak ise hayatınızın hatası olacaktır. Tabii ki de bir gün birileri gelip bu bataktaki İstanbul'u eski haline getirecekti. Acaba bunlar siz olabilir miydiniz?..."

Oyna işte bu boyut kapısının hemencevik arkasında başlıyorsunuz.

Nasıl oynayacağınızı anlatmadan önce çok kısa ekrana değinelim. Ekran iki parçaya ayrılmıştır. Soldaki büyük kismı oyunu oynadığınız ana ekranıdır. Burada sizin, yani karakterlerinizin gözünden görürsünüz, aynı bir Doom türü oyun gibi. Sağda ise karakterlerini görebilirsiniz. Yukarıdan aşağıya doğru sırasıyla dört karakterinizin tipi, elindekileri ve taşıdığı zırh vardır. Doğal olarak oyunun başında çıplak el ve göğüsünü kullanmanız gerekecek. İsimlerinizin altında ise güç ve damak puanınız bulunur. Şimdi siz tabi hō? Diyebilirsiniz, ama sabır olun, anlaticez. Neyse, bu dört tipin altında ise anlayacağınız gibi sırasıyla, dollar-mark-kırık (IE para birimi) üzerinden paranız, tarih, saat, options-save menüsü ve de kamp seçenekleri var. Dünyadaki tüm RPG'lerde kamp veya ona benzer dinlenme olanakları vardır. Kamp yaparsanız -ki her yerde yapamazsınız-, uygun bir yere girmeniz lazım, ayrıca afakanlar basabili dikkat edin! Karakterleriniz hemencecik orada bir güzel dinlenirler. Böylece yaralanan veya bayın adamınız varsa tekrar eski zinde formuna kavuşur. İşte "güç" dedigimiz budur. Hayır Force değil, sadece adamlarının Hit Points'i, enerjisi, yaşama puanı, ee anlansınızdır hertialde!! Normal de hemen hemen tüm RPG'lerde büyük var demistik. İşte burada da onun yerine köfürler -daha doğrusu vecizeler var. Vecize gücünüzü, "kelime dağarcığınız" belirler. Ne kadar çok olursa o kadar uzun süre ve etkili vecizeler söyleyebilirsiniz. En azından bir karakterinizin iyi bir küfürbaz olmasına, pardan kelime dağarcığının yüksek (min. 150) olmasına dikkat edin de ilerde çok sıkıntı çekmeyin. Eğer adamları-



zin güzel suratına basarsanız, karakter ekranına geçersiniz. Burada elemanın bütün özellikleri sayı üzerinden sizlere sunulur. Sağ üstteki resimlerden diğer karakterlerinize geçebilirsiniz. Yine tüm RPG dünyasında olan Experience point'i, Türkçemizle deneyim puanını burada görmenz mümkün. Adamlarınız kötü elemanları dövdükçe ya da yararlı ve cici işler yapılışça deneyim puanı artacaktır. Daha fazla deneyim puanı daha kuvvetli, daha etkili karakter demektir, unutmayın. Ayrıca her karakterinizin burada ve ana ekranında göreviniz gibi (resimlerin yanında) yorgunluk ve açlık seviyesi vardır. Şuunu bilin ki fazla aç ve yorgun karakteriniz doğru düzgün iş yapmaz, hatta ölebilir. Karnınızı oyun içerisinde bulacağınız "yimmekçi"lerden doyurabilir, yorgunluğunuzu ise kamp yaparak atabilirsiniz. En üstte karakterinizin üzerinde taşıdıkları bulunur. Bir silah veya zırh fareyle sürükleyerek adamlarına yerleştirebilirsiniz.

### ... TÜM YOBAZLARDAN KORUYACAGIMIZA DAIR...

Eveet, genel olarak ekranları da tattıktan sonra sıra geldi oyunu nasıl oynayacağınızı anlatmaya. Yön tuşlarını kullanarak istediğiniz yöne doğru gidebilirsiniz. Attığınız her adım oyun süresinde bir dakika demektir. Savaş sırasında oyun izometrik Turn-based (sira sıra) oynanan bir ekrana dönüşür. Bu ekranın alta o an oynayan adının resmi, silahları, zırhı, savaşta etkisini belirleyen bir kaç özelliği, hareket hakkı ve elindekileri görebilirsiniz. Yön tuşlarıyla admanızı oynatabilir özelliklerinizin üzerindeki tuşları nişan alırsın, vecize söyleşir veya sıra geçebilirsiniz. Bir rakibe vumak için yanına kadar gidiip rakibinize doğru ilerlemeye çalışın. Eğer menzilli bir silah kullanırsanız, nişan alıp hedefi ateş edeceğiniz adama doğru götürün. Vecizeler için de aynı şeyi yapabilirsiniz. Peki ya vurup vuramayacağımız nasıl belirleniyor? Hmmm, güzel ve zor bir soru. Size şunu söyleyebilirim ki siz birisine saldırdığınızda vurma ihtiyalinden rakibinizin savunmasına, silahınızın bonuslarından kas kuvvetinize kadar bir yığın sayı hesaplanıyor ve sonuç ekrana yansıyor. Eğer bir karakterinizin enerjisi 0'a düşerse adamanız bayılır ve savaş ekranından yok olur, eğer -5'e düşerse İstanbul uğrunda kaharamanca öldü dersiniz. Oyunun başlarında çok olmasa da sonlarına doğru vecizeler acılp önem kazanıyor dikkat edin. Oyun boyunca çeşitli yerlerden bazı yiyecekler satın alırsınız. Bunları olabildiğince çok alın ve gerekli yerlerde kullanmayı ihmal etmeyin, hepsi de yaralı özellikler verrir. Mesela simitle gücünüzü, suyla



Mıstıstar bundan kaçıyor mu??

damak puanınızı, padışah macunuyla maksimum gücünüzü, dondurmayla kelime dağarcığınızı (kalıcı olarak), birayla cəsaretinizi, hıyarla yüzşüzlüğünüzü, leblebi tozuya zekanızı, pul biberle dayanıklılığınızı, zeytin yağıyla çevikliğinizizi artırmış, çiklet çigneyerek de çeşitli büyüler yapabilirsiniz. Oyundaki giyecelerin en pahalısı ve ağır "Dery jacket"dir. Unutmayın ki üzəriniz ne kadar dolu, ve ayrıca savaşlardaki en önemli özelliklerden olan haraket hədəniz o kadar azalacaktır. O yüzən üzərinizde minimum eşya taşıyın. Her irkin kendine özel bir silahı vardır. Eğer birisine uzman olduğu silahı verirseniz çok daha iyi savasır, buna dikkat etmeye çalışın. Ve son düşmanınız olan Şeyh Cehaleti rahat bir şekilde yenmek istiyorsanız, bir adamınızın Siliconian olmasını unutmayın.

Paralarımızı bozdurmak için önce bir dökkana girin ve alışveriş ekranına gelin. Burada altfaki kism o an seçili adamınızın nelere sahip olduğunuza. Üstteki yer ise alabileceklerinizin listesiidir. Eğer sağ üstteki ilk tuşa basarsanız o eşyayı satar, hemen yanındakiley de Dolar ve Marklarını "kvnk" a çevirebilirsınız.

Oyun hakkında kısa bir yorum yapma gerekirse, öncelikle söyleyeceğim, bir oyunu oyun yapan yanı gerçeken unutulmamasını sağlayan grafikleri, müzikleri, efektleri değil, sadece atmosferidir. Diğerlerinin bir önemi yok demiyorum, ama bunlar olmadan da gerçek oyuncular için oyun kendisini oynatabilir. Zaten kendini oynatabilen oyuntar ölümzsüzler listesine girebilmistir (bkz. Civilization). Tamam İstanbul Efsaneleri'nde belki günümüz oyunnanın grafik ve sesi yok, ama gerek Türkçe olmasından gerek de esprilerinden kaynaklanan bir atmosfer var. Zaten oyunun hemen göze çarpan en büyük özelliği esprileri. Bu oyun kelimenin tam anlamıyla komik. Yahu güleceksiniz diyorum size ya,



	GÜC 51
	ALPER GÜC 61
	GÖKHAN GÜC 51
	HİZMET GÜC 31

## Səfərlər... Bəndəniz Phantom of

daha ne istiyorsunuz. Hele tanığınız sokakdarda gezip, tanık dükkanlarına girince oyunun zevki daha da artacak. Unutmayın her şey anlaşılır, her şey 100% Türkçe. Daha ötesi yok bunun artık! Açık söyleyeyim, oyunun başı bəlkı biraz sıkıcı butabillirsınız, ama ilerledikçe bir şeyle çözüp gelişikçe hoşunuza gitmeye başlayacak. Aşində benim size tavsiyem açıldamaya baxmamanız ve kendi kendinize oynamaya çalışmanız ve takoldığınız yerlərdə baxmanız (aslında bazı yerlərdə çox böyük bir coğuluğunuz takılabilir.)

### ...YEMİN EDERİZ... - SON LALELER

Şimdə tam çözüme başlayarak şü otoparktan nasıl çıkacağınız kısaca anlatayım. Öncellide kapıya dönerək ileri doğru gidelin. Kapıdan tam gecəkten yerde bir taş bulacağınız. Bu taş üstteki sıradan alttakı sıraya geçerek istedığınız adama verebilirsınız. Neyse kapıdan çıkışa karşılama komitesi olarak ufak bir köpeçlikle boğuşacaksınız. Köpeği öldürdükten sonra sola gidip koridora sapın. Soldakı ilk kapıdan geçin ve koridorun sonundakı kapıdan içeri girin, ilerleyip soldakı kapıdan geçin. Sağdakı merdivenlerden yukarı çıkarak hemen sağınızda kapıdan sonra da biraz ilerideki kapıdan geçin. Hiç bir yere sapmadan bir kapı gərene kadar ilerleyin. Kapının arkasındaki bayığın adından ufak bir hazine ve anahtar alın. Sonra da yola

devam ederek merdivenlerden tekrar yukarı çıxın. Dümədüz ilerleyerek önce önungüzdəki sonra da sağınızdakı, sonra da az ötedeki kapıdan geçin. Merdivenlere kadar ilerleyerek tekrar yukarı çıxın. Önungüzdəki kapıdan geçerek sol alt taraftaki kapıdan ilerleyin. Şimdi de son olarak ikinci kapıdan geçin ve merdivenlere kadar ilerleyin. İste bu merdivenlere otopark bitiyor ve Mecidiyeköy'ün derinliklerine doğru giriyorsunuz. Hemen girişteki hayalet size bir harita verecek. Bu haritayı pulsula resmine basarak çkartıbilirsiniz. Eveeeet, şimdiden itibaren (biraz da yer darlığından dolayı), itare kare ne yapacağını anlatmıyorum, zaten anlatmam da imkansız. Önce biraz etrafda gezinerek haritanın da yardımıyla məkanları tanım, sonra da Silicon Baba'yı bularak oyunun tarhimini, konusunu ve görevini öğrenin. Sizden Barbaros'un kəsni bulmanızı isteyecek. Tüm məkanlara girerek arayın. Harita ve yön yeteneklerinizi geliştirmeye bakın. Bahçıvana yardım edin, kamınız aşıktığında yimmekçiye gidelin. Olabildigince çox vecizelerinizi hep damak puanı en yüksek olan kişiye öğretin. Mecidiyeköy'de işiniz kalmayınca çıkış kapısından çıkarak güzelm İstanbul'un karantik sularına doğru dalın.....

Devamı gelecek sayıda...

Gökhan Habiboglu &  
Batu Hergünse

valence@pemail.net & quedrus@pemail.net

# QUAKE II



## Depremi Hissedin, Yeniden!

Bu defa ID Software sözünü tuttu, Quake 2 tam zamanında ve eksiksiz olarak piyasaya çıktı, tabii şimdilik piyasada benzer teknolojiyle yapılmış ve oldukça iddialı olan bir sürü oyun var. Üstelik önumüzdeki ayni ay içinde en az bir düzine daha benzer oyun satışa sürülecek, bu yüzden işler eskisi gibi değil. Artık bu tarz o denli birbirine benzemeye başladıkları, insanların muhteşem grafikler ve efektlerden ziyade, konunun orijinal ve oyunun oynanabilir olmasına daha çok önem veriyorlar, pek haksız da sayılmazlar. İşin bir de donanım yönü var tabii, yeni teknolojiler kullanılarak yazılan oyunların tadını çıkarabilmek için oldukça güçlü ve pahalı bir PC gerekiyor, coğumuzun ise her ay yeni bir parça alabilecek maddi gücü yok. Bu yüzden süper donanımlı PC sahipleri bayram ederken, geri

kalan çoğunluk için sabretmekten başka bir çare kalmıyor. Quake 2 ise herkesi memnun edebilecek kapasitede bir oyun, çok muhteşem bir bilgisayarınız olmasa bile grafiklerden biraz ödün vermeyi göze alarak oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz.

### Tüm Sistemler Açık

Quake 2 doğrudan Windows 95 altında çalışıyor, Direct X 5.0 grafik sisteme destek vermekle beraber, ID Software tarafından geliştirilen ve oldukça güçlü bir yazılım olan OpenGL öncelik tanınarak hazırlanmış. Bu yazılım oyunun içine entegre edilmiş durumda ve eğer elinizde onu destekleyen bir ekran kartı varsa tüm yapmanız gereken oyunun Graphics seçenekinden ilgili sikki seçmek, aksı takdirde sadece Software olarak kullanılabilirsiniz. Bu yazılımı öncelikle 3Dfx grafik hızlandırmacı chipset takılı ekran kartları destekliyor, oyunun grafik ve efektleri bu tip bir ekran kartı için optimize edilmiş. Sıradan bir ekran kartı oyunu çalıştırma için yeterli oluyor, ancak oyun atmosferinin büyük bir kısmı kayboluyor. Grafik modları 320x200 ile 1600x1200 arasında değişiyor, ben oyunu 16 MB RAM ve P-100 işlemci ile 1024x768 çözünürlükte çalıştırabildim, ancak korkunç bir yavaşlıkta çalıştı ve sistem çökmenin estığıne geldi.

### Karşım Zırhlı

Oyun ilk benzerinin tersine bir senaryo üzerine kurulu, yeni bir şey değil ama işleniş tarzı olumlu sonuçlar yaratmış. Dünya Stroggs denen bir irkın saldırısına uğrar, bunlar oluşturdukları kara delikler yardımıyla kendi gezegenlerinden uzayan her noktasına hızla akınlar düzenleyebilmektedirler.

Once güneş sistemi içindeki diğer koloniler ve sonra dünya işgal edilir. Ne var ki şiddetli bir savaş sonucu bu işgal hareketi durdurulur, şimdilik sırı bu saldırıyı kaynağından yoketmeye gelmiştir. Stroggs lar doğrudan insan bedenlerinin peşindedirler, bunu parçalayarak elde ettikleri biyolojik materyali çeşitli şekillerde değerlendirmektedirler. Zaten kendileri de yan biyolojik, yan mekaniktirler ve galaksideki çoğu irkin parçalarından faydalananlardır. Dünya bilimadamları onların kullandığı yolu keşfederler ve büyük bir saldırının gücü aynı yoldan düşman gezegenine gönderilir. Planaya göre her biri bir piyade taşıyan yüzlerce saldırın kapsülü gezegenine inerek ve yer savunması kurulucu hava saldırısı ile yüzey temizlenecektir. Ne var ki ufak bir aksilik olur ve tarayıcıların görevmediği bir enerji alanı çoğu Pod'un anızalanıp düşmesine sebep olur. Sizi taşıyan Pod iniş noktasının çok uzağına düşüyor ve tek başına kalyorsunuz. Buradan kurtulmanızın herhangi bir yolu yok, o yüzden operasyonu sürdürüp ortağı temizlemek tek seçenekiniz. Bunun için her operasyon bölgesinde yapmanız gerekenleri bilgisayarınızdan öğrenip uygulamalı ve bu arada hayatı kalmak için çarpımalısınız. Toplam sekiz adet harita mevcut, herbiri kendi içinde pek çok bölümde ayrılmıştır. F1 tuşuna basıncı çikan bilgisayar size yörüngegedeki savaş gemilerinden iletilen emirleri veriyor. Primary Objectives o haritadaki öncelikli amaçlarınızı, Secondary Objectives ise bu amaçlara ulaşmak için atmamız gereken adımları gösteriyor, tabii azıcık İngilizce gereklidir, her emir uygulandığında yeni bir emri geliyor ve

nmızdan kaçıyorlar. Özellikle sağır hiç değiller. boş bir salonda bir el ateş edin ve sesi duyan tepenize bınsin, sırı bu yüzden kalabalık bir grubu uzaktan ve susturuğu takılmış bir silahla müdahale etmek uzun yaşamak için gereklili bir taktik oluyor. Neyse ki bulduğunuz Power-up'ları envanterde



mamlamak için çalışıyorsunuz, hatta bir bölümde hava saldırısı için gerekken hedef belirleme işi size düşüyor. Ancak yolunuza bulmak ve görevi tamamlamak bazı oyunlardaki gibi ağırlık kazanıp savaşçı geri plana itmemis. Oyun zamanı silahlarınız hemen hiç susmuyor. Oyunun vahşet seviyesine



cihaz siz uyarıyor. Bir emri yerine getirmek için harita içindeki pek çok bölümde dolaşıyorsunuz, bu arada telsiz mesajları siz uyarmaya devam ediyor.

### Sessiz ve Derinden

Bölüm tasarımları oldukça karmaşık, unutmayın ki iki bölüm birden fazla yolla bağlı olabiliyor, oyunda bir Auto-map bulunmaması işleri biraz zorlaştırsa da, içinden çıkalılamayacak bir durum yok. Burada esas sorun düşmanlarınız: doğrusu şimdide dek gördüklerimin en iyileri diyebilirim. Grafik tasarımları çok detaylı yapılmış, 320x200 grafiklerde bile oldukça güzel görüntüler. Çeşit olarak bir hayatı çoklar ve her birinin kendine has bir hareket tarzı var, üstelik vurulduğunda sendelemeleri ve alındıkların hasarı üzerine yansımısi da sağlanmış. Zeka olarak

o l-  
dukça iyiler,  
asla vurulmayı bek-  
lemiyorum, koşuyor, saklan-  
yor, şaşırıtmaca veriyor ve atışla-

tutup, zamanı geldiğinde kullanabilece ya da Multi-player bir oyunda arkadaşınızın alabilmesi için herhangi bir şeyi yere bırakılmam şansına sahipsiniz. Tabii düşmanlar haricinde etrafı bir sürü tehlike var, çeşitli patlamalar ve hoş olmayan maddelerin aktığı bölgeler ömrünüzü kısaltacaktır. Silah konusuna gelince, öncelikle şunu söyleyeyim, sizin elinizdeki her türlü silah, hatta en ağır olanları bile düşmanlarınız tarafından bolca kullanılıyor. Ardından tüm silahlann son derece güzel tasarlandığını ve belli karakteristikleri olduğunu belirtiyim, mesela Chain Gun ateş geç başlar ve durur, çünkü namluların dönmesi zaman alır. Makineli tüfek ise çok teptiğinden uzun süreli atışlarda namlı yukarı kalkar, bu yüzden her silahın belli bir kullanım alanı mevcut. En ilginc silah ise şüphesiz BFG10K, Doom'da kullanılan BFG9000'ın ağabeyi olan bu alet bir katır gibi teper ve neredeyse nükleer savaş başlığını dan daha etkilidir.

### Kan ve Ateş

Ekranda göreceğiniz patlamalar dahil hersey üç boyutlu tasarlanmış, ses efektleri muhteşem ve müzikler tek kelimeyle enfes. Maalesef 3DFx ekran kartı olmayanlarım özel ışık efektlerinin büyük bir kısmını kaçıracak, ama yine de oyunun atmosferini sizi sarmayı başarıyor, etrafı dolanıp ateş etmeye kalmıyor, parçası olduğunuz bir askeri operasyonu ta-

gelince, doğrusu kibar ve nazik Alman yetkililerin yasaklamasına şamatmak gereklidir, her yerde kan ve cesetler var. Blood oynamak bunun yanında çocuk parkında bir gün geçirmeye benzeyen. İkinci Dünya Savaşı'nda bile bu kadar cephe harcandığını sanmıyorum. Hele bazı organizeler suç grupları kullandıkları silahlara görse aşağılık kompleksine kapılırdı şüphesiz. Banş ve huzur dolu dünyamızda böyle vahşet dolu oyunların serbestçe satılması büyük bir insanlık ayibi doğrusu, bilmem anlatılabildim mi? Gidin, bu oyunu alın ve oynayın, unutmayın ki önemli olan gerçek yaşamda barış ve huzuru bulabilmektir, bilgisayar oyunlarında dökülen kan gerçek hayatı dökülenin yanında solda kocaman bir sıfır olarak kahr.

Mad Dog

## LEVEL KARNESİ

FPS

Firma: ID Software  
Windows 95, Pentium 90,  
16 MB RAM, 25 MB HDD, 4X CD ROM

OOOO

LEVEL

CD ARALIK 97

AGE

EMPIRES

## Antik Çağın Süper Güçleri

Biri bana bir gün Microsoft yapımı bir Real-time strateji inceleyeceğimi ve üstelik beğeneyeceğimi söylese, herhalde onu en yakın timarhaneye postalardım. Her şeyden önce bu firma pek çok konuda rakipsiz bir firma olabilir, ama oyun piyasası bambaşkadır. Eğer yaptığınız oyun yeterince iyi değilse gümlersiniz, işte bu kadar basit. Çünkü insanlar oyunları mecbur oldukları için değil, hoşlarına giderse satın alırlar. Sanırım yaşlı Bill de bunu iyi biliyor, çünkü Age of Empires pek çok açıdan piyasadaki düzinesi bir dolara satılan Real-time strateji oyunlarından farklı, hem de çok çok farklı. Tabii bu mükemmel olduğu anlamına gelmiyor, çünkü her şeyden önce ben Real-time strateji sevmem ve bence en iyi strateji Turn bazlı olmalıdır, üstelik boyuna problem çıkaran bir Windows 95 işletim sisteminin kullanıcısıyım. İşte bu yüzden Microsoft yapımı bir oyunu iyice hırpalamak benim için büyük bir zevk olacaktır. Ne var ki bu oyun öyle pek kolay sarsılığa benzemiyor.

### Sistem İhtiyaçları

Oyun pek tabii ki Windows 95 üzerinde çalışıyor, Auto-run sayesinde kurulum inanılmaz kolay gerçekleş-

yor. Pentium 90 işlemci, 16 MB RAM ve iki hızlı bir cd sürücü oyunu çalıştırmak için gayet yeterli, Hard Disk üzerinde 80 MB boş alan kurulum için ve 50 MB boş alan da takas dosyaları için gereklidir. Eğer net üzerinde oynamak isterseniz 28.800 bir modem gereklidir. Eğer daha güçlü bir sistem varsa büyük haritalarda daha az zorlanırsınız, bunu da belirtelim. Oyun 3 kişiye kadar tek CD ile Multiplayer oynanabiliyor ve Windows NT 4.0 işletim sistemini de destekliyor, tabii daha fazla RAM gereklidir. Oynamak için sadece mouse kullanırsınız, eğer isterseñiz klavyeden de faydalanan mak mümkin.

### Hangi Devirdeyiz Yahu !

Şimdil gelenektir, Microsoft bir şey yaptı mı ille de herkesin tersi yönde yapar. Herkes savaş uçağı simülasyonu yaparsa, onlar sivil uçuş konulu olanını yaparlar. Burada da durum aykırı, herkes gelecekte ve fantastik ortamlarda geçen strateji oyunları yaparken, onlar inadına buzul çağından hemen sonrası konu almışlardır. Aslında fena da olmamış, Cyborg sürüleri ni yönetmekten fenalık gelmişti, değişiklik oldu. Olay günümüzden on iki bin yıl önce tamamen sona eren buzul

çağı sonrasında yaşayan kabilelerin medeniyet yolunda attıkları sancılı adımları konu alıyor. Siz taş devrinden başlamak üzere yönettiğiniz milletin tam dört tarih devri boyunca gelişip ilerlemesi ve sırasıyla taş, cılıtlı taş, bronz ve demir çağlarından başarıyla geçmesinden sorumlu bir kral rolünü üstleniyorsunuz. Yönetebileceğiniz on iki adet antik uygarlık mevcut, bunlar Hititlerden tutun da antik Japon hanedanlıklarına kadar farklılıklar gösteriyor. Tarihsel gelişimlere uygun olarak her medeniyetin başarılı ve başarısız olduğu alanlar var, bunlar oyuna yansılmış. Mesela bazı uygarlıklar madencilik ve tarımda avantajlıken, bazıları da askeriye ve gemicilik konularında daha iyiler. Buna bağlı olarak herkes her birimi yapamıyor, ama karşı tarafın teknolojilerini ele geçirmek mümkün tabii. Bir diğer mesele de yine tarihin akışına uygun olarak ele alınan seviye farklılıklarını, geçmişte baktığımızda bazı krallıkların demir işlemeyi bildiği dönemlerde bazlarının hala taş aletlerle idare etmeye çalıştığını görüyoruz. Bunda başta coğrafi konum olmak üzere pek çok şey rol oynuyor. Bu durum oyunda da aynen söz konusu, eğer yakınınzıda yetenince yiyecek, kereste, taş ve altın gibi kaynaklardan yoksa, komşularınız



Aris-tokrasi ve benzeri ileri teknolojilerle uğraşır ve devasa şehir devletleri kurarken, siz hala saman külüberde geyik pişirmekle meşgul



Üngrp simgesi ile bunu bozabilirsiniz, bu durum tüm üniteler için geçerli. Grup seçili iken sağ tuş ile bir ağaca tıklarsınız gidip kereste üretmeye başlarlar. Aynı



olabilirsiniz. Sonuçta arkeologlar kemiklerinizi bile bulamaz. Tabii burada kaynakların akılçılca toplanması ve idaresi gündeme geliyor. Öncelikle sağlıklı bir nüfus ve hızlı gelişme için medeniyetinizin en uygun bölgeye kurulması, ardından zaman kaybetmeden tarım, hayvancılık, ticaret, metal işleme gibi hayatı konularda araştırmalar yapılarak bir sonraki dönemin nimetlerinden faydalılması söz konusu.

### **Evler Yaptırdım Sazdan Samandan**

Oyuna başlarken farklı seçeneklere sahipsiniz, belirli senaryolara uygun olarak Campaign modunda bir dizi görev oynayabileceğiniz gibi, her türlü detayına sizin karar verebileceğiniz görevler de tasarlayabilir, hatta ister seniz tamamen yeni haritalar yaratabilirsiniz. Bu durum oyuna çok büyük bir esneklik ve yeniden oynamabilirlik kazandırıyor. Şimdi diyelim rasgele bir senaryo oynamak istiyorsunuz, öncelikle haritanın yapısını, zorluk seviyesini, başlamak istediğiniz dönemi, teknoloji seviyelerini ve yönetmek istdiğiniz uygarlık gibi detayları seçtiğiniz sonra oyuna geçiyorsunuz. Ancak seçtiğiniz uygarlıkların farklı yetenekleri olduğunu ve coğrafi yapının başarınız üzerinde büyük etkisi bulunduğuunu unutmayın. Denizcilik ve ticaret konusunda yetenekli bir milleti seçip çöären ortasında bir şehir kurmaya kalkmak büyük kerizlik olur. Oyunda en güzel noktalardan biri yaptığınız binaların mimarisinin seçtiğiniz mede-

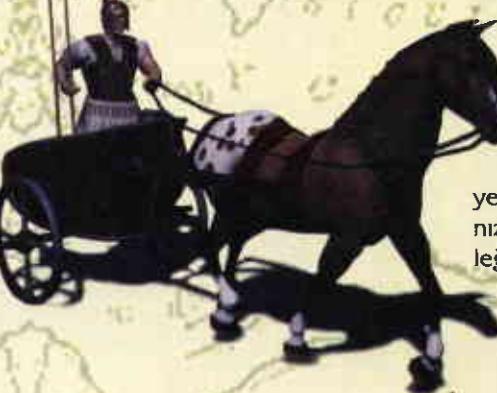
miktar da kaynak. Kaynaklar dört kalemden oluşuyor, odun, taş, yiyecek ve altın. Öncelikle bir Town Center yapmanız gereklı, burası operasyonlarınızın merkezi ve nüfus üretebileceğiniz yer. Sonra evlere ihtiyacınız olacak, ne kadar çok barınak yaparsanız o kadar çok ünite üretebilirsiniz. Sıradan halk kaynak toplamı ve üretim için gereklı, ancak savasma yetenekleri her zaman için oldukça düşük, bu yüzden bir Barracks yapmak en basit askeri birimleri üretmek için gereklı. Daha sonra o döneme alt olan ve halkın yapabileceği diğer yapılara geçebilirsiniz. İlk başlarda yiyecek için avcılık ve bir Dock ürettiğinizde balıkçılık tek seçenek, ancak ilerdeki dönemlerde yerleşik hayatın nimetlerinden faydalanan tarım ve hayvancılık konularında ilerleme sağlayabilir, böylece düzenli besin kaynaklarını elde edebilirsiniz. Gelelim birimlerin kontrolüne, tüm olaya mouse aracılığı ile hükmedebilirsiniz. Bir grup köylüyü sol tuşa basılı tutarak çerçeve içine alın ve aşağıdaki Group simgesine ba-

sin, artık bunlar tek bir grup oldu. Birne bile tıklarsınız tüm grubu seçeceksiniz,

şekilde altın ve taş çıkarabilir, etraftaki vahşi hayvanları avlatıp yiyecek toplayabilirsiniz. Eğer bir düşman Ünitesine tıklarsınız gidip ona saldırırlar. Bina yapmak için ise boştaki bir köylüye tıkladığınızda aşağıdaki Bulld simgesini seçip binalardan birini yapmanız emredilebilirsiniz. Biten binaların üzerine tıkladığınızda yine aşağıdaki bölümde o binada Üretimebilecek birimlerin ve araştırılabilen yeni teknolojilerin resmi belirecektir. Ayrıca yanında her biri için hangi kaynaktan ne kadar gereği de görülebilir. Ekranın üst kısmındaki barda elinizdeki kaynakların bir özeti mevcuttur. Ayrıca ticaret gemileriniz dost limanlara gönderip ticaret yaparak da kaynak ve gelir sağlayabilirsiniz.

### **Kralım Sanırım Çağ Atladık**

Tabii çağ atlama oyle kolay değil, yerine getirilmesi gereken koşullar var. Öncelikle bir sonraki çağ'a atlama için bulunduğu devre ait binalardan en az iki tanesini yapmış olmanız gereklı. Ayrıca belli kaynaklardan elinizde bir miktar bulunmalı ki yenilenmeye gecebileşiniz. Ancak bundan sonra Town Center'i seçip buradaki kapı biçiminde ikona tıklayarak çağ atlatabilirsiniz. Peki diyelim yeni döneme geçtik, ne olacak şimdidi? Aslında basit, yeni binalar yapabilme ve dolayısıyla yeni teknolojiler araştırılabilme imkanınız olacak. Yazının, paranın ve tekerlegin keşfi gibi önemli adımlar sayesinde uygarlığınızın çarkları daha





verimli dönebilecek. Tabii keşfeler sadece Warcraft usulü daha iyi zırh ve daha güçlü silah yapmakla kalmıyor. Mesela Bronz Çağ teknolojilerine bir göz atalım, diyalim ki Town Center'ınızı Government Center'a Upgrade ettiniz, araştırmayı istediğiniz teknolojiler ve etkileri şunlardır: Nobility, yani soylu sınıfının egemenliğini keşfetmekle süvari ve savaş arabalarınızın verimliliğini artırırsınız, yazının keşfi ile dost devletlerle aranızda bilgi alışverişi mümkün olur, mimarlık alanında yapacağınız atılımlarla inşaat süreleri düşer ve binalarınız daha sağlam olur. Genel araştırma konularını dört ana başlıkta toplamak mümkün, askeri, ekonomik, bilimsel ve dinsel alanlarda yapacağınız her atılım tüm konuları doğrudan ya da dolaylı olarak etkiler. Mesela Demir Çağında tek tanrıları dillere geçtiğinizde rahipleriniz daha önce sahip olmadıkları diğer devletlerin yapılarını ve rahiplerini sizin tarafınıza geçirmeye gücünü kazanırlar.

Bu arada ekranın üst kısmında bulunan barda iki tuş daha görecesiniz, bunlardan biri ana menüye çıkıp gerekli oyun ayarlarını yapma imkanı tanır, diğeri yani Diplomacy ise diğer devletlerle olan ilişkilerinizi düzenler. Genelde oyunun başında diğer

devletler sizi düşman ilan ediyorlar, buradan onlarla ilişkilerinizi düzenleyip en azından güçlenene dek onlarla

iyi geçinebilirsiniz. Tribute ise onlara bir miktar vergi ödeyip korumalarına girmenizi sağlar. Esasen bu kısım bana daha çok multiplayer oyuncular gözönüne alınarak tasarılmış gibi geldi, yani siz adamı dost ilan ediyorsunuz o da hiç itiraz etmiyor, tabii bu onların da faydasına ama yine de ortada hiç diplomatik diyalog bulunmaması bence bir eksiklik.



### Nükleer Savaştan Sonra

Yukarıdaki başlık dikkatinizi canlı tutmak için tamamen tarafından sıkılmış bir palavradır, Demir Çağında atomun ne işi var? Geldik oyunu nasıl kazanacağınızı, bunu başta siz belirleyebiliyorsunuz. İlk yöntem eski çağlardan kalmış Artifact denen nesnelerin ya da Ruins denen harabelerin tümünü ele geçtip iki bin yıl boyunca elinizde tutmak, bunlar size prestij kazandırıyor. İkinci yöntem Demir Çağ'ına ulaştığınızda medeniyetinizin simgesi bir anıt, mesela Mısır İçin bir piramit yapıp onu iki bin yıl ayakta tutmak. Her iki durumda da başlangıç anından itibaren geri sayan bir sayaç ekranın üst kısmında tüm oyuncular tarafından görülebiliyor. Son yöntem en bildik olanı, sizin ya da müttefiklerinizden birinin diğer medeniyetleri kuma gömmesi, bu durumda mutlak zaferle ulaşıyorsunuz.

### Ne Var, Ne Yok

Söyle bir toparlayalım, çünkü yazının dibinde gördündü. Oyunun son derece detaylı bir alt yapısı ve çok güzel grafikleri var. Coğrafi yapı tüm hareketlerinizi etkiliyor, özellikle tepede olmak savaşta büyük avantaj sağlıyor. Efektler ve müzik son derece iyi,

doğrusu bugüne dek gördüğüm Real-time stratejilerin içinde en özenerek hazırlanmış ve tarihsel açıdan en doğru olanı bu oyun. Tüm seçenekleri kendi istekleriniz doğrultusunda değiştirebiliyorsunuz, İngilizcesi olanlar için de çok detaylı bir Help dosyası mevcut, neyse ki Microsoft oyunun Türkçe versiyonunu hazırlamamış, doğrusu bu tam bir facia olurdu! Nedemek istedigimi Türkçe Windows 95 kullananlar iyi bilir. Multi-player oyun ise bir yenilik içeriyor, birden fazla oyuncu aynı uygurlığında kumanda edebilir, çok büyük haritalarda genişşehirler kurmak söz konusu olduğundan bu çok faydalı ve iyi düşünülmüş bir özellik. Oyun her açıdan su ana dek gördüklerimin en iyisi diyebilirim, özellikle grafikler ve atmosfer gerçekten çok iyi, tek şikayetim birimlerin yapay zeka seviyesinin bu kadar oyundan sonra hala kayda değer bir ilerleme göstermemiş olması, kimi zaman takımlar ya da düşman birimlere karşı kayıtsız kalmalar yaşanıyor, dikkatinizi oyundan biran bile ayırmamanız gereklidir. Kısaca söylemek gerekirse, bu real-time strateji bolugunda kaliteli bir oyun isteyenlere tavsiye ediyor ve böylece son kelimeyi yazıp OTURUMU KAPATIYORUM

Mad Dog



## LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

Microsoft Türkiye

Tel: (018) 266 66 90

Fax: Microsoft

Windows 95 ve NT 4.0, Pentium 90,

16 MB RAM, 30 MB HDD, 3X CD ROM

Plat: 47 \$





# RIVEN

## THE SEQUEL TO MYST®

### Kısaltılmış İnceleme

Bir süreden beri kaliteli Adventure bolluğu yaşıyoruz. Broken Sword Z. Blade Runner gibi uzun süredir beklenen oyunlardan sonra, birincisi fırınalar koparan Riven da elimize geçti sonunda. Riven'in birincisi olan Myst, tam anlayımla bir 'kült' haline gelmişti. Bir rivayete göre Myst, iki yıl öncesine kadar satılan tüm CD oyunlarının toplamından fazla satmıştır. Bu kadar tutulan bir oyun olmasının sebebi Myst'in insanı bulunduğu yerden alıp oyunun geçtiği mekanlara götürücek kadar yoğun bir gerçeklik duygusuna sahip olmasıydı. Riven da bu konuda ağız摆inden geri kalmıyor. Beş CD üzerinde gelen Riven, Myst ile aynı oynanış çizgisini taşıyor. Yine de, her iki oyunu da oynamış biri olarak benim görüşüm, Riven'daki bilmecelerin, Myst tek kudurtucu Puzzle'larıne su dökemeyeceği, Nerede Myst tek sac yolduran yıldız haritası bilmecesi, nerede Riven'in o kolu çek, bu kolu it şeklindeki Puzzle'ları. Yeni oyun bence fazlaıyla kolay olmuş.

### TAM ÇÖZÜM

Kafesten çıkışın ve sağ taraftaki üçerumdan aşağıya bakın. Kıtabi elinizden alan adamın cesedi burada. Merdivenlerden yukarıda

çıkın ve köprünün başında sola dönün. Altın renkli odaya girip bütün böceklerin içindeki resimlere bakın. Odaya girdığınız yere gelip sağdaki düğmeye 4 kere basın. Geri dönün ve soldaki merdivenlerden aşağıya inin. Soldaki kapının altından geçip ileriye devam edin. Az önceki odaya yan taraftan gireceksiniz. İçeri girip yeni açılan geçitten devam edin. Eğer bu odanın mantığını daha iyi anlamak isterseniz, şu resmi inceleyin.



Geldiginiz yeni odada borunun üzerindeki kolu çevirin. Bu kollar Riven'deki çeşitli makinelere buhar gücü sağlamak yanyor. Geri dönüp altın odanın girişinde soldaki kolu çekin. Böylece altın odadaki diğer çıkış açık. Altın odaya ilk girdığınız yere geri dönün ve odayı 4 kez daha çevirin. Yeni açılan geçide girip geri dönün, soldaki kolu itin. Odadaki diğer kapıya da böylece açmış olduk. Tekrar ilk kapıya dönün ve düğmeye ilk defa basın. Şimdi açılan kapıdan geçip karşısındaki büyük kubbeli binaya girin. öteki taraftan dışarı çıkmaya kadar devam edin. Dışarıya çıkışınca sağa dönün ve buhar bonusunu bulunca kolu çevirin. Sola devam edip ikinci buhar bonusunu da bulun ve kolumu çevirin. Şimdi bütün yolu geri dönüp dönen

odaya ilk girdığınız yere gelin. Düğmeye üç defa basın, bu daha sonra işinize yarayacak. Geri dönün ve köprüden geçir. Mağaraya girin ve soldaki kapıya girin. Sandalyeye isterseñ oturun, su anda bir işinize yaramaz. Soldaki deliğe bakın ve solundaki kolu çekin. Bu odadan çıkış sola devam edin. En sondaki kapıdan geçir, süturnların arasında ve sağdaki kapıdan geçir ve merdivenin sağındaki mavi düğmeye basıp teleferiği çağırın. Teleferik gelince içine binip koltuğa oturun. Soldaki kolu tutup çevirin, ortadaki kolu ileriye itip sıkı bir yolculuga hazırlanın.

### FOREST ISLAND

Teleferik durunca, aşağı inip soldaki mağaraya girin. Merdivenlerden yukarıda çıkış, kesik ağaçların olduğu ormanda sürekli sağdaki yolları takip edin ve maden arabasına binin. Kolu itin ve eğer mideniz sağlamسا bu mükemmel deneyi seyredin.

### PAPER ISLAND

Merdivenden inin ve gölün ortasındaki kolu yanına gidin, kolu ortadaki boruya aynı hızaya gelecek şekilde çevirin (tekrarın sağ alt köşesini gösteren şekilde). Geri dönün ve soldaki yuvarlak binaya gidin. Su anda kapıdan geçemezsınız, çünkü içerideki su kaynıyor. O yüzden sola gitin. Sağdaki kol ve düşmeleri görün. Önce büyük tekerlek soldındaki kolu çevirin. Sola bakın ve ikiye ayrılan boruların alt tarafta olanın üzerindeki ışık yanacak

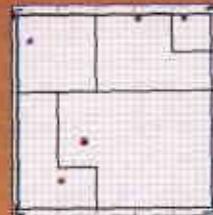


ettığınız şeke 3 rakamını ilave edeceksizez, yani  $(2 \cdot 5) + 3 = 13$

Kitabı okuyup beş rakamı not ettiğinden sonra yanında mavi düğme bulunan kapıdan çıkm. Köprüden ileriye devam edin ve büyük kubbeye yavaşça kolu itip ileriye devam edin.

### BIG DOME ISLAND

Kubbenin içindeki yolu sola doğru takip edin. Tekerlekçi çevirip yolu elektrik kısmının tamamlanmasını sağlayın. Açığınız bölümden geçin ve ileriye gidip ikinci kapının sağındaki kolu çekin. Gen dönün, sağa gitip ilk kapıdan dışanya çıkm. Gördüğünüz gibi köprünün bir parçası eksik. Arkanızın dönüp düğmeye basarsanız tamamlanacaktır. Köprünün üzerinden devam edin. İleride altın renkli odaya girebileceğiniz başka bir kapı var, yanındaki kolu çekip açın, eğer öntünüz açık değilse düğmeye basıp odayı çevirin. Odanın diğer çıkışından devam edin, rampadın yukarıya çıkm ve tablaya misketleri resimdeki gibi yerleştirin.



Puanlar	Nörlüs
I 07	田 6
II 1	匚 10
III 2	匚 12
IV 3	匚 22
V 4	匚 22
VI 5	匚 18

Bu rakamların mantığı söyle, ilk beş şeke 0-4 arasındaki rakamları temsil ediyor. Eğer bir rakamı 90 derece çevirirseniz, onu beşle çarpılmış oluyorsunuz. Yani 5 rakamını elde etmek için 1190 derece çevirmeniz gerekiyor. Peki 6-7-13 gibi beş bölünmeyen rakamlar nasıl elde edeceksizez? Mesela 13'ü elde etmek için 2'yi 90 derece yatırıp, elde

iki adım geri dönen ve soldaki düğmeli aşağıya çekin, ortaya çıkan beyaz düğmeye basın. Eğer buraya kadar her şeyi doğru yapmışsanız bir ses duyacaksınız. Altın odaya dönüp ilk girdiğiniz yerdeki düğmeye üç kere basın. Geçitten geçip büyük kubbeye gidin. Yolun kayaların içinden geçtiği yerden bir adım önce durun, sağa dönüp düğmeye basın. Aşağıda ineciksınız. Arkanızı dönüp merdivenlerden çıkarak dönen kubbeye doğru gidin. İçeriye bakın ve altın göz gözüktüğü zaman üstteki düğmeye basıp kubbenin durmasını ve açılmasını sağlayın. Yukarıda çıkm ve laboratuvarındaki kitaptan öğrendiğiniz kodu girin. Kitabı açın ve resme dokunun.

### GHEN'S HOUSE

Yine bir kafestesiniz. Geri dönüp düğmeli bulun ve basın. Ghenn'den uzun bir nutuk dinleyeceksiniz. Konuşması bitince üzerinde en fazla blok olan kitabı bulun ve resme dokunun.

### TREE ISLAND

Kitaptan uzaklaşın ve yerdeki düğmeye basın. Kürenin etrafından dolasın ve soldaki merdivenlerden yukarıya çıkm. Önce soldaki, sonra sağdaki kolu çekin, sonra yeniden soldağını çekin. Yoldan aşağıya gidin ve ağaç'a gelin.

Sağdaki kolu çekip aşağıya inin. Asansörden inip soldaki



dügmeye basın. Artık balığın ağzından dışarıya çıkabilirsiniz. Yola devam edin ve küçük bir çocuk görünce sağdaki yoldan giderek onu takip edin. Yolu takip etmeye devam edin, köylüler sizden kaçacak. Merdivenlerden yukarıya denizaltı türü bir araçla karşılaşana kadar çekin. Aracın yanındaki kolu ittirin ve geldiğiniz yoldan geri dönün. Merdivenlerden aşağıya inin. Yolu takip edin ve merdivenlerin olduğu yere gelin. Aşağıya inip denizaltıya binin. Daire çizecek şekilde hareket eden kol denizaltıyı 180 derece çevirir. Altı tane kol denizaltıının yol ayırmalarında sağa veya sola gitmesi için seçim yapar, sağdaki kolu ileriye iterek ise denizaltıyı hareket ettirirsiniz. Denizaltı kullanarak gidebileceğiniz yerlerin haritası şöyle:



Denizaltıyı çevirin ve ileriye gidin. Saga gidin. Denizaltıının kapagını açın ve merdivenden tırmanın. Yukanya çırıp bütün kolların yukarıya gelecek şekilde itin. Denizaltıya dönün ve sola gidin. Denizaltıdan çıkışın ve piramide girip iyi çekin. Aşağıya inen şeye tıklayın. Sağdaki kolu çevirip kapıyı açın. Hürcreye girip yerdeki kapagi açın. Suya dokunun, yeni bir geçit açılacak. Suya ulaşana kadar karanlık tünelden gitmeye devam edin. Soldaki lambayı yerine takın, geri dönün ve yavaşça tünelden devam edin. Her adımda bir ışığı açın. Bütün ışıkları açınca geri dönüp yeniden tünele girin. Bir kapı göreceksiniz, açıp içeri girin. Taştan su sıradı itin.



#### REBEL ISLAND

Kitaba dokunun, asillerin üssünü göreceksiniz. Geri dönün ve kitabı doğrudan gidin. Bir oda vurulacaksınız. Hürçenizde biraz oyalandıktan sonra gelen kadın size Catherine'in günlüğünü ve oyunun başında kaybettığınız Genn'ihapsedeceğiniz kitabı verecek. Günlüğü okuyun ve beşli sayılan not

edin, sonrasında ihtiyacınız olacak. Kadın size yeni bir bağlantı kitabı getirince buju kullanarak ağaç adasına geri dönün.

#### TREE ISLAND

Taştan olduğu odaya geleceksiniz. Tunelden geçin, teli çekip hürcreye bir geçit açın. Hürcreden çıkışın ve sağa gidin. Merdiveni indirin ve aşağıya inin. Maden arabasının olduğu yere gidin ve binin. Araba durunca balkonlu eve geri gidin. İçeri girip kapıları arkanızdan kapadıktan sonra sağdaki merdivenlerden aşağıya inin. Altın göze dokunup dönen kubbenin durup açılmasını sağlayın. Aynı şifreyi girerek Ghen'in evine bağlantı olsun kitabı ulaşın.



#### GHEN'S HOUSE

Gehn'le konuşun. Size söylediğinde kitabı girin, o da arkanızdan girince sizin yerinize o hapis kalacak. Gehn'ı yakaladıktan sonra yerdeki deliği bulun ve aşağıya inin. Masanın üzerindeki gümüş nesne üç çeşit ses üretiliyor. Çikan beş sesi not edin. Merdivenden yukarıya çekin ve delikan hemen yakınındaki kolu çekin. Üzerinde en az blok bulunan kitabı tikayın.

Kubbeden çıkışın yolun sonuna kadar gidin. Üç adet düğme görecelisiniz. Bunlar Gehn'in evindeki gümüş nesnenin çıkardığı seslerin aynısını çakıyor. Düğmelerde doğru sırayla basın ve düğmelerin üzerindeki kolu ittin. Catherine sizinle konuşacak ve kaçacak. Geri dönüp tekrar Gehn'in evine girin. Gehn'in evinde üzerinde beş blok olan kitabın içine girin.

#### BIG DOME ISLAND

Kubbeden çıkışın yolun sonuna kadar gidin. Düğmeye basın, platforma binin ve tekrar düğmeye basın. Yukarıdayken bir kez sağa dönün ve dışarıda yolu takip edin. Dışarıya çıkıp kapaya ulaşınca kolu kullanarak köprüyü

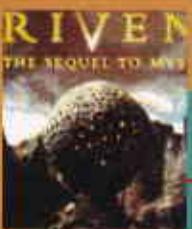
indirin. Altın odadan geçin ve dışarıya çekin. Oyunu başladığınız yere gelin, sağa dönüp aletin altındaki kapaga Catherine'in kitabından aldığınız şifreyi girin ve kolu çekip kapagi açın. Soldaki kolondan aletin aşağıya inmesini engelleyen parçayı çıkarın, sağdaki kolu aşağıya çekin ve düzmeye basarak teleskopu ünibildiği kadar aşağıya indirin. Tebrikler, RIVEN'i bitirdiniz.

#### SONUÇ...

Riven uzun sayılabilen bir macea. Oyundaki hersey birbirileyle bağlıdır ve hiçbir şey boş yere oyuna dahil edilmemiş. Yapımcılar oyuna öyle bir bütünlük hissi vermişler ki, adamın Riven'a gerçekten gidiip oradaki mekanları oyuna taşıdıklarını hissine kapılıyorsunuz. Ve oyundaki hiçbir şey mantıksız değil, mantıksız görünün olayları bile (mesela göldeki hava boslukları) kendilerinde mutlaka bir mantıqlı oluyor. Ve oyuna bir kere kapılırsanız, takıldığınız yeri geçmeden rahat edemiyorsunuz. Oyun resmen siz kendisine çekiyor, ve Riven'in dünyasında kendinizi kaybediyorsunuz.

**ÖZEL NOT** (İstemeyen okumayabilir): Bu oyunu özellikle sana tavsiye ediyorum Daedalus, belki 'O'nun aklından çıkarmanın bir parça olsun yardım eder.

Sinan AKKOL



#### LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Firma: Red Orb / Cyan  
Windows 95, Pentium 75,  
16 MB RAM, 4X CD-ROM



# LORDS OF MAGIC

**LEVEL**

01/97

Sıkıldım artık, sürekli yeni bir gölgenin altında ezilmekten. Bir seferkiinin adı Balkoth'muş diyorlar. Adından bana nel? Ne farklıları var ki? Güç için gelirler ve biz her defasında olduğum gibi kaçırız. "Lord'um, Lord'um yardım et!" diye. "Kahvehanan" Lord'lar da kendi evlerindeki savaşan kısa bir süreliğine başlarını kaldırır ve sözde yardımına koşarlar. Karanlık güçleri yenip hepimizi müdüm ederler ve sonra...

Sonra yeni bir gölge gelir...



**S**ierra, bu aralar sayılan ilice attan (fakat hala Heroes of the Might & Magic II ile kolay kolay baş edemeyen) Tum tabanlı ortaçağ stratejilerine bir yenisiñ daha eklenmiş. Giliba pek de fena etmemiç, Lords of Magic, yavaş yavaş sağlan ağamaya, torunlarına hikayeler anlatma yaşı gelmeye başlayan bilgisayarımı yaptığı uzun yüklemeleriyle zaman zaman gözüyoşlarına boğsa da (asında ekran karşısında asıl gözüyoşlarına boğulan bendim, ama neyse...), bundan başka dddi bir kusurunu göremediginden kendisini bana affettiðti. Dilemin makineriz, sizler oyuncun zevkin den mahrum bırakmaz.

## A MAGE MUST BE PRECISE...

Her zaman olduğu üzere işe seçimle bağlanamız gerekiyor. İlk seçim, lordumuzun hangi mestek grubuna alt olacağı:

**Warrior:** Atak ve defansın yüksek ancak büyülü güçlerin daha düşük olan savaşçı kesimi, göğüs göğüse çarpışmadı başarılıdır.

**Mage:** Büyücülükte abî flör sahibi olmak, murekkep yalamak gibi bazı gerek-

sinipler olduğundan böleavaşa falan fazla zaman ayırmamışlardır, ancak uzaktan yapıbildikleri büyüler en büyük silahlarıdır.

**Thief:** Çocukluklarını yankesicilik, kapkaçılıkla geçilmiş hırsız milleti, sessiz saldırlar, sürprizler ve ok atmadı ustadırlar.

Bu konuya açılığa kavuşturduktan sonra hangi güçe inanacaðınız soruluyor. Buradaki seçenekler ise Ateş, su, hava, toprak, yaşam, ölüm, düzen ve kaos.

Son olarak oyuncun zorluk derecesini belirleyip lordunuza bir isim verecek oyuna başlıyorsunuz. Başlar başlamaz bizi pek de iç açıcı olmayan bir tablo karşılıyor: Ana tapınagınız, düşman güçleri tarafından ele geçirilmiş ve sizin tarafınızdan kurtarılmayı bekliyor. Lordunuz, yanındaki üç beş adam ve bir İldi ev hayvanı bu işi kolay kolay başararamayacağı için ilk önce ordularınızı güçlendirmeniz gerekiyor. Kolay bir iş degil, ama panige kapılmışdan ekranı tanıtmama izin verirseniz belki biraz daha rahat hareket edebilirsiniz.



Ekranın üst kısmı oyun alanını gösterir. Hemen alttaki kutuda seçili bulunan grubu görebilirsiniz. Bir grup, bir kaç ayrı birlikten oluşabilir. Aynı grubaba dahil birlikler, aynı kutuda yer alırlar. Her resim, bir birliği temsil eder. Birliğin resminin altında o birliğin kaç kişidenoluştuğu, ve elinde taşıdıkları görülebilir. Kutunun üzerinde seçili birlikteki kişilerin o an kullanabilecekleri özellikler yer alır. Örneğin bir büyüğünün o an yapabildiği büyüler ya da bir kişinin elinde tuttuğu ıksir şieselikutunun üzerinde yer alabilir. Busembollere tıklamak büyüğünün yapılmasını ya da ıksirin içilmesini sağlayacaktır. Solda grubun en yetkili kişisinin adı, onun altında ise portresi bulunur. Sağda altta ise özellikleriniz ve kaynaklarınız yer alır.

**Fame (On):** Adınızın dağıları, taşan  
sarmasını, grubunuza yeni  
maceraperestlerin katılmasını  
sağlar.

**Available followers:** Olan sahip olabileceğiniz yandas sayısını gösterir.

**Crystals:** Ne kadar kristaliniz olduğunu belirtir.

**Gold:** Altın miktarını gösterir.

Ale! İckiniz az mı çok mu  
buradan öğrenebilirsiniz

**Altın, kristal ve icki, yeni  
bileşenler**

birimler üretirken, onların ihtiyaçlarını karşılarken ve binaları geliştirirken önemlidir.

Sağdaki parşömen, altın, kristal, içli kaynaklarınızı, adamlarınızın her efi ne kadarını tükettiğlerini ve o anki konumunuzla ilgili bir takım bilgileri içerirler. En sağda yer alan daire, tıkladığınızda sıranızı geçirmenizi sağlar. dairenin ortasındaki sayı, oyuncunun başından beri kaç el geçtiğini, çevresindeki renkler de o an hangi oyuncunun oynadığını gösterir. Soldaki disket resmi, yükleme, saklama gibi işlemleri yapabileceğiniz oyun kontrollerini ekrana getirir. Son olarak sol alta bulunan büyütme resimleri de ekranı



yakınlaştırıp uzaklaştırmaya yarıyor.

Grubunuzdaki birlik ya da kişilere birinin resminin üzerine çift tıkla sanız o kişi ile ilgili bilgilerin olduğu bir bölüm karşınıza çıkacaktır. Bu ekranın en üstte karakterin adı, altında portresi, her el ihtiyaç duydukları ve bağlı olduğu gruptan ayırma seçenekleri bulunur.

Asağıda

ve yaşam enerjisi, onların bir sıra altında hareket hakkı, mana miktarı ve uzaktan atış gücü görülür. Bir alt sırada karakterin kaçını seviye olduğu ve seviye atlamasını sağlayan tecrübe puanı, ayrıca fiziksel gücү, çevikliği ve bilgeliği yer alır. Bu ekranда diğer görebilecekleriniz ise karakterinizin elinde ve yanında taşıdığı nesnelerdir.

sorulacak  
tir. Gimekte  
kararlısanız bilin  
savaş siz bekliyor

**-Libraries:** Kütüphanelerde büyüleriniz yeni büyüler geliştirebilirler, ancak öncelikle ana tapımanızı kurtarmış olmanız gereklidir.

**-Barracks / Mage Tower / Thieves' Guild:** Gruplarınızın belli bir ücret karşılığı savaşçı, büyüğün, ya da hırsızları katmanızı ya da onları kralamanızı sağlar.

**-Cities:** Ticaret ve yaralıların iyileştirilmesi gibi bir takım ihtiyaçların giderilmesi amacıyla ziyaret edilir.

**Great Temple:** Düşman işgalinden kurtarılsa kaleye döñüsecek ve size pek çok avantaj sağlayacak olan ana tapınağınızdır.

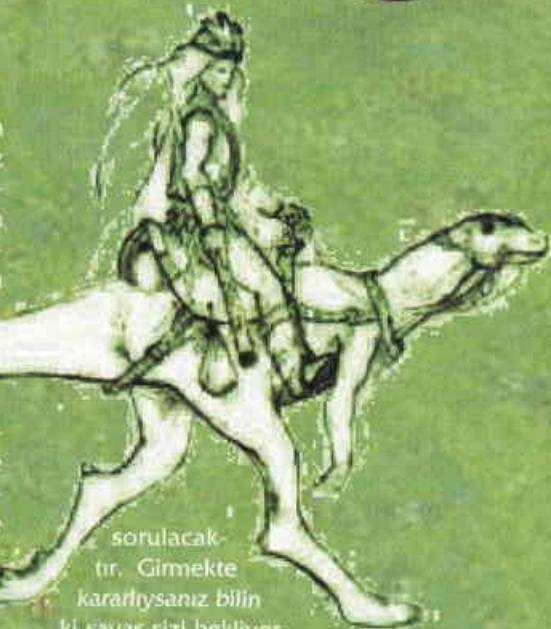
Bu kısa açıklamalardan sonra ister-  
seniz detayları konuşalım:

**...AS WELL AS POTENT,  
CAUTIOUS...**

Oyun alanı üzerinde grubunuzun dışında çeşitli binalar, kuleler, şehirler göreceksiniz. Buraların üstünde imleci bir-iki saniyelik bir bekletişeniz kısa bir tanıtım metniyle karşılaşacaksınız. Bu yapılara doğru ilerlemek için grubunuza seçin, sol tuşla gitmek istediğiniz yere tıklayarak rotanızı ve oraya kaç elde ulaşabileceğinizi görün, eğer size uyumسا sol tuşla çift tıklayarak

grubunuza hareket emri verebilirsiniz. Bu binaların başıca-  
ları:

**-Caves, Shrines, Huts:** Bu tip ufak yapılar, eğer üzerinde silze alt olmayan bir renge alt bayrak taşıyorsa düşman egemenliğindedirler. İçeri girmeden önce içerideki düşmanın zorluk seviyesi belirttilerek girmek isteyip istemediğinizi



Savas

Düşman kontrolündeki binalara gireseniz savaş ekranyla burun buruna geleceksiniz. Oyun tüm tabanı olmasına rağmen, savaşlar real-time olarak oynanıyor, yanı ihtiyacınız olan biraz el çabukluğu maharet. Ama bu aşamada da çok büyük bir kolaylık sağlanmış. Space tuşuna ya da sağ alttaki yuvarlak ikona basarak savaşı istediğiniz an durdurabiliyorsunuz. İşin asıl eğenceli kısmı burada: Oyunu durdurduğunuz sırada ordularınıza gerekli komutları verip, ardından oyunu tekrar başlatırsanız ordularınız doğruca aldıkları emre göre hareket ediyorlar, yanı oraya mı buraya mı yetişlim? diye endişe etmeniz yersiz. Sağda durum kötüye giderse teslim olma ya da kaçma gibi görevler yapan ikonlar bulunuyor. Altta savaşan



birlikleriniz, sağda ise seçili birliğin özellikleri var. Birlik resimlerinin üzerinde büyülerin kullanabilecekleri savaş büyüleri ya da hırsızların kullanabilecekleri sessiz yaklaşma gibi yetenekler (eğer varsa) ikon biçiminde yer alıyor. Savaşlarda önce uzaktan büyü ve ok atışları ile düşman saflarını zayıflatmanız, ardından da kısa menzilli birliklerinizle saldırmayı öneririm. Ayrıca sağ kurtulan birlikler sonradan yavaş yavaş illesiği için iki birlikten birini kaybetmektense ikisini de yaralı olarak sağ kurtarmak daha önemlidir. Savaştan galip ayrıldığınız takdirde savaşın size ve karşı tarafa ne kadar kayıp verdirdiğini, ve savaş galimatlarını görebileceğiniz bir ekran açılacaktır. Savaşarak kristal, altın ve içki harçında ün de kazanabilirsiniz. Ancak birlikleriniz yeterince güçlenmeden riskli saldırılara girişmeyin.

#### **Satıcılar:**

Kaynaklarınızı bir diğerine dönüştürebildiğiniz, faydalı mekanlardır. Her şehirde dört aynı bina yer alır:

**Temple (tapınak):** altınlarınızı kristale çevirir, kristal karşılığı iyileşime ve kötü ruhları kovma gibi işler yaparlar.

**Tavem (meyhane):** Altınla içki satın alabilir, ya da senlik verip önünüze artırabilirsiniz.

**Market:** İcki ya da kristal satıp karşılığında altın alabilirsiniz.

**Magistrate:** Altın sahibi olabilirsiniz, fakat bu iş için ününüzden fedakarlık yapmanız gereklidir.



#### **Ane Tapınağı:**

Düşmanların elinden kurtardığınızda size türlü yarar sağlar. Önce ilk halk, sizin adınızla bir kale kurar. Her hafta (her yedi elde bir) buraya gelen maceraperestler grubunuza katılır. Ününüz artmaya başlar. Şehirlerde adam çalıştırarak önünüze ve diğer kayaklarınızı artırabilmenizi sağlar. Ayrıca daha güçlü ordular üretebilmenize, büyütülerinizin yeni büyüler araştırmasına ve büyülü kulesini üçüncü kata ulaşınca güçlü ruhlar çağrılabilirseniz imkân tanır. Ancak tapınağı kurtarabilmek için çok güçlü bir orduya sahip olmanız gerekiyor.

#### **Büyü Anıtı:**

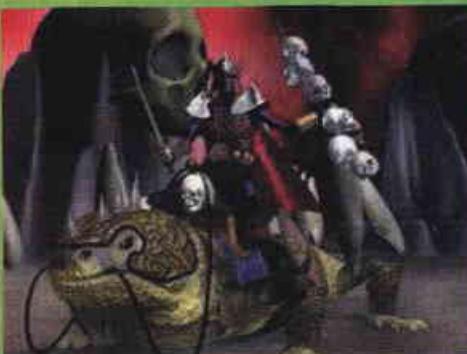
Tapınağınız özgürse, işe kütüphaneye bir büyüğü göndererek başlayabilirsiniz. Duvardaki dört büyü türünde (savaş atak, savaş defans, oyun alanı



ici ve genel) ait kitaplardan birini alın ve açın. Sol sayfada eğer daha önceden bildiğiniz bir büyü varsa sağ sayfaya tıklayıp yeni bir büyü sayfası açın. Bu sayfada anlayamadığınız bir takım semboller ve büyünün ne kadar zamanla araştırılacağı yer alır. Begin Research seçenek ile araştırmayı baslatın ve sol taraftaki kapıya tıklayarak dışarı çıksın. Daha sonra geri döndüğünüzde sembollerin yavaş yavaş anlaşılır duruma geldiğini ve büyünün araştırıldığı görüceksiniz.

#### **Yardıç toplama:**

Mage tower, Barracks ya da Thives' Guild yapılarına girdiğinizde karşınıza birliklerin bir listesi çıkacaktır. Bir birlik seçin. Önünüzde gelecek olan ekranda Train ya da Hire komutları ile birlik alabilir, kiralayabilirsiniz. Solda birliğin temel fiyatı ve her el ne kadar altın, kristal yahut içkiye ihtiyacı olduğu



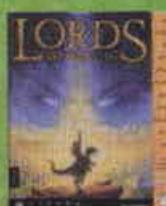
görülür. Burada dikkat etmeniz gereken nokta, bakımını karşılayamayacağınız kadar adam kıralamamanız, aksi takdirde gruptan ayrılmalar ve ününü azaltmasına neden oluyorlar.

Bahsetmeyi unuttugum bir diğer yapı da madenler, yine savaşlarla ele geçirilen bu binalar size düzenli olarak kaynak sağlama bakımından önem taşıyorlar.

### **...AS WELL AS CLEVER (Z.E.)**

Ben bu kadar dili dökülm, güçsizde artık. Önce tapınağınıza, ardından da tüm toprakları Balkoth'dan kurtarıverin. Oyunu başladan önce siz isındırmak için yapılan tutorial'ları da yükleyerek deneyim sahibi olabilirsiniz. Eğer Heroes II'nin ardından benzer ama aynı çizgiyi tipatip taklit etmekten kaçınmış bir oyun anyorsanız Lords of Magic düşünmeye değer. Kararınızı çabuk verin, çünkü düşünmeye devam ederseniz Balkoth'dan kurtulmak için bu işi başka birine vermeye gerekcektir.

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



### **LEVEL KARNESİ**

#### **STRATEJİ**

ATA COMPUTER

Tel: (212) 543 58 19

Firma: Sierra

Windows 95, Pentium 100,

16 MB RAM, 4X CD ROM



**B**üyük bir özlem daha nihayet sona eriyor. İlk olarak 80'lerin sonlarında ortaya çıkan, ardından da uzun yıllar boyunca o zamanın oyun makineleri ve ilkel PC'lerinin kullanıcıları için birinci tercih olan Test Drive serisi, alışılmamış derecede uzun bir aradan sonra yeniden hayatı dönüyor. Accolade firmasının aylarca süren çalışmasının meyvesi Test Drive 4'ün işi, serinin ilk üçünün piyasaya sürülmüşünün aksine tam bir 3D yarış oyunu enflasyonun yaşandığı günümüzde oldukça zor gözükmektedir.

Oyunun en büyük özelliği ve belki de en çekici yanı oyun severlerin yarışlarda 25-30 yıl öncesinin şimdikilerle bile rahat mücadele edebilecek derecede güçlü araçlarının, günümüz teknolojisi modem arabalarına meydan okuyusuna tanıklık edecek olmaları. Tüm bu araçlar ve de dünyanın

zaman kaybetmenize yol açıyor.

En baştan belirtmek gerekiyor ki oyunda kurulum için istenilen minimum yer olan 220MB (3D hızlandırıcı kart sahipleri içinse 260MB) gerçekten de yenilir yutulur cinsten değil. Test Drive 4'ün CD'de kapıldığı yerden daha büyük hard disk boşluğu istemesinin asıl sebebi oyun sırasında dönüşümü ola-

rak çalınan 11 parça.

Daha ilk bakışta menülerin oldukça baştan sağlam hazırladığı kolayca fark ediliyor. Basit grafiklerle hazırlanmış olmalarının yanında özellikle Options menüsünde yapabileceğiniz ayarlamaların trafığı, zaman limitini, sesleri açıp kapama ve grafik kalitesini belirlemekten ibaret olması daha fazla aynı beidentisi içinde olanların canını epey sıkacaktır. Yine de oyun Arcade amaçlı yapılmış ve bu

benzer turnuva düzenlemeleri. Bunları yok sayarsak bu alanda bizi

ilgi-  
lendire-  
ren tek yeni-  
lige kısa mesa-  
feli düz bir yolda  
iki aracın mini-

mum sürede maksimum  
hiza ulaşmak için yaptığı Dragrace  
oluşturuyor.

Oyunda yarışlar aralarında Amerika, Almanya, İsviçre, Japonya ve İngiltere'nin yer aldığı 5 ayrı ülkeden, 6 şehirde gerçekleşiyor. Toplamba 12 pist olsa da ilk başta sadece 6'sı seçilebilir.

# TEST DRIVE 4

LEVEL 01/97

## Yeniden aramızda!

birbirinden güzel şehirlerine ait yarış pistleri, halka ve trafiğe açık yollarda, rakiplerinize yapacağınız mücadeleye ortam hazırlayacak. Hemen söyleyelim yaptığınız kesinlikle yaşadı. Zaten bu yüzden de polis arabaları sürekli peşininde oluyor. Arkaında bir siren sesi duyduğundan o polis arabasından kurtulmak için elinizden geleni yapmanız gerekiyor. Ufak bir hata sizi polisin kollarına atıyor ve bu da

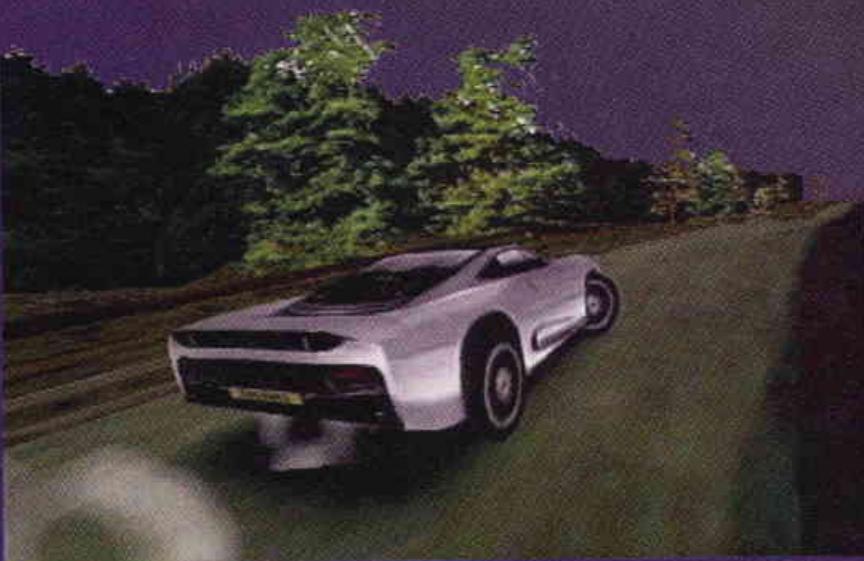
da ayrıntısız menüler için bir mazeret olarak gösterilebilir.

Test Drive 4'te yarış tipleri 6'ya ayrılıyor. Yapımcı arkadaşlar oyun sevре daha fazla seçenek sunmaya yonelmiş gibi gözükse de sadece etiketlerinde farklılık gösteren 4

halde. Diğer pistler ise ancak başarılı olursanız kullanılabilir. Fırının söylediği yarış mekanlarının gerçekteyle hemen hemen aynı olduğu. Çokumuzun da bunun doğruluğu hakkında bilgi edinme şansına sahip olmadığına göre her zamanki gibi yine söylenene inanıp vary be demekle yetiniyor. Bu arada Test Drive 4'de pistler Need For Speed 2'den farklı olarak "Lap"lerle değil de "Stage"lerle bölümlendirilmiş. Bunun anlamı bir yarış boyunca sürekli aynı yerleri turlamayacak olmamız.

70'ler ve 90'ların büyük  
buluşması

Oyunda bir yarış 72 öncesine, diğer yarış da 1994 sonrasına ait 10 araç bulunuyor. Buruların arasında birer Dodge Viper, Jaguar XJ 220, Nissan 300ZX, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, Plymouth Cuda, yine 72 öncesine ait üç ayrı Chevrolet modeli



ve oyundaki tek üstü açık araba olan Shelby Cobra var. Test Drive 4, bu 10 aracın dışında Enable edilmeyi bekleyen birkaç gizli araç daha barındırıyor. Tüm bu arabalar grafik bazında özellikle dış hatlarında orijinallerine son derece sağdık kalınarak hazırlanmış. Ayrıntılar süspansyonlar nedeniyle direksiyonu her sağa veya sola kırıştır aracımızın sallanmasına veya her frende stop lambalarınızın yanmasına kadar uzanıyor.

Yarış araçlarında elde edilen görsel başarının diğer grafiklerde de genel hatlarıyla kendini yinelemesinin sebebi ayrıntılara önem verilmiş olması. Yollardaki ağaç dallarının gölgeleri, güneşin yol açtığı bir takım yansımalar, duvara sürtünürken çıkan ufak kırılcımlar ve aslında artık günümüzde hemen her oyunun sahip olduğu asfalta oluşan tekerler izleri ihmali edilmemiş ayrıntılardan bir kaçı. Havadan uçusan balonlar ve jet uçakları ne kadar alakasız kaçsa da, yine de bize ayrıntıları önemsemeler dedirtebiliyor.

Tünellerde yer alan göz alıcı parlaklıktaki ışıklardırmalar epey farklı ve güzel olmuş. Bu grafiksel özellik aynı zamanda yansımalar nedeniyle keskin virajların hakim olduğu yerlerde hata yapmanızı kolaylaştırıyor. Oyundaki kar ve yağmur efektleri de, aracınızın hızına göre şekil değiştiriyor.

Bazları 3-4 saniye içinde 100km/h hızı çababilen bu inanılmaz araçların kontrolleri kolay kolay Spin atmayı engelleyebilmek amacıyla mümkün olduğunun en basitine indirgenmiş. Kontrollerdeki tek gariplik aracınızın geri gitmesini sağlamak için ilk olarak aracı durdurmanız, ardından da tekrar geri tuşuna basmanız gerekmeli. Hızın korunması için yollar genelde yayla gibi, buna karşın yarışın zorlaşması ve aynı zamanda zevklileşmesi keskin virajlarla sağlanmıştır.

Oynan-

nabilirlik açısından dikkat çekici bir diğer özellik oyunda kolayca rakiplerinizin çarpıp avantaj sağlayamayacak olmanız. Çünkü genelde bu tip kazalarda veya ulyanıklık denebelerinde olan size oluyor ve bir bakıyorsunuz ki arabanız havada taklalar atıyor. Sonuç, Test Drive 4'te Need For Speed 2'nin aksine daha ilk oynamışta açık ara birinci olmanın o kadar da kolay olmadığı.

Şehir trafiği içinde NFS2'ye nazaran inanılmaz fazla sayıda araç bulunuyor. Bu araçlar oyuna apayrı bir katıyor, hatta kimi zaman dörtçol ağızlarında karşınıza çıkararak tipki Amerikan filmlerindeki gibi bol hasarlı kazaların oluşmasına sebep olabiliyorlar. Kazalar sizin ve diğer yarışçılardan araçlarında en ufak bir hasara yol açmazken, çaptığınız diğer şanssız sürücüler yolun ortasında tüten arabalarıyla baş başa kaliveriyorlar.

### 3Dfx'yi da getir

Aslında sanırım hepimizin bu tip oyunlardan en büyük beklentisi bize biraz daha serbestlik verilmesi veya hiç değilse NFS2'de olduğu gibi bir kaç kestirme veya yan yolla kandırılmamız. Test Drive 4'te normal arabaların çoğu yan yollar görüp de o yolları dahi giremememiz can sıkıyor.

Oyunun tüm özelliklerinden ve ayrıntılardan da kolayca anlaşılan, yansımalar öyle 3dfx kartsız, 16 Ram'lı Pentium'larda tammin edici hızda olmadığı. Güçlü bir sisteminiz yoksa da düşük çözünürlükte veya küçük ekranда oynamak o kadar zevk verici olmuyor. Bu yüzden Test Drive 4, iyi bir 3dfx

kartlı almanın zamanının gelip geçtiğini yeniden gözler önüne seren en iyi örneklerden biri.



### Orjinal müzikler

Oyunseverlerin kendilerini oyunun atmosferine kaptırabilecekleri için müziklerin her zaman iyi olması birinci şarttır. Bu düşünce yapımcıları, müzikleri özel olarak Orbital ve The Younger, Younger28's adlı gruplara yaptırmaya yineltilmiş. Sanırım araç seslerinin de komalar dahil, gerçeğe uygun olduğunu söylemeye gerek yok. Oyunun çoklu oyuncu seçeneği modem ve seri bağlantı ile 2 veya LAN aracılığı ile de 6 kişi oynamanızda olanak tayıyor.

### Amanız istikrarı

Sonuç, Test Drive 4'ün oyunseverler için bu kadar fazla alternatifin olduğu günümüzde iyi bir seçenek olarak satın alınacaklar listesine konabileceğim yönünde. Bu yüzden de oyunun Test Drive adına yaraşır kalitede olduğunu söyleyebiliriz. Aslında Arcade ağırlıklı yarış simülasyonlarından hoşlananlar için Test Drive 4, Need For Speed 2'den sonraki en iyi seçenek. Yine de bu oyunun dört dörtlük olduğu anlamına gelmiyor.

Ozan Ali Dönmez



## LEVEL KARNESİ

### TEST DRIVE 4

#### YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD

Tel: (212) 689 66 73

Firma: Electronic Arts

Windows 95, Pentium 90,

16 MB RAM, 220 MB HDD, 2X CD ROM Directx 5.0

Fiyat: 28 \$



# WING COMMANDER

"Bir zaman gelecek.  
Kilrathi'ların kalbi adını  
alacak olan ama Kilrathi  
olarak degmamış biri siz  
atesle yıkayacak. Ardından  
büyük bir karanlık çökecek."  
Sivar Kitabı... .

**K**ılrathi İmparatorluğu'ya yapan üç savaş kazanıldıktan sonra Konfederasyon içinde çıkan ayaklanma bastırılmış ve bu olayların en büyük kahramanı Albay Blair aktif görevden ayrılarak Komodör rütbesiyle məsa başına geçmişti. Görünüşte her şey yoluna girmiştir. Ama gerçekte galaksi daha önce karşılaşmadığı kadar büyük bir tehlükelye karşı karşıyaydı. Bir Kılräthi filosunun yardım çağrısını alan konfederasyon gemileri olay yerine vardıklarında tüm filoyu yok edilmiş olarak buldular, daha onlar bu şaşkınlığı üzerlerinden atamadan yabancı gemiler saldıryaya geçti. Bu tuzaktan kurtulan konfederasyon savaşçıları ana gemilerine dönükten sonra başka bir grup devriye sırasında pusuya düşürüldü, insanlık yeniden tehdit altındaydı.

Oyunda bütün öykü gerçek aktörlerin oynadığı Full Motion video görüntülerle ve 3D render animasyonlarla anlatılıyor. Kahramanımız akademiden yeni mezun çaylak bir pilot olan Lance Casey. Midway uçak gemisine inip aktif görevde başladıkten sonra bir dizi aksılığın de etkisiyle kurt pilotlar tarafından aşağılanıyor. Bunlardan biri W. C. I'den beri kurtulmadığımız Maniac. Bir de Hawk adında bacağında 20 cm'lik bir ay bacağıyla dolanan bir psikopat var. Be adam biraz gülümsersen ölü müsün, hadi bak dediklerini biraz yukarı kıvır ce-eee yap abilerine. Bu arada gemide hatunlar da var. Benim favorim uçuş arkadaşımız Stiletto, ama geminin bilim subayı ve bir teknisyen kız da çevremizde bulunuyor. Başlarda hatunları bizde diğerlerinden farklı davranışları

yorlar ama zaman geçtikçe yumuşamaya başlıyorlar. Allahtan bizim tarafımızda akademiden arkadaşımız Maestro var. Bu arada hatunlar da dahil olmak üzere gemide herkes ayyaş barda içip içip duruyorlar. Sonuca bu bir gemi dolusu sarhoş ve manyak kendini korkunç bir savaşın tam ortasında buluyor.

### **Break and attack!**

Olayları anlatan görkemli bir der  
nun ardından kod adınızı yazıp ke-  
nizi Midway'in barında buluyorsun  
Burada soldaki simülatörle biraz a-  
kırmıza yapabilirsiniz. Sağda üstte  
gemileri tanıabileceğiniz Tact  
Database ve skorunuza diğer pilot  
la karşılaştırabileceğiniz Killboard  
Sağdaki kapıdan Ready Room'a  
geçebilirsiniz. Burada sağ alttaki b  
sayılarından Save, Load İşlemek  
yapabilirsiniz. Ayrıca Flight His  
Panel sayesinde daha önce oynan-  
bitirdiğiniz görevleri de yeniden o-  
leyebilirsiniz. Unutmadan oyun  
çıkışınızda kaldığınız yeri kayded-  
ve yeniden açtığınızda otomatik-  
rak oradan yükliyor. Ready Room  
ortadaki büyük kapıdan briefing o-  
na gidersiniz. Full Motion vi-  
görüntülerle hazırlanmış briefing  
dikten sonra geminiz Midway'in fi-  
ma rampasından uzay boşluğuna  
bırakılıyor. Unutmayın briefing o-  
doğrudan görevde çıkmak içindir,  
dönemezsınız. Eğer animasyon  
geçmek isterseniz Esc tuşuna b-  
ütter.

Göreve çıkmadan önce bil





dikkatle dinleyin, her görevde dolanmanız gereken bir kaç nav-point oluyor eğer çevrede düşman yoksa 'A' tuşuna bastığınızda devreye giren otomatik pilot sizin bunlara sırayla götürüyor. Diğer bölgeye gitmek için o Nav-point'eki tüm düşmanları yok etmeniz gerekiyor. Silahınızı 'G' tuşyla değiştirebilirsiniz. 'F' tuşu aynı anda tüm silahları aktif hale getirebilir. 'M' tuşu ile roketleri secebilebilirsiniz. 'L' ile hedefe killitenebilir, 'T' ile killendığınız hedefi değiştirebilirsiniz. 'E' tuşıyla gelen roketten kurtulmak için 'Decoy' atabilirsiniz. '+', '-' tuşları hızı arttırmak azaltmaya yarar. 'Tab' tuşıyla Afterburner'ları çalıştırabilirsiniz. Tab'ın üzerindeki tuş Afterburner'i kilitlemek içindir. 'Q' ve 'W' geminizi kendi eksenin çevresinde döndürür. 'Space' ile lazerleri, 'Enter' ile roketleri ateşleyebilirsiniz. 'Backspace' ile durursunuz. 'C' ile komünikasyon puanını girersiniz. Komünikasyondayken normal olarak geminizi idare edebileceğiniz gibi düşmana ve kanat adamlarına mesaj gönderebilirsiniz. '1' tuşu düşmanla dalgı geçmenizi sağlar. '2' ile kanat adamlarına 'hadi salak gibi durma saldırır, merasim mi bekliyon' emrinin verirsiniz. '3' ile adamlarınız sizin kilitlediğiniz hedefe saldırır. '4' durum raporu almanız sağlar ('D' ile de kendi durumunuza öğrenebilirsiniz). '5' ile yardım istersiniz. '6' telsizleri devreden çikartın emrinizi verir. Eğer işler kötü giderse Ctri-E ile atlayıp kurtulabilirsiniz. Bazı bölümleri bu yolla geçmeniz mümkün. Ama önemli görevlerde işe

yaramıyor. Bir de 'Esc' tuşuya açılan pencere var. Bu pencereyi hem görevdeken hem de görev aralarında barda falan ken açabilir. Windows'a çıkış, yeni bir oyuna başlama, tuş fonksiyonlarını öğrenme, gibi seçenekleri kullanabilir. Grafik, ses, kontrol birimi, zorluk gibi ayarların yapıldığı Options ekranını açabilirsiniz. Görev bitip de geri döndüğünüzde Midway'e lyice yaklaşarak aktif hale geldiğinde Autopilot yardımcıyla inebilirsiniz.



İnizi radarın taki edin. Radarda ortaya aldığından düşmanı önüne alındır demektir. Kalkanları bitmiş hedeflere roket sallayıp tek atışta işlerini bitirin. Eğer çok zayıflattıysanız kafadan vurarak da yok edebilirsiniz ama kalkanlarınız zayıfsa bunu denemeyin.

### Kokpit Dizaynı

Hangi gemiyi seçerseniz seçin kokpit dizaynı hemen hemen aynı, ortada rıspanah, alta radarın solunda yakıt ve hasar göstergesi, sağında lazer enerji göstergesi ve kilitlenen düşmanın gösteren panel bulunuyor. Aynı anda ne kadar çok lazer kullanırsanız o kadar etkili olur ancak o oranda da enerji harcar, ama bu enerji kısa sürede artar. Her geminin belli kalınlıkta ön ve arkası olmak üzere iki kalkanı vardır. Silahların görevdeye işlemesi için kalkanı geçmeleri gereklidir. Kalkanlar da zamanla yenilebilirler. Yakıt bittiği zaman da uçmaya devam edebilirsiniz fakat afterburner kullanamazsınız. Aynı şeyler düşman için de geçerlidir.

### Taktikler:

Savaşta Afterburner'ları kullanıp düşmanın 'dibine girin ve yavaşlayın' oradan ateş edin. Birisi size ateş ederse yine Afterburner'ları kullanıp arazi olun. Eğer 'lock' ışığı yanıyorsa üzerinize bir roket atın. Peşinize düşmanı ekmek için önce Afterburner'ları kökleylep birdenbir 'Backspace' ile durun ve önüne geçen kekleri avlayın. Zor durumdaysanız yardım isteyin ve kalkanlarınız düzeltene kadar çatışmadan uzaklaşın. Büyük gemilere saldırırken 'Attack my target' komutuyla adamlarınızı da aynı getniye yöneltin. Afterburner'ları dikkatli harçının ve her zaman kaçmak için biraz yakıt ayırin. Her zaman hedefin yakınlarındaki yeşil dörtgene işaret almaya çalışın. Düşman-

### Blair'ı nasıl bilirdiniz?

Görevlerden birinde Komodor Blair (Mark Hammil) de sizinle uçuyor ama geri gelmiyor. İlerleyen bölümlerde Kırathi'lar insanlarla ittifak kuruyor ve önceki W. C. Jarda yok etmeye çalışığınız Dralthi gibi gemilerle ortak görevlere çıkıyorsunuz. Sonuçta Prophecy şimdide kadar olmuş en iyi uzay simülasyonu diyebilirim. Kaplamalar şimdide kadar gördüklerimin en ayrıntılıları. 'Sesler 3D-Surround' destekli. Ben daha önce hiç bir oyunda böyle gerçekçi sesler duymadım. Tabii bunların fiyatını yüksek RAM'le ödemek zorundasınız.

Bence Prophecy W. C. 4'ten daha iyi olmuş. Ama yer görevlerinin olmasına W. C. 4'ü arayız. Bir de yarı alıncı vurulduğunuz yere göre sistemlerin bozulması kokpit gibi ayrıntılara ilk iki W. C. daki kadar önem verilmemiş olması kötü. Yine de sürükleyici senaryosu sayesinde bence en yakın rakibi olan X-wing vs. Tie-fighter'ı geride bırakıyor.

Ozan Simitçil



## LEVEL KARNESİ

### SİMULASYON

ARAL İTHALAT LTD

Tel: (212) 659 88 73

Firma: Electronic Arts

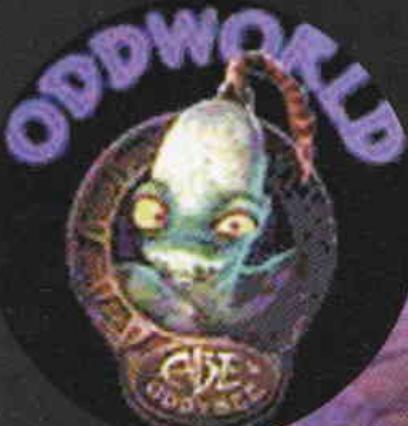
Windows 95, Pentium 133 (3D kartıyla) ya da

Pentium 166 (3D kartla),

32 MB RAM, 150 MB HDD, 4X CD ROM

Fiyatı: 25 \$





" GOT IT..."

**P**rince of Persia'nın çok güzel demolu, gelişmiş grafikli ve yeni özellikli hali herhalde genel hatları için yeterlidir, bu son zamanlarda çıkışmış en iyi platformun. Başka bir dünya, başka ırklar. Ama kendi ırkınızı kurtarmak. Oyun çok güzel bir demoya açılıyor ve oyuna demoya direk bağlantılı bir yerde giriyoruz. Öncelikli söylemenesi gereken oyunun ilerledikçe sağa doğru kayan ekranlar şeklinde bir sisteme sahip olmaması. Kisacısı ekran ekran oynanıyor. Ama bir ekranı geçtim, o ekranda işim bitti, bazında düşünmeyin. Sonuçta aynı ekranı on kere daha döneniz gerekebilir.

İsteseniz kısaca oyunun tuşlarına değinelim. Yön tuşları yürümeler Shift+yön tuşları koşmalar. Alt+yön adım adım gitmeler için, Space ile sıçrar Ctrl'yle de önünüze çıkan kolları çekerler. Ayrıca kapılardan geçme, ve basılması gereken yerlere basmak için yukarı, alındığınız nesneleri fırlatmak için de "Z" tuşunu kullanıyoruz. Aslında bütün bunlar oyunun orijinal tuşları, isterseniz değiştirebilirsiniz tabii.

"...WURFELT..."

Hımm, bir platform oyununda anlatılacak hiç bir şey yoktur ki aslında. Aaa, tamam tamam, size oyunun diğer platformlardan farkını anlat a y i m .

## ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Uzun zamanlardır, onlara yardım ediyorduk. Ohom doğrulu söylemek gerekirse, yardımından öte kölelik. Ama ne yapalım, onlar bizden üstün bir ırk, daha kuşkuşlu, aynı zamanda emirlerinde bir sürü de başka ırk var, biz dakik olmak üzere. Diğer ırklardan tek farkımız her türlü ayak işini bize yapılmaları. Karşı koymuyoruz, aslında kimseyin bilmediği ve bütün silahlardan daha kuvvetli bir güçümüz var, ama daha kullanmanın sırası değil, daha doğrusu degildi. Ama az önce gördüğüm manzara her şeyi değiştirdi. Tamam böyle kayıv kayın yaşamaya razıız, ama bizden sandviç ve kek yapılmasına dayanamam! Mazereleri neymis, diğerkekler artık eskisi kadar iyisahliniyormus! Demek onca zaman bizi kıklemişler, görür onları..

Oyun içerisinde diğer karakterlerle çok ufak da olsa etkileşim içindesiniz. Söyle ki, sayı tuşlarını kullanarak karakterinize cesiti sesler veya bazı kelimeleri söyleyebilirsiniz. Bunların hangisinin ne olduğuna ana menüdeki "Gamespeak"le ulaşabilirsiniz. Böylece ırkınızdaki kişileri pesimalden sürükleyebilir ya da parolaları tekrarlayabilirsiniz. Bir "0" tuşu var ki, iste oyundaki bel kemiginiz. 0'a basılı tutunca adamınız meditasyonvari bir şey yapmaya başlar. Eğer bu sırada ekranın üzerinde kırmızı bir top bulunan aletlerden yoksa düşmanlarınızı yavaslatabilirsiniz. Hatta ekranın kırmızı maskeli, tüfekli rüakiplerinden varsa şov başlıyor demektir, çünkü bu meditasyonla onların vücutuna girdi onları yönetiyoruz. Oyun içerisindeki en zevkli ve kullanışlı hareketlerden biri bu. Ayrıca daha sonra alacağınız ruh çemberlerini de bu tuşu kullanarak ekranındaki bütün bombalar yok edebilirsiniz. Ama en önemlisi ise bu tuşla oyundaki esas amacınız olan ırkınızı boyut kapıları oluşturarak kurtarabilmeniz.

Oyunda genel olarak çok zorlanacağınız yerler olacaktır. Bazi yerler tamamen hız için yapılmışken, bazi yerlerde de doğru hareketi doğru zamanda yapmak lazımdır. Yani tüm Arca'de oyunlarının karışımı denebilir. Ya zeka? Eh, belki ufak bir kaç yerde kullanmanız gerekebilir. Ama aslında oyun çok zevkli. Bir kere kesinlikle akişkan bir yapıya sahip. Ayrıca grafikleri ve müzikleri de yeterince güzel.

Ama en önemlisi

karakterimizin şebekliği. Ya, en iyisiz oynayın da görün, böyle anlatmala olmaz.

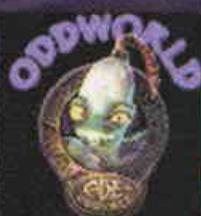
"...NICHT..." -AE

Son olarak oyunun diğer tüm akranlarından en büyük farkı iki sonu olması. Peki bu neye göre değişiyor? Güzel soru, bu tamamen kurtardığınız kişi sayısına bağlı. Yani oyunda kurtarmamız gereken toplam 99 kişi var. Burlarda eğer 50 veya daha fazlasını kurtarırsanız iyi, 50'den daha az kişi kurtarıp oyunu bitirirseniz de kötü sonu görürsünüz. Bu arada oyun için gerçek bir ekstra puandan bahsetmemdim. İnsan istediği yerde Save edebilmeli, değil mi sevgili okuyucular. Halbuki oyunumuz her iki üç ekranın bir kendi kendine otomatik Save ediyor. İki üç ekran da bir şey değil ki diyebilirsiniz belki, ama 10 dakikada geçtiğiniz yer 10 kere daha oynamak pek eğlenceli olmuyor, neyse ki oyun sonsuz hak. Öyle enerjili, haktı, krediyyi hic biri yok. Oldunduz mü en yakın yerden tekrar başlıyorsunuz.

Son söz: Şimdilik piyasadaki ufak eksikleriyle en iyi platform.

Sonuç: Alınır!

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



### LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: GT Interactive  
Windows 95, Pentium 120,  
8 MB RAM, 4X CD ROM.



# Cehennem Ateğini İçinizde Hissedin

## HELL FIRE

**D**iablo'yu beğenip de, aranızda "keşke biraz daha uzun olsaydı" diye düşünler olduğunu duyan Sierra firması; uzun ve kapitalist parmağını Diablo'ya da atmış ve Diablo için bir Extension Pack hazırlamış. Diablo'yu hepiniz avucunuzun içi gibi bildiğinden, size Hellfire ile Diablo'nun farklarından bahsedeceğim. Aslında sadece Hellfire'in Diablo ile olan farklarından bahsedeyeğim, çünkü orijinal oyunda olan hersey Hellfire'a da dahil edilmiş, bunun yanı sıra birçok da yenilik var. Daha önce görmediğiniz 29 yeni yaratık, yönetebileceğiniz yeni bir karakter (MONK), 7 adet yeni büyülü esya ve büyülü nesneler ve 8 yeni görev. Bu sezik yeni görevin çoğu (belki de hepsi) kasabının sağ tarafına yeni eklenmiş bir bölgeden giren NEST (yuva) adlı mekanda geçiyor. Buranın nasıl oluştuğu dair hikayeyi oyunun başındaki yeni demoda izleyebilirsiniz. Hard-disk'inizin 150 MB'ı ile vedalaştıktan sonra eğer orijinal Diablo'yu oynamak isterseniz program cubugundan Diablo'yu, gelişmiş Hellfire versiyonunu oynamak için ise Sierra alt dizinindeki Hellfire'ı çalıştırın. Eski karakterlerinizi Hellfire transfer etmeden önce üstündeki bütün eşyaları satın, çünkü Diablo'dan Hellfire'a sadece para transfer oluyor.

### Hellfire, Gurur Duydum Seninle...

Monk'un en ilginç özelliği elinde hiçbir şey yokken çok daha etkili dönüşmesi. Becerileri güçten çok hız ve büyü üzerinde yoğunlaştıktan, balta, büyük kılıç gibi asın

kuvvet isteyen silahları ve ağır zırhları kullanmayı unutun. Güçlü silahlar kullanamaması Monk'un en büyük hankıbabı, ama hızı ve büyü kabiliyeti ile bu açığını kapatıyor.

### Yenilik Fıskırıyor Her Tarafından...

Yeni büyüler var demiştim değil mi? Öyleyse buyurun menümüzde neler varmış, beraber bakalım:

**Search:** Monk'un özel kabiliyeti (skill), diğerleri için ise büyülü şeklinde kullanılabilir. Karanlıkta gizlenmiş eşyaları görmeyi sağlar.

**Lightning Wall:** Fire Wall'dan daha etkili bir savunma büyüsü. Arka arkaya iki üç tane konuya, özellikle Lightning'e karşı korunmayan birisinin size ulaşması imkansızlaşıyor.

**Immolation:** Zor durumda kaldınız, etrafınız onlarca yaratıkla kuşatılmış durumda, kaçacak yeriniz de yok. Böyle durumlarda, merkezinde sizin olduğunuz bir alev kasırgası ile çevrenize kan kusturacak olan bu büyü çok hoşunuza gidecek.

**Reflect:** Darbe aldiğiniz zaman, sizin aldığıınız hasarı rakibinize yansıtır.

**Warp:** En yakındaki çıkışa işinlemak için.

**Berserk:** Bu büyüyü dikkatli kullanın, yaptığınız yaratık normalden daha güçlü hale gelip etrafındaki her şeye deli gibi saldırımıya başlıyor, buna siz de dahilsiniz.

Bütün yeni eşyalarдан bahsetmek isterdim, ama o kadar çok ki. Onun yerine en çok kullanacağınız eşyalar dan bahsedelim:

**Blacksmith Oll:** Hasarlı eşyaları %20 oranında tamir eder.

**Oil of Accuracy:** Silahların vurma şansını %2-4 arası yükseltir (Chance to Hit)

**Runes of Fire, Lightning, Stone:** Bunlar çeşitli büyülerin tuzak haline uyarlanmış şeklidir. Yaptığınız yerde bir küp yanıp sönmeye başlar ve buna basan ilk yaratık tuzağın cinsine göre yanar, çarılır veya taşa dönüşür. Bir de greater runes vardır ki, sadece tuzağa düşen yaratık değil, etrafındaki de zarar görür.

- Monk çıplak elle veya staff ile dövüşürken daha fazla zarar verir. Silah secerken buna dikkat edin.

- Nest te karşınıza çıkacak olan la net Shredded'lara karşı Holy Bolt kullanın. Başka bir şeyden etkilemiyorlar.

- Pesinizde birçok yaratık varken, gececekleri dar yerlere lightning veya fire wall çekerseniz rahat edersiniz.

- 1-8 arasındaki sayıları basarak eşyaları hemen kullanabileceğinizi unutmayın. Buralara sadece health ve mana iksiri gibi acil ihtiyacınız olacağ seyleri koyun.

Eğer siz de Diablo hastası iseniz, hep aynı mekanda aynı yaratıklarla karşılaşmaktan bıktıysanız, Hellfire'i mutlaka alın.

SİNAN AKKOL

	<b>LEVEL KARNESİ</b>	<b>ACTION-FRP</b>
		Firma: SIERRA Windows 98, Pentium 60, 16 MB RAM, DirectX 5.0

# myth

## THE FALLEN LORDS

LEVEL  
CD  
01/97

### Real-Time Strateji

### 3. Boyutla Tanışınca

**S**on iki yıldır bir Real-time strateji firyasıdır gördüyor. Dune 2 ile başlayan bu salgın, piyasada çok tutulan her şeye olduğu gibi, bütün firmaların "bir real-time strateji de biz yapalım da yolumuzu bulalım" mantığıyla hareket etmesinin sonucu olarak artık son noktasına geldi kanımcı. Artık aynı konulu, aynı oynamış biçimine sahip üçüncü Real-time oyun geçmezse elimize, kıyamet alameti sayacak duruma geldik. Hep aynı şeyi pişirip pişirip önmüze veriyorlar. Bikitik ular, Hleeyt, Dağlıñ, maymun mu oynuyo burda? Yok valla polis bey, benim suçum yok, herşeyi onlar başlattı. Nereye gidiyoruz, merkeze mi? Ha, Bakırköy'e, eh lyl o zaman. Benim de bir İkti seansa ihtiyacım var di zaten.

#### Peki, Size Gerçekten Değişik Bir Şeyler Verelim O Zaman...

Bu sefer gerçekten deðişik ve güzel bir Real-time var elimizde. Firmalar artık Red Alert klonu oyunları kendirmazlar sizi. Myth - The Fallen Lords, Red Alert'ten çok Warcraft'a benzeyor, ama benzerlik iki oyunun da fantastik bir dünyada geçmesinde kalıyor. Grafik ve stil olarak pek görmeye alışık olmadığımız bir oyun Myth.

Tamamen üç boyutlu olarak (iznine ukalalık edip 3D diyeceğim bundan sonra) dizayn edilmiş, yanlı savaşı istediğiniz açıdan görebiliyorsunuz. Bu da oyunun kontrolünün aynı tür diğer oyunlardan daha zor, ama verdiği daha güçlü bir gerçeklik hissi vermesine yol açıyor. Sadece

klavyenin sol tarafındaki on adet tuş, kamerası açıp kapatmak için kullanılıyor. Kontrollerin zorluğunun oyuna karşı oluşturduğu soğukluğu asabilirseniz oyunun ne kadar zevkli olduğunu görecelcisiniz. Tuş kontrollerinin zorluğundan bahsedip de, açıklamak olmaz değil mi?

**Q,W,E,R,A,S,D,Z,X,C:** Kamerası evirme, çevirme, sağa sola kaydırma ve zoom in-out yapma.

**Enter:** Ekrandaki bütün askerlerini seçmek için.

**ALT:** Askere birlik oluşturma, oluşturduğunuz birliği çağrıma. Dikkat etmeniz gereken, bir asker grubunu seçildiken sonra ALT+bir sayı tuşunu İkti 0ç saniye basılı tutarsanız, birlik oluşturursunuz. Oluşturduğunuz birliği yeniden seçmek için ise ALT'a basılı tutup o birliğin numarasına kısa basmanız gereklidir.

**SPACE:** Askere birlik oluşturur.

**DELETE:** Oluşturduğunuz birliği dağıtma için.

**H:** Ekranı seçili olan askerlerin olduğu yere getirir.

**B:** Saldırı alındıktaki askerleri dağıtır.

**R(Retreat):** Erkekliğinonda dokuzuñnu uygulamanızı sağlar.

**CTRL:** Düşman olmayan bir birliğe veya bölgeye ateş açmanızı sağlar.

**T:** Seçtiğiniz adamın özel bir gücü varsa kullanmanızı sağlar.

**G:** Birliğinizin bir bölgeyi korumak

üzerde görevlendirebilirsiniz.

**TAB:** Harita

**1-0:** Askerlerin çeşitli formasyonlarında durmalarını sağlar. Bu duruş şekilleri savaşlara estetik bir görünüm sağlamak için değil elbette, genellikle sizden çok daha fazla sayıdaki düşmanlarla savastığınızdan, bütün strateji kabiliyetinizi kullanmanız gerekiyor. Bu formasyonlarla çok çeşitli stratejiler uygulayabiliyorsunuz, hatta Selçukluların hilal takımı bile var.



#### Komutanım, Ölülerimiz...

Onları da Yanlarında  
Götürmüþler...

Myth'in konusu yine klasik lyl ile kötüünün savaşı üzerine kurgulanmış. Bir çig gibi büyüyen yaşayan ölüler ile bunların başındaki dokuz Necromancer'in karşısında bir avuç askerle ve yüreğindeki inançla durmaya çalışan insanların yönetiyorsunuz. Bir önceki cümledeki "bir avuç" tamlaması ile ne demek istedigimi oyunda ve özellikle de yüksek zorluk seviyesinde oynayanlar saatları yolken göreceler. İpin koparan üzernize saldırıyor, ve bölümün başında elinizde olan birliklerden başka bir şey üretemediğinizden isler bazen içinden çıkmaz hale geliyor. Ama her bölüm geçmek için mutlaka uygun bir taktik bulacaksınız. Bu taktik bazen düşmanı çember içinde alıp eritmek, bazen de topukları yağlayıp kaçmak şeklinde olacaktır.

Oyunun eksik gördüğüm tek yan kontrolünüzdeki birliklerin çeşit olarak azlığı. Ben beşinci bölümde kadar geldim ama gördüğüm sadece dört çeşit birlik var.





**Soldier:** Ordunuzun belkemiği, öyle Warcraft'taki gibi düşmanın üzerine yollayıp da öldüklerinde "nasıl olsa ucuz, yap oğlum bana ordan üç tane foot soldier" diyecekler. Elinizdeki diğer askerleri korumak için kullanacağınız yegane yakın dövüş savaşçılarınız bunlar.

**Archer:** Eskiden meydan savaşan okçuların ateşi ile başlamış, bu ilk saldırısında düşmana elden geldiğince fazla zayıf vermeye çalışırlarmış. Aynı kural bu oyun için de geçerli. Okçularınızın uzak mesafeden açacağı ateş size yakın dövüşte parçalayacak daha az zombi olarak dönecektir.

**Dwarf:** Tarihin ilk anarşistlerinden olan dwarf, düşmana molotof kokteylli ile saldırıyor. Ayrıca T'ye basarak yerlestirdiği patlayıcı yine molotof kokteylli ile patlatarak ölümlere ölüm saçıyor.

**Journeymen:** Bir çeşit rahipler olan bu zat, T'ye basarak diğer askerleri iyileştirme özelliğinin yanı sıra, çözemediği bir nedenden dolayı elinde taşıdığı kürekle oldukça iyi bir yakın dövüşçü.

**Berserker:** Size bir itirafta bulunuyım, henüz bu zati göremedim, ama Icarus kardeşimin dedigine göre oyunun başında gördüğümüz Viking kılıklı adam büyük. Ve elindeki iki kılıçla gerçekten adına yakışır bir biçimde dövüşmüştür.

### The Crow's Bridge - That's Where Everything Starts

Oyunun oynanışı biraz karışık olduğundan ilk bölüm anlatacağım. Hattının üzerindeki hareketli işaret kamerasının o an gösterdiği bölgeyi temsil eder. Maviler siviller, yeşiller bizim askerler, kırmızılar ise düşmanlardır. Bölüm başlandı, ve siz



daha ne olduğunu anlayamadan suda zombiler çıkmaya başladı. Köprüdeki iki adamlı bunları durdurmak aptalca olacağını, onları hemen kasaba ile köprüyü birleştiren yolun ortasına kaçırın. Kasabanın dışındaki ve içindeki bütün askerleri diğerlerinin yanına getirin. Askelerin (soldier) hepsi seçin ve beşer beser iki grubu ayınn (ALT+I'ye bir süre basılı tutun). Sayı tuşlarına basarak Louse'ine forme

masyonunu seçin ve iki grubu da bu formasyonda yanına ve köprüye bellili bir mesafede

dizin. Okçuları bunların biraz arkasına aralıklı (yanı öndeği askerleri vurmayıacak kadar aralıklı) olarak dizin. Dwarf'a, köprü ile askerler arasında bomba döşeyin (bomba döşemek için T'ye basacaksınız). Daha sonra zombilere biraz yaldıştıp killandınn, size doğru harekete geçtiklerinde hemen askerlerinizin yanına koşun. Zombiler yavaş hareket ettiklerinden Dwarf'un molotof kokteyllerine kolay hedef olacaklardır. Menzile girince okçular da ateşle başlayacaklar. Bu şekilde, zombiler askerlerinize ulaşana kadar en azından güçlerinin üçte birini kaybedecekler. Yakın dövüş başlayınca Dwarf'u durdurun ki (SPACE) molotoflarla sizin askerleri uçurmasın. Okcularla düşmanın uzun menzilli adamlarına saldırın (SOULLESS). Askeleriniz kalan zombileri biticeklerdir. Ortalıkta iki gruplar halinde dolasan iki yaratığı da temizleyince bu bölümü geçtiyorsunuz. Aslında bu bölümü geçmek için mutlaka kazanmak veya ölüleri geri püskürtmek zarında değiliniz. Yenilseniz de geçtiyorsunuz.

### Tavsiyeler...

- Genel olarak birkaç tavsiye vermek gereklirse, öncelikle hesabınızı bilin. Yeni bireylere üretmediğinizden elinizdeki her askeri aynı ayrı düşün-

meniz ve korumanız gerekiyor. Bu nedenle Journeyman'ın iyileştirme özelliğini (T) yerinde kullanın, çünkü sınırlı.

• Oyunda çeşitli olarak çok az birlik var. Bence böyle olmasası iyi olmuş, eğer daha fazla olsaydı, çeşitli birliklere alışmak için uğraşmaktan strateji uygulamaya vakit bulamayacaktık.

• İlerleyen bölümlerde ortaya çıkan, sallana sallana ve çok yavaş yürüyen tiplere maksimum dikkat edin. Bunlar yakın dövüşe girince böğürecek ellerindeki kılıçla vücutlarını yanyor (bu arada oyundaki vahşetin dozajını biraz加大) ve mühüm bir patlamayla yakınında ne var ne yoksa yok ediyorlar. Bunları uzaktan vurarak, tercihen bir grup zombiyle beraber vurarak havaya uçurmak, hadi o olmadı diyelim, enerjisi az kalmış bir askeri kamikaze olarak üzerine göndermek iyi olur kanımda.

Myth'i tür olarak karşılaştırılabileceğim tek oyun Warhammer, onu da pek coğunuğun bileceği zannetmiyorum. Zaten Warhammer hiçbir yönden Myth'in eline su dökücecek bir oyun değil, böylece Myth türünün en iyisı olarak (3D Real-Time Strategy) listeden başına yerlesiyor. Bu oyunu sakin kaçırın. Açıkladığım bütün oyuların tavsiye etmekten sıkıldım, ama sadece en iyileri açıklamak Level'in prensibi. Level, sadece en iyi oyuların açıkladığı, en iyilerin okuduğu dergi (araya reklam da alırı).

Sinan AKKOL



## LEVEL KARNESİ

### REAL-TIME STRATEJİ

Firma: BUNGEE  
Windows 95, Pentium 120,  
16 MB RAM, Directx 5.0  
(3 Dfx Destekliyor)



# MEN IN BLACK THE GAME

1950'lerin ortasında Amerikan Hükümeti amacı dünya dışı canlıları kontak kurmak olan çok gizli bir örgüt vardı. Sadece bir ayne kişi bu kurulustan haberdardı. Ve sadece bu bir ayne kişi bu işi ciddiye alıyordu.. Nihayet 2 Mart 1961'de enca emegim ve umudum karsılığında ve başta bir ilk örgütün bir kaç oynuya New York dışında bir yerde iletişim kurdu. Ama bu kuruluş çok gizli olduğundan yalnızdı. Ayalet duymak için kendisi başına eylesine bakanla ve hic bir hükümetten yardım alınmak zorundaydı. Onlar da dünya dışı canlıları teknolojilerini kullanırlar ve dünya üzerinde bir est daha bulamayıcak bir iş yapırlar. Aradan yıllar geçti ve hâle arasında bir efsane haline geldiler. Onlar kendilerine inanmış kişilerdi. Geçmiş ve gelecekleri yoktu. Hatta hırdısızlıklar da. Ayni hic ölmeyeceler gibi.. Onların varlığı yoktu, iz bırakmaz ve hic gözükmemelerdi. Fisihinden deha sessiz, gölgdeden dolu silikiller. Hâlbuki bu silik kişilerin tüm ağırlığı sadece tek bir anıç ugrunda birleşmiştir. Bu zavallı dünyayı özüm soğuk ve acımasız ellerinden korumak. Onlar ki bir efsaneymiş, sadece siyah giylerlerdi ve onlar ki tamildi. MEN IN BLACK diye...

## "NUR TOTE FISCHEN"

Öyle herkes cort diye MIB üyesi olamaz. Bunun için önce bir uzayı temizleyip MIB elemanlarının gözüne girmemiz lazım. Soldaki kapıyı açarak içeri girin ve sola gidin. Buradaki hırsızı öldürün ve bombaya klickleyin. Işık en büyük kırmızı nokta haline gelince bağlantıyı kesin ve bombayı etkisiz kılın. Dışarı çıkip buradaki ve sağ odadaki adamı öldürün. Üzerindeki mermileri alarak pencereden dışarı çıkin. Bir kat aşağı inin ve aşağı doğru çöp kutusunun üzerine sıçrayın. Buradaki ikinci adamı da yok ettikten sonra kapıyı kırıp yan ekran'a geçin. Bu ve bundan sonraki ekranındaki üç adamı daha temizleyerek mavi büyük kapayı kırın. İçeride öldürülmemek bekleyen bir kişi daha var. Sandıklardan yukarı sıçrayıp merdiveni kullanın. Burada da iki adama karşılaşıcasınız.

Onları yok ettiğinizde,

ekranın arkasına ilerleyip karşı binaya atlayın. Aynı olayları burada da yaptıgınızda uzayının olduğu catiya gelirsiniz. Silahınızi boşuna hiç çekmeyin, çünkü pek etkilemiyor. Daha çok köşede durun ve hızlı hızlı tekme-tokat girin. Öldürüncü üzerindeki garip nesneyi alın ve tattataamm : Artık karizmatik mi kârîzmâtik siyah bir takım elbisemiz var!!.

Yan taraktaki aletten istediğiniz silahı seçip atış sahasında antreman yapabilirsiniz. Daha sonra buradan çıkış sola ve sağa gidin. Buradaki briefing odasından yöneteceğiniz ajanı seçiyorsunuz. Ben Ajan L'yi seçtim (kadın olan). Sonra da Transportation odasına giderek, ilk görevinize doğru yola çıkin.

İlk olarak evin içine koşarak birinci odadaki her şeyi okuyun, fotoğraflara bakın ve oradaki aleti çalıştmayı deneyin. Sonra kahverengi kapıdan geçerek PC'nin altındaki Flare'ı (tam türkçeye çeviremedim, fener gibi bir şey) alıp odadaki her şeye bakın. Kapat cihazını da dinledikten sonra odadan çıkış soldaki kapıdan geçerek köpek evinin içinden dorm-key'i alın. Sonra çıkış yukarı doğru gidin ve sağdaki ilk kapıdan girin. Yerden sağlık kitileyle baltayı alın, koltuktaki dergiyi okuyun. Yukarıda odaya gidiip buradaki çığın doktoru öldürün. Buzdolabındaki notu okuduktan sonra yerdeki kapığı açarak aşağı düşün ve baltayı kullanarak biraz et alın. Yukarı gidecek adamlar-



dan bir kişiyi daha öldürün.

makine odasına girip duvardaki düğmeyi çevirin. Şimdi kordordaki diğer odaya gerek buradan shotgun'u alın. Dışarı çıkararak diğer tarafa, aşağı doğru ilerleyin. Soldaki kapıdan girip buradaki radyoyu kullanarak mesaj yollayın. Eti çanağa koyarak köpeğin uzaklaşmasını sağlayın. Sağlık kitini ve mermileri aldıktan sonra dışarı çıp bir sonraki odaya girmeye çalışın. Kapıyı bir tekmeyle yere indirdikten sonra oda da biraz ilerleyin. Çılgın doktor gelince işini bitirin ve kanla enjektörü alın. Dışarı çıkararak buradaki yaratığı öldürün. Sonra da ana binaya girip buradaki gazın etkisini engellemek için enjektörü kullanın. Kahverengi kapıdan geçerek bilgisayarı çalıştırıp şifreyi (Daisy) girin. Surveillance sistemini çalıştırın ve dışarı çıkararak güvenlik konsolunu kullanın. CH3'e klikledikten sonra bütün yolu geri döner motor odasına gidin ve açılan yeni geçitten geçin.

### ... FLEISSEN...

İleri doğru ilerleyin ve önüntüze çıkan yaratıkları öldürün. Her taraflı tüplerle dolu olan büyük bir odaya gelene kadar ilerleyin. Görevimizin bulmak olduğu personel ve MIB ajansı işte burada. Bütün yaratıkları öldürdükten sonra flare'i kullanarak bitkiyi geçin ve yanındaki kapıdan girin. Koridorda biraz ilerleyince sizin için yapılmış bir bölme görüyorsunuz. Soldaki kapıdan girin ve yine soldaki kapıdan geçerek yaratığı öldürün. Üzerinden kırmızı anahtarını aldıktan sonra, geri döner ilk kapıdan geçin. Buradaki yaratıkta da mavi anahtarını alıp bu sefer de ikinci kapıdan geçin. Son kez burada ki yaratığı da öldürdükten sonra bilgisayarını kullanarak yukarıdaki küçük daireye tikla-

yın. Şimdi hiç vakit kaybetmeden sizin için yapılmış bölüme koşarak yanındaki panele basın. KADABOMMM!

Ajans seçimini yapın, Transportation odasına gidin.

Bu heriflerle boşuna uğraşmayı hizllica geçtireceğiniz doğru koşun. Kiliseye kadar ilerleyip rahibe talismanı gösterin. Rahip yok olduktan sonra silahını alıp kiliseden çıkış ve sağdaki doktora gidin. Onu öldürdükteden sonra üzerinden kredi kartını alın ve feribota geri dönerken uzak köşedeki bankomatta kullanarak biletini alın. Şimdi kasabaya dönerken soldaki tavernaya girin ve üst kata çıkışın. Bu arada yoldaki kasabalları temizleyerek de biraz mermi alabilirsiniz. Kapalı olan ikinci kapıda biletini kullandiktan sonra doktorun evine geri dönen ve evin sağındaki çıplak yol dan ilerleyin. Duvarındaki gizli kapıyı bulup açın. Muhabizi öldürdükteden sonra yukarı çıp karşı balkona sıçrayın. Merdivenleri kullanın ve buradaki muhabizi da öldürün. Ondan anahatı



aldıktan sonra aşağı inin. Levha ve malzemeleri, yan odadan da kagitlarla maden anahtarını alın. Dışarı çıp maden girişlerine gelin. Sağ duvar boyunca yürüyerek ilerleyin ve kapayı açın.

Soldaki üç madeni dolaşarak buradakileri temizleyin. Malzemeleri de topladıktan sonra (bir figür bulmanız lazım) dörtüncü madene girin, burada biraz zorlanabilirsiniz. Karşıya geçmeye başardıktan sonra panter levhasını alın ve mağaraya gidin. Şimdi buradaki ufak puzzle'ı çözmeniz lazım. Aldığınız levhayı taş dairenin ortasına yerleştirin ve ilk resmi siyah olan taşlara ilerleyin. Sonra panter levhasını ortaya yerleştirin. Her taş kendine karşı olan diğer taşı harekete geçirir. Mesela sağ yukarıdaki taş sağ aşağıdakı taşı harekete geçirir. Bunların hepsini yapınca bir kapı açılacak. Yaratıkları öldürerek mermi ve sağlık paketlerini alın. Merdivenlerden aşağı inerek küçük bir hole gelin ve buradan da

yukarı ilerleyin. Biraz sonra görünmez bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Onu yok ederseniz yukarıda odada gizli bir kapı açılacak. Buradaki yaratığı öldürüp putu alın. Sonra da projenin ortasına yerleştirin. Aşağıdaki yuvalak hole gelin ve beş tane put alın. Da ha sonra onları yerdeki daireye yerleştirin.

### ... MIT DEM STROM...

Ajanınızı seçtiğinizden sonra transport odasını bir ziyaret edin. Muhabizi ve köpeğini öldürdükteden sonra mavi düğmeye basın ve asansöre binin. Sonraki iki kat da bundan farksız. Merdivenden çıkararak yaratığı öldürün ve büyük kapıdan geçin. Aşağıdaki odayı yaratıklardan temizledikten sonra yerdeki dört levhayı kullanarak heykelin sol gözünden çıkan ışığın sağ gözüne gitmesini sağlayın (bunun için mavi düğmeye de basmanız lazım). Heykel hareket edince sola gitin ve karşınıza çıkanları öldürün. Yaratıklardan kırmızı anahtar alarak sağdan gidin ve kapayı açın. Koridorun basındaki tuşa (sağı göstemesi için) bir kere basın. Aynısıni diğer kilide de uygulayarak kapayı açın. Bir sonraki kapıda aynı şekilde açıp muhafizleri ve yaratığı öldürün. Onlardan sağlık kitini aldıktan sonra ilerleyerek aşağı inin. Buradaki herifi öldürün ve işte karşınızda baş düşman: The Bug. Onu öldürdükteden sonra merdivenlerden çıkış ve son zaferi savaşa hazır olun. Akabinde ise mutlu son...

Gökhan Habiboglu &

Batu Hergüzel

valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



## LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

ATA COMPUTER

Tel: (318) 543 59 19

Firma: Southpeak Interactive

Windows 95, Pentium 100,

16 MB RAM, 10 MB HDD, 4X CD ROM





LEVEL

ARALIK / 97

# Seven Kingdoms

- **B**ırak çocuğu gitsin, onu elle geçirip ne yapacaksın ?

- Sen karışma; ona sevgiyi, mutluluğu, ayaklarının üzerinde durmasını öğreteceğim, böylece senin o karanlık ve saçma dünyadan uzaklaşır belki....

- Saçmalama, o karanlık dedığın yer, senin parlaklık, adalet ve sevgi kokan halbuki, sadece maskelerden oluşan dünyadan çok daha gerçek ve olması gerektiği gibi. Ona en fazla kendisini kandırmayı öğretebilirsin..

- En son seferinde ben başarılı olmustum ama, üstelik askı tadına bambaska biri olmuştu, mutluydu.

gördükleri sadece pembeden tonlarıydı, insanları seviyordu, yardım ediyordu, güçlüdü...

- Dalga mı geçtiyorsun, o pembe dediklerin sadece göz boyaması. Hem kendini hem onu kandırınsun, sen ona sadece yanlış olduğunu inanlıklarını yasaklıdın, gerçekleri sakladın. Bir de sevmeyi öğrettiğini sanıyorsun ha, yazık sana yazık!... Onu bana ver, ben en azından onu aşka aşık edeceğim...

- Üzgünüm, çok şey istiyorsun, sen git karanlıklarına ulaş, bizleri de rahat bırak, gerçekler onun karanlığı, senin değil..

- Haklısan, gerçekler o kadar göreceli ki, artık senin zavallı fikirlerin bile onun kafasını karıştırmaya yetebiliyor..

- SSSSTTT! Yeter artık, ikiniz de gel-

kıştılandırılmış ve savaşlarından real-time olduğu bir tür. İyi mi olmuş, kötü mü tartışılır, ama bildiğim bir şey varsa o da son zamanlarda bu türü sevenler için daha iyi bir alternatifin olmaması.. Şimdi oyunun mantığını anlatmaya başlayalım, daha sonra da menülere değiniriz, ne dersiniz sevgili okuyucular?

Oyunumuzdaki uygarlık sayısı (tahmin etmek pek zor olmasa gerek) yedi: Yunanlılar, Çinliler, Japonlar, Persler, Maya Uygarlığı (bildiğiniz üzere dünyadaki aniden yok oluşuyla bilinmeyenler listesinin baş sıralarında bulunuyor..), Normanlar ve Vikingler. Her bir uygarlığın doğal olarak farklılıklar var (bu civ'de yoktu). Mesela Persler doğuştan okçu, ama çok kuvvetli değiller. Japonlar ise kılıç uzmanları -hani şu efsanevi kılıçları katana var ya işte o- ve çok usta dövüşçüler bazen tek vuruşta rakibini döner yerine koyabiliyor! Neyse bunların bir tanesini seçtiğ ve oyuna başladık. Genelde bir kale ve bir kasaba ilk sahip olduklarımızdır. Simdi şu kasaba olayını anlatıyorum, kulaklılarınızı iyi açın. Her kasabada belli bir miktar insan olur ve bunlar aynı ırktan olmak zorunda değildir (sadece mutlu etmek biraz zor olabilir). Bu insanları

diniz yere defolup gidin ve bir daha da gelmeyin!!!!!!

## "...OBURLUK, HIRS..."

Seven Kingdom, Interactive Magic'in (bariz güzel isim) yaptığı en son uygarlık oyunlarından biri. Ama diğer tüm akranlarından bir parça almış gibi sanki. Aslında böyle bir tür için, hmmm, nasıl desek, strateji-arcade mı..., yok yok o Warcraft tipi oyunlara deniyor, hah buldum, evet arkadaşlar, şu anda yeni bir tür icat ediyoruz, hazır olun: Civilisation-Arcade! Evet, evet, daha çok Civilisation'un bazı özelliklerinin geliştirilmiş, bazlarının

çeşitli mesleklerde yetiştiğinden onları daha işe yarar hala getirebilirsiniz, ama böylece köylü sayınız ve dolayısıyla da yiyecek üretiminiz azalır. Oyunda bulunan her kişinin çeşitli özellikleri vardır. Ama bunlar en baştan verilmey ve ortaya çıkıp gelişmesi için o işlerde çalışması gereklidir. Mesela bir köylü hangi meslekte çalışırsa o işte uzmanlaşmaya başlar. Sonuçta her adamının her meslekte uzmanlaşmasını beklemeyin. Devamlı bina inşa eden biri inşaat alanında uzmanlaşırken (constructor), devamlı sabotaj yapmaya çalışan bir casus -Bond, James Bond'u gölgede bırakabilir. Ayrıca tüm oyundaki bütün karakterlerin bir lo-



yalıtı (krala bağlılık) sevlyesi vardır. Bu ne işe yarar, söyle söyleyeyim, belli bir seviyenin altına düşen bir adamınız(köylüler) ya ayaklanma çıkarır ya da bir rakibinizin tarafına gecerler (meslek sahibi olanlar). Şimdi doğal olarak bunların nasıl arttığını veya düşüğünü soracaksınız. Eğer bir kasabanın içindeki köylülerin loyaltısını yükseltmek istiyorsanız -daha doğrusu bunu yapmak zorundasınız gibi bir şey-, yakınlarına bir kale yaparak kralınızı ya da bir generalınızı -kısacası askeri bir yöneticiyi- oraya götürmek zorundasınız. Böylece halk kendini güvende hissedeecek, ve sevgili kralına bağlılığı gün geçtikçe artacaktır. Tabii başka yollarda yok değil. Mesela artık sigaranızı parıyla yakmaya başlamışsanız halkınize para saçabilir, veya hazine odasının artık parkeleri gözünüze çarpıyorsa da vergi toplayabilirsiniz. Diğer adamlarınızı (özel meslek sahibi olanları -asker, madenci, işçi...-) özel onur madalyaları vererek şımaratabilirsiniz. Ama çok fazla vermenizi tavsiye etmem. Ayrıca oyundaki ününüz de (reputation: tamamen sizin yaptığınız banış, savaş, ticaret gibi

faktörlere bağlıdır, her zaman için ne kadar yüksekse, o kadar iyidir) bu loyality olayını etkiler. Güzel umarım insanların etkileşimi anlamışınızdır. Şimdi nasıl kısa yoldan para kazanız, ona bakalım isterseniz. Şimdi eşitliğin sol tarafına güzel bir ma-

den, hemencevik ilerisine şırın mı şırın bir fabrika, azıcık ötesine de kazık mı kazık bir pazar yazın. Eee, sağ tarafta ne gözüküyor, dolar işaretleri olabilir mi mesela ??!!.. Peki ya sol taraftaki, maden ve fabrikayı silersek ne olur, hı? Yaa, denklemi bozmamak için tabii ki de oraya ticareti, yani diğer uygarlıklarla yapacağımız antlaşmaların ve onların pazarlarından satın alınacak mallar yerleştiririz; eğer denklemde hala bir eşitsizlik varsa oyundaki hiç bir devletten olmayan ırkları onları öldürerek alacağınız paralarını da kullanabilirisiniz tabii; ama yine de siz siz olun paraya asla tapmayın (heyet be, yerim kendimi, mesaj bile verdim ya, gerisi bahane artık!).

Farzi mahal orada bir kasaba duruyor uzakta, boş ve sade, ve bakire, ve sessiz, ve sakin, ve sizi bekliyor, almak için, ne yapacaksınız? Gidip hemen yakınına bir kale kuracaksınız, sonra da kasaba halkınin ait olduğu bir ırktan bir generalinizi buraya getireceksiniz. Size ait olmayan her kasabanın bir direnci, bir dayanma gücü vardır. İşte bu direncin azalması da o kasabaya bağlı bir kale ve otoritenin

olmasına bağlıdır. Dikkat etmeniz gereken nokta, halk hangi uygarlıktansa o uygarlığın generalinin o kalede olması gerektiği. Kasaba sadece kendi dilini konuşan birisinin sözünü dinleyebilir veya bağlanabilir. Böylece zamanla direnç düşmeye başlar, eğer sıfır inerse artık o kasaba sizindir ve kendili malınız gibi kullanabilirsiniz. Eğer kasabada birden fazla ırk varsa çeşitli periyodlarla kaleye farklı ırklarda general getirmeniz gerekir. Diğer bir tuzlu yol ise, direkten para ile halkın kıskırt-

maktır, ama siz bilirsınız, para sizin paranız, ilerde niye bu binayı yapamıyorum diye ağlamaya başlarsanız, bana gelip yakarmayın.

Oyunda Fryhtans denilen yaratıkları öldürürseniz bolcana para kazanabilirsiniz. Daha da önemlisi bir tek buradandan bulabileceğiniz scroller (çeşitli büyülerin yazılı olduğu parşömen). Bu scroller sizin atalarınızın yüzüller önce yazdığını ama daha sonra sizin kaybettiliniz, içinde çok önemli bilgilerin olduğu kağıtlar. Eğer sizin uygurlığında scrollu alırsanız gidip bir tapınak yapın. Sonra kralınızı ve 8 köylünüzü bu tapınağa yollayın. Böylece onlar da gece gündüz dua ederek uygurlığınıza ait Tanrı'yi çağrımıya çalışacaktır (yandaki güç çizgisi sonuna kadar dolunca çağrımanızı tavsiye ederim). Unutmadan her Tanrı belli bir süre durabiliyor ve hepsinin özel güçleri var (bkn. Encyclopedia).

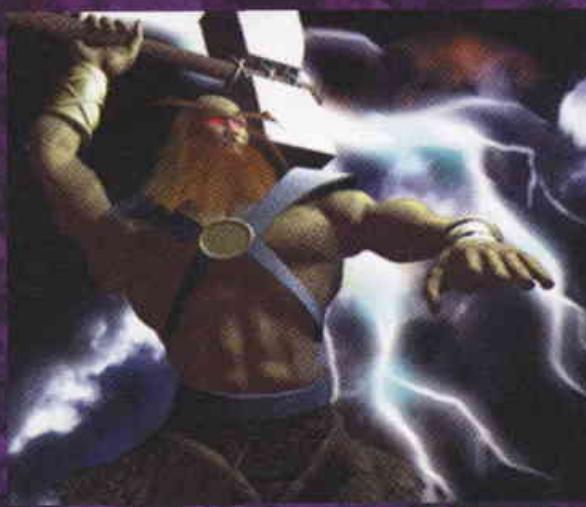
### ... TEMBELLİK, KİBİR, ŞEHVET...

Eveet, en nihayet oyunun genel hatırlıyla tüm mantığını anladınız. Simdi de kısaca menü, ana ekran ve binalara bir göz atalım.

Oyunu yüklediğinizde (hayal kırıklığı: demo yok), karşınıza gelen menüden Single Play..... ya yok abi, el insaf be kardeşim, yüz yillardır aynı menü, aynı seçenekler, yok yok böölé sap gibi single player, multi player, credits, quit'i falan açıklayarak sizi aptal yerine koyuyorum, olmaz a b i ken-

dime yediremem yaa, bu kadarını da anılsanız artık.... Bu menüler de dikkat etmeniz gereken Encyclopedia'ya önce bir göz atmanız. Buradan ırklann özelliklerine baka-





rak kararınızı verin. Ayrıca bir de artık bir çok oyun da olan -olması gereken- ve bu yazılı tamamen gereksiz kılan tutorial bölümü var. Eğer sabır göbek adınızsa tek tek tüm tutorillara gerek oyunu adam gibi oynayın -şahsen ben de bu kadar sabır ve zaman yoktu, kendim çözmem daha kısa..- Bir de oradaki scenario ismine aldanıp campaign gibi bir şey sanmayın, yanı devamlı bir bölümler zinciri falan yok ortada, sadece bir bölümlüğe size verilenlerle istenen görevleri yerine getiriyorsunuz. Bir de son olarak oyuna başlarken adınızı yazıyor, oyundaki tüm zorluk ayarlarını ayarlayarak kendinizi seviyiniz yaratıyorsunuz (isterse niz 5 ayrı seviye de hazır olarak var). Başarının yolunun zordan geçtiğini söylemiş miydim daha önce?

En nihayet ana ekrana geçtik. Şinçik, öncelikle ilk olarak hız ayarlarını anlatıyorum. Oyunun hızını sayı tuşlarıyla ayarlayabiliyorsunuz. 1 en yavaş, 9 en hızlı gibi.. 0 ise -pause- görevini görüyor. Sol üst tarafta, genelde bu tip oyunlarda çok işe yarayan, ama bu oyunda neredeyse hiç bakmasanız bile olabilen sadece bilgi amaçlı sekiz tane seçenek var. Ksaca değişimek gerekirse, Kingdoms'la sizin ve bağlantılı olduğunuz krallıklar hakkında bilgileri ve ilişkilerinizi, Villages'la tüm kasabalarınızı, nüfusları, ırkları, royaltyleri, binalarınız gibi bilgileri, Economy'yle tüm gelir ve giderlerini-

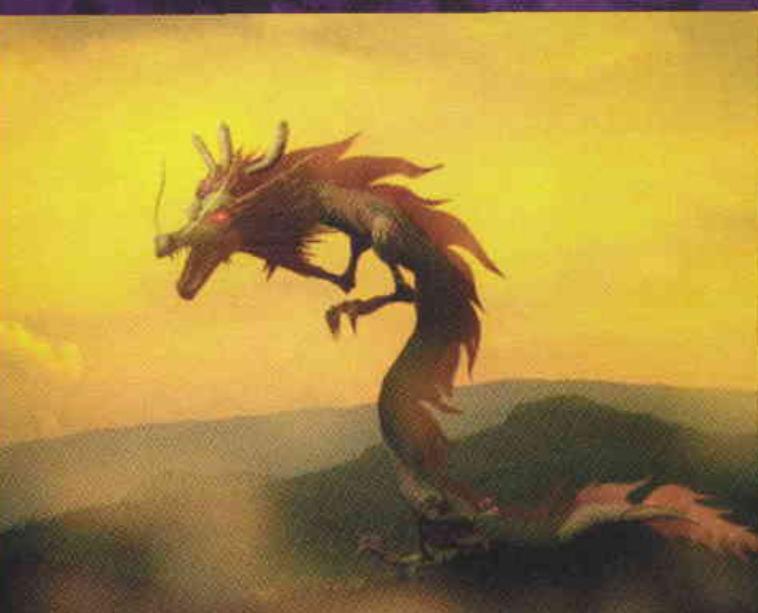
zi, kısacası maliyenizi, daha kısacası cüzdannızın kanlılığınıın cm. üzerinden değeri, daha da kısacası şu lanet para kavramının üzerindeki etkilerini (gaza geldim..). Trade'le nereden nereye ticaret yaptığımız, Military'le generalleriniz ve özeliklerini, Techonolgy'le icat ettikleriniz ve o anda icat etmeye çalışığınız keşfinizi, Espionage'le casuslarınızın özelliklerini nerede bu-

ya bir tane bağlanmalı ve o kasaba halkının ırkından bir general o kasaba ya getirilmeli.

- Mine: Oyunda (haritada siyah gözükür) bulunan üç çeşit maden vardır. Bunlardan bir tanesinin üzerine kurduğunuz mine'la maden üretmeye başlaysanız. Her maden en fazla 8 işçi alabilir (aslında her bina en fazla 8 kişi alabiliyor), İşçilerinizin maden yeteneği çalışma gelişir.

- Factory: Mine'da üretilen ham madde burada işlenerek halkın kullanabileceği hale getirilir.

- Market: İşte oyundaki altın yumurtlayan tavugu bu. Nerdeyse tüm parayı buradan kazanacaksınız. Fabrikada işlenen ham maddeler buraya getirilerek halka sunulur. En fazla üç tür madde bulunabilir. İsterseniz direk madenden de mal getirebilirsiniz, ama unutmayın ki işlenmemiş madeni alacak hiç bir enayı çıkmayacaktır. Ayrıca hiç bir flat arayaması da yapamayorsunuz. Peki farz edelim hiç bir maden bulmadınız veya başka tür madenler de bulmak istiyorsunuz. İşte o zaman gündeme ticaret dediğimiz kavram gelir. Bu da sevgili komşularına bir miktar ödeme yaparak gerçekleşen bir



olandıklarını ve ne yaptılarını, son olarak da Ranking'le civ. vari puanınızı, rakiplerinizin puanlarını ve hangi daldal kaçıncı olduğunuzu görebilirsiniz. Bunların hemen yanındaki kutucukta yiyecek miktarınız (üstteki), altın sayığınız tane olarak birimi (doğal olarak alttaki), tarih ve sizin oyundaki Ününüz (reputation) var. Onun da yanından haritanın (fiziki mi siyasi mi, artık nasılsa) gözükeceğini belirtersiniz. Hemen altındaki bölümden bulunduğunuz gezegenin uzaktan nasıl gözüktüğünü (hö? Kısacası, haritalı) görürsünüz. Son olarak da onun altındaki, geriye kalan yerde ise o an aktif olan insan veya binanın özellikleri gözüktür.

Oh be en nihayet ekranı da anlattık, şimdil neyi aktarsak siz sevgili okuyuculara, tamam buldum binaları ve işlevlerini anlatayım bar!

- Fort: imparatorluklarının direği, baş tacı, kapı gibi kaleyi. Her kasaba-

olaydır. Bunun için de Market'den caravansı üretmeniz lazım. Bir karavanın önce "set stop 1"le gideceği marketi (mali alacağı), sonra "set stop 2"le mali bırakacağı marketi seçin. Kısacası duracağı noktaları, yanı rotasını çizin. Kervanınız sonra da kendisinden öldürülene veya siz oyundan çıkışana kadar o rotalarda (tabii değiştirmeseniz) gezinip durur. Bu arada



tüm bu ticaret olayı için önce o komşunuzla ticaret antlaşması yapmanız gereklidir...

- Tower of Science: İşte tüm Einstein'larıñızın iş yerî. Yazık ki civîn onda birinin yarı-sı kadar bile icat edecek şey yok.

- War Factory: Bilim merkezinde icat ettiklerinizi hayata geçirir.

- Inn: İşte acayıp önemli bir bina. En az iki üç tane yapın. Kısaca hanlardır, yani her türden, ırktan ve meslekten insanın gelip bir süre konakladığı yerlerdir. Eğer yeterince para verirseniz, krallığınız bir yetenek daha kazanmış olur.

- Harbor: Denizlerini ticaret, satış, transport...

- Seat of Power: İşte yüce tapınağınz. Ancak kendi Scroll'unuzu bulduğunuzda yapabilirsiniz ve sadece kraliniz inşa edebilir. Güç çizgisi dolunca yandaki butona basin ve işte yüce Tanrıınız ve becerileri karşınızda...

### KISKANÇLIK, ÖFKE... - SEZEN

Oyundaki her bina belli bir menzilde birbirine yakınsa bağlıdır. Mesela ısciye ihtiyaç duyan binalar bir kasaba ya bağırsa, otomatikman o kasabada köylüler oraya çalışmaya giderler. Dikkat etmeniz gereken madeninizin mutlaka fabrikayla, fabrikanızın da marketle bağlı olması gerekligi (aksi halde karavanla taşımak zorunda kalırsınız). Tabii ki her kasaba da bir tane kaleyle bağlı olacaktır (di mi? Bak kaçınıcı kez söyleyorum, unutmayın



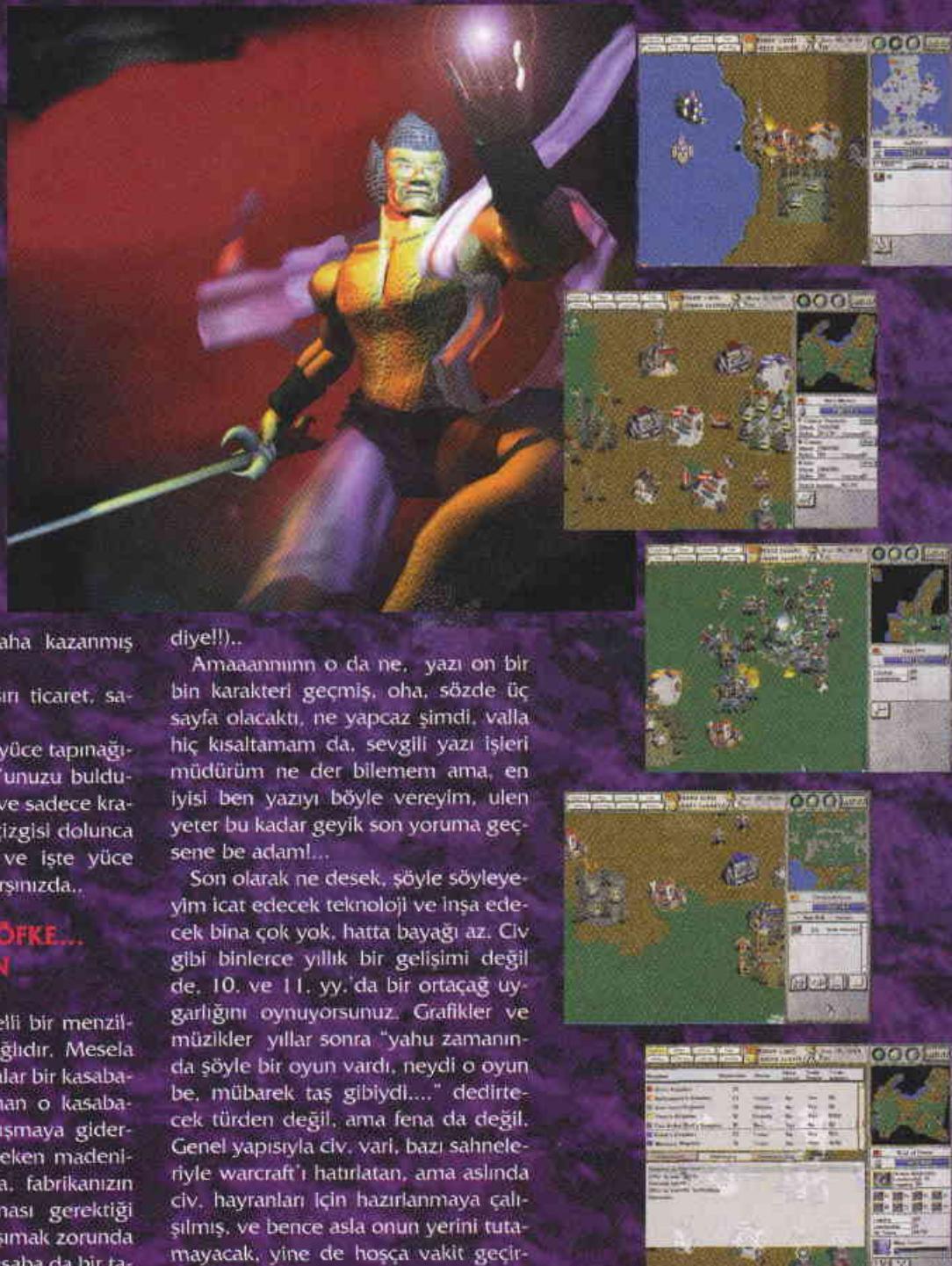
diye!!)..

Amaanının o da ne, yazı on bir bin karakteri geçmiş, oha, sözde üç sayfa olacaktı, ne yapcaz şimdi. Valla hiç kısaltamam da, sevgili yazı işleri müdürüm ne der bilemem ama, en iyisi ben yazıyı böyle vereyim,ulen yeter bu kadar geyik son yorumu gecene be adamı..

Son olarak ne desek, söyle söyleyim icat edecek teknoloji ve inşa edecek bina çok yok, hatta bayağı az. Civ gibi binlerce yıllık bir gelişimi değil de, 10. ve 11. yy'da bir ortaçağ uygurlığını oynuyorsunuz. Grafikler ve müzilder yıllar sonra "yahu zamanında söyle bir oyun vardı, neydi oyun be, mübarek taş gibiydi...." dedirtecek türden değil, ama fena da değil. Genel yapısıyla civ, vari, bazı sahneyle rile warcraft'ı hatırlatan, ama aslında civ, hayranları için hazırlanmaya çalışılmış, ve bence asla onun yerini tutamayacak, yine de hoşça vakit geçirmekten öte bir ünvana sahip olmayacak gibi gözüken 4 yıldızlık bir oyun.

Hey millet, mektup köşemiz okuyucularımıza açılmıştır, herkesin haberi ola, bilen bilmeyene söyleye, hemen kağıt ve kalem ele alına ve aklınıza gelen her türlü konu, öneri, eleştiri, fikir ve soru yağmuruna tutula ve sahkin tembelliğin çekici kollanna kapılmayıla, sakın unutulmayila....

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



### KINGDOMS



### LEVEL KARNESİ

#### STRATEJİ

Firma: Interactive Magic  
Windows 95, Pentium 60,  
16 MB RAM, 2X CD ROM



# Battlespire

## Diablo'nsu bir RPG

**S**alam, sizi tanımıyorum, ama olsun beklerken bana eşlik edersiniz. Bu sekiz katlı zindanın en ucunda ne beklediğimi merak etmek en doğal hakkınız. Eskiden ben de diğer katlarda gördüğünüz yaratıklardan biriydim. Tüm ismiz esas kahraman gelene kadar bekleyip, ardından sebepsizce üzerine atlayıp onu fazla zorlamadan bir, en fazla iki kılıç darbesiyle can vermekti. Ardından meslegimde ilerledim, "ana kötü kişilik" seviyesine kadar yükseldim. Bakın, şimdi alımlı ama bir o kadar da tehlikeli görünmesi gereken bir karakterim. Birazdan buraya gelip beni öldürecek olan genç kahramanın tüm ustalarını öldürdüm, bu zindanları kendi ellerimle hazırladım. Kolay bir iş değil tabii. Şimdi burada olması gereklili, o geldiğinde bizi yalnız bırakırsanız sevinirim, çünkü kurallar geceyi benim tek başıma bu en uç köşede bekliyor olmam gereklili... Bit daki, kılıç sesleri duyuyorum, sanırım geliyor, müsaadenizle ben işime geri döneyim.

### ZİNDANLARA İNEN...

Bethesda Softwares, Daggerfall gibi Role Playing fanatiklerinin bas tacı ettileri bir oyun yaptıktan sonra

(Tamam bi dolu bug olduğunu ben de kabul ediyorum ama, yine de o ana kadar

böylesine geniş bir Role Playing ne görmüştük, ne de duymuştu, simdi bile VGA grafiklerini ve buglarını göz ardı edecek olursak Daggerfall'ın eline su dökecek FRP yok gibi.) biz hevesle Elder Scrolls 3 ya da bir başka deyişle Daggerfall 2'nin yolunu gözlemeye başladık. Battlespire'i ilk gördüğümüzde hopladık, zıpladık, şempanzemsi eğilimler gösterdik, ama gel gör ki Battlespire meğersem Elder Scrolls 3 diii, aynı dünyada geçen Diablo'nsu bir RPG imiş. Tamamen Daggerfall'ın üzerine yatılıp, karakter yaratma ve oyun ekranları üç aşağı beş yukarı aynı dizayn edilmiş. Daggerfall'da olduğu kadar geniş bir dünya, şehirlerden şehirlere maceralar falan beklemeyin. Daggerfall'ın zindanlarından birini geliştirdip oyun haline getirmişler gibi bir şey. Daha önceden Daggerfall ile ilgilenmiş olanlar hiç yabancılık çekmeyecekler, fakat Bethesda dünyasına yeni yeni adım atırsanız size rehberlik etmem gerekiyor.

### ...YAKIŞIKLI, KARIZMATİK...

Öncelikle kendinize bir karakter yaratmakla işe başlanmanız gerekiyor. Karakterinizin adını, cinsiyetini, ve irkını belirlemek ilk adım. Unutmayın, her irk belli alanlarda daha başarılı ve bu alanlardaki özelliklerine ekstra puanlar alabiliyorlar. Örneğin Bretonlar büyünde, Redguardlar ise silah kullanmadada daha ileriler. Ardından meslek seçimi geliyor. Hazır mesleklerden birini seçebileceğiniz gibi kendinize yeni bir meslek yaratabilmeniz de mümkün. Yeni meslek yaratma ekranında sol tarafta karakterinizin sayısal özellikleri yer alıyor:

**Strength:** Güç. Eşya taşıma kapasit-



tesi gibi konularda etkisi görülür.

**Intelligence:** Zeka. Büyü puanlarının miktarını belirler.

**Willpower:** İrade. Büyüye dayanıklılığınızda önemli rol oynar.

**Agility:** Çeviklik. Vurma şansını artırır, özellikle ok-yay gibi fırlatılan silahlar için önemlidir.

**Endurance:** Dayanıklılık. Yaşam gücünü, bünyenizin kuvvetini etkiler.

**Personality:** Kisilik. Bu skoru yüksek tutmanız konuştugunuz karakterlerin size tepkisini yaratır.

**Speed:** Hız. Çabuk hareket etmenizi sağlar.

**Luck:** Şans. Ok atışları gibi kısmen şansa kalmış olaylarda etkisi olabilir.

Özelliklerinizin sağında karakterinizin yeteneklerini belirlediğiniz bölüm yer almaktır. Varolan toplam on sekiz seçenekten üçünü ana, üçünü ikincil, altısını da üçüncü olarak seçebilirsiniz:

**Long Blade:** Kılıç kullanma.

**Short Blade:** Bıçak kullanma.

**Blunt Weapon:** Gürz, topuz, sopa vs... kullanma.

**Axe:** Balta kullanma.

**Missile:** Ok, mızrak atma.

**Hand to Hand:** Silahsız, dan dun girişme.

**Destruction:** Hasar veren büyülere dair büyü dali.

**Restoration:** iyileştirme, onarma

büyüler.

**Illusion:** Objeleri gerçekte değilinden kamufla eden, farklı gösteren (görünmezlik gibi) büyü dalıdır.

**Alteration:** Cisimleri, etkileri olduğu gibi değiştiren bir büyü dalıdır.

**Thaumaturgy:** Alteration'a benzer şekilde birlikte cisimlere kendi doğal kanunları içinde etki eden büyü türüdür.

**Mysticism:** Büyünün en gizemli, tehlikeli dalıdır. Büyünün bilinmeyen güçlerini kontrol altına alıp kullanır.

**Jump:** Sicrama.

**Swiming:** Yüzme.

**Stealth:** Sinsi sinsi yürüme olayı.

**Backstabbing:** Sessizce arkadan yaklaşıp saldırma.

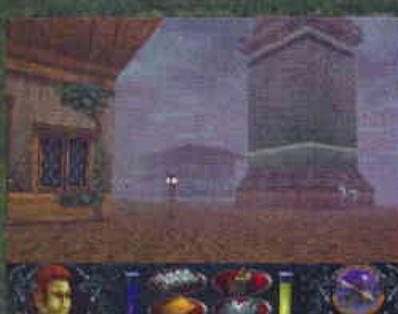
**Critical striking:** Etkili vurma.

**Dodging:** Darbelerden kaçabilme.

Ekranın en üstünde yer alan meslek adının altında size verilen toplam kredi yer alıyor. Bununla kendi özelliklerini artırabilir, eşya ve büyü alabilirsiniz. Avantaj ve dezavantaj seçenekleri bu krediyi düşürüp artırabilmeniz de mümkün. Kredinizin hemen yanında yaşam puanınız yer alıyor. Ekranın sağında sırasıyla büyü, silah, zırh, büyülü eşya, avantaj ve dezavantaj seçeneklerinizdeki ikonlar yer alıyor. Büyü seçenekinde her büyünün sağındaki harf hangi dala ait olduğunu, solundaki sayı büyülü satın almak için gereken kredi miktarını gösterir. Altta ise büyünün kullanım amacını görebilirsiniz. "Add" komutuyla büyü kitabınıza yeni büyüler ekler. Delete komutuyla da silerler. Eşya almak için de yapmanız gereken "select" komutunu kullanarak sahip olmak istediğiniz etkilerini seçmek. Gelelim avantaj ve dezavantajlara:

**Acute Hearing:** Uzakta sinek vizilasa duymamanız sağlar.

**Spell Absorbtion:** Düşman büyülerinin saldırılmasına maruz kalırsanız yapılan büyünün etkisiyle büyü puanınızı artırabilmeniz gibi enteresan bir özellik.



**Rapid Healing:** Yaralarınıza çarçabuk iyileştirmeniz için.

**Regenerate Health:** Durdur yerde enerjinizi artmasını sağlar.

**Regenerate Spell Points:** Bu seferde büyü puanlarınız durdur yerde artar.

**Athletics:** Fiziksel yeteneklerinize Bonus alabilirsiniz.

**Adrenaline Rush:** Ölümeye yaklaştığınız anlarda korkunun sizi yürekledirip daha iyi doğuşmenizi sağlama.

**Increase Magery x Int:** Büyü puanınızın zekanızın kaçla çarpılarak elde edileceği (Bence en önemli avantaj, mutlaka yüksek tutun).

**No Regenerate of Spell Points:** Büyüyle aram olmaz derseniz, büyü puanlarınızı tekrar kazanamamanız sağlayıcı bir dezavantaj.

**Forbidden Armor / Material / Weaponry:** Belli zırh, kılıç ve madde türleri arasından bazlarını kullanma yasası.

**Resistance / Immunity:** Büyüye, sıcağa, soğuga, şoka, öldürücü etkilere dayanıklılık ya da bağıskılık sağlar.

**Low Tolerance / Critical Weakness:** Aynı etkenlere karşı hassasiyet ya da aşırı zayıflık sağlar.

Bu mevzuları da haliattikten sonra dillerseniz mesleğinizi Save edip oyunu başlayabilirsiniz. Save etmek sizin daha sonraları aynı meslek ayarlarını tek tek yapma zahmetinden kurtaracaktır.

### ...ÖNÜRLÜ TERBİYELİ ...

Artık oyun ekranınızda: Sol alttaki yüzünüzü üzerine tıklayınız karakter ekranı açılacaktır. Bu ekranın yük taşıma kapasiteniz, yaşam ve büyü puanlarınız, isminiz, cisminiz, yetenek ve özellikleriniz yer alıyor. Ana oyun ekranında soldaki çubuk yaşam, sağdaki çubuk büyü puanınızı temsil ediyor. En sağdaki pusula ise yerin yedi kat dibindeki zindanlarda iyi bir yol gösterici olacaktır. Ekranın ortasında yer alan ikonlar ise:

**Spells:** Büyülerinizi, yapınca ekran da nasıl görüneceklerini, etki alanını, hangi elemente bağlı olduklarını ve -en yararlı- F-tusları ile büyüyü kısa yoldan nasıl yapacağını belirleyebilirsiniz. Büyünün kaç büyü puanı istedigini, süre ve etkisini de görebilir, ancak değiştiremezsiniz.

**Map:** Zindanda kaybolmamanız için haritayı ekran'a getirir, pusula ile haritayı iyi kombina ederseniz yolunuzu bulmakta güçlük çekmezsiniz.

**Inventory:** Karakterinizin sahip olduğu eşyaları görebilirsiniz. Eğer ana ekran'da herhangi bir sepet ya da benzeri bir eşya yığınına tıklayınız Inventory ekranı açılacaktır.

Sağdaki kutucuklarda yerde bulduklarınız, soldaki kutucuklarda ise üzerinizde taşıdıklarınız yer alır. Bir nesneyi almak için sol tuşla üzerine basılı tutup soldaki kutucuklara sürükleyn ve bırakın. Silah ve elbiseleri kuşanmak için de aynı şekilde sol tarafta yer alan karakter resminin üzerine sürükleyip bırakın yeterli.

**Controls:** Save / Load, tuş kontrolleri (Mouse ile sağa sola bakma olmasını kapatın, aynı işi tuşlarla yapın, görecsiz işinizi kolaylaşacak !)

### ...KAHRAMAN ARANIYOR, ÜCRET DOLGUNDUR...

Artık kontrol sizde ! Zindanları arşınlamaya başlayın, karşısına çıkan yaratıklara tıklayınız, konuşma ekranına gireceksiniz, şansınız yaver giderse iletişim kurabilirsiniz. Aksi takdirde ufak bir tartışma (!) yaşayabilemeniz mümkün. Sekiz kat zindanda türlü yaratık, türlü eşyalar, büyüler "Ah bir kahraman gelse de beni öldürse!" ya da "Şöcole sağlam bi kahraman çıksa da beni giye, kullansa" şeklinde beklemeyecektir. İşe bi el atsanız da sevinsin garip! Beni sorarsanız, ben gerçek Daggerfall 2'yi yanı Morrowind'i bekleyeceğim. Alt katlarda görüşürüz.

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



## LEVEL KARNESİ

RPG

Firma: Bethesda Softworks

Pentium 133,

16 MB RAM, 150 MB HDD, 4X CD ROM



# WORMS 2

Toprak solucanı ha! Ha! Ha!  
Bizim, "Yağmurun ardından  
ortaya çıkan küçük yapışkan  
varlıklar"ın neler  
yapabileceklerini henüz  
görmüdiler. Sizleri büyük an için  
hazırladık silahları patlayıcılar,  
bubi tuzakları, Uzak Doğu  
dögüş sanatları, gerilla taktikleri  
üzerine eğitim gördünüz. Artık o  
insan denilen canlıların bize  
alay etmeleri olanaksız. Büyük  
olabilirler belki, ama gücümüz  
karşısında hepsi diz çöküp  
bizlerden... (CJLK)

## KATİL SOLUCANLAR GERİ DÖNDÜ

**B**ayılıyorum bu yaratıklara! Mınik, sevimli, ve öldürücü! Solucanların savaşı devam ediyor, hem de yepen silahlar ve çok daha üstün grafiklerle. Daha önceden Worms'u oynamamış olanlar için kısa bir açıklama yapayım, hani eskiden Commodore 64 zamanlarında, iki tanrı tankın birbirini vurmaya çalıştığı bir oyun vardı. Rüzgar ve arazi şekilleri değişir, Tanklar da buna göresira sıra atış şiddetini ve namlu ayarlarını yaparak birbirlerine hasar vermeye çalışırlardı. Şimdi tankların hareketli ve sayılarının birden fazla olduğunu düşünün. Tanklara yalnızca top değil, makineli tüfek, dinamit, mayın gibi silahlar da ekleyin ve herseyden önemli tankların yerine birer kurtçuk yerleştirin! Alın size neşeli, çığın, dehşet verici solucanlarıyla WORMS! Hazırsanız siz kendinize bir molotof kokteylili hazırlayın, ben Üzerime hafif makineli bir şeyi kuşanıp geliyorum!

## DÖNDÜ DE, N'OLUCAK Kİ ?

Girintili çıkışlı bir arazi üzerine üzerine sizin ve rakibinizin kurtuçları rastgele dizilmiş olarak oyuna başlıyorsunuz. Amaç, geride yalnızca sizin kilerin kalması. Beş saniyelik bir hazırlanma süresinin ardından kurtçugunuñun bir dakikalık süresi başlıyor. Bu sırada farenizi sağa sola gezdirerek ekrana göz atabilir, TAB tuşu ile bir başka kurtçugunu seçebilir, DEL tuşuyla solucanların isim ya da yaşam puanlarını gizleyebilirsiniz. Kurtçugu sağ ve sol tuşlarıyla ilerletebilirsiniz. Backspace, dik olarak, Enter ileriye doğru, İki kez Enter da geriye doğru sıçramanızı sağlayacaktır. Ancak bilindiği üzere sağa sola sıçrayarak düşman yenilmez, bu yüzden silah kullanmayı bilmeniz gerekiyor. Farenin sağ tuşuna basarak silah listesini açabilirsiniz. Buradaki silahlar kullanımını bakımından farklılık gösteriyorlar.

**1- Yere bırakılanlar:** Dinamit, mavin, ming vazosu (evet yanlış duymadınız) gibi silahlar listeden seçildikten sonra Space tuşu ile düşmanın yanına bırakılır ve patlamadan etkilenmemek için sinsi sinsi uzaklaştır (umutmadan, bombalar patlamadan önce hala hareket etme hakkınız var. Ancak ateşli silahları kullandıkten ve bombalar patladıkten sonra hakkınız geçiyor.). Bu tür patlayıcılar bırakıldıkten beş saniye sonra inflak ederler ve oldukça yüksek hasar verebilirler.

**2- Fırlatılanlar:** Bomba, Parça tesirli bomba, bazuka gibi silahlar bu grupdadır. Bu silahı listeden seçtiğinizde ekranda bir hedef işaretini belirecektir. Hedefi aşağı ve yukarı tuşlarıyla hareket ettirip atış yönünü belirleyebilirsiniz. Space tuşuna basılı da atış şiddetini ayarlayın ve bırakın. Burada dikkat etmeniz gereken rüzgarın hangi yöne doğru hangi şiddette estiği. Ayrıca, bombaların patlama sürelerini birden beşe kadar olan tuşlara basarak belirleyebilir, atışı az yada çok bomba yapmak için de artı ve eksiyi kullanıbilirsiniz.

**3- Gündemi:** Homing missile,

homing pigeon (gündülü güvercin!) gibi silahlar seçildikten sonra önce farenin sağ tuşıyla hedefinizin üzerine tıklayın, ardından açı ve şiddet ayarlayarak fırlatın. Bir süre havada uçtuktan sonra hedefe yönelecelerdir, ancak hedefle aralarında bir engel varsa engele çarpma riskleri de var.

**4- Hava saldırın:** Air Strike, Napalm Strike, Mail Strike gibi silahları seçin ve yalnızca ok şeklindeki kursörü hedefin üzerine tıklayın havadan gelen saldırı, korunaksız kurtuçları vuracaktır.

**5- Doğrudan atılanlar:** Old woman, Mad Cow benzeri silahları bir kez Space'e basarak elinizden çıkartın ve istediğiniz noktaya gelince Space'e basarak patlatın.

**6- Ateşli silahlar:** Shotgun, Hand Pistol, Uzi vs... Doğrultun ve basın.

Bunların dışında kullanacağınız en önemli aygıtlardan biri olan, yukarı tırmanmak, sallanıp karşıya geçmek gibi amaçlarla kullanacağınız ninja ipi (ipte sallanırken bomba bırakmak için Enter'i kullanın.), top kazıcılar, yumruklar ve daha neler neler var. Worms 2 sizler için ne sürprizler barındırıyor, göreceksiniz. Bu oyuna takılın, çünkü kurtuçlar çok eğlenceli, deli dolu ve çok ama çok tehlikeli!

Yağmurdan sonra görüşürüz !

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



## LEVEL KARNESİ

### PUZZLE

Firma: Microsoft

Windows 95, 486 DX266,  
16 MB RAM, RX CD ROM, DirectX 3.0



# Hileleri

## Dungeon Keeper



Ana açılış ekranında iken klavyeden büyük harflerle şunu girin: PLE-  
ASE GIVE ALL, böylece yeni bir oyuna başladığınızda tüm binalar, yaratıklar, kapılar ve tuzaklar elinizde olacaktır. Ayrıca oyun esnasında şu kombinasyonlarda kurbanlar adayarak sonrasında belirti-  
lenleri alabilirsiniz:

- Fly ve Spider kurban ederek War-  
lock,
- Beetle ve Spider kurban ederek Daft  
Mistress alabilir.
- 2 Beetle kurban ederek yapılmakta olan işleri tamamlatabilir.
- 2 Fly kurban ederek yapılmakta olan araştırmayı tamamlatabilirsiniz.

## C&C: Red Alert

Tüm birimlerinizi tam sağlığa kavuşturmak mı istiyorsunuz, basit! Öncelikle bir Medic üretin, ardından klavyeden 5555555 (tam yedi tane 5 rakamı) girin. Ancak bu hile sadece Windows 95 altında geçerlidir.

## AMOK

Password ekranında şunu girin ve ölümsüz olun: BABYXX

## Carmageddon



Ana menü ekranında hızla şunu gi-  
rin: ENABLE, bu hile modunu açacaktır. Ardından oyun esnasında ekranda Cheat Mode belirene dek F4 tuşuna basın. Bundan sonra aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz.

- F5 - Bedava onanır
- F6 - Ölümsüzlük
- F7 - Ekstra 30 saniye kazanın
- F8 - Saati dondurun
- F11 - 5000 kredi kazanın

## Turok: Dinosaur Hunter

Ana menüye girdin ve Enter Cheat seçeneğinden hileyi girin.  
THSSLKSL - Ölümsüzlük  
CMGTSMMGGTS - Tüm silahlar  
BLTSRRFRND - Sınırsız cephe  
RBNSMITH - Büyük kafalar, ölümsü-  
lük, tüm silahlar, sınırsız cephe

## X-Com: Apocalypse



Bu hile taktik savaş için geçerlidir. Öncelikle ALT tuşunu basılı tutarak TAC CMEAT yazın, eğer işe yararsa me-  
saç kısmını size bildirecektir. Ol-  
mazsa ALT tuşuna ve T harfi herhangi  
bir tuşa basın, sonra tekrar deneyin.  
Kullanabileceğiniz hileler ise şunlar:

- ALT - H: Haritayı tamamen açar.
- ALT - I: Ölümsüzlüğü açar.
- ALT - K: Tüm düşmanları öldürür.
- ALT - V: Tüm düşmanları gösterir.
- ALT - ESC: Hile modunu kapatır.

## Age of Empires

Enter tuşuna basıp komut satınızı  
açın ve hileyi büyük harflerle yazdıktan  
sonra tekrar Enter tuşuna basın.

NO FOG: Savaş sisini kapatır.  
REVEAL MAP: Tüm haritayı açar.  
STEROIDS: İnşaatı hızlandırır.  
HOME RUN: Anında zafer.

PEPPERONI PIZZA: 1000 birim yiye-  
cek.

COINAGE: 1000 altın.  
WOODSTOCK: 1000 birim odun.  
QUARRY: 1000 birim taş.  
BIG BERTHA: Mancınık menzilini ve  
etki alanını artırır.  
HOYOHOYO: Priest için 6 speed ve  
600 hit point.  
ICBM: Ballista menzilini 100 yapar.

FLYING DUTCHMAN: Juggernaut  
karada da gidebilir.

## Hellbender

TOTLPWR - Tam enerji.  
IMPLUMPD - Tüm silahlar.  
MAXMEUP - Gövdeyi onarır.  
IMSTUCK - Sonraki görevde geçirir.  
AUNTEM1-8 - 1 ve 8 arasındaki bir  
bölümde geçirir.

## MechWarrior: Mercenaries

Hileleri girerken CTRL+ALT+SHIFT  
tuşlarını basılı tutun:  
SUPERFUNKICALIFRAGISEXY  
Ölümsüzlük  
ISEENFIREANDSEENRAIN - Sınırsız  
cephane  
ITSDABOMBINMYBEAUTIFULBAL-  
LOON - Robotunuza jump jet takar  
CRAZYSEXYCOOL - Sınırsız jump jet  
yakıtı

## Tyrian

Ana menüde şu hileleri girin ve de-  
ğişik araçları alın:  
ENEMY - U Fighter  
STEALTH - Ninja Fighter  
STORMWIND - Elemental Fighter  
TECHNO - Experimental Fighter  
UNKNOWN - TX SilverCloud  
WEIRD - Carrot Fighter

## Ignition

Bu hileleri ana menüde iken girin,  
eger çalışırsa bir şinyal sesi duyacaksınız.  
SURMULE - Tüm seçenekler ve pist-  
ler.  
SVINPOLE - Yakın plan görünüm.  
SLASKTRATT - Süper arabalarla yan-  
şın.

## Premier Manager 97

Telefonu kullanarak şu numarayı girin  
200000 (iki yüzbin) ve bol miktar para  
kazanın.

## Virtua Fighter

Ölümsüz olmak için dövüş esnasında  
oyunu doldurun ve klavyeden  
IAMKING yazın.

## Rebel Moon Rising



Oyun esnasında klavyeden kodları  
girin:

fwmithra - Ölümsüzlük  
fwmiga - Tüm silahlar  
fwber - Jet pack verir  
fwmari - Oksijen ve tam sağlık  
fwigiveup - Sonraki bölümde geçirir



**Y**illardır aklında bir oyun yapmanın fikri ile yaşayanların hayalî artı gerçek oluyor. Çok iyi oyun konularına sahip olup da programlamadan o kadar iyi anlamayanlar da artık KLIK&PLAY sayesinde oyun yapabilecekler.

Sıfırdan bir oyun hazırlayabileceğiniz program bu özelliğle diğer benzerleri arasından sıyrılp öne plana çıkıyor. Firmanın aynı türde yeni bir programı piyasaya sürdüğü şu günlerde KLIK&PLAY neredeyse bir klasik halini almış durumda. Internet üzerinde inanılmayacak kadar çok siteye konu olan bu program ile hazırlanmış oyunları yine buralardan temin edebilmeniz de mümkün.

Programa gelince, KLIK&PLAY 4 ana bölümünden oluşuyor. Program çakıştığı zaman ortaya çıkan menüden

yenî bir oyun yaratma seçeneğini seçtiğiniz zaman ekrana gelen ilk bölüm, yapacağınız oyunun bölüm sayısı, giriş ekranları gibi özelliklerini ayarlamaya yarıyor. Burada istediğiniz kadar bölüm ve ara ekran tanımladıktan sonra birini seçip ikinci bölüm olan Level Editörüne girebilirsiniz. Tüm oyunun görselinin hazırlandığı bölümde yüzlerce hazır hareketli ve sabit obje ve arka plan arasından istediğiniz kullanabileceğiniz gibi kendi arka plan ve objelerinizi de yaratabiliyorsunuz. Objelerin hareket bilgileri de burada tanımlanıyor. Bu nın haricinde kalan diğer iki bölüm ise en önemli bölümleri oluşturuyor. İlkinde görsel malzemesini yerleştirdiğiniz oyunu bu hali ile çalıştırıp oyun içinde oluşabilecek olaylara karşın tepkileri gerçek zamanlı olarak girebilirsiniz. Neredeyse sıfır programcılık gerektiren bu olay tamamı ile menüler yardım ile yapılmıyor. Örneğin bir obje başka biriyle çarpıştığında yok olmalarını ve puan değişimini tanımlayabiliyorsunuz. Diğer önemli bölümde ise biraz farklı olarak olay ve buna karşın oluşacak tepkileri el ile girmeniz gerekiyor. Bunu iyî yanı hiçbir olayı kaçırmanız olmanız, dezavantaj ise biraz zahmetli olması.

Tüm işlemler bittiken sonra oyununuza kurulabilir ve programdan bağımsız çalışabilecek bir biçimde derleyebi-

Piyasada satılan oyunlara bir sürü para ödemekten bıktınız mı? Artık oyunlar size tek düzeye gelmeye başladı? Aradığınızı bulamıyor musunuz? O zaman neduruyorsunuz. Hadi bilgisayarlarınızın başına, kendi oyununuzu kendiniz yapmaya.



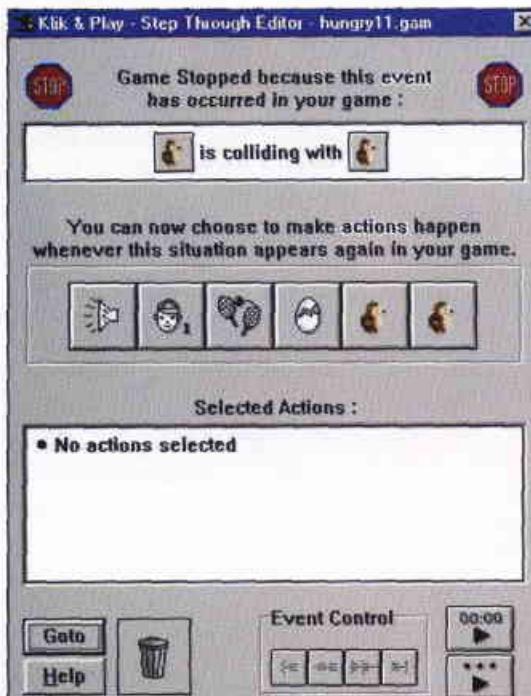
Klik & Play CD'sinde örnek oyunlar da yer almıyor.

liyorsunuz. Ancak, firma istediğiniz gibi dağıtabileceğiniz oyunun Freeware olması zorunluluğunu getirmiştir. Yani oyun yapım işini hayır için yapmış oluyorsunuz.

### Demosu CD'nizde!

Adventure'dan, Shoot'em Up'a kadar bir çok farklı türde oyunlar yapabileceğiniz bu programın kullanımı da oldukça basit. Bu ay verdigimiz ikinci CD'de örnek oyunlar ve detaylı bir görsel KLIK&PLAY kullanma kılavuzu da yer alıyor. Bu kılavuzu iyi takip edip yine CD'de yer alan kısıtlı demo ile hemen oyunlar yapmaya başlayabilirsiniz. Özellikle CD'de yer alan oyunlar arasında dergimiz tarafından hazırlanan Arkonoid benzeri oyunu begenerek oynayacağınızı eminiz.

Game Guru



Oyna ait objeleri yerleştirdikten sonra her "Event" için bir "Action" tanımlamanız gerekiyor.

Bilgi için:

AÇI İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.

Tel: (232) 445 15 40

Fiyatı: 68 \$



## Attack of the Mutant

**H**er şeyin çılgınlığa dönüştü-  
ğu Amerika'da üreticiler her  
an yeni arayışlar içindeler ve  
her insanın içinde biraz bulunan  
 koleksiyonculuk ruhunu kullanmayı çok  
 iyi başarıyorlar. Bu başarılarından biri de  
 Comics adı verilen çizgi romanlar ala-  
 nında. İlk zamanlarda Superman, Spi-  
 derman, Batman gibi karakterlerle  
 başlayan bu dal ilgi gördüğü anlaşılin-  
 ca bir çok yeni karakterle devamı ge-  
 tirdi ve hepsi de okuyucular tarafın-  
 dan büyük ilgi gördü, Fun Club'lar  
 açıldı. İnsanlar çizgi romanlara o kadar  
 bağlandı ki kahramanlardan birinin  
 ölümü okuyucunun tepkisini almaya  
 başladı. Bu çılgınlığın bir parçası olan  
 R. L. Stine'in Goosebumps serisinden  
 bir macera olan "Attack of the Mu-  
 tant" "DreamWorks Interactive" tara-  
 findan bilgisayar dünyasına kazandırı-  
 liyor. Eğer bu çizgi romanla biraz haşır  
 neşir iseniz olayların her an nasıl kont-  
 rolden çıkabileceğini ve her sorunun  
 da bir çözüm yolu olduğunu tahmin  
 edebiliyorsunuzdur. Attack of the Mu-  
 tant macerasına dayanan bu oyunda  
 bir çizgi roman ile gerçek yaşam  
 arasındaki çizgi iyice bulanıklaşıyor ve  
 maskeli yaratıklarla dünya arasındaki  
 tek kişi olarak siz kalıyorsunuz. Bu ya-  
 ratıkların karargahına girin. Karanlık ve  
 zorlu koridorlarda şeytani güçleri alt  
 etmeye hazır olun. Sizin orada oldu-  
 gunuzu biliyorlar ve hareketlerinizi  
 bekliyorlar. Ama üzülmeyin bu sade-  
 ce bir oyun. Başarmak içi yapmanız  
 gereken her şey sizin düşünme gücün-  
 ize ve zekaniza kalmış.

### Oyun

Şimdilik biraz oyundan bahsedelim.  
 Oynanış tarzı olarak 3 boyutlu savaş  
 oyunlarının ciddi özelliklerini içere-  
 de çizgi filmimsi grafiklerinden taviz  
 vermiyor ve değişik bir tarz oluşturur-



GooseBumps'da çeşitli karakterler bulunuyor.



yor. Arada yaptığınız hareketlere kar-  
 şılık oyunla bütünlük içerisinde olan a-  
 ra ekranları seyredebiliyorsunuz.  
 Oyun içerisinde bir çok koridorda yo-  
 lunuzu kaybetmeden ilerlemeye çalışı-  
 yorsunuz. Bunu yaparken kapıları açmaktan çekinmeyin. Çünkü her kat-  
 ta başka bir obje bulabilirsiniz ve bu  
 bulduklarınız başka katlarda işinize ya-  
 rayabilir. Karşınıza düşmanlarınız ve  
 yaratıklar çıktığında yerine göre kaba  
 kuvvet veya zekanızı kullanmanız ge-  
 rektigine iyi karar vermeniz gerekiyor.  
 Eğer elinizde dolaşırken bulup aldığı-  
 nız bir silah yada atabileceğiniz bir  
 alet yoksa bu gibi durumlarda erkekli-  
 gin onda dokuzu olan kaçmak en  
 doğrusu olabiliyor. Eğer iyi adamlar-  
 dan biriyle karşılaşırsanız onu iyi din-

lemeye bakın çünkü mutlaka söyleye-  
ceği önemli ipuçları vardır. Tüm bun-  
 lan değerlendirerek süper kahraman-  
 lar ligue'ne katılacak 15 korkunç bölüm  
 içerisinde sürükleyici bir şekilde yolu-  
 nuzu bulmaya çalışacaksınız. Jim Be-  
 lushi ve Adam West gibi ünlülerinde  
 seslendirdiği bu bol renkli ve 3 boyutlu  
 animasyonlar içeren oyunu çalıştır-  
 mak için 16 MB hafızaya sahip bir  
 Pentium 75 yeterli oluyor. Windows  
 95 ve NT altında çalışan oyunun kuru-  
 lumu için ise 25 MB'lık disk alanına  
 ihtiyaç duyuyor. Goosebumps fanatik-  
 leri ve eğlence arayanlara tavsiye  
 edebilecek bir oyun.

### Bilgi için:

**Microsoft Türkiye**

**Tel: (212) 258 59 98**

# HUGO



## Hugo'nun Maceralarına Hoş Geldiniz

**I**nteractive Television Entertainment A/S tarafından üretilen ve Türkiye Distribütörü Konsensus'un piyasaya sunduğu Hugo her yaşındaki çocuklara hitap ediyor. Televizyonda oyun oynatmanın moda olduğu zamanda ilk kez karşılaştığımız sevimli cin Hugo birçok oyun içinde kısa sürede televizyon çağının çocuklarının sevimli kahramanı olmayı başardı. Oyunda Hugo, sevgili eşi Hugolina ve üç küçük çocuğunu Cadı Sila'dan kurtarmak için birçok engeli sizin yardımınızla aşıyor. Bu oyuların arasında, Cadı Sila Hugo'ya engel olabilmek için her yolu deniyor. Hugo'nun yarattılış amacı televizyondaki interactive yarışmalara yönelik olduğu için eğlenceli ve kolay. Kısa ve refleks dayalı bölümler içeriği için de belli bir zaman sonra tekrar eden ekranlardan sıklıkla bilirsiniz. Firma bunu düşünerek birçok farklı senaryoyu konuya uygun olarak hazırlayıp piyasaya sürmüştür. Değişik mekanlarda geçen oyunun bu versiyonunda 4 bölüm bulunuyor. Sualtı / Dalgıç oyundan yengeçlerden, balıklardan vb. kaçip hazineleri toplayıp çıkışa ulaşmaya ve bu arada sualtında havasız kalmamaya çalışıyorsunuz. Buzhane oyundan bir yer altı buz mağarasında buz direkleri arasında dikkatle sıçrıyor. Daha sonradan sırasıyla hatırlamanız gereken üç farklı simbol içeren vazoyu bulup sondaki kapıyi açıyorsunuz. Kaykay bölümünde Hugo'ya engellerden kaçarak kay-

Sevimli kahraman iş başında!

masında yardımcı oluyorsunuz. Nehir senaryosunda ise yüzgen küküklerin üzerinden atlayarak sona varmak için zamanlamayı iyi ayarlamanız ve ağaç dallarından kaçmanız gerekiyor. Bölüm sonlarında televizyonda olduğu ailenin kurtulma sahnesine tanık oluyorsunuz. Kullanımı da telefonda olduğu gibi 4 tuştan oluşan Hugo küçük yaşıta çocukların tarafından bile oynanabilir. Yine de amacı eğlenceli vakit geçirmek olan her yaştı insana karmaşık oyunlar arasında iyi bir alternatif.

Bilgi için:  
Metropol Dağıtım  
Tel: (212) 212 34 26



Ünlü kahramanlarla heyecanlı bir macera...

terildiği ve oyuncaklarının yok sattığı Power Rangers ülkemizde de yayınlanan dizisinden sonra çocukların sevgisini kazandı. Bu aşırı ilgi üzerine bilgisayarda da Bandai Digital tarafında PC ve Macintosh destekli oyunu yapıldı. Oyunun Türkiye temsilcisi Ren Danışmanlık ve Ltd. Şti, dağıtmını ise "Metropol Dağıtım" üstleniyor. Bu oyun 5 yaş ve üstü tüm çocuklar için hazırlanmış ve Türkçe kullanma kılavuzu bulunması kolaylık sağlıyor. Oyunundaki amaç düşmanları geçerek beş Zeo kristalinin parçalarını toplayıp bir araya getirmek. Her bir kristal, parçalara ayrılmış ve bölmeler içerisinde serpiştirilmiş durumda. Kristallerin tamamını yani %100 ünү almanız gerekiyor. Bu nüaptikten sonra Ranger'lar bölüm patronlarına taşınıyorlar. Patronu da yenmeyi başanırsanız bir sonraki bölümme geçiyorsunuz. Yapmanız gereken şey sadece düşmanlarınızı saf dışı bırakıp ilerlemek ve öünüze çıkan elmasları toplamak. Hareketler ve tuşların kullanımı içerisindeki kılavuzda ayrıntılı olarak açıklanıyor. Yinede piyasadaki oyularla karşılaştırınca biraz ağır kalıyor. Gerçekçi grafiklerin ve maceranın bulunduğu bu oyun Power Rangers hayranlarına tavsiye edilir.

## Power Rangers Zeo

**Hızlı ve heyacanlı  
maceralarla dünyayı  
savunun**

**P**ower Rangers tüm dünyada çocukların sevgisini kazanmış kahramanlarından oluşuyor. 6 farklı Ranger farklı güçlerini birlikte kullanarak dünyayı kurtarmak ve düşmanlardan korumak için birlikte savaşıyor ve aynı zamanda da tüm çocuklara öğütler veriyorlar. Dünya'nın çeşitli yerlerinde çizgi-, dizi filminin gös-

Bilgi için:  
Metropol Dağıtım  
Tel: (212) 212 34 26

# Üstad Mimar SİNAN

## 1489-1588

**Bilgisayar ortamında tarihi kişiliklerin ve eserlerinin incelenmesi, bu bilgilerin yeni nesillere aktarılması yolunda Raks'tan önemli bir adım daha...**

**R**akş tarafından hazırlanan NewMedia Eğitim Serisi CD'lerine bir yenişti daha ekleni. Konu olarak Mimar Sinan'ın işlendiği CD, DOS ve Windows altında çalışabiliyor. Açılmış ekranında karşınıza dört adet seçenek çıkıyor, burada Türkçe, Almanca, İngilizce ve Fransızca seçeneklerinden birine tıklayarak CD'nin içeriğini o dilde görebiliyorsunuz. Arzu ettiğiniz dili seçtikten sonra ana menü ekranına geçiyorsunuz. Bu ekranın iki tarafında sıralanmış olan toplam sekiz adet düğme vasita-

sı ile CD içeriğini istediğiniz şekilde görebiliyorsunuz. Sırasıyla sol tarafta yukarıdan aşağıya doğru bulunan tuşlar ve işlevleri şunlar: "Hayatı" ikonu Mimar Sinan'ın hayatı ve yaşadığı dönemde hakkında genel içeriğe sahip bilgiler veriyor, "Dia Sunucusu" ikonu eserlerini konu alan bir dia gösterisini başlatıyor, Yardım "ikonu" size sesli olarak arabirimini nasıl kullanabileceğinizi anlatan yardım dosyasını çalıştırıyor ve "Çıkış" tuşu yapımcıların adını görebileceğiniz çıkış ekranını açıyor. Sağ tarafta bulunan dört adet tuş ise

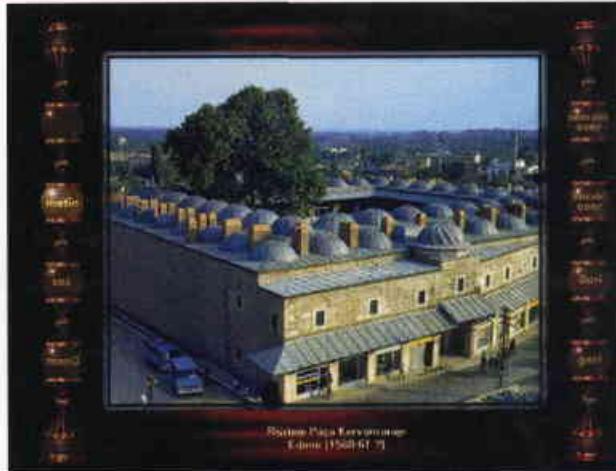
Detay tuşu eğer aktif durumda ise üzerine tıklayarak o anda ekranda görülen resmin filtrden geçirilmesini ve mimari yapı içerisinde sadece belirgin özellikler taşıyan kısımların görüntülenmesini sağlayabiliyorsunuz.

### Macintosh Kullanıcıları da Düşünülmüş

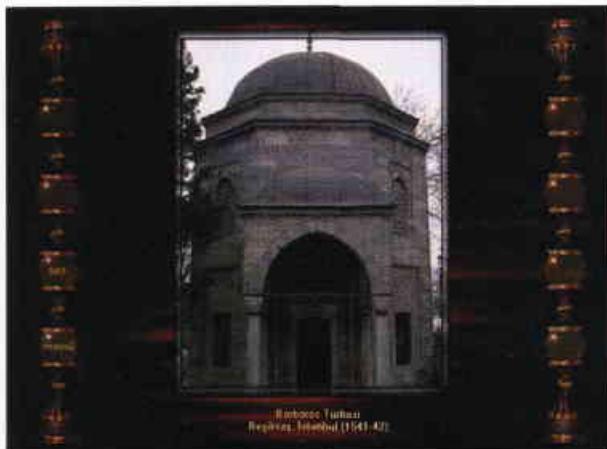
CD sadece PC kullanıcılarını değil Macintosh kullanıcılarını da düşünecek hazırlanmış, Mac altında çalıştırılmak için Quicktime genişletmesinin



Harita üzerinde arama yapma imkanı da mevcut.



Mimar Sinan'ın pek çok eserini burada bulabilirsiniz.



Sinan'ın eserleri oldukça geniş bir yelpazeye yayılıyor.

Mimar Sinan'ın eserlerine belirli başlıklar altında erişmenizi sağlıyor. Sırasıyla eserleri tarih, tür ve yer olarak üç şekilde görebilirsiniz. En altta bulunan tuş bilinen başlıca eserlerin tam bir listesini veriyor. Herhangi bir eseri görmek istediğinizde bu eserin bir ya da daha fazla resminin ve eser hakkında özeti bilgilerin yeraldığı bir ekrana çıkıyorsunuz. Bu ekranada bulunan

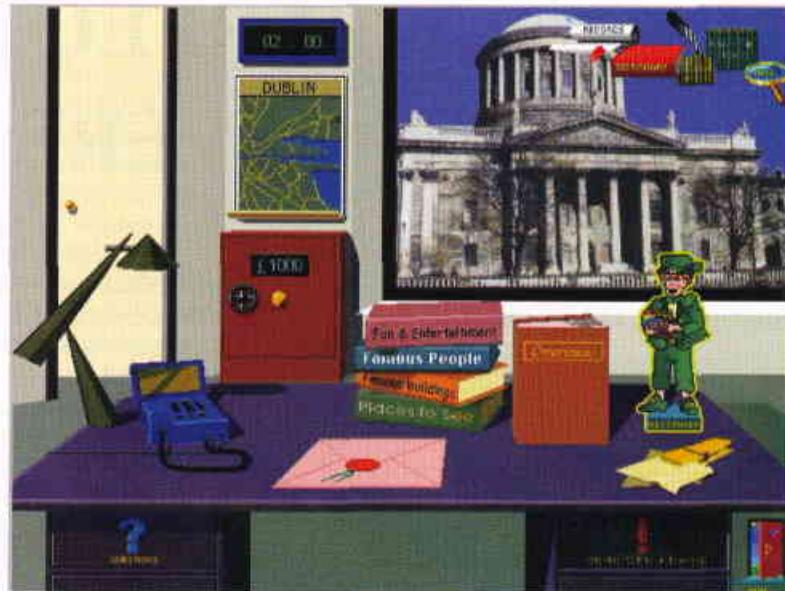
kurulu olması gerekiyor. Bunun haricinde hangi sistemi kullanıyo olursanız olun, ekranınızın 256 reng'e ayarlanmış olması en iyi sonucu almak için uyulması gereklî bir ayrıntı. 500 fotoğraf, 4 saat anlatım, 30 dakika özgün müzik ve 100 sayfa metinle zengin bir içeriği sunan CD, Mimar Sinan ve eserlerine ilgi duyanlarla, konuya ilgili bir çalışma ya da ödev hazırlığı içinde bulunanlar için önemli bir başvuru kaynağı..

**Bilgi için:**  
**Raks NewMedia**  
**Tel: (212) 288 69 68**

# ENGLISH PLUS

Dil eğitimi konusunda piyasada bir yazılım bolluğu yaşanıyor, ancak pek az yazılım komple bir eğitim kiti olma özelliği taşıyor.

Eğitim programları piyasası gün geçikçe daha da gelişiyor. Eskiden en basit eğitim programı bile dışarıdan özel siparişle temin edildirdi, tabii bulunabilir ve katmerli fiyatları karşılanabilirse bu mümkün olurdu. Ancak bu durum gün geçikçe değişiyor, ülkemizde kurulan pek çok firma kendi yazılımlarını üretmeye başlaşı. Ne var ki tecrübe olarak hala batılı şirketlerin gerisinden geliyoruz, bu durumda yabancı ülkelerde de başarılı olmuş yazılımlardan bazıları seçilerek Türkçe versiyonları hazırlanıyor. Genelde bu tür yazılımlardan müspet sonuçlar elde edildiğini söylemek mümkün, fakat alışveriş esnasında dikkat edilmesi gereken bazı hususlar var. İngilizce eğitim programı başlığı altında satılan yazılımların birçoğu bazı özel konuları incelemekle yetiniyor, bunları komple bir eğitim seti olarak tanıtmak son derece yanlış olur. Bu tip yazılımlar eğer o konularda destek arıyorsanız faydalı olabilirler, ancak eğer maksadınız en temelden başlayarak dil öğrenmenize yardımcı olacak bir program edinmek ise seçiminiz farklı olmalıdır. Bu tarz genel amaçlı programlar hemen her seviyeye hitap edebilmeli ve genel konuları kapsayacak şekilde hazırlanmış olmalıdır. Üstelik bunu yaparken kullanıcıyı sıkılmaları ve çalışmaya teşvik etmemeleri de olumlu bir özellik olacaktır. Doğal olarak böylesine detaylı hazırlanmış bir yazılımı tek bir CD üzerine sıkıştırmak pek mümkün değildir, işte bu yüzden çok miktar CD ve kullanım kılavuzu içeren kitler piyasaya sürülmüştür. Raks NewMedia



Burada verilen ipuçlarıyla özel nesneleri arıyorsunuz.

tarafından uzun bir süredir Türkiye'de satılmakta olan English Plus seti bu tarz hazırlanmış bir yazılım, dört ayrı seviyede gittikçe karmaşıklasın ve zorlaşan dilbilgisi, yazım, sesletim gibi konuları detaylı olarak işlemek, ancak bunu öğrenciyi sıkmadan gerçekleştirmek üzere hazırlanmış. Arabirim anlaşılması kolay ikonlardan oluşturulmuş, kullanım oldukça kolay. Konuların işlenmesi ise çeşitli bulmacalar, oyuncular, filmler gibi etkileşimli yöntemlerle kullanıcının katılımı azami seviyede tutacak şekilde gerçekleştiriliyor.

## Her seviye için...

Her seviyeyi konu alan grup ayrı ayrı satın alınabilir, ancak tüm kit on bir adet CD içeriyor ve seri kullanım halinde en üst düzeyde yararı sağlayacaktır. Genel içerik olarak 8400 civarında sözcük ve deyim, ayrıca her CD üzerinde ortalama yüz yirmi saatlik etkileşimli eğitim imkanı mevcut. Telloffuzunu geliştirmek istediginizde ses kaydı ve karşılaştırması yöntemi silde oldukça faydalı olacaktır. Bu yazılımı çalıştmak için ihtiyaç duyulacak



Burada verilen ipuçlarıyla özel nesneleri arıyorsunuz.

sistem ise 386 DX-33 işlemci, 4 MB RAM ve 2x CD sürücü takılı bir makinedir, işletim sistemi olarak da Windows 3.1 ve 95 kullanılabilir. Eğer İngilizce öğreniminizde faydalı olabilecek komple bir yazılım arıyorsanız, English Plus kiti ihtiyaçlarınıza cevap verebilecek kadar güçlündür, tavsiye ederiz.

M. Berker Güngör



Ana menüden çeşitli konuları seçebiliyorsunuz.

**Bilgi için:**  
**Raks New Media**  
**Tel: (212) 288 69 68**

# LOGO

## PERFECT ENGLISH VERSION 2.0

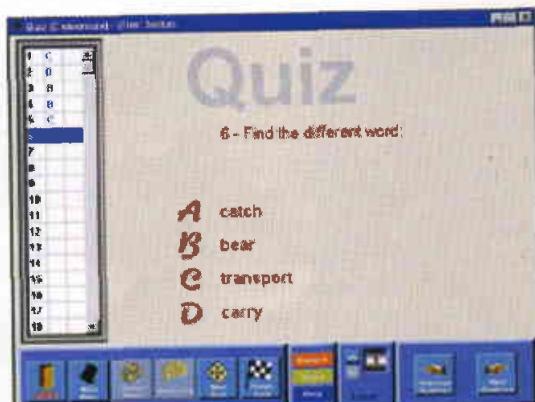
Level okuyucularına sadece eğlence değil, eğitim konusunda da faydalı olabilmek için çabalarını sürdürüyor. Bu sebeple yabancı dil programları üzerine olan incelemelerimizi yeni bir Logo ürünüyle devam ettiriyoruz.

kayıbına sebep olacak, hem de kullanıcıların hevesinin kırılmasına sebep olacaktır. Bu yüzden Level olarak okuyucularımıza yapacakları seçimde yardımcı olmayı hedefliyoruz.

### Yönlendirme Eksiklikleri ve Çözümler

Yabancı dil öğreniminde gramer öğrenimi düzgün cümleler kurmak

**Y**azılım piyasası son zamanlarda özellikle dil alanında uzmanlaşmış firmaların ürettiği kaliteli programlarla dolup taşıyor. Her seviyeden kullanıcı düşünülerek hazırlanmış pek çok program var. Bu durum doğal olarak pek çok avantaj ve dezavantaj da beraberinde getiriyor. Tüketicinin seçim yapabilme özgürlüğü bol çeşit sayesinde garanti altına alınırken, oluşan serbest rekabet ortamı üreticilerin kalitesiz ve baştan savma ürünlerle karımıza çıkmasını önliyor. Ancak çeşitlilik bazı problemlere de sebep olabiliyor. Özellikle yabancı dil konulu yazılımlar söz konusu olduğunda, doğru seçimi yapmak oldukça zorlaşabilir. Kullanıcı kendi seviyesine, ihtiyaçlarına ve öğrenim tarzına uygun yazılımı nasıl seçecek, nereden edinecektir? Sonuçta bu programlar bedava dağıtılmıyor ve yanlış bir seçim hem para



Çeşitli tipte testlerle bilginizi kontrol edebilirsiniz.

icin önemlidir, ancak cümle kuracak kadar kelime bilmek de en az o kadar önemlidir. Genel yaklaşım öğrenciye bir sürü kelime verip cümle kurdurmaktr, ne var ki bu yaratıcı bir yöntem değildir. Logomotif firması tarafından piyasaya sürülen Perfect English V 2.0 isimli bu yeni yazılım, kullanıcıların kelime dağarcıklarını mümkün olduğunda eğlenceli ve verimli olarak geliştirmelerini sağlamak amacıyla hazırlanmış. Program yedi farklı öğrenim seviyesinde çalışma imkanı sunuyor. İngilizce'den Türkçe'ye ya da tersi olarak çalıştırabileğiniz program dört ana kısımdan oluşuyor. Sözlük kısmında yaklaşık on beş bin kelime ve bunların sesli telaffuzları mevcut, üstelik burada spor, meslekler, sağlık gibi günlük dilde sıkça geçen



Kelime öğrenmek bu programda nispeten zevkli kılınmış.



Giriş ekranında kullanıcı adı ve şifresi verebilirsiniz.

konuların terminolojilerine de yer verilmiş. Oyunlar kısmında ise adam asmaca ve çark-ı felek gibi on iki adet popüler oyun kullanılarak, yeni kelimelerin öğrenilmesi zevkli kılınmış. Quiz kısmı çeşitli sınav tekniklerini kullanarak bilgi seviyenizi ölçmenizi ve cevapları gözden geçirmenizi sağlıyor. Report kısmında ise gösterdiğiniz gelişme ve öğrendiğiniz kelimeler farklı seviyelere göre depolanıp referans için saklanıyor. Girişte bir kullanıcı ismi ve şifresi vererek diğer kullanıcıların bu kayıtları etkilemesi önlenemeliyor. Windows 3.1 ve 95 altında çalışabilen program en az 486 işlemci ve 8 MB RAM gerektiriyor. Genel olarak ele aldığımızda bu ürün derli toplu ve amaca uygun bir görünüm sunuyor, eğer kelime öğrenmeyi sıkıcı olarak değerlendirdiyorsanız Perfect English'e bir gözatın, fikrinizi değiştireceksiniz.

M. Berker Güngör

Bilgi için:  
**Logo Yazılım**  
**Tel: (216) 449 34 90**  
**Fiyat: 85 \$ + KDV**

# LANGMASTER

## INTERACTIVE ENGLISH

Dil öğreniminde yeni tekniklerin ve yöntemlerin bilgisayar desteğiinde kullanılması...

**T**ürkiye her konuda bir hayli geriden gelişen, nitekim pek çok ülkede bilgisayarın eğitimde kullanılması fikri uzun yillardır işlenen ve araştırılan bir konu olmasına rağmen, ülkemizde insanların ona sadece yeni bir ticari mal ya da daha kötüsü oyuncak gözüyle bakması yüzünden bu muhteşem cihazlar toplumun büyük bir kesimi için uzayı İşgalciler kadar yabancı bir konu olarak kaldı. Şahsen uzun yıllar boyunca eğitim konulu yazılımlar aramış ve başarısız olmuş biri olarak şimdî firmaların yazılım konusuna biraz geç de olsa eğilmesini takdir ediyorum. Ne var ki bilgisayar destekli eğitimde unutulması gereken iki nokta var kanımcı. İki bunun lüks tüketim olarak görülmemesi ve mallyetin mümkün olduğunda aşağıda tutularak toplumun her gelir kesimine ulaşılması, ikincisi de bu tür eğitimin okul eğitimi ile birleştirilmesi ve böylece azami faydanın sağlanması. Bilden Bilgisayar tarafından piyasaya sürülen Langmaster Etkileşimli Eğitim Program Kiti bu iki amacı da gözetir görünüyor, öncelikle çalışmak için en alt seviye sayılacak bir 486 işlemcili bilgisayara ihtiyaç duyuyor, bu geniş bir kullanıcı yelpazesi demektir. Ayrıca üç değişik şekilde satın almak mümkün, böylece 20 ile 100 dolar arasında değişen bir fiyat yelpazesi ortaya çıkıyor. 100 dolar fi-

yat biçimlen kit tam beş adet CD içeriyor, dört tanesinde ünlü yazarlardan klasik hikayeler ve bunların etrafına kurulmuş özel bir eğitim sistemi, beşinci ise tek başına bir hazine sayılabilcek oldukça geniş kapsamlı bir sözlük bulunuyor. İstenirse bu CD'leri tek başına satın almak mümkün, ancak sistemin kuruluusu hepsinin birarada kullanılma- siyla etkili olacak şe-

kilde yapılmış. Hemen belirtelim, bu sistem öncelikle orta okul ve üzeri ya seviyesi düşünülerek hazırlanmış, arabirim yapısı çok küçük yaştaki bir çocuğun kullanımı için fazla uygun değil. Hedef kitle, olan İngilizce bilgisini geliştirmek ya da derslerine fazladan bir takviye kazandırmak isteyen kullanıcılar olarak belirlenmiş.

### Farklı Hikayeler...

Her CD üzerinde farklı bir seviyeye göre hazırlanmış hikayeler bulunuyor, toplam üç farklı öğrenim seviyesi mevcut. Her hikaye çok detaylı hazırlanmış bir sisteme işleniyor.

Kullanıcı hikayeleri sadece okumakla kalmıyor, dinliyor, çeşitli illüstrasyonlar yardımıyla izleyebiliyor ve her hangi bir anda müdahale ederek belirli bir noktası tekrar gözden geçirebiliyor. Böylece belirli bir noktaya eğilerek takıldığınız konuları iyice



LangMaster'da resimlerin üzerine tıklayarak hikayedeki yeni kelimeleri öğrenmeniz mümkün.

inceleyebiliyorsunuz. İşin sadece gramer yönüne eğilmekle kalmayıp telafuz konusu da ön plana çıkarılmış. Gerek yazarak, gerek konuşarak telafuz ve vurgulama gibi yalnız başınıza yapmanın zor olduğu konularda bile ilerleme kaydedebilirsiniz, tüm ihtiyacınız olan ucuz bir mikrofon yardımıyla ses kartınızı kullanarak kayıt yapmak ve bunu bilgisayarda karşılaştırın. CD'lerin üzerinde yaklaşık elli saatlik konuşma kayıtlı ve sözlükte de böyle bir seçenek sunulmuş. Ayrıca her bölümde detaylı bir şekilde bilgi seviyenizi sinamanızı sağlayan iyi bir gözetim sistemi de programın içine yerleştirilmiş, böylece nereelerde zorlandığınızı tespit etmeniz ve o konuya daha detaylı eğilebilmeniz mümkün kılınmış. Kisacası eğer dil öğrenimini ile ilgili olarak size her konuda yardımcı olacak bir yazılım arıyorsanız bu kit ağırlığınca altına bedel. Üstelik tahta bir sırada oturmadan ve tahtaya kalkıp sözlü olmak korkusu yaşamadan dil öğrenimini yürütebilir, canınız biraz değişiklik isterse teneffüs beklemeden dersten çıkış Quake oynayabilirsiniz.



LangMaster'da grafikler eşliğinde çeşitli hikayeler dinleyerek bunları anlamaya çalışırsınız. "Dracula" da bunlardan biri.

Bilgi için:

**BİLDEN**

Tel: (212) 230 51 82

## Sony Playstation İçin Sanal Kontrol Pad



**I**lgınç bir tasarımını olan bu cihazı kolunuza bantlıyor ve bilek hareketiyle kumanda ediyorsunuz. Esasen opto-elektronik bir analog Joystick ile arasındaki tek farkı da bu sayılabilir. Standart Sony Game Pad düğmelerinin hepsi üzerinde mevcut ancak tüm düğmelerin aynı elde toplanması alışmayı biraz zorlaştırır. Yine de konumları nispeten daha rahat ulaşabilecek şekilde tasarlanmıştır. Altta bulunan bir düğme yardımıyla ister analog, ister dijital modda çalıştırabiliyorsunuz. Aslında fikir olarak fena değil ancak alışması biraz zor olabilir. Her şeyden önce bandaj bileği sıkılıyor, eğer çok gevşetirseniz bu defa kontrol zorlaşıyor. Üstelik Joystick tarzı bir tutuş söz konusu olmadıından yük bileğe biniyor ve bu yoruğu olabiliyor. Ayrıca özellikle uçuş ve yanış simülasyonlarında aşırı hassas kontrolleri sevenler için pek uygun sayılmaz, ne var ki bu tür oyunlar söz konusu olduğunda standart Pad ile kiraslanmayacak kadar hassas bir cihaz sayılır. Yine de alışkanlıklar göz önüne alındığında, analog bir Game Pad ya da Joystick nispeten tercih edilebilir gibi geliyor, eğer ilginç aygıtları seviyorsanız o zaman durum farklı tabii.

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

## NAKI Tabanca ve Red Sight Laser Hedef Belirleyici

**P**laystation üzerinde Die Hard Trilogy ve benzeri pek çok oyun mevcut, üstelik yenicileri de yapılmaya devam ediliyor. Sorun bu tür oyunların oldukça eğlenceli olması ancak bir Game Pad ile doğru düzgün oynanamaması. Eğer elinizde silah yoksa ateş etmenin anlamı nedir ki? Naki markalı bu tabanca sorunlarınızın çözümü olabilir, bu tür oyunların hepsiyle uyumlu olduğu söylüyor. Denediğimiz bir kaç oyunda hiç sorunsuz çalıştı, üstelik kalibrasyon bile gerektirmeden gayet rahat oynamak mümkün oldu. Tasarım olarak güzel sayılır, göze hoş görünen bir yapısı var. Red Sight Laser Hedefleyici ise bu tabancanın üzerine takılan bir parça ve gücünü Playstation portundan çekiyor. Aslında basit bir Laser Marker, amaç ekranı bir Laser ışını gönderip hedef almayı kolaylaştırmak, ne var ki kullanımda potansiyel tehlikeler mevcut. Ne kadar zayıf olursa olsun bu laser göze geldiğinde tehlikeli olabilir, özellikle televizyon ekranından yansıyabiliyor ve bir an maruz kalmak bile yoğun bir ağrıya sebep olabiliyor, bana inanın. Bu yüzden özellikle Laser hedefleyici çocukların uzak tutulmalı. Bunun haricinde tabanca tek başına hiçbir tehlike oluşturmuyor ve kullanımı oldukça zevkli. Bu tür bir şey ariyorsanız tavsiye ederim.



**Bilgi için:**  
**Planet Multimedia**  
**Tel: (212) 520 21 78**  
**Fiyatı: 17.500.000 TL.**

## Sega Saturn İçin Analog Direksiyon

**Y**arış oyunları ve özellikle de araba yarışları konsol üzerinden bolca bulunan türden yazılımlar. Eğer büyük ekran bir televizyonunuz varsa oynamasına doymayan bu tür oyunlar gün geçtikçe daha da gerçekçi bir hal alıyorlar. Sadece efektler ve grafikler değil, araç dinamikleri yani hareketlerin fizik kanunlarına uygunluğu da gerçege yaklaşıyor. Tabii bunun bir bedeli var, analog bir kontrol mekanizması olmadan geniş bir virajı bile dönmek tam bir kabus halini alıyor, en azından oyundan zevk almak yerine kontrollerle boğuşmaktan bunalıp Reset tuşuna basıveriyorsunuz. İşte bu direksiyon sizin sorunlarınıza çözüm olabilir. Direksiyon sağlam ve dayanıklı bir yapıya sahip olacak şekilde tasarlanmıştır. Tipki bazı lüks otolarda olduğu gibi boyun kısmında açıyı ayarlayan bir eklem var, bu sayede kendinize uygun bir konum seçebiliyorsunuz. Herhangi bir pedal ve vites kolu mevcut değil, ancak üzerindeki kontrol düğmeleri ve yanlardaki kollar bu işlevleri üstleniyor, böylece ortaya oldukça derli toplu bir tasarım çıkmıyor. Tek olumsuz yanı ise bu cihazın yarı oyunları haricinde pek kullanılsı olmaması, ama eğer yarış tutkunuysanız bir kaç saatlik sürenin sonunda verdığınız paraya değğine karar vereceğinizden eminim.



**Bilgi için:**  
**Aral İthalat Ltd.**  
**Tel: (212) 659 26 73**  
**Fiyatı: 110 \$**

M. Berker Güngör

# 3D

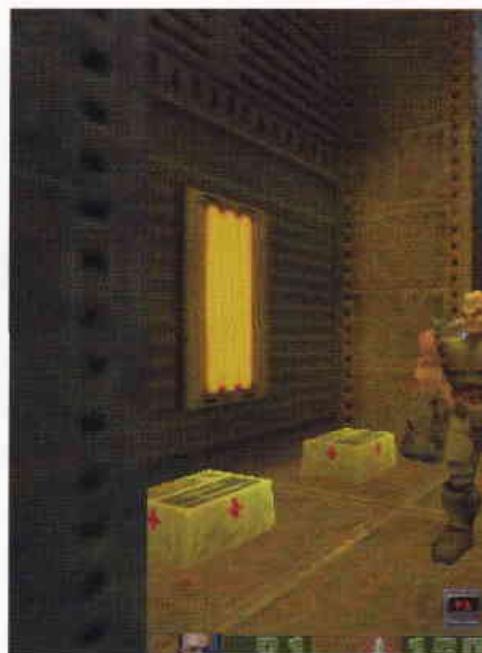
## Hızlandırıcılar

**A**slında 3D (üç boyutlu) grafik hızlandırıcı kartları profesyonel CAD ve animasyon dünyasında yillardır kullanılan bir donanım türü. Ama bu cihazların sıradan kullanıcı ve oyunlarla tanışması oldukça yeni bir kavram. Microsoft'un Directx3'ü yaratmasıyla birlikte Windows 95 kullanıcıları Direct3D ile tanıştılar. Direct3D, Windows 95'in, markası ne olursa olsun sahip olduğunuz donanımın 3D özelliklerini kullanabilmesini sağlayan bir arayüz. Yani elinizde 3D destekli herhangi bir ekran kartı ve Direct3D destekli bir oyun varsa, sisteminize yüklendiğiniz Direct3D sürücülerini sayesinde oyununuz, ekran kartınızın 3D özelliklerinde yararlanarak çalışıyor. Başka bir deyişle, oyunun sizin ekran kartınıza özel yazılmış olması gerekmiyor.

Direct3D sayesinde yazılım desteği garantilenince firmalar birbiri ardına 3D grafik hızlandırıcı kartları piyasaya sürmeye başladılar. Ama piyasaya sürülen bu ilk nesil 3D kartları günümüzde performans bakımından oldukça zayıf kalıyorlar. Rendition Verite 1000 ve çok bilinen S3 Virge gibi işlemciler bu ilk nesil kartlarda bulunuyor. 2D ve 3D özelliklerini tek bir kartta birleştirilen bu ürünler oldukça ucuz ama her ne kadar "3D Hızlandırıcı" diye satısalara da pratikte bu kartları 3D hızlandırma konusunda kullanmak imkansız.

### Ve 3Dfx Geldi...

PC piyasasına bir yıl kadar önce giren 3Dfx firması ve ürettiği Voodoo Graphics chipseti, oyun dünyasında tam bir devrim yarattı. 3Dfx Voodoo'nun özelliği, tek başına ekran kartı olarak görev yapamaması. 3Dfx işlemcili bir kart aldiğinizda bunu var olan eski ekran kartınızı yanına takıyorsunuz. Bu durumda, DOS ve Windows gibi iki boyutlu uygulamalarda eski ekran kartınız iş görür. Ama Direct3D kullanan ya da 3Dfx Voodoo için özel yazılmış bir oyun çalıştırıldığınızda, 3Dfx kartınız eski ekran kartınızı devreden çıkarıp, görüntüleme işini üstüne alıyor. Ve size hiç bir rakibinin



3Dfx'i destekleyen Quake 2 harika grafiklere sahip.

"3D Grafik Hızlandırıcı Gerektir", Bu cümleyi her geçen gün daha çok oyunun kutusunda okumaya başladığımızı fark etmişsinizdir. Artık en güçlü işlemci bile, günümüz oyunlarının üç boyutlu grafiklerini görüntüleyebilmek için yeterli olmuyor. En son çıkan oyuncular veteren hızda çalışabilmek için özel grafik donanımlarına gerek duyarlıyorlar ve iste bu donanımlara 3D Grafik Hızlandırıcı adı veriyoruz.

sunamadığı kadar hızlı ve özel efектlerle dopdolu görüntüler sunuyor.

3Dfx Voodoo Graphics, şu anda en çok satılan 3D işlemci. Bu işlemciyi kullanan kartları ülkemizde de bulabiliyorsunuz. Özellikle Diamond Monster 3D yaygın kullanılan bir ürün. Oyun desteği derseniz, 3Dfx Voodoo Direct3D ve kısmi olarak OpenGL desteği sağlıyor, yani satın alacağınız hemen her yeni oyun 3D kartınızı kullanacaktır. Level CD'sinde de 3Dfx destekleyen oyumlara yer verilmesi dikkatinizi çekmiştir.

Son günlerde 3Dfx'in karşısına ciddi rakipler çıktı ve 3D kart seçenekiniz arttı. Bunlardan en önemlileri Rendition Verite 2200, Nvidia Riva 128 ve NEC PowerVR PCX2. Bu yeni nesil işlemcilerden Verite 2200 ve Riva 128 hem iki, hem de üç boyutlu özellikle sahipler, dolayısıyla tek bir kart satın alarak bilgisayarınızın görüntüleme

sistemi kurmuş oluyorsunuz. Gerçi 3D performansları 3Dfx kadar yüksek değil, ama çoğu kullanıcıyı tatmin edecek verimi, ucuza sağlıyorlar. Bu işlemcileri kullanan bir ekran kartını 100\$ fiyatla satın alabilirsiniz. PowerVR biraz farklı bir ürün, bu da 3Dfx gibi sadece 3D özelliklere sahip. Dolayısıyla, PowerVR işlemcili kartınızı aynı 3Dfx kartları gibi eski ekran kartınızı çıkartmadan takmanız gerekiyor. Bu işlemciyi kullanan, ülkemizde bulabileceğiniz tek ürün Matrox firmasının m3D kartı.

Evet, sizlere 3D dünyasını çok genel olarak tanıtmaya çalıştım. Bu konuda araştırma yapmak isteyenler "Internet'te 3D Hızlandırıcılar" isimli kutuda yararlı olabilecek bir kaç www sitesi adresi bulabilirler.

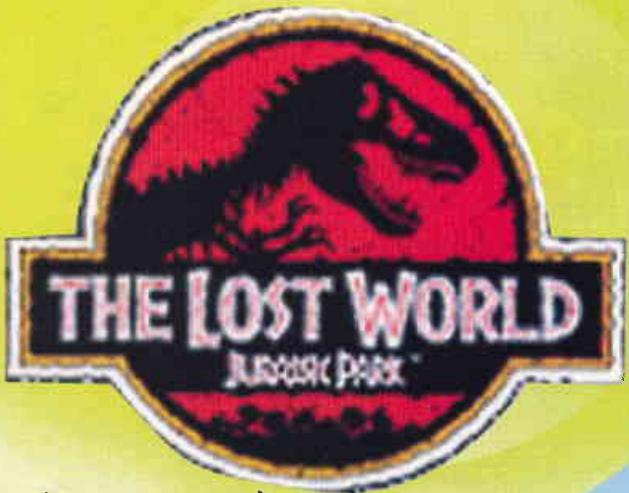
Levent Pekcan / ATA Computer  
leventp@atacomputer.com.tr

### Internet'te 3D

#### Hızlandırıcılar

- <http://www.atacomputer.com.tr/dark>
- <http://abone.superonline.com/~mehemin>
- <http://www.3dfxmania.com>
- <http://www.op3dfx.com>
- <http://www.3dgaming.com>
- <http://www.opengl.org>

- Türkçe site
- Türkçe site
- 3Dfx haberleri ve oyunları
- 3Dfx ile ilgili her şey
- Genel olarak 3D oyunlar
- OpenGL ile ilgili en önemli site



## Dinazorlar hayat bulduğunda...

**K**ocaman bir 65 milyon yıl boyunca sırlan dünyada bir yerlerde saklı kalmayı başarabiliyor. Bu zaman zarfincı da bizler bu dev yaratıkların heybetli varlıklarını ve yaşadıkları acımasız dünyayı sadece hayal etmekte yetindik. Ta ki bir kaç yıl öncesine kadar...

1991 yılı InGen'in, büyük bir şans eseri bulunan DNA kalıntıları sayesinde dinazorları yeniden hayatı döndürdüğü yıl oldu. 1993'te ise genetik bilimin eseri bu dinazorlar kullanıldı ve Costa Rica'daki bir ada üzerinde büyük maddi kazanç hedefleri güdüllerek Jurassic Park kuruldu. Ne var ki halkın ziyaretine açılmadan kısa bir süre önce adanın güvenlik sisteminde meydana gelen bir arıza dinazorların kontrolden çıkışmasına yol açacaktı.

Gizlilik içinde geride kalan bu kazadan bu güne tam 4 yıl geçti. Herkes tüm yaratıkların ve parkın tümüyle yok edilerek, bilimin ve hayal gücünün bu inanılmaz rüyasının nihayet sona erdirildiğinden emindi. Ama ne var ki bir yerlerde bir şeyler kurtulmayı başarmıştı...

Kaliteli sinema filmlerinden uyarlanarak hazırlanmış bilgisayar oyunlarının uzun yıllardır süregelen kalitesizliği epey bir zamandır pek çok oyun se-



verin içinde bir önyargı oluşmasına sebep oldu. Gerçekten de filmlerin isim haklarının satın alınması için harcanan dolarların ve gösterilen hevesin, oyunun hazırlanmasına geçildiğinde kendini koruyamaması sonucu ortaya çıkan kalitesiz yapımlar bizlerin bu tipe oyulara karşı daha çekingen davranışımıza yol açtı.

manlarınızın hepsi filmden alınmış ve grafikleri titizlikle hazırlanmış. Her karakter kendine özgü çok sayıda harekete sahip. Oyun özel grafik teknolojisi sayesinde bizlere detaylı, gerçekçi ve akıcı animasyonlar sunuyor.

Lost World'de seslerin hazırlanmasında fazla zorluk çekilmediği de kesin. Oyunun müzikleri filmden alınarak audio trackler halinde oyun cd'sine eklenmiş.

Sega'nın bir diğer başarılı 3D platformu olan Pandemonium veya onun benzerleriyle karşılaşıldığında

### Bu Defa Durum Farklı

Oysa bu kez karşımızda milyonlarca dolarlık bir filme ait olmasına

rağmen adıyla değil de kalitesiyle boy göstermeye aday olan nadir oyunlardan biri duruyor. Lost World, Sega Saturn oyun yelpazesi içinde önemli bir yer tutan 3D platformlardan biri. Oyunda yapmanız gerekenler listesinin en başında adayı dinazorlardan geri almak yer alıyor. Bunu yaparken bir kısmı Allah vergisi güçlerini kullanan yaratıklardan, bir diğer kısmı da teknolojik silahlarıyla sağ kalmayı uman insanoğlundan oluşan 5 farklı karakteri kapsayan bir ekibi farklı bölgülerde sırayla yönetmeniz gerekiyor. Sayısız etoburun düşman saflarında sizi beklediği maceraya diğer tüm dinazor kuzenlerinden küçük 1 metrelik bir "Compy" yle atılacaksınız.

Oyunda ilk bölümün başında kaç hakkı sahip olacağınızı belirleyecek 3 zorluk seviyesi var. Yaralanmalarla kaybettığınız enerjiyi geri almanız insanlarda ilk yardım çantalıyla, dinazorlarda ise öldürülün yaratıkların yenmesi ile sağlanıyor. Düşmanlarınız ilerleyen bölgelerde çeşitleniyor ve zamanla bazlarının gerçek uzunlukları 27 metreye kadar varan tonlarca ağırlıktaki 20 çeşit dinozora karşı mücadele vermek ve kefeni yırtabilirseniz de DNA anahtarlarını ele geçirmek göreviniz. Lost World'de toplamda bitirmeniz gereken 30 bölüm var ve size belirli sayıda bölümün sonunda daha sonra da aynı yerden devam etme şansı veren şifreler elde edeceksiniz.

Oyunun başarısının temelini iyi grafikleri oluşturuyor. Tüm bölgeler için toplamda 25 ayrı çevre tasarımını yapılmış. Düşmanlarınızın ve kahra-



digerleri biraz daha hareketli olmaları nedeniyle ağır bassa da; bu oyun, Lost World filminin de hayranısanız almaya degecektir.

Ozan Ali Dönmez

### SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. World Wide Soccer 98
2. Sega Touring Car Champ.
3. The Lost World Jurassic Park
4. Duke Nukem 3D
5. Virtua Cup 2 With Gun
6. Fighters Megamix
7. Megamen X3
8. Dark Savior Scorch
9. Tomb Raider
10. Dark Savior



### LEVEL KARNESİ

#### ACTION

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (212) 659 26 75

Firma: Sega Saturn

Fiyat: 80 \$ (KDV dahil)





# DUKE NUKEM 3D

Birazcık geç oldu ama....

**Ö**nceleri sadece Dr. Proton ve onun barbar robotları vardı. Daha sonra başkaları da geldiler. Hepsi gelişmiş savaş bilgisayarlarına sahipti ve kısa sürede neredeyse herkesi ortadan kaldırdılar. Şimdi ise Los Angeles şehri haritadan silinmek üzere. Robotların varlığı artık tüm insanlığı tehdit eder hale geldi.

Durum aynen böyle ve biz yine yalnız kovboyu oynuyoruz. Bu dünya dışı yaratıkları gezegenimizden defetmeden önce zaman kaybetmek gibi bir seçenekimiz de yok. Çünkü bize söylenen yardım beklersek asla bir yanımızın olmayacağı.

Çoğunuz hatırlayacaksınız, Duke Nukem 3D iki yıl kadar önce PC'de çıktıığında espirili yenilikleri ve büyülüleyici atmosferi ile büyük bir hayran kitlesi elde etmiş ve ardından da her oyun gibi daha yenilerin (özellikle Quake'in) etkisiyle adı daha az söylenir olmuştu. Aradan geçen zaman PC'ci'lere iyisiyle kötüsüyle bir ton yeni oyun sundu ve Sega Saturn belki de en geride kaldığı oyun türü olan Doom benzerlerinde hep beklemeyecekti. Şimdi nihayet bizler de bu popüler PC oyununa kavuşduk. Oyunda orjinal fikir sahibi 3D Realms'in logosu ön plana çıkıyor ancak esas ter Lobotomy Software tarafından dökülmüş. Se-

g'a'nın bu tip oyunlarda da çok başarılı olabileceğini göstererek bilmek ve konsonun tüm olanak-

larını kullanmak için programlama en baştan yapılmış. Ancak bu Duke Nukem'in apayn haritalar, apayn bölümler içerdigi anlamına gelmiyor. Yine de biraz daha çekici hale getirmek için 1 adet yeni bölüm eklenmesi uygun görülmüş. Bunun dışında yeniden programlamanın getirdiği yenilikler sadece kalitesi fark edilir düzeyde artmış seslerde ve daha gerçekçi bir 3D ortam sağlayan ışıklandırmalarda yüzüne çıkıyor.

Oyun az önce bahsedilen gizli bölüm dışında PC'deki diğer 29 vahşet dolu bölümün tümünü içeriyor. Zorluk seviyeleri 4'e ayrılmış. En zor seçenekin farkı öldürdüğünüz düşmanlarınızın bir kaç saniye sonra tekrar hortlayacak olması. Oyunun en büyük artılarından birini yapımcıların silah seçimleri sağlamış. Silah seçenekleri içinde güçlü tekmelerimize, (tekmeyle zırhlı yaratıkları nasıl yok ettiğimizi bilen var mı?), lazerlere, RPG'lere, uzaktan kumandalı bombalara ve hatta düşmanı önce dondurun ve tekmeyle ufak parçalara ayrılabilir hale getiren silahlara sahibiz. Duke Nukem 3D'de bunlara ek olarak yer alan ilk yardım çantaları ve zırhlar gibi sıradan donanımların dışında gece görüş gözlükleri, hologram yapıcılar, dalgaç takımları ve Jetpack'ler oyunu ekstra zevklendiriyor. Silahlarda ve diğer donanımlardaki çeşitlilik dünya dışı misafirlerimizde de gittikçe güçlenen 13 farklı yaratıkla karşımıza çıkıyor.

Oyunda herhangi bir yerde takılmanız halinde yapacağınız iş duvarındaki RPG ile genişletilmesi lazımlı olan çatılar gibi diğer bazı küçük ayrıntıları aramak olmalı. Yine sık sık göreceğiniz kameralar henüz ulaşamadığınız yerler hakkında bilgi vermeye yarayacaktır. Her bölümde bir çok kez karşınıza çıkan gizli bölmeler ve havalandırma boşlukları da ilk yardım çan-

talarına veya ekstra cepheanelere ulaşmanın en kolay yolu oluyor.

Oyunu PC sürümünde bazlılarımız için daha sıkıcı hale

getirebilecek tek bir sebep var, o da sadece bölüm sonlarında save yapabilmemiz yani onlarca düşmanın arasında zor duruma düştüğümüzde pek fazla deneme yapma şansımız olmasına.

## Alın! Alın! Alın!

Tüm bunlar bu tür oyunların en can alıcı noktası olan üç boyutlu ortamların sınırsız özgürlüğünün Duke Nukem'de büyük bir başarıyla hayatı geçirilmiş olması başarının anlamına geliyor. PC'lerdeki konfigürasyon sorunlarından uzak olan konsollarda yüksek bir çözünürlükte takır takır Duke oynamayıp herkesin en azından bir kere denemesi gereken inanılmaz bir keyif.

Ozan Ali Dönmez



## LEVEL KARNESİ

ACTION

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (212) 659 26 75

Firma: Sega Saturn

Fiyatı: 80 \$ (KDV dahil)





## Cortex'in İntikamı...

**K**ötülerin kötüsü Neo Cortex, yıldızlarla dolu uzayın karanlığında süzülmektedir. Yavaşça Dünya'ya yaklaşıken çok kısa bir süre önce yaşadığı talihsizlikleri düşünmeye başlar. Uçuşan düşünceleri arasında tek bir şey, Crash Bandicoot'un yüzündeki ahmakça ifade bir türü beyninden kazınmaz ve gözlerinin önünden gitmez. Crash'in, zihninden atamadığı resmi, Neo'nun tüm vücutunun acıyla kasılmamasına neden olur. Ne de olsa, tek bir yumrukla Neo'yu 200,000 km yüksekliğe, şu anda bulunduğu huzurlu(!) ve güven dolu(!) uzay boşluğununa yollayarak tüm planlarını son anda alt üst eden Crash Bandicoot'un ta kendisiydi. Sonunda, Neo kanınızı dondurun bir sesle konuşur, "İntikamım acı olacak!". Bunun ardından kahkahalar içinde yuvarlanmaya başlar ve tam o sırada Dünya'nın atmosferine girer. Bedeninin her santimetre karesi yanarak kavurulken kahkahaları gözyaşlarına dönüşür. Aciilar içindeki Cortex korkunç bir hızla yere çarpar.

Bir mağarada uyanan Cortex'in

parlamaya başlar: hemen önünde çok değerli bir kristal durmaktadır. Biraz düşündükten sonra, bu kristallerden yeterli sayıda toplayarak en son muhteşem ve şeytani silahını imal edebileceğini anlar. Böylece en büyük düşmanı Crash Bandicoot'tan intikamını alabilecektir. Tabii dünyanın geri kalannan da. Şeytani planını uygulayabilmek için tek eksiği, kendisi silahi geliştirirken bir yandan onun yerine kristalleri arayacak ve toplayacak birisidir. Düşünceler kafasında ışık hızında uçar ve pis işini kime yaptıracağını bulur. "Tabii neden olmasın," der kendi kendine, "baş düşmanım Crash Bandicoot'un kendisi bu iş için biçilmiş kaftan!!!"

### Oyun

Senaryo tasarlandığına ve aktörler yerlerini aldığına göre (tabii Crash'in nasıl olup da Cortex'in pis işini yapacağı konusu hala soru işaretileyen) Crash'in yeni macerasında onun nelein beklediğini bilme zamanınız geldi. Cortex, kendi ürettiği bir ışınlama sistemiyle kahramanımızı beş seviyeden oluşan çok geniş bir kuleye hapseder. Crash kendi kendine bir çıkış yolu i cat etmediği sürece buraya hapis kalmak zorundadır zira kulenin bir kapısı yoktur. Cortex'in yeni şeytani planı Crash'in sonunu

hazırlamadan siz ona yardım etmek ve çıkış yolunu göstermek zorundasınız.

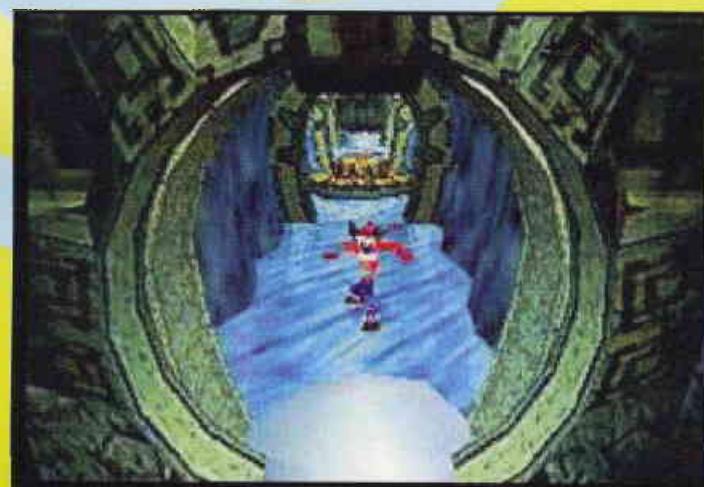
"Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back" te birinci oyundan beri çok şeyin değiştiğini göreceksiniz. En büyük ve kayda değer yenilik, ışınlama Odası ve bunun oyunu nasıl etkilediği. Üç adı boyunca, çizilmiş bir yolda ilerlemek ve takıldığımız bir bölümde günlerce acı çekmek, Crash 1'den aklımızda kalan kötü anıları hatırlamak. Yeni getirilen sistemle birlikte sadece "Kötü bir anı" olarak kalmaya devam edecektir. Her ne kadar ışınlama Odası teoride aynı işe yarasa da, bu kez, her seferinde arasından seçim yapabileceğiniz beş bölüm var. Uzun lafın kısası, linear bir yol izlemek zorunda değilsiniz. ışınlanma olayı, gizli bölümleri keşfetmek konusunda da öünüze yeri bir sistem getiriyor. Örneğin, dev bir bölümün bir kösesinde gizlenmiş bir ışınlayıcıya rastlayabilir ve daha ne olduğunu anlamadan oyundaki en kuyelmetli taşlarla dolu bir bonus bölümde bulabilirsiniz kendinizi. Böyle





bir ışınlama sistemi için Kaptan Kirk neler vermezdi.

Önceki oyuna göre büyük bir yenilik de, zorluk derecesinin ayarlarıyla ilgili. Merak etmeyin, aynı birinci oyun da olduğu gibi, bölümleri geçmek oldukça kolay ve gizli şeyle ri keşfetmek olağanüstü zor. Yani ilk bakışta değişen bir şey yok. Tabi işler bildığınız gibi değil, yeni getirilen sisteme göre oyundaki yapay zeka, belli bir sürede belli şeyle ri yapamazsanız bunu fark ediyor ve işe el koyuyor. Naughty Dog, Universal Interactive Studios ve Sony'deki oyun tasarımcıları oldukça orijinal bir fikir olan "adaptive difficulty adjustment system"ı (uyumlu zorluk düzenleyici sistemi) geliştirmiştir. Bu sistem sayesinde, nerede takıldıysanız hemen oraya ilgili ayarlarla bir kaç değişiklik yapabiliyorsunuz. Bu



değişikler, basit bir sandığı bir "checkpoint"e dönüştürmek kadar büyük ya da o bölümde bir Aku Aku maskesiyle başlamak kadar önemsi olabiliyor. Bu harika özellik herkese oyunda sonuna

kadar ilerleme ve oyunun tadını, hile yapmadan sportmence çı karma imkanı veriyor. Tabii, uslu oyuncular bu karışık ayarları görmezden gelerek bildikleri yoldan ilerleyebilirler.

### Yeni hareketler

Crash 1, bir çok oyun çığlığını solusuz bırakan, göz kamaştırıcı bir oyundu. Öte yandan oynamabilirlik açısından, her ne kadar komplike ve büyük olsa da, grafikleriyle karşılaşlığında biraz donuk ve durağandı. Konsolları yakından takip edenler bilir, tüm Super Mario oyunları bu ikisi arasındaki dengeyi ne kadar iyi kullanır. Mario serisini bu kadar başarılı yapan

şey üzerine kurulu dur: mücadele ve kaçılık. Crash 2 bu noktalarda o denli başarılı ki, kendinizi puzzle'a benzeyen bir Bonus ekranında, değişik ziplama

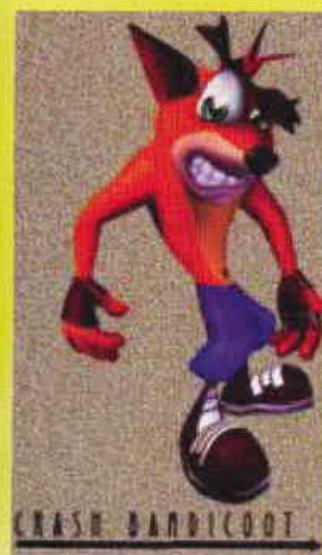
teknikleri denerken ama bunları yapsanız bile kusursuz bir zamanlama ayarlayamadığınız için delirmiş olarak bulabilirsiniz. Bir kaç dakika sonra ise

kendinizi, Crash'in adeta diğer platform oyun karakterlerinin kilerle alay etmek üzere tasarlanmış zafer dansı sırasında kahkahalarla gülerken bulacaksınız.

Bütün olarak, Crash 2 ne redeye se kusursuz olarak planlanmıştır. Oyun çok şirin bir biçimde akıyor ve zorluk derecesi, her yeni bölümle birlikte yavaş yavaş artıyor. Üstüne üstlük, o harika grafikler ve bölüm tasarımlarına eklenmiş küçük ayrıntılar (rastlantısal olarak uçan sinekler ve bo

rulardan damlayan sular gibi) bu oyunu herkesin seveceği harika bir hale getirmek için ne kadar çaba harcandığını ortaya koyuyor.

Çağdaş Koçigit



sebepler ortada: çok değişik hareketler ve oyunu heyecanlı, tahmin edilemeyen kılan rastlantısal gelişmeler. Crash 1'de sadece bir kaç hareket vardı (zipla, koşarken zipla ve dön). Oyunun tek şok edici kısmı ise sadece iki kere karşımıza çıkan, domuza binerek koşturduğumuz bölümlerde. Crash 2'ye gelince, bu kez çok miktarda yeni ve aynı zamanda devrimci yapılacak hareketler (erde sürünenler ilerleme gibi) ve tam iki adet büyük yenilik eklenmiş: "jetpack" ve "rocket surfboard" bölümleri. Hepsinin sizi, şimdine olacak endişesi içinde tutacak, oldukça heyecanlı bölümler. Hem de bunlardan tam tamina yirmi yedi tane var. Değişik "boss"ların hakkından gelmek zorunda kalacağınız beş tane ara bölüm de cabası.

Bir karakterin üzerine kurulmuş action/platform oyunlarının başarısı iki

## LEVEL KARNESİ

ACTION/PLATFORM

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.

Tel: (216) 543 02 00

Firma: Naughty Dog/Universal Interactive Studios



# Nightmare Creatures

## Kabus Yaratıkları!

**T**arih rastlantılarla doludur ve çoğu kez de kendini tekrar eder. Yine de şansın rolü, insanların sandığından çok daha az belirleyicidir. 1666 Büyük Londra Yangını ve 1834'deki yangın ilk başta ilişkisiz gibidir. Yine de Londra'da esrarengiz bir hikaye kulaktan kulğa dolaşır:

Hikaye, on yedinci yüzyılda yükselen ve sonra yokolmuş olan Brotherhood of Hecate isimli gizli bir tarikattan ve 1830'larda tarikatı tekrar hayatı geçirmeye ve eski gücüne kavuşturmayla çalışan Adam Crowley isimli eski bir bilim adamı ve şimdinin bir kara büyüğüsünden baheseder. Öykü,

lendiğine göre canavarları kılıçlı bir genç Amerikalı kadının yardımıyla tek tek bulup yoketmiş olan bir din adamıdır. Bu kadının adı Nadia'dır....

Şimdi tarihin sisli sahnesine geri dönmek ve on dokuzuncu yüzyılın Londra sokaklarında kabus yaratıklarını bulup yoketmek size düşüyor. Bir yandan yaratıkları yokedecek, çeşitli nesneleri ve tarikatlarındaki delilleri toplayacak öte yandan sürekli bir adım önenüzde olan şeytani Adam Crowley'yi yakalayıp durdurumaya çalışacaksınız. Belki de uzun ve zorlu bir yolun sonunda bunu başaracaksınız, kimbilir. Ama unutmayın ki yolunuz

zombiler, canlanan heykeller, kurtadamlar, üç başlı dev yılanlar, yetiler ve adını hiç bilmemişiniz onlarca değişik yaratık ve tehlikeyle dolu.

### Oyun

Şeytani Adam Crowley'i iş başında gördüğümüz üç boyutlu bir ani-

masyondan sonra kendimizi oyunun ana menüsünde buluyoruz. Bu izlediğimiz video bizi epey havaya sokuyor. Oyuna başlarken efsanede adı geçen rahip Ignatius ya da kılıçlı dişi şeytan Nadia'dan birini seçmek durumundayız. Sonra da oyunun zorluk derecesini. En kolay bile seçseniz yeterince zorlanacağınızı bilmenizi isteriz. İlk bölüm yüklenirken hikayenin sürüp giden bir karesini ve önünüzde sizi neyin beklediği konusunda ipucu teşkil eden kısa bir paragrafi görüyoruz. Bu bütün bölüm başlarında var ve adeta bir kapak sayfası görevi

görüyor. Kendimizi iyice kaptırıyoruz.

Nightmare Creatures, Tomb Raider benzeri, üç boyutlu bir ortamda oynanıyor. Grafiklerin detayı ve kullanılan teknoloji ise Tomb Raider'dan çok daha üstün. Harika yüzeylerle kaplanmış bu üç boyutlu ortam, gerçek on dokuzuncu yüzyıl Londra'sındaki sokakların haritaları ve planları baz alınarak oluşturulmuş. Bu çok özenli yaklaşım sayesinde, Karin Deşen Jack'in yürüdüğü aynı sokaklarda yürüyebilir ya da Westminster'da tepeleyecek bir kaç zombi araken bulabilirsiniz kendinizi. Öte yandan zombilerden dev örümcekler, köpek boyunda fareler-



sisli bir gecede Londra'yı istila eden canavarlarla devam eder ve birden bire sona erer. Kimse sislerin içinden gelen yaratıklardan ve tarikattan söz edildiğini bir daha duymaz. Bununla beraber, efsane iki esrarengiz kişiden söz eder. Kara cübbeli Ignatius, söy-

den kurtadamlara, zebanilerden mitolojik canavarlara, üç kafalı ogrelerden minicik şeytanlara dek on beş değişik tipte yaratık var. Beş tane bölüm sonu yaratığı da cabası. Bunlar da Yeti, ateş püsküren dört kafalı yılan gibi canavarlar ve hatta Adam Crowley'in ken-





disinden ibaret. Her birinin kendine has saldırma tarzları ve tabii gücleri var. Dolayısıyla bir kaç değişik yaratıkta oluşan bir grup saldırısında ne yapacağınızı bileyemiyorsunuz önceden.

## Sılahlar

Düşmanlarla savaşmak için kahramanımız bir sopa veya kılıç taşıyor. Tabi oyun boyunca bunlardan daha güçlü türevlerine terfi imkani da var. Bu yeni silahlara arasında İğneli topuzlar, çift uçlu baltalar ve palalar var. Sılahlara ek olarak çeşitli saldırma stilleri, hareketler ve kombolar var. Macea boyunca bulunan nesneler arasın-

adrenalinini yüksek tutmak zorundasınız. Zira ekranda bir kırmızı çizgi (adrenaline bar) durumunuza anlatımıza yardımcı oluyor. Crowley'in zehiri öyle bir şey ki, tek antidotu yine sizin vücutunuzda uyarıcı adrenalin. İşte bu yüzden oyunda boş boş oyalanmak yerine sürekli yeni düşmanlar bulup tepelemelisiniz.

Canavarlarla dövüşmeye gelince bunun oldukça eğlenceli olduğunu kabul etmek lazım. Çok güzel tasarlanmışlar ve animasyonları çok gerçekçi. Kafalarını kestiğinizde diğer parçalar sizi hafiften takip ediyor. Özel hareketlerle zombileri ortadan ikiye ayırmak da aynı bir zevk. Sonuçta 30'a yakın kombo sözkonusu ama bunlardan ancak altı - yedi tanesini kullanabileceksiniz zira oyunda sürekli yaratıkların saldırısı ve stresi altında tamamını öğrenmek epey zor görünüyor. Komboların yanı sıra yaratıkları ekstra nesneleri kullanarak yoketmek de oldukça zevkli oluyor. Örneğin birden fazla yaratığı özel bir büyüğe birbirine düşürebilir sonra da buz bombasıyla buza çevirip küçük bir kılıç darbesiyle parçalara ayırbilirsiniz. Ya da sizi öldüreceğini sandığında, bir kurtadının alevler içinde yanmasını sağlamak isten bile değil.

## Sonuç

Bütün olarak, enteresan ve orijinal bir oyun olarak kabul edilse de biraz can sıkıcı ve sizi tekrar tekrar oynamaktan alıkoyabilecek bir kaç yönü var ki, bunlardan daha hiç sözetsizdir. Örneğin bir bölümde epey çok ilerlemişken bir sürü şeyin üstünden atlama, koşarken ziplamak ve bir yan dan da son derece tehlikeli yaratıkların vuruşlarından kaçınmak zorunda kalabiliyorsunuz. Ve ne olduğunu bile anlamadan kendinizi suyun içinde buluyorsunuz.



Yeterince egzersiz yaparak buraları öğrenmek mümkün olsa bile, zaten ikinci tane olan hakkınız bitince önce "Game over" animasyonunun sonra da ana menünün yüklenmesini beklemek ve daha sonra memory kartınızdan kaldığınız yeri yüklemek gibi işkencelere katlanmak zorundasınız. Bu da aynı bölümde tekrar tekrar oynayarak uzmanlaşmayı sıkıntı verici bir hale sokuyor. Bu kadar ince düşünülmüş ve son derece başarını bir atmosfer sağlanmış olan bir oyunun, sad ece zorluk derecesinin, oyuncunun öğrenme eğrisi düşünülmeden ayarlanmış olması çok büyük bir kayıp. Belki de çabaların bu şekilde yarılmak kalmaması ve tam olarak başarıya ulaşması için programcıların bir kaç ay daha çalışmaları yeterli olurdu. Kim bilir? Bu öğrenmek için oyunun bir devamını çıkarmalarını beklemek durumundayız. Belki o zaman tam on ikiden vururlar. Yine de Tomb Raider ve meşhur Resident Evil'in iyi bir karışımı olan bu oyunu türün hastalarına tavsiye edebiliriz.

Çağdaş Koçyigit



daki tek atışlı ya da toplu tüfekler, yarımla ya da tam ilkyardım küreleri, mavyalar, alev ya da buz bombası, kafa karıştırma büyüsü gibi yardımıclarınız da olacak. Liste uzun olsa bile, hayatta kalmak için bunların hepsine hatta daha fazlasına ihtiyacınız olduğu da kesin.

Oyundaki tehlikeler yaratıklarla sınırlı değil. Adam Crowley'in ortaşa saldığı zehirli sistem ötürü zehirlenip ölmemek için sürekli dövüşmek ve



**LEVEL**  
**KARNESİ**

ACTION/ADVENTURE

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.  
Tel: (216) 543 02 00  
Firma: Mindscape  
Memory Card (1 blok)  
Analog joystick

★ ★ ★ ★ ★

## Sarhos Cyborg Püresi

**C**yborg milleti acayıptır biraz, kil kil sesler çıkarıp ortada dolanırlar. Bir zaman C3-PO vardı, neden bilmem millet hastası olmuştu. Jedi Knight oynarken ne zaman denk gelsem vuruyorum herifleri, ortalık temizleniyor. Tabii hakkını yememek lazım, T-800 rolünde Arnie nasıl harbi Cyborg olunur, dersini verdi yedi düvele. Bir de şu damın üstünde kendi halinde demlenen saksagânın beline kazma vurmaya teşebbüs etme hikayesi var ki, oraya hiç gimeyelim derim, süremiz kısıtlı çünkü, kısaca olayın bir özeti alalım...

- Hiş, olm napiyon sen ya?
- Ne var, nooldu?
- Bu nasıl biçim bir giriş, kafayı mı yedin?

- Beğenemedin mi, bana bak, işime karışma, kişilik bölünmesi demem, korum kafayı indiririm aşaa!

- Huop, beyler sessiz biraz be, şurda iki satır kitap okuyalım dedik, bi rahat huzur yüzü göstermediniz hal

- Aha, bi sen eksiktin, sen de geldin tam oldu!

- Bak valla karışmam, diğerleri de aşsaadan uyarıyorlar, bi gelirlerse burda dördüncü dünya savaşı çıkar, görürsünüz üç boyutlu olarak sonra haal!

- Aşaaadakilere benden bi selam, birer de sütlü kaave söyle eşsek sıpası, al şunu da gözünün üstüne!

- Ne vuruyon be, soranız biz sana bunun hesabını, ühül

- Yürrü,anca gidersin! Heriflere bak be, kişilik bölünmesi dedik ilkine ses çıkarmadık, ama it sürüsü gibi ürediler, işleri güçleri yok, oldukları yerde mitoz bölünmeye uğruyo hıyarlar. Bir, iki derken bilinçaltı öğrenci yurduna çevirdiller. Hayır doğru durdukları da yok, kimi horlar, kiminin ayağı kokar, nedir bu arkadaş! Kişilik bölünmesi ve paranoja gördüm, görmedim değil, ama böyle pisini ilk defa görüyorum şu gelip geçen ahir ömrümde yaaaal Doktor bile baktı baktı, Allah kurtarsın oğlum dedil!

- Abi sen boşver onlan yaa, nedir yeni oyun mu geldi? Aaaa, Z'mış, ben oynadım onu.



- Sen nereden çıktıñ lan?
- Abi bakkala gitmiştim de, hani dönüşte bir bakayım dedim.
- Bakkala mı gittin, nasi yani, hühü-hühüü, galiba iyice kaçınıyom!
- Korkma abi, biskvitlerin parasını senin hesaba yazdırmadım, cepten verdim. Zaten bakkal kil kil bakıp, söyle o bilinçüstündeki hiyara hesabı iyice kabardı kötü olacak, dedi. Ben den duymuş olma ama diğerleri hep senin hesaba yazdırınyo galiba.
- Bakkal hepiniyi tanyiomu lan?
- En yakın bakkal o abi, mecburen hepimiz ordan alışveriş ediyor. Dur şu yazıya bi bakiim, baba bu ne, iyice şışirmişin, bak atıckalar iştən topumuz aç geberecez!
- Ühü, haklısin galba, şu oyunu açık anlatalım bari.
- Bu arada şu Black Sabbath diskini çıkar da, accük ta Motörhead dinleyelim, olur mu ?
- İyi ,iyi tamam.

### Yöringededen İndim Gezegene

- Baba bari başlıklar adam gibi atsan.
- Sus lan, yazı koptu kopacağı kadar zaten, bi de böyle bir şekil verelim kendimize, bakiim noolacak. De bakiim, bu oyun ne ayak?

- Kafiyeli oldu be, neyse, hocam şimdü bu oyun PC üzerinde çikalı bayaa oldu bilyon mu, hani herkes real-time strateji yaparken Bitmap Brothers da tutup kel olmadıklarını ispat için Z diye bişi yaptı. Eh Sony de onu alıp konsoluna uyarlamış, olay bundan ibaret yanı.

- Eeee, sade bunu mu yazıcaz, oynamayan bilmeyen bi sürü adam var, detaya inelim be olm!

- Aha, Orgasmatron çaliyo, dur şu parçayı dinleyelim devam ederiz.

- Bak geliyo yumruk!

- Tamam be, şimdü oyun biraz gezik, bi yerlerde savaşan bi sürü Cyborg var, bi de bunların büyük komutanı Zed var, oyun adını ondan alıyo zaten. Yazion mu?

- He, sonra?

- Bu herifler normal değil, bira çekip metal dinleyerek uzay gemisi kullanıyorlar. Acayıp bir esprî anlayışları var, hele ara sahnelerdeki espriler başlı başına geyik konusu olur yanı!

- Diyene bak, sizden ne farkı var lan bunların!

- Boyuna laf sokucaksan ben gidiyim abi, benim normalden kastım diğer strateji oyunları yani. Zati çocukların aşşaada bekliyo, Deathmatch yapacaktır.

- Benden habersiz bilinçaltıma Network kurduysanız kafanızı kırdım demektir, peşin söyleşim yanı.



- Yok abi, biz sen gebermedikçe ölümsüz sayılırız, gerçek alet edevatla oynuyoz yani, PC felan gerekmiyo.

- Bak sen şu sıpalara, ben de geceyarısı bu gümbürtüler nerden geliyo diye kulak kesiliyodum, neye nasi



oynanıyo bu Z?

- Şimdi abi hemen şunu diyim, şahsen ben bu konsolda strateji hikayesine alışamadım, bunlar hep mouse düşünülerek hazırlanmış oyunlar, o yüzden Game Pad ile oynamak bana zor geliyo. Sony'nin mouse'u yok mu ya-



aa, alsana bi tane.

- Çok konuşma, alışmış olanlar herhalde zorluk çekmez, millete akıl vermek sana mı kaldı manyak !

### Fırında Civatalı Maymun Yahnisi

- Üüüüh, eşşegi boğdun ama abi, bu ne biçim ara başlıklı!

- İyidir, iyili sen devam et bakiim.

- Sen bilin, sonra demedil deme!

Şimdi daha ilk görevden iş çıktıdan çıktıyo, bilgisayar sıçır gibi adam üretti-



yo ama yapay zeka nanay, elimde tek asker bile yokken herifçioğlu saldırıp işimi bitirmedи, askerim olsa sürüyen adam gönderdiyo. Ve fakat oyun benzerlerinden mahdut miktarda farklı sayılabilir...

- Lafı uzatma be, nedir farkı?

- Ama lafımı ağzına tikarsan kaçarırm bak, şimdil farkı savaş alanının tasarım ve kullanımında yatiyo, tüm harita parçalara bölünmüş araya sınır çizgileri çekilmiş. Her bölgede kimin bayrağı sallanıyoşa onun borusu ötuyo. Bunun için düşman bölgесine adam yollayıp bayrağı kendinin ki ile değiştirmen lazım.

- Nooluyo ööle olunca, boyun mu uzuyo? Yoksa adam mı oluyosun?

- Yok be olm, şimdil bu oyunda ööle Tiberium, Ore, Sap, Saman gibi hasat edilecek kaynaklar yok. Her bölgeye farklı bi tipte bina kurulu. Bölgeyi kim alırsa meyvasını da o yiyyio haliyle.

- Lan kaynak olmadan üretim nasi oluyo, kim yapıyo, hanki?

- Valla o kadarına kafam basmaz, yalnız işte binayı ele geçirince otomatikman sana çalışmaya başlıyo. Mese-la radar olan bölgeyi aldın diyelim, şak diye radarın çalışyo. Yok robot fabrikası olan yeri aldın, hemmen yeni cyborglar üremeye başlıyon.

- Eeee, başka başka?

- Her tarafın ellinde bi tane Fort var, yani kale, burada zaten Cyborg üretyon ama yetmez, bunu kaybedersen de işin bitiyo.

### Sahibinden Satılık Sanal Sığır

- O ne be, bana derken herif ne biçim başlık attı, hüss, ne lan bu eşsek herifin damadı!

- Baba kızma, çocukların bli sanal sığırını satıyoðu da, hani çok ısrar edince şuraya ilanını atalım dedik. Fakat baba hayvan sanal manal ama günde beþ kova süt veriyo, hem de ne süt valla sırif kaymak!

- Ohooo, aşşaada ne halt ettiginiz belli diil. Anlaşıldı, şu yazı bitince verecem odunu belinizde belinizde, belli olu o!

- Neyse abi konuyu daatmasak, şimdil askerlerin araç kullanabiliyo, mesela cipler felan var, gönderiyon tipleri küt diye ele geçirip aslanlar gibi gidiyolar üzerinde ölüme. Bi yan dan boyuna baariyolar, lan yardım

göndersene burada canımıza okuyolar, diye. Dedim ya tam geyik oyun diye.

- Peki olm, haritanın hiç özelliği yok mu başka, dümduz mü ööle Osman Emmi'nin tarası gibi?

- Arada dağlar felan var be baba, ama adamların etrafından el bombası filan toplayınca bunları patlatıp yol açabiliyolar. Tabii bana kalsa o bombaları düşmana saklarım ama Cyborg işte naaparsın !

- Hımm, şimdil söyle bi toplayalım, nası sence alınır mı, paraya kıyalır mı?

- Hocam oyun eskidi yani, iyi güzel fekat artık piyasadaki en kıytırık strateji bile bunu canlı canlı yer sabah kahvaltısi niyetine, hele bi de PC için Myth felan çıkmış ki heheheee! Ama tabii şimdililik konsol için fazla seçenek yok. Sadece konsolun varsa ve strateji oynıcam diyosan el mahkum ve ayaq da gardıyan pozisyonunda. Konsolda strateji biraz geri planda kaliyo biliyon mu, bu tazda hala PC üstün.

- Neyse, olayın dibini gördük kaza-sız belasız, bağlayalım cümleleri de bitsin bu iş.

- Ben de bi inceden kaçıyorum baba, benim kızlan buluşucaz da billyon mu, ağaç olmasın bu havada.

- Bak seeen, bi de utanmadan kız arkadaş edinmiş hayvan adam! Du ba-kalim, kaçmijo kızlar, söz verdigim o-dunu beline yemeden nereye böle!

- Abi ben gitseydim..

- Gidersin canım, gidersin güzelim, hele sen bi sıranı sav da, aşşaakile-re de akabide girişecem! Yetti gayri, sizi bana saygıyla mı verdiler lan! Gel şöole kuytuya bakiim, dur şu kapıyı da örtelim güzeliçene!

- Abi ben gidilyim, abi, abi....

Mad Dog

## LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.

Tel: (316) 545 02 00

Firma: Bitmap Brothers





# ROSCO MCQUEEN

## Kahraman İtfaiyeci

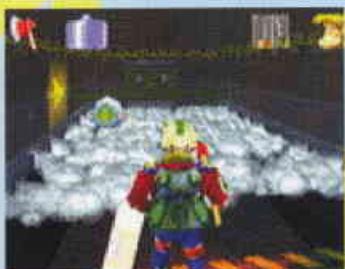
**U**facık bir çocukken, yani baba yağı bir zaman önce, en gicik olduğum şey insanların başımı okşayıp büyütüncé ne olacağımı sormalarıydı. Soruyu sordukları yetmezmiş gibi verilen cevapları da beğenmez, ille de doktor, mühendis filan gibi her ne hikmetse elit olduğunu düşündükleri mesleklerin söylenmesinden hoşlanırlardı. Bu yüzden çocuklara asla bu soruyu sormam, çünkü sonuç olarak kendim de öyle 'super' bir meslek sahibi değilim, ama zaten umurumda da değil. İnsan kendi için yaşamalı ve öncelikle hoşuna gidenle uğraşmalı, birey mutlu olursa toplumu da mutlu edebilir. Ne var ki bir meslek grubu vardır ki onların işi tamamen kahramanlık üzerine kuruludur ve ben çocukken çok şey olmayı düşlediğim halde o mesleği düşünmeye bile cesaret edemezdim. Ne mi, tabii ki itfaiye görevlisi olmak, onlar hayat kurtarmak için hayatlarını doğrudan ortaya süren ender insanlardır. Üstelik hiçbir çırkarları yoktur bu işten ve eğer başarısız olurlarsa onları en korkunç ölüm biçimlerinden biri beklemektedir. Doğrusu heyecan kelimesi bu işin taşıdığı gerilimi anlatmak için çok hafif kalır. Durum böyleseyken neden Rosco McQueen dışında on-

ları konu alan bir bilgisayar oyunu daha yoktur bilinmez. Savaşmak mı istiyorsunuz, işte size en acımasız düşman, ateş! Bir hata bile yeter, sonuç korkunç olacaktır.

### Yangın Alarmı Çalınca

Tabii oyun ileri bir tarihi konu alan ve Japon hayal gücü ile zenginleştirilmiş bir yapılm olunca, kahramanımız olan kişi de bizim gariban itfaiyecilerden çok daha mükemmel donanıma sahip oluyor, en azından elbisesi sobaya azıcık yaklaşınca erimiyor! Rosco alevlerle olan savaşında iki temel silaha sahip, su ve yangın baltası, bunun haricinde yangın söndürücüler, su bombaları ve çeşitli tipte yangın baltalarını da etrafından toplayarak savaşını sürdürüyor. Yanında en iyili yardımıcısı olan Digit isimli bir itfaiye robotu var, bu robot küçük ama çok önemli, radyoyla yanğını tespit ediyor, uyarılar yapıyor ve mahsur kalan bir çocuğa rast-

ladığınızda onu binanın dışına ışınlayıp kurtarıyor. Konu basit, Rosco büyük bir gökdelenden yardım çağrısı alır, oraya vardığında ise etrafta yanım çıkan sabotaj meraklısı robotlarla karşılaşır. Yangın baltaları bu robotları durdurmak, kilitli kapıları kırmak ve elektrik şalterlerini kırmak için kullanılıyor. Su ise tutuşan eşyaları söndürmek için gerekli. Etraftaki dolapları kırınca çeşitli malzemeler ve su buluyorsunuz. Ekrandaki üç gösterge özellikle önemli, ilki deponuzdaki suyu, kafa şeklinde olanı sağlığınıza ve derece şeklinde olanı da bölümdeki ısıyı gösteriyor. Eğer ısı en tepeye vurmadan yanğını söndürmeye



başaramazsanız bölgeyi terketmeniz gerekiyor, yoksa patlamaya kavruyorsunuz. Digit sizi her konuda uyarıyor, bir bölgemdeki işiniz bitince sonadaki

kapının düşmesi yanmaya başlıyor, ona basıp sonraki bölgeye geçiyorsunuz. Bazi yerlerde karşınıza öldürmesi zor Boss sınıfı yaratıklar çıkıyor, ancak her birinin zayıf bir noktası var. Oyunda karakteri dışarıdan ve hareketli bir kameranın gözünden izleyerek kullanıyorsunuz, biraz Tomb Raider'i hatırlatıyor. Ancak grafikler film gerçekçiliğinden ziyade Japon çizgi filmlerinin tarzına sahip, bence böylesi daha iyi ol-

muş. Atmosfer oldukça iyi, grafikler, sesler ve diğer detaylar oldukça iyi hazırlanmış. Ne yanlış söyleyeyim, gerek değişik karakteri ve konusuyla, gerekse de genel oynanabilirliğiyle bu oyun bana kendini sevdirmeyi başardı. Eğer farklı ve güzel bir Action arıyorsanız, Rosco McQueen alınmaya ve oynamaya değer.

M. Berker Güngör



<b>LEVEL KARNESİ</b>
<b>ACTION</b>
SONY Duranıa Pazarlama A.Ş. Tel: (216) 543 02 00 Firma: Sony





# Posta Kutusu

**E**veeeet, yeni bir köşe, yeni umutlar, yeni beklenenler... (Olmadı tabii ama Cenevre'de yapılan yazarlık antlaşması prosedürleri gereği yeni köşelere böölle girmek gerekiyormuş.) En sonunda sizlere bi parça daha yakınız galiba. Uzatmaya gerek yok, siz yeter ki yazın, biz yanıtlayamyay her zaman hazırız.

## LEVEL Dergisine,

Sevgili LEVEL çalışanları, ben dergınızı begenerek okuyorum. Benim sizden istedigim Mortal Kombat 1,2 ve 3 oyunları hakkında bilgi FRP, RPG ve Beat em up türü oyunlar hakkında bilgi ve ayrıca var ise M.K. oyunun bir posterini istiyorum. Bu isteklerimi karşılıksız çok sevinirim. İyi çalışmalar.

Melih Kara

## Sevgili Melih,

Dergiyi begenerek okumana gerçekten çok sevindik tabii, ama tek cümlede üç oyun türünü sorup bizden neredeyse bir fasikül çıkarmamızı istemem pek hoş değil. Ama tabii görev görevdir, kısaca bir anlatmaya çalışalım. Beat em up türü oyunların dünyadaki en klasik örnekleri Street Fighter ve Final Fight'dır. Yani kısaca tamamen el kabiliyetine bağlı -ilerle veya dur ve öldür- bazında oyunlardır. FRP ve RPG'ler ise öyle bir kaç saatında anlatılacak oyunlar değildir, o yüzden biz de anlatmıyoruz ve seni İstanbul Efsaneleri sayfalarına uçuruyoruz.

## Değerli LEVEL Çalışanları,

Benim adım Fuat Konuk. Aydın'da oturuyorum. 14 yaşındayım ve bir Playstation sahibiyim. Derginizi 9. Sayısından beri zevkle takip ediyorum. Ve halimden gayet memnunum. Öğrenmek istediğim ve önerebileceğim bazı konular şunlar:

1- Action Replay adında bir Playstation aksesuarı var. Bu aksesuar neyin nesidir, kimin fesidir, ne işe yarar? Bana açıklarsanız memnun olurum.

2- "Konsol oyunları" köşesinden istediğim dört şey var. Birincisi ayda iki oyun tanıtmak. İkincisi Action oyularına daha çok önem vermeniz. Üçüncüsü, mümkünse Playstation oyularının cheatlerini biraz daha çok paylaşmanız. Dördüncü ve son isteğim ise, her ay bir Playstation aksesuarı tanıtmak. Bu aksesuar neyin nesidir, kimin fesidir, ne işe yarar? Bana açıklarsanız memnun olurum.

ari tanıtmak.

Sevgi ve Saygılarla,

Fuat Konuk

## Fuat'cım,

Halinden memnun olman mutluluk verici, ama bakalım yanıtları okuyunca n'olucak? Şaka falan tabii, aslina bakarsan haberler sevindirici :

1- Abi, bi düşünsene şimdli, üç günden sonra en nihayet o ekranı geçmişsin, tam son demoyu seyretme keyfine hazırlanırken cort diye elektrikler kesilse, ya da aylardır aynı adamı geçmemiyorsan, ya da çok sevdığın bir ekranı tekrar tekrar izlemek istiyor, ama çaresizlikten yerlerde sürünyorsan, ne yaparsın? Ağlarsın tabii, ya da gidip bir

Action Replay alırsın.

2- İstediklerini kat ve kat, misli ve misli, hatta fazlasıyla bu sayıda bulabiliyorsun.

## LEVEL Dergisine,

Merhaba,

Sizi bir süredir takip ediyorum, gerçekten çok kaliteli bir çalışmalarınız var. Özellikle "Dedektif Fırtına" oyunun tam sürümünü vermeniz, çok mükemmel (bu arada "Cartoon Animasyon Stüdyoları" ni, bu başarılı oyundan dolayı, sizin aracılığınızla kullanmak isterim). Ayrıca derginizin yeni yüzü dikkat çekici bir şekilde güzelleşmiş.

Sizlere bazi öneri ve sorularım var:

1- Bundan 3-4 ay öncelerine kadar CD'lerinizin çoğunda film fragmanlarına yer veriyordunuz, neden artık yok?

2- Bir de şu var, bir kaç sayfanızı da okurlarınıza ayırbilirsiniz. Örneğin onların görüş, düşünce ve sorunlarını yayinallyabilirsiniz.

3- Ayrıca oyulara yönelik indirim kuponları verebilirsiniz.

4- Biliyorsunuz ki, herkesin İnternet erişimi yok. Bu sebeple okuyucuların faydalanan, bilgi alışverişiinde kullan-

bileceği bir BBS kurmayı büşünebilir misiniz?

Benim görüşlerimden bazıları bùnları zaman ayırdığınız için teşekkür ederim...

Erdem Peremeçi

## Sevgili Peremeçi Kardeşimiz

Bekle hele, bu daha sürprizler için başlangıç, siz okumaya devam ettiğiniz sürece daha neler neler dolduracak raflarını..

1- Şey, kem, küm tabii, film olayı güzel de (daha çıkmadı ama siz bunları okuduğunuz zaman vizyonda olur mutlaka, izleyin, unutmayın: Starship Troopers), ne bilim, sizleri oyun konusunda tatmin etmek ve en son oyuları tanıtmak için demolara abanmaya karar verdik, haliyle de filmlere yer kalmadı.

2- Sanırız şu an bunu yapmaktayız, amma ve lakin daha fazla duygusal, görüş ve düşüncenin bu sayfaların miktarını artıracağını unutmayın.

3- Daha önce ürünlerle ilgili indirim kuponları vermiştık, ilerde eğer diğer firmalarla anlaşabilirsek niye olmasın?

4- Siber Uzay'ın geniliğinizi düşünürsek BBS kurmanın pek faideli olamayacağı anlaşıllır. Kısacası Hayır!

Ancak Internet'te hazırladığımız web sayfamız çok yakında sizlerle buluşacak.

Bu kadariyla yetinme, yine yaz e mi?

Eveet, ilk ay için bu kadar mektup yeter, unutmayın ki bu köşe sizlerden gelen mektuplarla büyütülecek, gelişecek, semirececek (zarların içine koyacağınız bir kaç banknot şansınızı artıracaktır tabii!). Lütfen yazın, sizleri seviyoz !

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