

**BU AY 2 CD'LI**

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

**BU AY 2 CD'LI**

10/98

# LEVEL

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr) EKİM 1998 • ISSN 1301-2134 • 950.000TL (KDV DAHİL)

**Bir Klasığın Dönüşü**

## DUNE 2000

**NFS 3**

**KKND 2**

**Creatures 2**

**Rainbow Six**

**Captain Claw**

**Urban Assault**

MULTIMEDIA : Magix Live Act, Bilden Türkçe TOEFL, FloorPlan 3D Deluxe, MasterPhotos Studio

**YONANIM** : Rockfire'dan Daredevil Direksiyon ve Pedal Seti, Creative RIVA 128 TNT Ekran Kartı

Genel Yayın Yönetmeni  
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
Sinan Akkol

Yazı İşleri  
M. Berker Güngör,  
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,  
Çağdaş Koçyigit, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç

Yazı İşleri Sekreterya  
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar  
Didem İncəsağır

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

Pazarlama Müdürü  
 Beste Özerdem

Reklam Müdürü  
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü  
Aslı Büyüyol

Abone Servisi  
Nur Geçili  
Özlem Polat  
Serap Ezgin

Doğruluk Servisi  
Nehir Denao

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü  
Turgay Tekatum

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi  
Ziya Bayman

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

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

Doğruluk  
BİRYAYA A.Ş.

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

VOGEL ANKARA  
Dilek Özgen Betümü

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

Sinan AKKOL

## İlginize Teşekkürler

Eylül ayı boyunca dergimizin faksi durmak bilmedi. Postacı çift mesajı yapmak zorunda kaldı. Dreams'in yarattığı etki, bizim düşündüğümüzden bile fazla oldu ve Level Eylül geç çıktığı halde, ilk sekiz gün içinde 8000 satarak PC oyun dergileri arasında bir rekora daha imza attı. Sanırım 14000 olan satış rekorumuzu da bu ay içinde kıracağız. Gösterdiğiniz yoğun ilgiye teşekkür ederiz. Ve dergimizle bu ay tanışmış olan veya Dreams'in ilk CD'sini kaçıranlar için geçen ay yaptığım duyuruyu tekrarlamak istiyorum. Level'in Eylül sayısını, her İldeki Yaysat'la anlaşmalı olan ana bayilerde Ekim ayı içinde bulabileceksiniz.

Uzun zamandan beri beklediğimiz bir oyun bu ay elimize geçti : Dune 2000. Real time strateji çılglığının yayılmasına sebep olan ve türünün ilk örneği olan Dune 2'nin, yeni grafik ve özelliklere sahip olan bu versiyonu için beklediğimize pek deðemediði düşünüyoruz ne yazık ki. Oyunun yapımcısı Westwood, sanki C&C Tiberian Sun piyasaya çıkana kadar insanların oyalar mak için Red Alert engine'ı kullanan bir "ara" oyun olarak düşünmüþ Dune 2000'i. Sonuçta biz hala Starcraft diyor, peygamber demiyoruz.

Kültür sayfalarından da biraz bahsetmek istiyorum. Gelen mektupların yüzde 90'ı kültür sayfasını kaldırılmamızı istiyor. Önümüzdeki ay sayfa sayısını ikiye indirmemiz kesinleşti ama, tamamen kalkıp kalkmayacaðı yapacaðımız anketin sonuçlarına bağlı olarak belirlenecek. Ne de olsa ankete katılma zahmetine katlanan okuyucularımızın yüzde 70'inin isteğine bağlı olarak başlamıştık bu köþeye. Onlara sormadan kaldırırmamızın haksızlık olacağını düşünüyorum, ve sanırım haklıyım. Yine de siz anketi beklemeden Level'da görmek istediginiz köþeleri, bölümleri bize iletebilirsiniz. Mesela, bu ay yine bir köþemiz var : KISA KISA. Bu köþede, yeni veya eski, gözden kaçmış olabilecek oyunların kısa tanıtımlarını bulacaksınız. Umarım faydalansınız, iki ay sonra "Kısa kısa köþesini kaldırın" diyen mektuplar almak çok da hoşuma gitmez açıkçası.

Önümüzdeki ay çok daha iyi bir Level'da buluşmak üzere hoşçakalın.

# HABERLER HABERLER



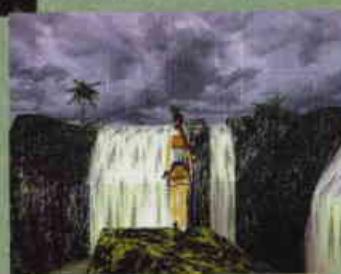
## Tomb Raider 3 Çok Yakında!

**L**ara Croft ve maceraları tüm hızıyla devam ediyor, bu sonbaharda Tomb Raider 3, hem PC hem de PSX versiyonuyla piyasada olacak. Bu defa dışı kahramanımız Vermuelin Kuyruklu Yıldızı denen eski bir kalıntıının parçalarını aramak için dünyanın dört bir yanına seyahat ediyor. Maceralar Londra, 51. Bölge, Hindistan, Güney Kutbu ve Pasifik Adaları'nda geçecek, her bölüm üç büyük haritadan oluşacak. Haritaları dolaşırken ilk oyunların aksine birden fazla alternatif çözüm yolu bulacaksınız, ayrıca iki ve daha fazla ayaklı olmak üzere her türden düşman yeni gelişmiş yapay zekalıyla yolunuza gözülüyor olacak.

Grafik açıdan da oldukça büyük bir gelişme var, 3D kartların desteğiyle, özellikle PC versiyonun grafikleri ilk oyunlardan çok daha detaylı, burada gördüğünüz resimler ise PSX versiyonuna ait ve hiç de kötü sayılmazlar. Oyunda



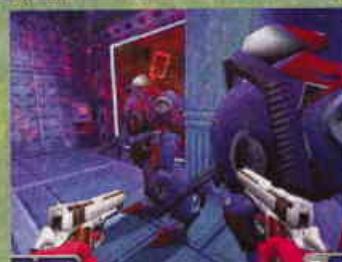
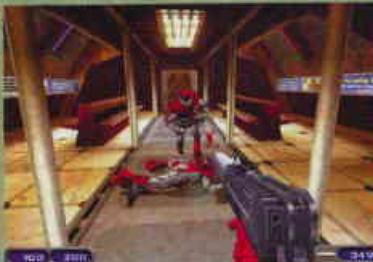
daha fazla hareket bulacağınız, ancak bazen sessizlik ve kurnazlık uygulamanız gerekecek, mesela 51. Bölge gibi asker kaynayan bir yerde tophyekün savata girmek pek akıllica bir ka-



rar sayılmaz. Bunun dışında Lara yeni silah ve araçlara da kavuşuyor, bir roketatar büyük hedeflerle ilgilenmenizi, bir sualtı motoru ise derinlerde

daha hızlı ilerlemenizi sağlayacak. Ayrıca Lara artık bir kapayı açmak için dev bir kolu çekmek ya da masadan anahtar almak için masanın üstüne çıkmak zorunda kalmayıcaz. Kapı kollarını kullanabileceğiz, masaların üstünü araştırmak için masanın yanına gelmesi yeterli olacak. Serinin bu oyunla sona ereceğini düşünenlere bir haberimiz daha var, Tomb Raider 4 üzerindeki çalışmalar şimdiden başlamış durumda veümüzdeki yıl oyunun piyasaya çıkması planlanıyor, ancak bu dördüncü bölümün tamamen yeni bir Engine kullandığı ve ilk üç bölümden tamamen farklı bir yapıda olacağı söyleniyor. Daha fazla bilgi edindiğimizde sizleri de haberdar edeceğiz.

## Shogo Yakında Çıkıyor



**M**onolith ismini hemen herkes biliyor, Blood oynamayanlarınız hariç tabii. Evet o çok tutulan FPS oyunun ikinci bölümü yakında piyasaya çıkacak, ancak konumuz bu değil. Yaptımcı şirket Monolith uzun zamandır LithTech adını verdikleri yeni ve güçlü bir Engine üzerinde çalışıyordu, bu Engine hem Blood 2 için kullanılacak hem de diğer oyun tirketlerine pazarlanacak. Fakat Monolith bunu sadece Blood 2'de kullanmayacak, tirket çok yakında Shogo: Mobile Armor adını verdikleri yeni bir oyunla piyasada olacak. Shogo konu olarak pek öne plâna çıkmıyor, gelecekte geçtiğini ve büyük bir savaş konu aldığı söylenmek yeterli. Bu oyunun en ilginç yanı iki farklı tarzı biraraya getirmesi. Coğumuz FPS türünü severiz, ancak tüm oyun boyunca yaya dolaşmak ve dev canavarlarla bile bu şekilde karşılaşmak bir zaman sonra sıkıcı ola-

bilir. Shogo size arada bir on metrelük bir savaş robotuya ortamı dağıtmaya fırsatı verecek bu teknolojiyi kırmayı amaçlıyor. Bazı bölümlerde bu dev ve süper güçlü silahlara sahip MCA (Mobile Combat Armor) yardımıyla yine benzer rakiplere ve daha küçük ama sayıca fazla birimlere karşı çarpışacaksınız. Üstelik bu savaşlar şehirlerin ortasında cereyan ettiğinden bol patlama ve yıkıntı etrafı dolduracak. Grafik tasarım olarak Japon Anime kültüründen etkiler taşıyan oyun, geniş bir Multiplayer destekine sahip olacak ve Direct3D yardımıyla pek çok farklı grafik hızlandırıcı ekran kartını kullanabilecek. Yapımı tamamlanmak üzere olan oyunun en geç bu sonbahar rafalarında olması planlanıyor.

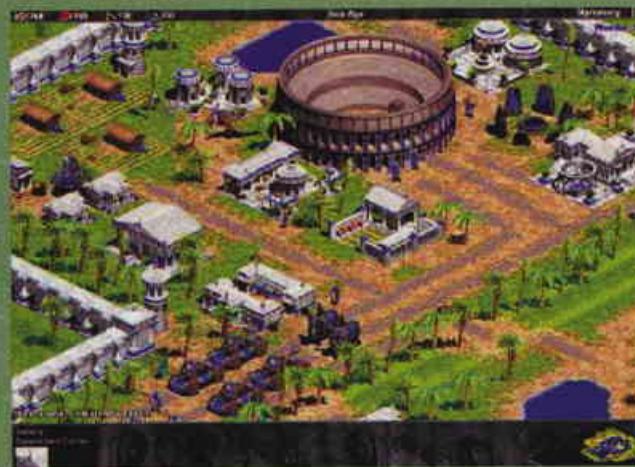
# HABERLER HABERLER

## Age Of Empires İçin Ek Görevler



**G**eleneksel ek görev diskleri insanın aklına bırsürü yeni harita ve birim gelir. Bu ek görev disklerini çıkartmaktaki amaç tabii ki tutulan bir oyundan biraz daha fazla kazanç sağlamaktır. Ancak bu defa durum azıcık daha farklı, Age of Empires her ne kadar Microsoft damgası taşısa da esasen Ensemble Studios tarafından geliştirilmiş bir oyundu. Şimdi bu şirket AOE için AOE: Rise of Rome isimli bir görev diskini çıkıyor. Bu disk yeni harita ve birimlerle sınırlı değil, öncelikle Roma İmparatorluğu başta olmak üzere birkaç büyük medeniyeti ve dolayısıyla onların birimlerini oyuna katıyor. Tabii özenle hazırlanmış, sayıca az ama kalitesi yüksek yeni haritalara da yer verilecektir. Esasen iş bununla da kalmıyor, bu disk ana program ko-

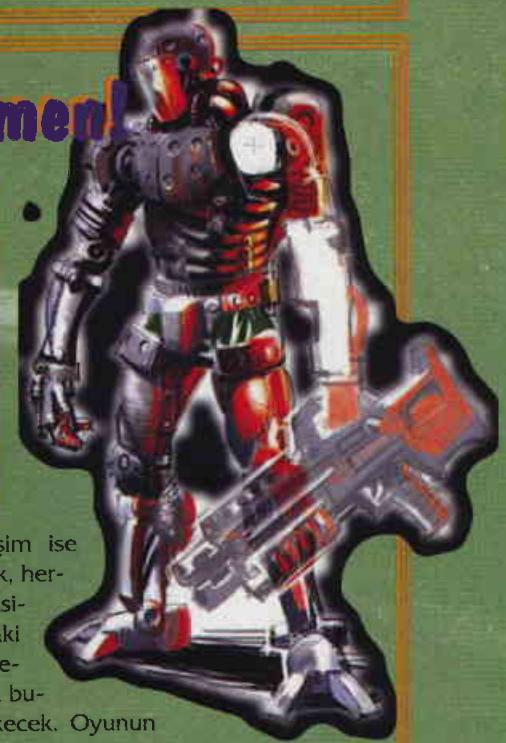
du üzerinde bazı değişiklikler yaparak ilk oyunun bir takım eksikliklerini gidermeyi, bazı iyi yanları da ön plana çıkarmayı amaçlıyor. Çok yakında piyasada olması ve AOE tutkunlarını memnun etmesi beklenen diskin çalıştırılmak için tabii ki AOE tam versiyonun diskine de sahip olmanız gerekecek.



**2** 032 yılının yılbaşı akşamı tüm dünyadaki

insanların yaklaşık üçte biri görünür bir sebep olmadan birdenbire çıldırmış. Tamamen kontrolden çıkan bu insanlar önderine çıkan herşeyi yıkamaya ve herkesi öldürmeye başlarlar. Karmaşa ve panik her yeri sarar, kâğıtlar inanılmaz derecede büyütür. Sağ kalanlar belli bölgelerde toplanır ve kendilerini savunurlar, ancak durum çoğu yerde umutsuzdur. ABD bu yerlerden biridir, sağ kalanlar Avrupa ülkelerinden yardım isterler, ancak oradan tek kişi gönderebilecektir. Bu kişi durumu gözden geçirmekle görevli özel birlik üyesi George "Wildcard" Hamlen'dan başkası değildir. İşte Cavedog tarafından önemizdeki yaz piyasaya sürülmlesi planlanan Amen: The Awakening adlı oyunun konusu kısaca bu. Oyun tipik bir FPS gibi görünüyor, ancak son derece detaylı bir senaryoya, gelişmiş bir envanter kontrol sisteme, yoğun RPG özelliklerine ve ayrıca derin bir Adventure yapısına sahip olacak. Herbiri 3-4 haritadan oluşan yaklaşık on yedi devasa bölüm boyunca olayları çözmeye çalışacak, bu arada hayatı kalmayı da ihmal etmeyeceksiniz. Çözülmeli gereken sırlar bol ve karmaşık olacak, ancak bir bölüm tamamlamanın birden fazla yolu bulunacak, yani oyuncu tek doğru yolu bulmaya zorlanarak sıkıntılı sokulmayacak. Haritalar Hexen tarzında birbirine bağlı olarak tasarlanıyor, fakat programcılar her bölgenin mantığı ve senaryoya uygun yapıldığını bildiriyorlar.

## Büyük Bir Proje, Amen!

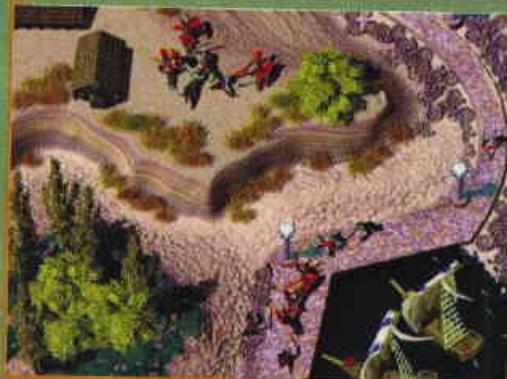


Cevreyle olan etkileşim ise en üst seviyede olacak, herşeyi kurcalayabileceğiniz. Mesela oyundaki her ışık kaynağı bir şekilde söndürülebiliyor, bunu kullanmanız gerekecek. Oyunun çok detaylı savaş yapısı herkesi cezbedebilir, Cavedog programcılar isteyenlerin oyunu bir kişiye bile öldürmeden bitirebileceklerini söylüyorlar. Bunun için çeşitli hileler, aldatmacalar ve yöntemler kullanılması gerekecek, tabii bu hayli çaba isteyecek. Oyun için geliştirilen Engine akla gelecek herşeyi yapabilecek seviyede güçlü ve tabii karmaşık olacak. Önümüzdeki yaz standart sistem nasıl olur, bunu söylemek zor, ama bol miktar dolar gerektireceği kesin, şimdiden ciplerimizi kazımaya başlasak iyi olacak gibi.

# ÜLKEMİZDE R HABERLERİ

## Total Annihilation: Kingdoms Çok Yakında!

Cavedog şirketi tarafından piyasaya sürülen Total Annihilation isimli RTS oldukça büyük ilgi gördü. Gerek gelişmiş grafikleri, gerek ileri seviyede yapay zekası sebebiyle bu oyun övgüyü hak ediyordu doğrusu. Ne var ki tüm üstünlüğüne karşın bir zayıf yanı vardı, oyun atmosferinin benzer oyulara nispeten oldukça yalınmış ve steril olması. Kısa bir süre sonra savaşlar ne kadar canlı geçerse geçsin insan sıkılmaya başlıyordu, ancak kullanılan Engine oldukça gelişti. Cavedog şirketi Engine üzerinde birkaç küçük değişiklik yaparak yeni bir oyunda kullanmaya karar verdi. Bu defa konu ve grafikler ilkinden çok daha canlı olacak gibi, çünkü olaylar büyü ve kılıçın egemen olduğu fantastik bir çağda geçecektir. Tabii aklınıza hemen Warcraft geliyor, fakat burada doğadaki dört ana elementi temsilin dört farklı taraf olacak. Su ve toprak iyi tarafı, ateş ve hava ise kötü tarafı temsil ediyorlar. Taraman kendine has bir büyülü sistemi bulunan oyunda bina ve üniteler dahil edilen mahanın büyüğe dönüştürülmesyle üretilicektir. Hava, kara ve suda geçecek savaşlarda üssünüüz idare edecek bir Arch-Mage ve diğer alt birlimlerden faydalananacsınız, ayrıca Warcraft benzeri konuya ilgili özel karakterler de bulunacak. Üstelik bu karakterleri Multi-player oyunlarda kullanma fırsatı bulacaksınız. Oyunda her tarafın belirli bir üstünlük alanını bulunacak, mesela su grubu savaşçılann kısıtlı uçma yeteneğine sahip olacak, ancak en büyük avantaja ve zaferlere denizlerde kavuşacaktır. Ayrıca her grubun zor anlarda büyük bedeller ödemeyerek çağrılabileceği süper güçlü bir "tannısı" bulunuyor ki bu iyi kullanılırsa savaşın gidisini değiştirebilir. Resimlerden de görebileceğiniz gibi oyun grafikleri gerçekten mükemmel, oyun 3D grafik hızlandırmacı kartlara tam



destek sağlıyor, ne var ki haritayı yaklaşımak ya da dönürebilme gibi kabiliyetlere ihtiyac değil. İlk T.A. gözönüğe alınırsa oyunun oldukça güçlü bir sistem ve özellikle bol miktarda hafıza isteyeceğini söylemek yanlış olmaz, fakat buna degecek gibi görünüyor. Çıkış tarihi ise en geç 1999 yılbaşı olarak bildiriliyor.

LEVEL 10/98

11

SERCOM COMPUTER

En iyi kim  
Müthiş  
ödüller  
TURNUVASI  
V3 20 EKİM



SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN-NINTENDO-GAME GEAR

GAME BOY-TÜM-ATARI-JOYSTICK

AKSESUAR-CD-KARTUŞ-KASET

SATIŞLARI

CD-KARTUŞ-KASET

(100'ün üzerinde Sony playstation 200'den fazla Mega Drive kaset ve 100 Sega saturn oyun CD'si)

TAKASLARI İLE HİZMETİNİZDE



Türkiye'de  
bir ilk daha

artık TV'ye bağlı değilsiniz  
playstation kaskınız ve siz  
uçmaya hazırlanan...

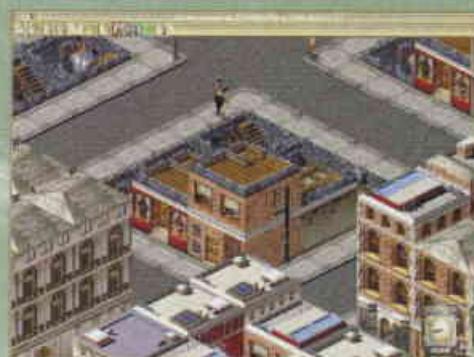
Korutürk Cad. Yakut Sok.Üstün Pasajı Alt kat No:3  
Bakırköy/İST.

(Sinema 74 Gişesi karşısı) Tel: 0212 570 94 29

# HABERLER HABERLE

## Gangsters: Organized Crime

**B**ilgisayar oyunları hazırlayan şirketler zaman içinde bir şeyin farkına varmaya başladılar, karanlığın gücünü keşfettiler. Çoğu insan gelende kanunlara bağlı yaşar, ancak derinlerde bir yerde hep "kötü çocuk" olmak arzusu gömülüdür. Bu, kim ne derse desin doğamızın bir parçasıdır ve giderilmesi gereken bir ihtiyaçtır, peki ama nasıl? Gerçek hayatı bu işler göründüğü kadar kolay değildir, o zaman çare sanal dünyada saklıdır. Nitekim son zamanlarda Dungeon Keeper ve Grand Theft Auto gibi, oyuncuya doğrudan kötü adamın şapkاسını giydiren oyuncular piyasaya çıkmaya başladı. Fakat tabii olay bununla sınırla kalamaz, şimdil Eidos ve Hot House Creations tirketleri Gangsters adlı yeni oyunları üzerinde çalışıyorlar. Eğer herhangi bir aksilik olmazsa, oyun bu sonbaharda piyasaya çıkacak ve bir P-133 ile 16 MB RAM rühunuzdaki kötülüğün doyurmanıza yetecektir.



Olaylar 1930'lu yılların atmosferine sahip hayali bir Amerikan şehrinde geçiyor. Siz şehre yeni gelen parasız ve gözünü hirs bürümuş bir göçmeniniz. İstediginiz zenginlige kolay yoldan kavuşmaya karar veriyorsunuz, ancak göreveciniz ki şeytanla yatağa girmek o kadar da kolay değil. Yavaştan bir 'aile' kurmaya, zaman içinde şehrin önemli bir kısmını kontrol altına alıp krallığınızı ilan etmeye mecbursunuz,

yoksa rakip 'aileler', kanun adamları, federal ajanlar başınızı küçükken ezecekler. Şehir küçük değil, canlı kanlı 5 bin insan yaşıyor burada ve ekonomik yapı devamlı hareketlilik gösteriyor. Adamlarınızı örgütleyip onlarla sokakları kolaçan etmek dışında, devamlı hayır işleri yapıp 'hayırlı' bir vatandaş gibi davranışınız, ayrıca işlerini dikkat çekmeden yürütebileceğiniz paravan işler kurmanız, bunun dışında ayağınızda dolanabilecek kişileri satın almanız ya da 'balığa' göndermeniz gereklidir. Kaçakçılık ya da adam kaçırma, adını siz koyun, bu oyunda her türlü suçu işleyebilir ve azmettirebilirsiniz. Biraz strateji, biraz takтик savaş, biraz ekonomik çalışma, güzel grafikler ve Multi-player seçeneği, İşte size Gangsters: Organized Crime. Kötü çocuklara özel!



## Tüm Savaşçılara Çağrı!

**T**ekken 3 piyasaya çıktıktan bu yana en çok satanlar listesinin ilk sıralarından ayrılmıyor, bunda şaşılacak fazla birşey de yok hani, iyi bir oyun çunkü. Peki siz bu oyunu ne kadar iyi oynuyorsunuz? Artık bilgisayara karşı oynamak sizi kesmiyor ve ar-

kadaşlarınız size yenilmekten bıkp kapışma tekliflerinizi geri çeviriyorlarsa, işte size büyük ölçekli bir zafer kazanma fırsatı! Derginiz Level ve Sercom Computer ortaklaşa bir Tekken 3 turnuvası düzenliyor! Turnuva tarihi 20 Ekim ve katılmak için tüm yapmanız gereken dergide bulacağınız kuponu doldurup Sercom Computer'da onaylatmak. Sonrası tamamen sizin becerinize ve şansınıza kaiyor. Verilecek ödüller ise töyle; birinciye Gamars Video Card, ikinciye programlanabilir pad, üçüncüye Memory Card ve dördüncüye de iki adet oyun CD'si. Unutmayın, zafer ancak savaş alanına çıkmaya cesareti olanları kucaklar!

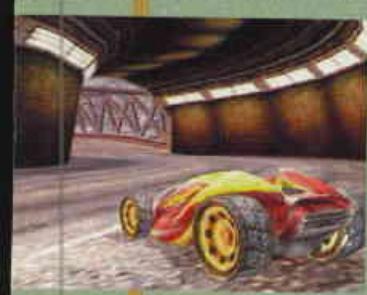
# YAHOO! HABERİ

Level

## Sıradışı Bir Yarış, Powerslide!

Powerslide  
Over the Edge

Bugünden tam 20 yıl sonra dünya tükendi olacak, zenginler yaşamak için yeraltı sığınaklarına çekillikten, diğerleri yüzeydeki cehennemde yavaş ve acılı bir tükenişe terk edilecekler. Buraya kadar hersey normal, peki ya sonra? Ratbag firması programcılara göre aşağıdakiler can sıkıntısını yemek için arada bir yüzeye çöküp orada ölümüne araba yanlışları düzenleyeceklər. Eeee, bu konunun diğer benzerlerinden farkı nedir? Doğru, konu olarak Powerslide pek orijinal olmayabilir, fakat uygulanış oldukça mükemmel olacak gibi. Bunun için birkaç sebep var; ilk olarak oyun için yazılan Engine, Quake 2 ya da Unreal'dan kat be kat hızlı çalışıyor. İkincisi bugüne dek tasarlanmış en karmaşık fizik hesaplamalarına sahip, aracınızın kütlesi, sürat, denge merkezi dışında her lastığın yerle olan teması ve süspansiyon parametreleri de ayrı ayrı hesaplanıyor, toplamda her araç için 200'den fazla faktör kullanılıyor. Tabii bu iş güçü bir işlemci isteyecektir. Grafik yapıya gelince, fazla birsey söylemek istemiyorum, duvarlardaki graffiti dahil her detay düşünülmüş! 3Dfx ve Direct3D desteği olmasına rağmen özel kart şart değil. Esas çığın detay haritaların yapısında, kapalı ve sınırlı pistlerden bıktısanız bu



oyun size iyi gelecek. Çünkü oyun haritaları korkunç büyülükte ve herhangi bir sınırlama yok, terk edilmiş kat otoparkları ya da derin vadiler, lastiklerinizin götürdüğü yere kadar yolunuz var! Nasıl, ilginç değil mi? Üstelik yapımcılar haritaların sürprizlerle dolu olduğunu bildiriyorlar. Her tür çığın akrobasi hareketini yapabilecek olmanız da kabası, fakat silahlar ve çatışma beklemeyin, çünkü Powerslide kesinlikle bir yanış oyunu, savaş değil. Oyununda geniş bir Multiplayer desteği olacak, ancak bilgisayar rakiplerinizi öğrenemeyen yapay zeka ağıyla donatıldığını düşünürseniz, gerçek insan rakipleri pek aramayacağınız demektir. Bu sonbahar piyasaya çıkacak oyun tek kelimeyle motorunuza su kaynattıracak kapasitede!



III SERİ III SERİ III SERİ III SERİ III SERİ III SERİ III SERİ III SERİ III SERİ III SERİ

SERCOM COMPUTER

ARTIK SADECE OYUN KAHRAMANLARINI YENMEECEKSİNİZ.  
İŞTE... SİZE TÜM PLAY STATION-KOLİKLERİ KARŞILAŞMA  
FİRSATI. EN İYİ KİM?

## TEKKEN 3 TURNUVASI

20 EKİM

MUHTEŞEM ÖDÜLLER

I.



VIDEO CARD

III

MEMORY CARD

II

PS PROGRAM PAD

IV

2 ADET OYUN CD'Sİ



### Nasıl Katılacaksınız?

Aşağıdaki turnuva kartını doldurarak SERCOM'a 1.000.000 TL'si yatırıp kartınızı dâimgâlatıtryor ve turnuva tarihini alıyorsunuz. Turnuva boyunca kartınız sizde kâhiyor. Not: Kayıtlar kontenjanı sınırlıdır.

TEKKEN 3 TURNUVASI

Adı Soyadı: \_\_\_\_\_

Adres : \_\_\_\_\_

Tel-Fax : \_\_\_\_\_

Korutürk Cad. Yakut Sok. Üstün Pasajı Alt kat No:3 Bakırköy/İST.

(Sinema 74 Gışesi karşısı)

Tel: 0212 570 94 29 Fax: (0212) 583 96 16



**Saat 17:15, Londra**

- Rahatsız ettiğim için özür dilerim elendim ama acil bir durum var.
- Evet, seni dinliyorum.
- Kendilerine Özgür Avrupa diyen bir grup terörist, Londra'daki Belçika büyükelçiliğini ele geçirdi. Amaçlarının ne olduğunu henüz öğrenemedik ve büyükelçinin hayatından endişeliyiz. SAS göndermek istiyoruz, ama Belçika lilar karşı çıktı. Size danışmadan herhangi bir harekette bulunmamamız gerektiğini düşünüdüm.
- Evet, yanlış bir hareket veya başarısız bir operasyon ülkeler arasında büyük sorunlara yol açabilir. SAS beklesin. Şimdi bir telefon görüşmesi yapmalıyım, sakin benden emir almadan bir seye kalkışmam.
- Tamam esendim.

**Saat 17:25, Rainbow**

- John Clark?
- Evet.
- Eski dostumuz Özgür Avrupa o çirkin basını Londra'da yeniden göstermişse benziyor. Takımı hazırlayıp göndermen ne kadar sürer?
- Elçilik odayından haberimiz var. Altı kişilik bir takımı da 15 dakika önce Londra'ya gönderdim.
- Ama nasıl olur? Ben bile 10 dakika önce haber aldım olayı.
- Kuraklı biliyorsun, eğer bizimle çalışmak istiyorsan fazla soru sormamam. Duyduklarımı bilmemeli, bildiklerini de kesintikle söylememelisin. Adamlarım 30 dakika içinde bütünlüğe ulaşır, operasyonu da bizzat ben yöneteceğim. Operasyonun sonucundan seni haberدار ederim. Ve, gazerelere ne diyeceğini biliyorsun.
- Evet, silahlı müdahaleden başka çare kalmamıştı, bu yüzden içeriye SAS göndermek zorunda kaldık.
- Çok güzel. Artık benden haber bekle.

**Saat 18:00, Elçilik binası**

balo salonu.

- Birden ne istiyorsun...
- KES SESİNİ VE YERE ÇOK, tek kurşuna bütün endişelerinden kurtulacağım.
- Büyükelçiyi buluyoruz, üst katlardaki odalardan birine saklanmış olabilir ama o kadar fazla oda var ki, hepsi birden kontrol etmemiz imkansız.
- Geber Carlos, hemen bulun o herif, yoksa başınız büyük derde girecek. Bulduğunuz yerde de öldürün.
- Ama....
- HEMEN GİT CARLOS, yoksa ekimin yerinde mi olmak isterdin?

**Saat 6:00, Rainbow**

- Timler yerlerine ulaştı mı?
- Bütün timler yerlerinde ve giriş emrinin bekliyor.
- Anlaşıldı, operasyonu başlatın...



## WE WERE THERE, NOW WE ARE NOWHERE

### Strateji ve Action Evlenirse, Çocukları Nasıl Olur Acep?

**I**nsanın ummadığı taş, baş yarar diller, doğruymuş. Dergide oturmuş Dune 2000 gelse de yazsak diye parmaklarını oynatırken, Rainbow Six bomba gibi düştü üzerimize. Gerçek bir basyapıt, ve büyük ihtimalle yeni bir oyun türünün ilk örneklerinden. Aslında yeni değil, birkaç oyun türünün karışımı. STRATEJİ + TAKTİK SAVAŞ. Bu oyunda hepsini fazlaıyla bulacaksınız.

Rainbow Six, Tom Clancy'nin aynı adlı kitabından esinlenerek hazırlanmış. Ülkeler üstü bir organizasyon olan Rainbow, en kritik ve tehlikeli terörizm olaylarına müdahale etmekle yükümlüdür. Bütün Avrupa ülkelerinden anti-terörizm konusunda en başarılı askerleri kendi bünyesine katan bu ülkeler üstü kuruluş, hiç kimse de emir almaz, arkasında hiçbir zaman iz bırakmaz. Tek yaptıkları içeri girmek, rehineleri kurtarmak, teröristleri yoketmek ve dışarı çıkmak. Ve her operasyondan sonra ortadan yokolurlar, taa ki bir sonraki görevde kadar.

Rainbow Six, ilk bakışta diğerlerinden tek farkı, bir sürü askerin sıralı takip etmesi olan bir Quake kopyasına benzeyen. Ama değil, ilk görüşler yanlıltıcı olabilir. Düşmanlarınızı mezarlarına yollamaya gitmeden önce, işe yarayacak bir saldırının planı hazırlamanız gerekiyor, yoksa bütün adamlarınız eve plastik torbalar içinde döner. Planlama bölümü birçok alt ekranдан oluşuyor. Mesela:

**MISSION BRIEFING :** Bir sonraki görev için gerekli emirler ve hedeflerinizin neler olduğunu bu ekranada öğrenirsınız. Ayrıca, görevle ilgili olabilecek ek bilgileri, daha önceden kurtardığınız rehinelerden ve başka insanlardan da gereksiz bilgiler öğrenebilirisiniz.

**INTEL :** People, Organizations, News-wire ve Misc olarak dört alt başlık altında toplanan çeşitli bilgileri toplarız burada. Ve mutlaka sizin işinize yarıacak bilgiler bulabilirsiniz. mesela kurtalanması gereken bir rehine veya beyne kurşun sıkılacak bir terörist varsa, buradaki resmiye bakın. Gerçek rehineler teröristleri kanıtmamanız pek mümkün değil, elliği kafalannan yere çömelmiş olanlar rehine, elliğinde M16'larla dolanlar ise terörist, aman diyim.

**ROSTER SELECTION :** Eveet, zuma yavaş yavaş zart demeye başladı. Göreve göndereceğiniz adamları seçiyorsunuz. Her adının profesyonel olduğu bir alan var. ASSAULT esas saldırınızı oluşturacak olan adamlar. Her tür silah konusunda uzmandırlar. DEMOLITIONS bomba imha ve bomba yerleştirme konusunda uzman olan adamlar. ELECTRONICS, güvenlik kameraları ve sistemlerin safdıri bırakılmasında en hızlı davranışları adamlarınız bunlar. RECON ise en az kullanacağınız adamlar, en üstün oldukları özelliklerini sessizlik ve düşman hedeflerin belirlenmesi. Her adınının bir özgeçmiş ve detaylı özelliklerini burada görebilirsiniz. Eğer esas adamlarınızdan birisi ölüse (özgeçmiş ve resimleri olanlar) RESERVE yanı yedekte bekleyen adamlardan istediğiniz kadar alabilirsiniz, ama bu adamlar esas adamların yanı sıra bile yetenekli degiller ve görev sırasında yapacağınız en ufak hatada sinek gibi döküleceklereinden emin olabilirsiniz.

Görev sırasında vurulup yere düşen her adam ölmüş demek değildir. Eğer kalp atışı göstergeleri turuncu ise sadece yaralanmışlardır. Eğer görevi başarıyla bitirebilirseniz, yaralı adamlarınız belli bir zaman sonra tekrar görevde çalışabilirler.

**KIT SELECTION :** Adamlarınızı silahlı teröristlerin bulunduğu bir ormana pijama-terlik ikiliyle göndermek pek akılçıl olmayacağından, görevin gerektirdiği şekilde donatmanız gerekiyor. Para gibi bir kusitlama da yok, o yüzden istediğiniz silah ve teçhizatları alabilirsiniz. Tabii gece görevine pırıl pırıl çöl kıyafetleriyle çıkarın, "YUHUU, BAKIN BURDAYIM, GELİN BENİ VURUN, EVET BEN SALAĞIM" demiş kadar olur ve kötü adamları baya mutlu edersiniz. Görevin gerektirdiği şekilde giyinmek ve silahlanmak size kalmış, ama genellikle tek susturuculu otomatik silah olan MPS'i kullanmanız iyi olur.

**PLANNING :** İşte zurna ötüyor. Planning ekranında, görevde yapılacak bütün timler için detaylı bir harekat planı çizebiliyorsunuz. Bütün timler her an için birbirinin arkasını kollar pozisyonunda olmalıdır, çünkü bir timin görülmesi, veya onu gören teröristin hayatı kalmazı demek, rehinelerin öldürülmesiyle sonuçlanır. Bu da eşittir GAME OVER. Planlama ekranında yerleri bilinen bütün teröristleri ve rehineleri görevbilirisiniz.

Rehineler san, teröristler ise kırmızı çarpılarla işaretli-



dir. Stratejik noktalar pembe karelerle, giriş bölgeleri mavi, güvenli çıkış noktaları da kırmızı dikdörtgenlerle işaretlenmiştir. Bütün bunları gözönünde bulundurarak, timlerin takip etmesini istediğiniz yollar sizin çizmeniz gereklidir. Tabii, görevde 2-3 kişilik bir timle çırıp bütün işi kendiniz de üstlenebilirsiniz, ama arkana bakmak için ekstra bir gözünüz yoksa, pek tavsiye etmem. İlk dört bölüm için hazır planlar var, eğer isterseniz bunları kullanabilirsiniz, ama ondan sonra kendi el emeği göz nuru planlarınızı yapmak zorundasınız.

### Planlarınızı Yaptınız, Koydunuz Cebinize. Eee, Şimdi Ne Olacak ?

Yukarıdaki bütün planlama aşamalarını sağ atlatıp da görev ekranına ulaşabilenler, eğer D3D destekleyen bir ekran kartınız varsa, burada düşüp ölebilirsiniz. Çünkü grafikler çok coook coooooooook güzel. Özellikle de adamlarının animasyonları, nasıl diyim, korkutucu derecede gerçekye yakın. Kosarken, tımanırken, ates ederken hatta ölürlen bitti adamlarınız canlı ve gerçek gibi görünüyor. Çevre tasarımları her akşam TV'de seyrettigimiz terörist filmlerinden fırlamış gibi duyarlı. Bir elçilik, havaya uçurmakla tehdit edilen bir baraj, ormanın içinde gizlenmiş bir uyuşturucu kartellinin evi, hepsi ama hepsi tanındık gelecek size. Grafiklerden yana tek şikayetim açık renklerin fazlasıyla kullanılmış olması. Tabii böyle bir oyunda UNREAL'daki civil civil rengarenk grafikler de kullanılamazdı, ama biraz daha koyu renkler kullanılsaydı, oyunun her an stres yaratın havasının biraz daha olsun artacağından eminim.

Stres mi dedim, evet stres. Hayatında bu oyun kadar insanı geren bir başka oyuna rastlamadım. Her köşenin arkasında bir teröristin olma ihtimali, tek bir kurşunla öleceğiniz gerçeği sürekli diken ü-

tünde olmanızı sağlıyor. Ve zorluk seviyesini yükselttiğiniz, işin içine zaman faktörü de ekleniyor. Mesela en zor seviyede ilk bölümdeki elçiyi kurtarmak için sadece 70 saniyeniz var. 70 saniye. İçeri girmek, elçliğin ikinci katına kadar sessizce sızip yoldaki bütün teröristleri sessizce öldürmek ve elçinin bulunduğu odaya onu aramakta olan iki teröristten önce ulaşıp, gelenleri de temizlemek için sadece 70 saniye. Sanırım bu, stres yapmaya yeter de artar bile.

Savaş ekranı oldukça kullanışlı dizayn edilmiş. Olayı ister kendi gözünüzden, ister Tomb Raider tarzı biraz yukarıdan ve üstünden görebilirsiniz. İlerlemek için ok tuşlarını kullanıyzısunuz, nişan almak ve ateş etmek içinse mouse'u. Kapıları açmak, bombaları imha etmek, bilgisayarlara girmek için nümerik klavyedeki INS tuşuna basılı tutmanız lazım. Kontrolünüz altındaki adamın kabiliyetine göre kapı açma, imha etme olaylarının süresi de uzayacaktır. Bu yüzden, etrafın iyice güvenli olduğundan emin olmadan, ince işlerle uğraşmayın.

### Tavsiye Var Haanıum ...

Rainbow Six'i basından sonuna kadar oynayıp, başarımda büyük rolü olan tekniklerden faydalamanızı istedim. Şöyle ki...

♣ Bütün takımları aynı anda, hatta kendi takımınızda adamları bile aynı aydınlatmamızı istedim. Direk olarak yönettiğiniz tek kişi, kontrolünüzdeki takımınız. Timin diğer üyeleri ıysal bir köpek gibi sizi gittiginiz her yerde takip edeceklere.

♣ Hayatında ilk defa bir oyundaki yawayekanın hem akıllı hem de salak olmayı başardığını şahit oldum. Teröristler bazen en ufak terslikten kollarıp ortağı ayağa kaldırırken, bazen de kollarına girip çikan kurşunlara "Kismet kader, olur böyle şeyler" dercesine kayıtsız kalabiliyorlar. Sizin adamlarınız için de aynı ikilem geçerli, bazen embesil gibi etrafı bakırken, bazen de ya Allah deyip ortağı temizliyorlar. Sevinelim mi üzülelim mi bilemedim.

♣ Lidere mutlaka bir heartbeat sensor alın. Bu alet yakınlardaki canlıların yerlerini görebilmeyi sağlar.

♣ Birden fazla timle çka-cağınız görevlerde, plan yaptığınız timle re mutlaka Go-Code kullanan planlar çizin. Go-Code, timlerin belli noktalar gettilerde sizden işaret beklemelerini sağlar. Bu kodlar Q : Alpha, W : Delta, E : Tango, R : Bravo şeklinde.

♣ Oyun sırasında keşfettiğim bir sahlik, sınırlı cephaneye sahip olmanız sağlıyor. "Acaba Nedir, Nedir?". Sudur: Eğer bir şarjördeki mempler tamamen bitmeden (sıfırlanmadan) şarjör değiştirirseniz, ne şarjörünüz eksilir, ne şifre ne de kebab yanar.

♣ Bir diğer salaklı da duvarların arkasındaki düşmanlarınızı görebilmeyi sağlıyor. Bir köşeye iyice yaklaşip, dış görünüşe geçerseniz (F1) kameralı biraz oynayarak, normalde göremeyeceğiniz şekilde köşelerin arkasında gizlenmiş olan düşmanlarınızı görebilirsiniz.

♣ Rehine kurtaramanız gereken görevlerde mutlaka susturuculu MP5 kullanın. Ve unutmayın ki CTRL'ye basarak zoom yapabilirsiniz. Sakın düşmanın gözünün akını göremeden ateş etmeyin. Cenevre genelgesine aykırı.

Durum böyleyken böyle sevgili okuyucular. Bir haftadır bu yazıyı şimdî yazdım, yarın yazıcam diye diye kendimi kandırdım. Sonunda oyunu bitirdim, ama harcadığım zamana da değil doğrusu. Özel harekat timleri ve askeri operasyonlar hep ilgimi çekmiştir (seneye askere gidecek olmam da bu konuya olan ilgimi bayağı bir artırrıyor doğrusu), ve bu oyun da şimdî kadar gördüğüm en detaylı ve gerçekçi ufak çaplı operasyon simülasyonu. Ama bunca detaya rağmen, oyun sıkıntından boğmadan kendini uzun süre oynatmasını biceriyor doğrusu. Doğrusu kanka Alper ile az dellenmedik 11. görevde özene-rek çizdiğimiz plan lise yapamayınca. Eğer beni bir hafıta boyunca oyalamayı başarısız bir oyun kötü olamaz. Alın oynayın, ama söylemedi demeyin, bu oyun sınırınız için hiç de faydalı değil. Stresten ölebilirsiniz.



GENEL  
PUAN  
9

YAZAR : Sinan Akkol

FİRMA/TUR : Red Storm Entertainment / Strateji Action

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMÇİ : Pentium 166

RAM : 32 MB

HDD : 200 MB

CD-ROM : 4X

MULTİPLAYER : 4 Kişi

GRAFIK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

Dynamobilirlik :

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*



**E**skiden beri insanlar her şeyi hızlı şekilde yapmanın yolunu aramışlardır; hızlı yolculuk, hızlı yemek, hızlı düşünmek, bunlar gibi daha bir sürü şey... Hızlı yolculuk için önce at ve esegi kullanmışlar, baktılar ki olimuyor (hayvana o kadar yüklenirse olmaz, tabii) hemen tekerleği içat edip, olayı bir an önce çözüp, işi bitirme yo-

savaşabiliyorsunuz. Şimdilik oyuna getirilen bu yenilikleri anlatmayı bir kenara bırakıp, oyun menüsünde bir göz atalım (aralarda mesajlaşma lütfen dikkat ediniz) Bunlar herşeyle ilgili olabilir. Yararlıdır bu mesajlar Okuyunuz !

Menu az gibi görünen çok seçeneklerden! Nasıl oluyor bu demeyin hemen açıkıyorum:



luna gitmişler. Tabii ki bu da bir yerden sonra insanlığını kesmemeye başlamış. Hiza doymuyoruz ya "DAHA HIZLI ! DAHA HIZLI !" diye çırpılmış ve motoru içat etmiş. Herşey hızla çözümler bulmak yolundaki tavımız oyun dünyasına da yansımış elbet. İşte bugün açıklayacağımız oyunun, hızla platformu birleştirmesi açısından ilginç olduğu kanısındayım...

### FARKLI ÖZELLİKLER

Birincisinin beğenilmesinin ardından ikincisi farklı özelliklerle piyasaya sürüldü. Örneğin dört kişi oynama özelliği var (Bu, platform oyunlarının çoklu oynamayı sevenler için müthiş bir haber olmalı...) Aynca birbirini karşı da

New game (Yeni oyun): Bunun altında da seçenekler var. Bunlara bir göz atalım .

1)Single player : Tek başınan dosum. Bunun altında altı adet bölüm var. Bunların birinci, beşinci ve altıncısı oynayabiliyor, diğerlerine böülümleri bildirdikçe geçebiliyorsunuz .

(mesaj: Terli terli su içmeyiniz... bademliklerini sıyıp hasta olabilirsiniz)

2)Party mode : Burada çoklu oynama seçenekleri var.

(mesaj:Anne ve babanızın sözünü dinleyiniz. Onlar sizin için lyl şeyle söyleyiyorlar )

A-Local play splitscreen: Aynı bilgisayarda dört kişi kapasiteleriniz (Aman çok kinci olmayın!) Malesef bu seçenekin içinde de birden fazla seçenek kar-

simiza çıkıyor. Buntara bakmadan edemiyecem :

(mesaj: Arkadaşlarınıza kaka şakalar yapmayınız onlara arada sırada elma armut gibi meyveler verip gönüllerini alınız )

-Cooperative : Dayanışma içinde, efendice sağa sola parçalanın. Birbirinize arası yardım etmeye unutmayın. İlk joystick varsa dört kişi aynı bilgisayarın takılabilirsiniz. Bütün bu söylemekle birlikte diğer mod için de geçerlidir.

(mesaj: İnsanlara yardım edin onlara elle tutuşup karşidan karşıya birlikte gecin böylece ikiniz de birbirinize yardım etmiş olursunuz)

-Battle : "Yok baba ben bilgisayarla savaşmam, benim meselem yandaki arkadaş!" diyorsanız tam aradığınız seçenek. Hemen atlayın !

(mesaj: Otobüste yaşıtlara yer vermeye çalışın, onlara karşı saygılı olmaya çalışın)

-Race : Bunlar saymakla bitmez hocam ! Alın size farklı bir tür seçenek daha. Bu seferde birbirinize karşı kıyasıya bir yarış içindesiniz : hızlı ve dikkatli olan kazansın (hızı hırsınızı bu arada iyice çaktırıysanız lüzudur umanım).

(mesaj: hatalı sollama yapmayın !)

-Treasure Hunt: Hızınızı bir de para ve puan toplamak için kullanın. En çok parayı toplayan kazanır.

(Mesaj: Gereksiz yere hakeme itiraz etmeyiniz !)

-Capture the flag: Burada herkesin belirlenmiş bir yer var ve size verilen sayıda bayrağı en hızlı kim kendi yerine taşırsa maçı kazanır. Bu kısmı çok seviyorum, çünkü oldukça çekimsel geçiyor.

(mesaj: Samuraylarla gereksiz tartışmaya girmeyiniz !)

B-Internet play: Internet ortamında çalışma imkanınız da var. Oradaki adamlara dikkat edin genelde herifler çok iyi oynuyor bir anda kendinizi tepe takla olmuş bulabilirsiniz. Bu yüzden modem varsa bile, oyunu önce biraz öğrenip sonra internette oynayın. Yoksa sanal ortamda rezil olursunuz!

(mesaj:Lütfen vereslye istemeyiniz)

C-Local network TCP/IP: Modem ile birlikte TCP/IP üzerinden oynamanızı sağlar. Bilmiyorsanız karıştırın deşim.

(mesaj: Ucuz diye kamyon lastiği almaya çalışmamıtabi kamyonunu yoksa)

D-Local network IPX: Network yada Windows NT si olan makinelere için oynaması şekli (valla ne yalan söliim adamlar bu oyunu herkes oynasın diye neler neler yapmışlar)

(mesaj:küfürle konuşmamaya dikkat ediniz.)

Load game: Kayıt ettiğiniz yerden başlamamızı sağlar böylece defalarca oynamak zorunda kalmazsınız.

0055650

## Sugar Rush 3



(Mesaj): Bilgisayannız kittenirse ona tekme tokat dalmayınız)

High score: Kim en çok puanı almış acaba...

(Mesaj): kendinizle fazla böbürlenmeniz)

Options: Görüntü.ses.keyboard ve tüm ivr zivir buradan ayarlanıyor.

(Mesaj): Arabanı rot-balans eyni lili yapınız Araba yolda doğru gitsin)

Quit: Çık şu oyundan looo (oyundan kurtulmanın kolay yolu, tek tıklamada Windows tasınız.)

(mesaj :bilgisayannızı kapat komutunu girmeden bilgisayannızı kapatmaya çalışınız)

## TAM SİZE GÖRE

Platform oyunlarını sevmeyenimiz yoktur herhalde olmayıpabilirde kızmayı. Sorry! Oyun ustă bir ekip tarafından hazırladığı için kalite kokularını oyun başlar başlamaz alıyorsunuz. Kısa da olsa bir demo koymayı unutmadılar; demo render değil bariz elle çizilmiş. Artık elle çizilmiş demolara pek rastlanmır. Evet daha önce söylediğimiz gibi, oyun altı ana bölümünden oluşuyor. Bunların altında asıl oynayacağınız kışım var. Yeterince bölüm var. / doya

doya oynayabilirsiniz). Başladığınızda Jazz veya Spazz'ı seçebilirsiniz ikisinin de birbirinden farklı yetenekleri var. Jazz havada tutunabilmek için ziplama tuşuna bastığınızda kulaklarını bir pervane gibi çeviriyor. Spazz ise havada bir sıçrama hareketi daha yapıyor (Spazz eski den basketçiyims). Aşağı basılı tuttup ziplamaya bastığınızda Jazz yukarı süpermen gibi fırlıyor. Spazz ise sıkı bir uçan tekme atıyor. Hangisinin özelliklerini daha iyi kullanıyorsanız onu seçin ya da hangisinin tipi hoşunuza gittiye ...

Amacınız bölüm sonundaki çıkış ulaşmak. Exit yazısını biraz geçince bitmiş sayılıyorsunuz.

Hep aynı yaratıklar yok; oynadığınız yerin atmosferine göre karşısına çıkan yaratıklar da farklı oluyor. Tabii bölüm geçtiğçe karşısına çıkan düşmanların yok edilme katsayısi azalıyor; ilk karşısında çıkanlar tek kursurla nalları dikerken sonraki bölümlerde gelenler birkaç memide yok oluyorlar (kullandığınız silahla göre bu durum değişir).

O kadar sorun etmeyein onlar zor yok oluyorsa, sizinle onları çabuk yok etmenizi sağlayacak hızınız var. Bu hızı iyi kullanırsanız çok işinize yanyor, her yerde hızlı giderseniz başına beşla bela olabiliyor...

## SİLAHLARI FAZLA KULLANMAYIN

Oyun başlangıcında elinizde küçük bir silah var. Kötü falan ama işinizi de görüyor (silahsız olmaktan iyidir). İlerledikçe sağda solda karşısına farklı silahlar çıuyor. Buzla donmuş olan silahın tutun patlayıcılara, roketlere, zıplayarak giden memelilere, hedefi takip eden güdümlü füzelerle kadar her türlü imha altını bulmak mümkün. Bu silahlar etrafı sınırlı sayıda bulunuyor, bunları toplamayı ihmal etmeyein... Silahlar dışında karşısına hızınızı ve hayatınızı çoğaltıcı gereçlerde çıuyor. Bunları da bir zahmet alınız. (Hayat enerjiniz tam doluya kahramanınız havuçları

almıyor ve geçip gitüyor. Kendinizi "ALICAM LAN BUNU.." diye boşça yırmayız.) Silahlar dışındaki meyve, para ve size puan kazandıracak diğer objeler de toplayınız. Kazandığınız puanlar size hak kazandırıyor. Oyun içinde önünde tavşan olan büfe benzeri yerden aldığız cisim ve meyveleri puana dönüştürübileceğiniz. Unutmadan kutu içinden çıkan tavşanlar işinize çok yarıyor, buralar kayıt yerleri, enerjiniz bittiğinde son çıkışınız tavşanın önden başlıyorsunuz...

## İMİ BİR OYUN

Strateji, action ve macera oyunlarının sıkça oynandığı bir zamanda bunlara kendinizi fazla kaptırılmayıp biraz platform oynaması gerekligini düşünüyorum. (Üreticiler birazda platform oyunu yapmışlar). Jazz Jack Rabbit bence türünün en iyi oyunlarından sayılabilir ve bu yüzden oynamaya değer... Hem biraz değişiklik yapıp platform oynamak size de iyi gelecektir. Bu yüzden, diğer oyunlarınızı şimdilik bir kenara atıp, Jazz Jack Rabbit oynamamızı öneririm.

İyi oyunlar I



YAZAR: Sinan Almac

FİRMA/TUR: Virgin Interactive / Platform

SİSTEM: Windows 95/98 HDD: 100 MB

İŞLEMCI: Pentium 133 CD-ROM: 4X

RAM: 16 MB MULTIPLAYER: 2 Kişi

GRAFİK: ★★★★★★★★★

SES/MÜZİK: ★★★★★★★★★

ATMOSFER: ★★★★★★★★★

Oynanabilirlik: ★★★★★★★★★

LEVEL CD: Haziran 98

DESTEKLENENLER: Joystick

7

# DUNE 2000

## Long Live The Fighters

**H**er şey bundan 6 yıl önce başlamıştı. Evet, Realtime strateji oyunlığının başlatan Dune II adlı bir oyundu, yeni nesil bilmez diye bunu belli etmek istiyorum. Ben Dune II'yi ilk defa bir arkadaşım (Berkay, aramıyor sun bak, eski anılarım canlandı yine) Amiga'da oynamıştım. O zamanlar ben de Amiga falan ne gezer, C64'lerde One on One, Green Beret, Rick Dangerous falan oynardım... Arkadaşım beni o zamanlar nasıl da çatlatırıldı. "Yaw, bırak da bir görevi ben bitireyim" derdim, o uykulamaya başlayınca gecenin bir vakti, güç bela otururdum makinenin başına. Yıllar sonra kendime bir PC aldığında, ilk işim gidip Dune II satın almak oldu. Aslında bilgisayarıyla pazarlık yapmıştım: "Bak Dune II'yi hediye etmezsen almam bilgisayar" dileyi.

İşte öyle bir oyundu Dune II...

Yine yıllar sonra Sinan, bağıra bağıra daldı odaya: "Dune 2000 geliyor olm, sana vereyim mi? Sen yaz oyunu." Ben de tabii nasıl reddederim, hemen atladım. Eeee, Diablo'da Fireball ve bilumum büyülerimin tadına vanp Starcraft'taki dehşet verici gücümü gördükten sonra neden istemesindi ki? Hehehehe, bu kadar megalomanlık yeter (Banu'nun makası son günlerde iyi çalışıyor da, geçenlerde bilyordu makaslarını, Sinan'ı da kızdırma mak lazımdır, sonra Diablo II'yi vermez banan), gelgelelim oyuna.

Isterseniz hiç gelme... (ahhhh, lan dur olm, bliktin yazılı bea!!!). Tamam tamam, simdi giriyorum yazılı adam gibi.

## Unknown Soldier

Westwood oyun sektöründe hep büyük söz sahibi olmuştu: Dune II'yi Warcraft, Command & Conquer, Red Alert serilerini de Dark Reign, KKND ve Starcraft gibi oyular takip etti. Bana sorarsanız bu oyuların hiçbirini Starcraft'ın ucundan kiyisinden bile geçemez. Şirketteki bilgisayar düşmanları bile Starcraft manyağı oldular ve geceleri dergicile kalıp Multiplayer Starcraft oynamamız için seferber oldular. Son olarak 3 kişi 5 bilgisayar eze eze yendik. Yeni hedef 2-5 veya 2-6. Kısacası rakip tanımaz Starcraft'ta. Ahhh, yine unuttum.

Dune 2000'i tanıtáktım.

Dune 2'yi oynayanlar 2000'de hiç yabancı çekmeyecekler desem yalan olur. Nedenine gelince, az sonra!!!! Daaannnn!! (Televizyondaki efekt değil, Sinan tabanlarını yerlere yumuya başladı da). Oyun klasik kaynak (Dune (daha doğrusu Arrakis) gezegeninde Spice (baharat) deniliyor) topla - üs kur - savunmayı geliştir - araştırma yap (Upgrade olayı) - ordu kur - ... (bunu billyorsunuz hepiniz, ben başıçıl bir kuşum, ahh pardon İnsanım, savaşma se... (tik, tik, tik iyi makaslar)) üzerine kurulu.

Dune 2000'in senaryosuna gelince: Arrakis her tarafta kumla kaplı bir gezegendir ve yüzeyinde sürekli kum firtınalar meydana gelmektedir. Tüm bunlar yetmezmiş gibi çölde bir de kumun üzerindeki her şeyi yutuveren dev kum solucanları (canavarları daha doğrusu) cirit atmaktadır. Anlayacağınız Dune gezegeni bir tatil cenneti değil, buna rağmen yakın gelecekte üç ırk (Atreides, Harkonnen ve Ordos'lar) gezegenin hakimiyetini ele geçirmeblek için kıyasıya bir savaşa girerler. Zira sadece bu gezegende çok değerli bir mineral olan "Spice" bulunuyor. Spice olmadan hiper-uzaydaki yolculuğu kontrol altında tutmak mümkün değil, bu yüzden hayatı bir öneme sahip. İmparator bu çhetle (lisedeki matematik hocamın unutulmaz lafi, bir gün bir yazımızda kulanacağına yemin ettim, kismet bu yazıyamış) şöyle bir çözüm bulur: Savaşın sonunda ayakta kalan kabile, Arrakis gezegeninin, Spice'in ve dolayısıyla tüm evrenin hakımı olacaktır.

Evet işte bizim görevimiz de burada başlıyor, amaç bu üç kabilleden birini seçip evrenin hakımı olmak. Her kabilenin kendine özgü güçleri ve mentaliteleri



m e v -  
cut, iyileri Atreides'ler temsil ediyor, Ordos'lar ise "ortada", bilaz iyi biraz da kötüler. Harkonnen'ler ise seytanın cocukları, yani kötüler. Her kabilenin çoğu ünitesi aynı olmakla birlikte, hepsinin özel bir ünitesi ve silahı mevcut. Oyunun nasıl oynandığına gelmeden önce biraz grafiklerden bahsetmek gerekiyor.

## It's Now Over

Oyunun grafik çözünürlüğü 640\*400, arabirimde C&C'nin ilk bölüm ile neredeyse aynı, bu yüzden C&C'ye çok fazla benziyor. Red Alert'in üzerinden 2 yıl geçmesine rağmen grafik çözünürlüğün 640\*480'e çıkamamış olmasına doğrusu Westwood'a yakıştıramadım. Starcraft gibi bir oyunu görüp geçirdikten sonra, Dune 2000'in grafikleri 10 numara gözükle ekranı bakiyormuş izlenimini uyandırıyor. Westwood bu eksiksizliği bazı özel efektlerle gidermeye çalışmış, mesela kum canavarı küçük yıldırımlar çakıp, "Gellyorum" diye mesaj veriyor, patlamalar sırasında dört bir yana parçacıklar savruluyor, ancak bu yine de grafikleri kurtarmıyor, özellikle de ünitelerin grafikleri Dune II'den bile kötü (inanmayanlar için arşivimden Dune II'yi çıkartıp Screenshot'ını bile aldım), C64 grafiklerini andırıyor. Oyunun üzerinde en çok uğraşlanan kısmı ise, hiç kuşkusuz ara sahneleri, onlara bir sözümüz yok.

Oyunda hemen hemen hiçbir yenilik olmadığı göze çarpıyor. Red Alert oynadıysanız Dune 2000'de hiç yabancı çekmeyeceksiniz. Ekranın sağ kenarında üretmek istediğiniz binayı veya ünitelerin üzerine tıklayarak üretmeniz mümkün. Binaları üretirken önceden zemine beton döşemeyi unutmayın, aksi halde hasarlı kuruluyor ve ilgili binayı tamir etmeniz gerekebilir. Bu arada beton plakalar ve binaları yerleştirirken kafanız karışabilir. Şöyle ki: Üretim bandında 3\*2 olarak görünen bir binayı beton plakalar üzerine yerleştirmeye çalışığınızda, aslında 6\*2'lik bir alan kapladığını göreceksiniz. İlk başlarda buna alışmanız biraz zor



olabilir. Beton plakaların hazır betonların üzerine de yerlestirebilirsiniz, tek bir karenin beyaz olması yeterli. Seri üretim ise mümkün değil, sürekli tiklamak zorundasınız. Dune 2'de normalde aynı anda 2 Barracks'ta 2 asker üretebilirsiniz. Dune 2000'de ise sadece bir taneyi daha hızlı üretiyorsunuz. Ünitelerin gideceği yol (Waypoint) ekranında göremiyorum. Multiplayer için harita ve senaryo editörü yok. Savaş sisi de mevcut değil, düşmanın neler yaptığıni, eğer ilgili bölgeleri hedefinizde açısanız sürekli olarak görebiliyorsunuz. Oyun esnasında üniteler ve binalar hakkında bilgi alabileceğiniz bir yer yok. Starcraft'tan daha az sayıda görev var ve buna rağmen daha komplike degiller. Görevlerin yüzde 80'ı "Önune gikan her şeyi yok et" türündedir. Multiplayer olarak ise pek bir yenilik yok, sadece Spawn edebiliyorsunuz. CD takılı herhangi bir makineden oyunu kurabiliyor ve CD'siz makinelerden de oyuna katılabiliyorsunuz. Bence oyunun Starcraft'a göre tek artısı bu. İstediğiniz zaman CD'yi takıp tekrar Server olabiliyor veya Single Player görevleri oynayabiliyorsunuz.

### Waiting For The Sun

Üç farklı kabile olmasına rağmen bunun oyun üzerinde Starcraft'taki gibi farklı bir etkisi yok, yine hemen hemen aynı ünitelerle oyunu bitiriyorsunuz. Bu da oyunu farklı ipliklere bitirme hevesinizi kursağınızda bırakıyor. Oyunun üç tane zorluk derecesi var (bu arada oyunu ilk çalıştırığınızda zorluk seçimi yapamıyorsunuz, oyundan çıkışın yeni bir oyun başlatmanız gerekiyor), ancak bu zorluk derecelerinin ünite ve bina malıyetleri dışında oyuna herhangi bir etkisini gözlemlemedim, yapay zeka hep aynı. Yine Starcraft la bir benzetme yapacağım. Zergling'ler bile Dune 2000'deki en akıllı ünitelerin yanında Einstein gibi duruyor, ilk beş görev komik derecede basitken, daha sonra görevler ise sınırlarından klavyenizi yemeye yol açabilecek kadar zor. Siz daha ilk betonunu atmaya hazırlanırken, birden üsse doğru abartı bir tank saldırısı başlıyor.

Bir de ünitelerin öyle bir menzilleri var ki sormayı gitsin, Starcraft'taki Siege tankları ile ekranın bir ucundan öbür ucuna ateş edebiliyorsunuz, Dune 2000'de ise Missile tankları ile iki pilksel öteye zarar sıkalıyorsunuz, bütün stratejî anlayışınız sıfır iniyor yani.

Oyunun Dune II'ye göre yenilikleri ise şunlar:

- Gruplanabilir birlikler.
- Radar haritası uçan üniteleri tespit edebiliyor.
- Harita üzerindeki bir noktaya kusayotusu atayıp istediğinizde o noktaya



hemen geri dönenbiliyorsunuz.

- Binaları satabiliyorsunuz.
- Video destekli ara sahneler ve görev briefingleri.
- Değişen görev amaçları.
- Altı kişiste kadar Multiplayer seçeneği.
- Üç farklı zorluk seçeneği.

Oyundaki özel efektler sunar: Dinamik gerçek zamanlı ışık efektleri, transparan duman ve patlamalar, partikül efektleri. Oyundaki üniteler ve özellikleri ise söyle:

### Genel Üniteler

**Carryall:** Yapmak için High Tech Factory gereklidir, ağır zırhlı, taşıma amaçlı bir uçaktır. Sadece havaya ates edebilen (AA) üniteler ve kuleler tarafından vurulabilir. Silahsızdır, Harvester'ların Spice taşımasını yardımcı olurlar.

**Sandworm:** Kum solucanı, üstüne basmamaya dikkat edin. Şaka bir yana oyundaki en güçlü birim, tüm bir orduyu bile yutabiliyor, ilk görüldüğü yerde kafası ezilmelidir.

**Siege Tank:** Upgraded Heavy Factory gereklidir. Piyadelerle ve zırhsız araçlara karşı şifaçı. Daha büyük tanklar için kolay lokmadır.

**Engineer:** Upgraded Barracks gereklidir. Düşman binalarını ele geçirip karşılıkla ünitelerini üretmenizi sağlar.

**Thumper:** Bu da Upgraded Barracks gereklidir. Kum canavarını kendine çeker, oyalar.

**Quad:** Upgrade edilmiş Light Factory gereklidir. Ucuz ve etkili bir ünitelerdir.

**Combat Tank:** Üretmek için Heavy Factory lazımdır. Çok etkili bir tank.

**MCV:** Upgraded Heavy Factory ve Repair Pad gereklidir. Başka bir yere üs kurmak sorunda kalırsanız, MCV yapmanız gereklidir. Boş bir yere gelip üzerine çırıldayın, yeni Construction Yard'ınız hazır.

**Light Infantry:** Barracks gereklidir. Diğer piyadelerle ve zırhsız araçlara karşı kullanın.

**Troopers:** Upgraded Barracks gereklidir. Piyadelerle karşı kullanmayın, binalara ve araçlara karşı oldukça etkilidir.

### İttifağı Özgü Üniteler

**Death Hand Missile:** Harkonnen Palace gereklidir, iki tane yaparsanız daha çabuk olur. Dune II'de üssün yarısını havaya uçurabiliyordu, 2000'de ise şansınız varsa bir Wind Trap'ı ancak uçurabiliyorsunuz.

**Devastator:** Harkonnen Heavy Factory ve Ix Research Center gereklidir. Dune'daki en güçlü tanktır. Biraz yavaş ama vurdugu yerden ses getiriyor. Son bölümlerde çok ihtiyacınız olacak.

**Deviator:** Ordos Heavy Factory ve Ix Research Center gereklidir. Fiziksel hasar vermez ancak hedef üniteli geçici bir süre için kendi kontrolünüz altına almanızı sağlar.

**Missile Tank:** Harkonnen-Atreides Upgraded Heavy Factory ve Ix Research Center gereklidir. Havaya da ates edebilen mobil Rocket Turret gibidirler. Hızlı hareket edebiliyor ve tanklara karşı da oldukça etkilidir. Ordos'lar Starport'tan siperiş edebilirler.

**Sonic Tank:** Atreides Heavy Factory ve Ix Research Center gereklidir. Düşman olsun veya olmasın önündeki her üniteye sonic dalgaları ile hasar verebilen çok etkili bir tank.

**Ornithopter:** Atreides Upgraded High Tech Factory gereklidir. Sadece havaya ates edebilen üniteler ve kuleler tarafından vurulabilir. Çok hızlı ve etkilidir.

**Trike:** Atreides-Harkonnen Light Factory gereklidir. Hafif zırhlı ve piyadelerle karşı etkili bir ünite.

**Raider:** Ordos Light Factory gereklidir, oldukça hızlı ve piyadelerle karşı etkili bir araç.

**Fremen:** Atreides Palace gereklidir. Dune gezegeninin yerel askerleridir, sadece ates ettilerinde veya başka bir piyade tarafından görüldüklerinde görünür olurlar. Çok dayanıklı ve etkili savaşçılardır.

**Saboteur:** Ordos Palace gereklidir. Tek bir sabotajçı, düşman binalarına girerek tüm bir üssü bile dağıtabilir.

Biraz da tavsiyelerde bulunayım (bazılarını kendime saklıyorum, millet dört gözle yazımı bekliyor şirkette, aksi halde



Multiplayer oyunlarda canıma okuyacaklar):

- ✓ Savaş alanında sadece piyadeler ile gecebilirsiniz bazı yerler var. Bir piyadeyi seçip de ilgili yere geldiğinizde mavi bir "Move" simgesi görünecektir, araçların buraya ulaşması imkansızdır.
- ✓ Binaları yok etmek yerine Engineer ile ele geçirmeye çalışın, bu şekilde diğer irkin özel silahlarından da faydalanabilirsiniz. Mesela Atreides'lerin Heavy Factory'sini ele geçirirseniz Sonic Tank yapabilirsiniz. Tek istisna imparatorun Construction Yard'ını ele geçirdiğinizde Emperor's Palace yapamazsınız.
- ✓ Bir binayı ele geçirdiğinizde düşman üssüne beton plakalar yerleştirilebilirsiniz. Düşmanınız sizin beton plakalarınız üzerine bina kuramayacağı için bu taktik onu bir hayli oyalayacaktır, zira hangi betonun kime ait olduğunu anlayamıyzınız. Eğer size böyle bir şey yapılsınsa, hemen betonları yok etmeye başlayın. En iyi Engineer'lara dikkat edip üssünüzü hiç sokmayın, binayı ele geçirirse o binayı hemen yok edin veya tekrar ele geçirin. Oyunun başında üssünüzün her tarafında beton plakalarдан (Concrete) yerleştirin.
- ✓ Mümkin olduğunda çok rafineri kurun ve bunları Spice'ye yakın olmasına dikkat edin. Spice transferini hızlandırmak için yeterince Carryall yapın ve Spice rafinerisi başına iki Harvester çalışın.
- ✓ Bir gözünüz hep radar haritasında olsun, Bu şekilde sabotajcılar görünmez olmadan tespit edebilir veya düşmanın nerelerden saldırına geçtiğini görebilirsiniz.



niz. Harvesterlara ve kum canavarlarına da yine aynı haritadan dikkat edin.

- ✓ İleriki görevlerde üssün etrafına piyadeler yerleştirin, ancak bu sayede Fremen veya Saboteur gibi görünmez Üniteleri tespit edebilirsiniz. Sardaukarları tanklarınızla sardalya gibi ezmeden önce unutmayın ki beraberinde tanklarınızı da patlatırlır.
- ✓ Üssün etrafını Gun ve Rocket Turret'ları ile sanın, önde de duvar örün. Düşman kulelerine de Missile Tank'ları veya piyadeler ile saldırın.
- ✓ Tüm Ünitelerin artılarını ve eksilerini iyi değerlendirin. Mesela Devastator'ların sabit olarak hareket eden Rocket tanklarına karşı bir zaafı var, Quad'lar Trooper'lara karşı güçsüz kalıyor. Yine her irkin güçlü ve zayıf noktaları var, Harkonnen'ler çok güçlü ancak yavaş, Atreides'ler ortalamada Ordos'lar da güçsüz ama çok hızlı.
- ✓ Bir Ünitenz Deviator saldırısı sonucu düşman eline geçerse, o üniteye az hasar veren, ama sık ateş eden bir ünite ile saldırsın. Sonic tanklar Deviator'a karşı son derece etkili, ancak bir tanesi yeterli değil.
- ✓ Kışayol tuşları: "T" tuşuna basarak Cur-

sor'un "Repair" simgesine dönüşmesini sağlayabilir ve "Y" tuşu ile de "Sell" simgesine sahip olabilirsiniz. Sıcak savaşın ortasında bu tuşlar çok işinize yarayacaktır. Patlamakta olan binalarınızı hemen tamir edebilir ya da satabilirsiniz.

- ✓ Üretimi hızlandırmak için kurabildığınız kadar Factory ve Construction Yard kurun.

Bu arada seslendirmeler gayet başarılı ve oyun sırasında orkestral müziker dinleyebilirsiniz. Ama yine de Dune 2000'i bir kere bitirmiş birinin bu oyunu arşivinden bir daha çıkarmayağına dair herkesle bahse girmeye hazırlım. Uzun lafin kısası, bu oyun benim için XCOM-Apocalypse'den sonraki en büyük hayal kırıklığı oldu, Dune manyağı iseniz (kitabını okuyup, filmi de izlediyseniz), bu oyunu alın ve oynayın derim.

İste böyle bir oyun Dune 2000...

Diablo 2'de buluşmak dileğiyle son sözlerle Level'a yazdığım ilk yazımı bitiriyorum:

**Banu ve Sinan'a:** Bu yazıya yapılacak her türlü ekleme ve ekstra sizlere yol, su ve elektrik olarak geri dönecektir, haberiniz olsun.

**Westwood'a:** 6 yılda gele gele bu noktaya mı geldiniz, yazılıklar olsun!

**Dune 2000 kitapçığını Türkçe'ye çeviren:** 40 yıllık Fremen olur mu bosgezen? (Kitapçıkta Fremen'ler için başıboş kabileleri demişler de...)

**Harkonnen'lerin triplere girmiş**  
**Mentat'ına:** Ölünü bliiiiip yemin ettim, sanna inat Atreides'lerde oyunu bitirip canına okuyacağım.

**Kadir'e:** Compex 98 de hayatı işler efendim...

**Blizzard'a:** Dune 2000'i gördükten sonra Starcraft'ın değerini bir kez daha anladık, Diablo 2'yi bekliyoruz.

**Tolga'ya:** (Bu yazı bitmek üzereyken kasıp Starcraft'ı 2-5 bitirdik) 2-6 yendigimiz gün özgürüz.

**Berker'e:** Umarım askere gitmeden Diablo 2 oynamaya zevkini beraber yaşanz...

**Kendime:** Yeter artık, bitir şu yazı!

**Ve tüm galaksije:** Long Live The Birds!!!!!!

(Gördüğün gibi Altın Makası bu seferlik hiç kullanmadım, kuşum siyahım, onun yerine Altın Beyzbol Zopası ister misin? - BLX)

Ünite	Taraflar	Zırh	HP	Maliyet	Tech
Light Inf	Hepsinde	Piyade	600	50	1
Trooper	Hepsinde	Piyade	700	90	3
Engineer	Hepsinde	Piyade	500	400	4
Thumper	Hepsinde	Piyade	375	200	7
Sardaukar	İmparator	Piyade	1000	120	6
Fremen	Atreides	Piyade	700	N/A	7
Saboteur	Ordos	Piyade	400	N/A	6
Harvester	Hepsinde	Ağır	4500	1200	1
Trike	Atr. & Hark.	Yık	900	300	2
Raider	Ordos	Yık	1000	350	2
Quad	Hepsinde	Hafif	1100	400	3
Atr. Combat Tank	Atreides	Ağır	2100	700	4
Hark. Combat Tank	Harkonnen	Ağır	2700	700	4
Ord. Combat Tank	Ordos	Ağır	1800	700	4
MCV	Hepsinde	Hafif	4500	2000	4
Missile Tank	Atr. & Hark.	Yık	1300	900	5
Siege Tank	Hepsinde	Hafif	1200	700	6
Sonic Tank	Atreides	Hafif	3000	1000	7
Devastator Tank	Harkonnen	Ağır	5000	1050	7
Deviator	Ordos	Yık	1100	1000	7
Carryall	Hepsinde	Hafif	4800	1100	5
Ornithopter	Atreides	Hafif	900	N/A	7

Not: Maliyetler normal zorluk seviyesine göre verilmiştir

YAZAR : Blackbird  
FİRMATUR : WESTWOOD/Strateji Real Time  
SİSTEM : Windows 95/98

HDD : 100 MB

GRAFIK :

İŞLEMCI : Pentium 90

CD-ROM : 4X

SES/MÜZİK :

RAM : 16 MB

MULTIPLAYER : 8 Kişi

ATMOSFER :

Oynanabilirlik :

DESTEKLƏNENLER :

LEVEL CD :



Bilgi İçin : Aral İthalat (0212) 6592673

GENEL  
PUAN  
6

### Asphalt Baller:

- Hah hah haaa, ne oyuncut beaa!
- Oooo, hayırdır beyefendi, bu ne neşe böyle?
- Vay inek bliçaltı, sen hâlâ burada misin? Sana gidip iş bul, ev bütçesine katkıda bulun demedim mi sabah çıkarken ben! Bu saatte eşekler gibi iş arayağında ne yayılmış koltuğuma manda gibi? Kalk, kırmıylım boynuzunu!
- Ohooo, sen iyice babam gibi konuşmaya başladın haaa! İşimiz var senlen!
- Lam sâna kaç defa dedim, senin anan baban yok, aslında sen de yoksun, sen sadece beynimin gereksiz bir yan ürünüsun! Canımı sıkıktan başka bir işe de yaramıyorsun.
- Peki ben gerçek değilsem, o zaman bunu nasıl yapıyorum ha, KÜÜÜT!
- Ah kafam, utan şimdî okudum canına!

**Narrator -** The depths of Pacific Ocean is home to a wide variety of sea creatures, this particular sea cucumber is found in Tokyo Bay and known as Palurus Hadiordanus. Although it is very tasty, it also is quite poisonous, too and must be carefully boiled for iki taşım before zikking down!

- Ulan kim saldı bu herif içeri, iki daka ağız (adıyla adam dövelim dedik, içeri gene acayıp adamlar girmiş. Çık yavrum dışarı, gözünü oyarmış bak!

- Abey iki takka taha annatsaydım, zati tüm kanallar magazin neyin yapıyor, biz belgesel adamları valla atrimızdan ölücez ha!

- Hadi canım hadi, patron yok burda şimdî, dışarı güzelim. Bak elimde odun var ona görel

### 4 Non Blondes:

- Ne biçim vurdum kafama hayvan, boş bulunmasam vuramazdı ama inek.
- Tabii ki vuramazdı baba, sen bakma o terbiyesiz kusuruna.
- Aha birini kovala diğer gelsin, nereye kodum lan ben bu bazukayı? Topunu birden uçurucam ve de kurtulacam!
- Rica ederim ama hocam, behi bilirsin, hem ben bishi danışaktım da, onun için rahatsız ettim hanı.
- Püff, tamam lan, kes yağlamayı da git kahve yap, ne sorucan?

- Yaa şu NFS 3 vardı ya hanı, onun PC versiyonu ne zaman geliyo? Biz çocukların bilincitina network kurduk ya hanı, iste orada yanlış oyunu oynamayacaz da, geldiye alımlı diye seettimdi.

- 3Dfx kartınız var mı orada, sisteminiz güçlü mü barı?

- Her hali var baba, malzemeye sağlam ya-

- İyi, bak daha piya-saya çıkmadı ama, dergiye son Beta versiyonu gelmiş, bugün gittigimde gördüm.

- Oooo, daha çok vardır o zaman onun okumasına!

- Yok bee, Beta dediysem herteyi yerde, tek video görüntüleri koymamışlar, o da iş değil yanı.

- Eeee peki bu Playstation versiyonu gibi iyim mi?

- Pffffhhhaaahahahaaaaaa!

- Baba niye patladın durduk yerde ki?

- Geçen okuyuculardan biri niye PC oyunları PSX oyunları kadar güzel değil diye bir mektup yazmış da, o aklıma geldi birden sen o soruyu sorunca!



bilen bilir.

- Hadi yaa, o kadar fark var demek ki!

- Öncelikle araç ayarları konusu, pek çok ince ayar çekebiliyosun arabana, ama bir renk olayı var kiii! Mesela aracın fabrika boyasını sevmedin di mi, kendi rengini yaratabilirsın, korkunç bir renk paleti koymus herifler. Mesela ben bir koyu lacivert yaptım, ışıkta laci, karantika siyah taşı veriyor. Başkası bir vanilya sansı yaptı ki görme gitsin, arabayı yylesim geldi.

- Başka?

- Sonra graflılder, tabii bir 3Dfx lazımdır, oyun o olmadan da çalışıyor ama graflıler hikaye oluyor. Ama 3Dfx varsa altın ve geçtiğin ağaçların görüntüsü arabanın üzerinden ayna gibi yansıyor. Bu detay tabii, oyunun grafiği yapısını bütün olarak ele alırsan kendini harbiden söyle Ferrari kullanıyor gibi hissediyorsun.

- Yok devle!

- Korkunç olum, programcılar bu defa fena karışıklar kendilerini, gece yarışları, yağmurlu hava filan gibi detaylar resmen abamış. Gece yarışı yaparken kendimi dag başında hissedip überdim birden bak bu oyunu al oynat, arabayı kullanmayı bilmeyen adamı "şöfer" yaparsın iki saatte! O denli ciddi grafipleri var, bir ara oynarken dergiye test için gönderilen direksiyon ve pedal takımını kullanıyorum, gelenler olaya söyle bir bakıp kafalarını salayıp gidiliyorlardı!

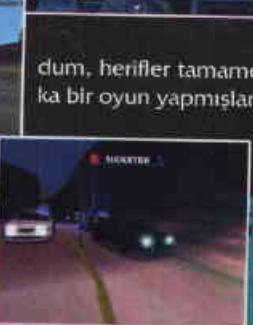
- Nihahahahaha, süpermiş yaaa!

- Dur daha bitmedi, Hot Pursuit bölümünde polisten kaçıyor ya, olaya bir de polis olarak oynaması imkanı eklemişler, polis arabasıyla milleti yakalayıp ceza yazıyor, deli gibi birşey olmuş. Valla ne diyim, amcamlar olayı bitirmişler, merak etme tam versiyon çıkışa kapılıp gelececm, oynarız bol bol.

- Baba hanı o direksiyonu da uzun vadeli test için getireşen diyom!

- Dur bakalım, düşünücez bi güzellik, ortamı killandırma şimdî, ufaktan yayan,

### White Zombie:



- Ne alaka yaa, bence PSX oyunları harbinde güzel!

- Bak sana ne söyleyecem, PC versiyonunu görünce harbinde yamuldum, herifler tamamen farklı, bambasma bir oyun yapmışlar PC için. Yani PSX versiyonu yanında Pole Position felan gibi kalkıyor.

- O ne lam?

- Vakti zamanının C64 yanlış oyunudur olm,



10

GENEL  
PUN



**YAZAR :** Mad Dog

**FİRMATUR :** Electronic Arts/Yarış

**SİSTEM :** Windows 95

**HDD :** 100 MB

**GRAFİK :**

\*\*\*\*\*

**İŞLEMCI :** Pentium 133

**CD-ROM :** 4X

**SES/MÜZİK :**

\*\*\*\*\*

**RAM :** 16 MB

**MULTIPLAYER :** Var

**ATMOSFER :**

\*\*\*\*\*

**DESTEKLENENLER :**

3Dfx - Joystick

**Dynamabilirlik :**

\*\*\*\*\*

**LEVEL CD :**



## KROSSFIRE

### Visions From Beyond The Grave

**S**izce bu son yüzyılda insanlığı-nun en büyük kabusu nedir? Hadi biraz ipucu vereyim, bu kabus mantar biçimli dev bir bulut, gözleri yuvalanında pişirecek denli parlak ve güçlü bir ışık, güneşin çekirdeği kadar yüksek bir sıcaklık, dağları devirecek kuvvette bir şok dalgası içeriyor. Ayrıca geçtiği yerde tekrar hayatın olması için asırlar gerekebiliyor, toprağı pişirip cama çeviriyyor, havayı tamamen yakıp geriye sadece zehir bırakıyor. Ah evet, nükleer silah diyen arkadaşlar doğru bildiler, uygun bir zamanda gelirlerse kendilerine ödülleri olan bir kilo radyoaktif atığı verebilirim. Bu atık her derde deva, mesele zaman içinde mutasyona uğramış



komik çocuklara sahip olabilir, o "İlginc" yaratıklarla oynayarak boş zamanlarınızda can sıkıntısını önleyebilirsiniz. Tabii bende bulunan bu atık savaş artığı değil, sadece patlayıcı santrallerden toplanmış hatalar, ama merak etmeyin aynı etkiyi kesinlikle yapacaktır. Ne de olsa ben dürüst bir "insanım" ve okuyucularımı ha-

yal kırkıagina uğratmak istemem! Herhalde bu galakside kendi yarattığı kabuğun etkisiyle delirecek ama yine de o kabusu ortadan kaldırmayacak kadar salak olan tek canlı türü de insandır. Sanmıyorum ki kendine "zeki" diyebilen herhangi bir başka canlı türü bu denli sapsal olabilisin. Üstelik gezegeni toptan yoketmekten korktuğumuz yetmemiş gibi, bir de kalkıp bunun filmlerini ve oyunlarını yapıyor, kitaplarını yazıp kendimizi yoketme fikriyle hoşça vakit geçirmeye çalışıyoruz. Sonra kalk elin uzayılsından dostluk bekle, yahu sen kendi arkani tekmelemeye bu kadar meraklıken gariban uzayı nasıl sana güvenip Taksim Meydanı'na insın, nasıl sana güvenip evrenin sırrını filan versin. Adamlar tabii tırsar, tabii kendilerini böyle havada ışık filan saçarak belli etmeye yetinirler. Bir de bazı salaklar kalkıp koca yıldız gemisine meteorolojî balonu etiketi yapıştırıyor mu, aha işte ben esas o zaman deliriyorum! Neder hocam sizin derdiniz, ille de bazı şeyler kabul etmek için kafanız proton torpidosu yemeniz mi lazım? Bir beynin oğulları, manyağın oğulları! Düşün kafanızı o koca nükleer savaş başlıklar da, o zaman göreceğim ben sizin o afra taflarımızı. Bakalım firtına küllerini göğe savururken gücünüz ve parınızdan geriye ne kalacak!

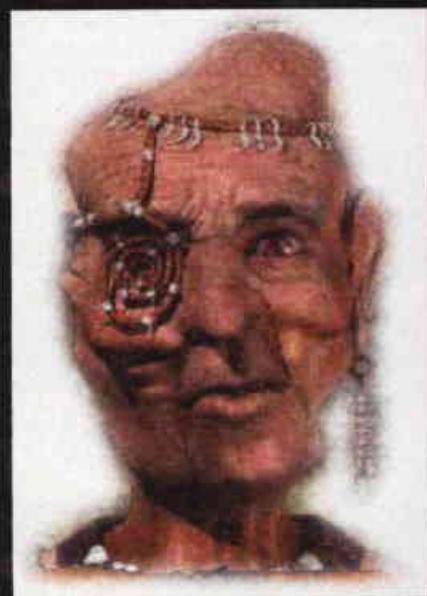
**Standing In Blood**

Neyse bu kadar yeter, násilsa kimse'nin umrunda değil diye biraz istim bırakıym dedim, şimdi gelelim şu oyuna: KKND 2, tanım ne yaratıcı bir oyun, nükleer savaş döküntüsü şehirlerin arasında savaşan insanlar ve mutantlar, utanmasalar adını Mad Max koyacaklarmiş oyuncun. Tamam biliyorum ilkini çوغunu pek beğendim, ama bence hiç oyile ele avuç'a gelir bir yanı yoktu hanı. Çok yüzeysel bir C&C kopyası idi, üstelik bilgisayar hile yapıp geçit olmayan yerlerden bile adam gönderiyordu, bunu farkettiğim an oyunu kapatıp makinemden kaldırılmıştim. Artık adını görmeyi bille ummazken bir de baktım

ki ikinci çıkmış, üstelik bir de ben yazacağım, AAAARRH! Fakat bu defa işler biraz farklı, adamlar hatalarını bir hayli düzeltmişler, sonuçta ortaya ilkinden çok daha iyi bir oyun çıktı, inanılmaz ama oturup bir hayli oynadım. Tabii yine ben Starcraft oynamayı tercih ederim, hele dergide network üzerinde karışmak manyak zevkl oluyor, ama bu oyun da oynanabilir hanı. Şimdi nasıl bir sistem lazımlı, öncelikle pek tabii ki Windows 95 altında çalışıyor, en az bir Pentium 133 işlemci ve 16 MB RAM istiyor. Kurulum için 4x hızlı bir CD sürücü ve Harddisk üzerinde en az 100 MB boş alana ihtiyacınız olacak, Ekran kartına gelince, en az 2 MB RAM takılı bir ekran kartınız vardır umarım, bunun dışında Mouse, ses kartı filan gibi gereksinimle de değiirmiyorum bile. Tabii Internet üzerinde oynayacaksanız oldukça hızlı bir de modeme ve bağlantıya ihtiyacınız olacak, oyun altı kişiye kadar Multiplayer oyunları destekliyor.

#### Empire Of The Sands

Könu malum, nükleer savaş olur ve tüm gezegen BUMMM! Kırk sene kadar sonra yeraltı siganaklarında sağ kalmayı başarmış askeri kökenli insanlar yukarıda kalan hurdaları toplamak için topragın altından çıkarlar. Ama yukarıda tamamen boş degildir, savaştan kurtulmayı başarmış diğer insanlar radyasyon yüzünden mutasyona uğramış ve ortaya yamuk bir nesil çıkmıştır. Sadece tipleri değil kafaları da yamulmuş olan bu arkadaşlar savaşın insanlara kızgın tanrılar tarafından verilmiş bir ceza olduğunu düşünmektedirler. O yüzden aşağıdan gelen eli yüzü düzgün tiplerin tekrar tanrıları öfkelendireceğini ve bu yüzden yok edilmeleri gerektiğini düşünürler. Sonunda iki taraf deli gibi kapsır. Bu ilk savaşın ve dolayısıyla ilk oyuncun üzerinden bir altmış yıl daha geçer, iki taraf tekrar kapsıtmaya karar verirler. Tam bir





birlerini dağıtmak üzereyken birden yalnız olmadıklarını farkederler. Kimdir o gelen, kimdir, kimdir? Kim olacak, tabii ki kafası insanoğluna fena hale bozuk olan Series-9 robotları, üstelik onlar için Survivor ya da Mutant pek farketmez, sonuçta bu organik hiyarlar gezegenin içine etmiş, zavallı robotların tek varoluş sebebi olan tarla ve tohumlarını radyasyona bulamışlardır. Ortada ekecek tarla kalmayınca Series-9 tarm robotlarından geriye kalanlar kısıtlı zekalarıyla yapacak iş aramışlar, bulamayınca da kısa devre yapıp kendilerine bu kazağı atan ve varoluş sebeplerini ortadan kaldırın kimil zararlılarını ezmeye karar vermişlerdir. Yüzöl boyunca kendini geliştiren ve ortak bir zeka yaratınan Series-9 toplumu artık sadece savaş için vardır ve son "böcek" ilaçlanıp ölene dek durmayaçlardır. Nasıl, şirin değil mi?

### Droid Sector

Şimdilik oyunda üç ırk var diye tamamen farklı üniteler ve gelişen bir senaryo beklemeyin. Tipik bir harita temizleme oyunu bu. Adı ve tipi değiştirmekle birlikte her ırkın birimleri diğerlerininin kile esdeger güçte, Survivor ve Evolved ırkları ilk oyundaki birimlerin çoğu bu ikinci bölüme taşımışlar. Ancak Series-9 tamamen yeni bir ırk olduğundan ilginizi çekecektir, en büyük özellikleri ünitelerin farklı tip ve seslendirmeleri, bir de diğer ırkların piyadelerini ağır araçlarla ezebilirken, Series-9 robotlarını ezemiyorsunuz, çünkü daha iyi. Bu oyunda da ana gelir kaynağınız petrol, fakat bir değişiklik olarak ileri teknoloji seviyelerinde alternatif enerjiler sağlayan binalar yapabiliyorsunuz. Mesela mutant amcamlar domuz çiftliğinden metan gazı elde ediyor filan, ama çok büyük bir gelir getirmiyor, damla ve göl olayı yanı. Yeni birimler var tabii, an-

cak en ilginç detay Constructibles seçenekinin oyuna eklenmiş olması. Bu seçenek belli bir teknoloji seviyesine gelince ekranın yanında çıkıyor. Basit olarak şasi, radar, silah gi-

binayı seçtiğinizde imlec yatay bir ok işaretine dönüsecek. Bu şekilde bir bina ya tiklarsanız geliştirme olayı başlar, bilim binası da bu işlemeye dahildir. Geliştirilen binaya göre etkiler değişir, adamlarının zırhı artabilir ya da üretim menüsünde yeni bir seçenek belirlenebilir. Mesela ana bina geliştirildikçe daha güçlü bir radara kavusulur, bilim binası gelişirse diğerlerini daha hızlı geliştirir



bi şeyleri kafanızda  
göre birleştirip  
üretmenize imkan  
tanıyor. Yine ilk  
oyunun aksine Üs  
kurma ve savunma  
konusuna bir hayli  
önem verilmiş, ha-  
va ve yer birimleri  
karşı korkunc  
etkili silah kuleleri

kurabiliyorsunuz, ancak bunlar belli bir sayıyla sınırlı. Ayrıca aktif ve pasif savunma sağlayan duvarlarla Üssün etrafını çevirebiliyorsunuz. Tabii havanın birimleri de unutulmamış, her ırk av, bombardıman ve İndirme amaçlı üç havanın sahip, fakat bunları çok ileri seviyelerde üretebiliyorsunuz. Üs kurarken kullandığınız temel bazı binalar var. Şimdi bunların üzerine tıklayınca hasar göstergesi dışında alta beş kareye bölmülmüş bir cubuk grafik daha göreceksiniz. Bu göstergedede boş kareler binanın teknolojik gelişme potansiyellini, dolu kareler o anki seviyeyi gösteriyor. Yanlı iki boş ve üç karartılmış kare varsa bina ilk seviyede demektir ve ancak iki seviye daha geliştirilebilir, bu potansiyel görevlere göre değişiyor. Nasıl geliştireceksiniz, bundan ne kazanacaksınız? Önce bilim binası yapmanız lazım, bu

vs. Maalesef bu araştırma geliştirme içinde maliyet ve sonuç gibi önemli bilgilere açıkça yer verilmemiş, deneme yanlışına yöntemine başvuracaksınız.

### The Cleansing

Oyuna başlarken üç ırktan birini seçiyor ve sonra ana haritaya giriyorsunuz, bu harita bilinen toprakların ırklar arasında nasıl paylaşıldığını gösteriyor. En yakından başlayıp diğerlerine doğru tüm bölgeleri temizlemek gereklili, en son düşmanların ana üslerine sıra geliyor. Haritada bir sonra hangi hedefe saldıracığınızı seçebiliyorsunuz, görevler bir briefingle başlıyor tabii, ama ne briefing! Ekranın yanında geçen açılp espriler yüzünden genelde karşınızda kalanın ne söylediğini dinlemeye pek fırsat kalmıyor. Genel olarak yapmanız gereken herşeyi

yoketmek oluyor, bazen bunu sağlam bir Üs kurarak, bazen de elinizde olanı kullanarak yapıyorsunuz. Haritalara gelince, grafik açıldan hiç fena değil, ayrıca bazı kendine has detayları da var. Mesela birliklerin suda geçmesi olayı, eğer fazla derin değilse adamlarınız biraz ıslanarak karşı kırıya varabiliyor, ancak suda daha yavaş ilerliyorlar ve kolay hedef oluyorlar, tabii hovercraftların böyle bir sorunu yok. Bunun yanında bölgede bulunan köprülerden bazıları yapısal zayıflık nedeniyle kolayca yıkılabilirler, adamlarınıza bombalatin yeter.



Fakat dikkat edin kendinizi ufak bir adaya hapsetmeyenesiniz. Yüksekte olanların ateş ve savunma üstünlüğüne sahip olması artık her oyunda kullanılan bir detay, burada farklı olarak bir de yeralı geçitleri bulunuyor. Bazı görevlerde bu geçitleri kullanarak düşmana göründeden haritanın başka yerlerine geçebiliyorsunuz, fakat o geçitlerdeken siz de adamlarınızı göremiyorsunuz, sadice sağlık göstergeleri belli oluyor. Oyunda

kacırılmaları, simdi Starcraft oynarken bilgisayar kontrolündeki tüm oyuncular birleşip size daralar, bu da işi sıkıcı kılmıyor. Krossfire ise diğer sentetik oyuncularla müttelik olabilmenize imkan tanıyor. Bu sayede etrafınızda bir savaş sürenken siz diğerlerini kurtarmaya gidebil-



gerçek görüş-atış hattı kullanılmış, yanı bir bina kalıntıları düşman taretlerine görünmeden yaklaşmak için kullanılabilir, ancak tabii bilgisayar da bunu biliyor ve kullanıyor. Sırf bu yüzden şehir kalıntılarında çarpışmak ilginç bir hal alabiliyor, kendinizden emin bir biçimde köşeyi dönüyorsunuz ve roketi alınıza yiyorsunuz.

### Psychotron

Krossfire network üzerinde oynamayı sevenleri memnun edebilecek bir alternatif sahip, bir CD ile iki kişi oynayabiliyor ve oyun altı kişiye kadar oyuncuları destekliyor. Ne var ki net bağlantı olmayan oyuncular da unutulmamış, tipik Starcraft gibi bilgisayar kontrolündeki oyunculara karşı oynayabiliyorsunuz. Burada çok önemli bir detay gözden

yorsunuz ya da size yardım gelebiliyor. Üstelik bilgisayar her zaman farklı teknikler uygulayabiliyor, uzun süre ses çıkmayıp sonra en ağır araçlarla geldiği gibi, hemen bir grup piyade yapıp baskın verebiliyor. Bazen yanınızdan geçip daha gücsüz bir oyuncuya ezmeye gidebiliyor. Oyuna başlarken kaynakları ve teknoloji seviyesi gibi şeyleri ayarlayabilmek de bir diğer güzellik, bu sayede kısa sürede herkes gelişip savaşa girebiliyor. Yapay zeka da hiç fena sayılmaz, ne var ki multi-player harita tasarımları bana biraz baştan savma gibi geldi, üstelik sayıca fazla değil.

### Shell Shock

Genel olarak ele aldığız zaman Krossfire ilkinden çok daha iyi ve oynanabilir bir oyundur. Grafikler çok daha temiz



ve detaylı, ses efekteri nispeten geliştirilmiş, müzikler ise orta karar kılıyor. Oyunun özellikle ara sahneleri üzerinde bir hayli çalışılmış, özellikle giriş filmi muhteşem. Daha başka ne söylenebilir bileyim, ilkinden çok daha üstün olması yine de bu oyuncunun dört dörtlük

olduğu anamina gelmiyor. Artık RTS türü oyunlar baygınlık vermeye başladı, çünkü genelde insanın meraklılığını uyandıran bir senaryo içermiyorlar, burada da durum pek farklı değil, yapabileceğiniz hareketler kısıtlı, üretileceğiniz birimler belirli. Üstelik oyuncunun yapay zeka hiç söyle iddiası gibi muhteşem sayılmasa, ama zaten olsa bile yapabilecekleri belirli. Oyunda fazladan göze çarpan bir detay adamlarınıza izleyebilecekleri bir rota cizebilme imkanına sahip olmanız, harita üzerinde gidecekleri yolu her detayıyla onlara tarif edebiliyorsunuz, bir de yollarını bulurken diğer oyunlardaki ünitelerle nazaran daha az kayboluyorlar. Sonuç olarak Krossfire fena bir oyundur, ancak bir zaman sonra kendini çok fazla tekrar etmeye başlıyor. Ancak siz eğer ilkini oynayıp begendiyseniz bunu da kaçınılmaz bir kesintilikle hoşunuza gidecektir.



**YAZAR :** Storm Guard

**FİRMA/TUR :** Melbourne House / RTS



**SİSTEM :** Windows 95      **HDD :** 100 MB  
**İŞLEMCI :** Pentium 133      **CD-ROM :** 4X  
**RAM :** 16 MB      **MULTIPLAYER :** 6 Kişi

**DESTEKLENENLER :**

30fx - SW

**GRAFİK :** ★★★★★★★★  
**SES/MÜZİK :** ★★★★★★★★  
**ATMOSFER :** ★★★★★★★★  
**Oynanabilirlik :** ★★★★★★★★

**LEVEL CD :** Haziran 98

# Ne umdum, ne buldum

Güya oyun tanıtımlarında tarafsızlığını korumam gerekiyor. Değerlendirmeleri yaparken belli kriterlere sadık kalmalıyım. Ama aklımda WLS 98'yi elimde aldığında nasıl Fifa'dan daha iyi olamaz., bu ayda da yerden yere vurabileceğim bir oyun buldum diye heveslenmedim değil. Yanlışım bana bir ders oldu ve anladım ki en ufak eksikliklerini bile gözünün üzerinde kaçı var dercesine eleştirmeyi tasarladığım bir ismin beni utandırması mutlu edici olabiliyormuş.

WLS 98, Eidos ve Silicon Dreams firmaları tarafından PC'ye uyarlanmış. Oyun tipki Sega versiyonundaki gibi İngiliz, İskoç, Fransız, Alman, İtalyan, İspanya, Hollanda, Japonya ve Amerika liglerinden 150'nin üzerinde kulübü içermeyecek. Aralarına Türkiye'nin de dahil edildiği 44 ülke ise milli takımlar düzeyinde temsil ediliyor. Oyunu derinlik katmak ve kısa süre içinde rafa kaldırılmasını engellemek için pek çok lig ve turnuva seçenekleri hazırlanmış. Bunların en önemlileri çeyrek final öncesi 5 tura daha aşmanız gereken kulüpelerin Arcade Cup mücadelesi, milli takımların Dünya Kupası tarzında müsabakalar yapacağı International Tournament, takımınızı seçerek mevcut liglerden herhangi birinde yer alacağınız Season seçenekleri. Futbol oyunlarının temel taslarından Exhibition ile dostluk maçları düzenleyebilirsiniz. Tek kale antrenman yapmaya yarayan Practice arasındaki diğer seçeneklerle dilediğiniz takımları biraraya getirip bir "süper lig" oluşturabilmeniz WLS 98'in en büyük avantajlarından biri.

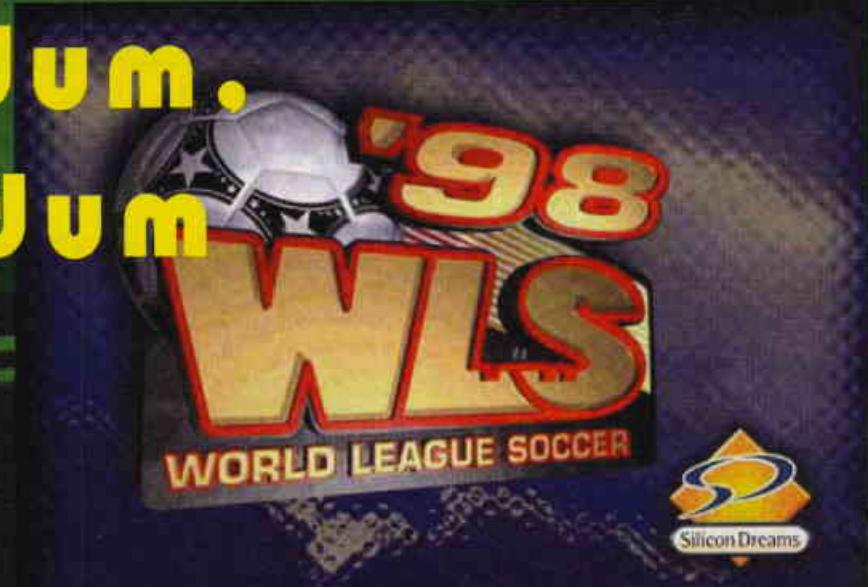
## Yine menüler

Bu sefer ufak bir değişiklik yapıp menülerden bahsederken can alıcı özellikleri de araya soksuturalım:

**Commentary:** Maç sunumları gerçek televizyon spikerleri tarafından yapılıyor. Maç öncesi yorumlar dışında 90 dakikanın ardından Peter Barkly ve Ray Wilkins önceki tahminlerini sonuçla karşılaştırıyor.

**Crowd:** Tribündeki taraftarlar sürekli hoplayıp zıplıyor, ıslık çalarak ve şarkılardan söyleyerek takımlarını destekliyor.

**Sfx:** Mac ve televizyon kayıtlarından elde edilen efektlerin kullanılması ger-



çekciliği artırmış.

**Sound:** Sadece menülerde duyacağınız arka plan müziği CD kalitesindeyse de bayılcıktan kurtulamamış.

**Stereo:** Bu seçenek sayesinde tüm müzikleri Dolby surround olarak dinleyebilirsiniz.



par, ara, duvar ve paralel paslar aynı ayınlı tuş veya tuş kombinasyonlarıyla gerçekleştiriyor. Bu oyunda birlikte ilk kez yerden sektirmeli uçan kafalar atabileceksiniz.

## ENVIRONMENT

**Stadium:** Farklı tasarımlarıyla dikkat çeken 14 stadum arasından seçim bütmenüde yapılıyor.

**Pitch:** Stadın zemini hava koşullarından etkileniyor. Karlı, buzlu, çamurlu, kuru, yağmurlu, normal seçenekleri, yer yer bozuk zeminle karşılaşmanızı veya topa vururken yerden sular çıkmamasına sebep oluyor. Çamurlu zeminde oyuncuların dengesini kaybetme ihtimali var. Maç ortasında birden yağmurun başlaması ve karlı havalarda karın büyük ölçüde saha kenarına toplanması ve maçın kırmızı topa oynaması hoş aynalar.

**Kick off:** Gün ortası, öğleden sonra, akşamüstü ve gece seçenekleri müsa-

bakaların dilediğiniz zamanda yapılabilemesini sağlıyor. Görüsel efektlər, ışıklandırmalar nedeniyle gölgelerin gece maçlarında bellişirlesmesine yol açar..

#### MISCELLANEOUS

**Replay:** Serbest kameralı izlenebilin pozisyon tekrarları süre bakımından oldukça kısa tutulmuş. Bu alandaki en çekici özellik görüntülerini takım oyuncularından birinin veya orta da dahil üç hakemin gözünden izleyebilme şansınız. Gollerin kaydedilememesi ise büyük bir kayıp.

**Game Speed:** Çok yavaş ya da çok hızlı bir akışa sahip olmaları bu tür oyunların başına bela açabiliyor. WLS 98'de hızı ayarlayabiliyoruz.

**Display Refs:** Ofsayt pozisyonlarında, sarı ve kırmızı kartlarda hakemleri seyir zorunluluğu sınırlınızı bozmasın istiyorsanız bu seçeneği kapatın.

**Player Names:** Değerlendirmeninde oyunun 4 yıldızda kalmasını en önemli sebeplerinden biri gerçek oyuncu isimleriyle ilgili lisans anlaşmasının yapılmamış olması. Doğrusu büyük paralar harcanarak hazırlanan futbol simülasyonlarında bunların es geçilmesi pek mantıklı değil. Menü, orjinallerinden bir kaç harfin değiştirilmesiyle hazırlanmış isimleri düzeltebilmeye yanyor.

**Load&Save Options:** Bu kadar fazla ayarı kurcaladıktan sonra oyuna her girişinizde tekrar düzenlemeler yapmak istemiyorsanız kayıt etmelisiniz.

#### SET DETAILS

**Screen Resolutions:** 4 farklı ayar, çözünürlüğü 512\*384'ten 800\*600'e kadar değiştirmenizi sağlar.

**Player Details:** Görüsel yönüyle aşmış bu oyun için gelişmiş grafik sistemleri kullanılmış. Motion capture teknolojisi hepimizin ismini çok iyi bildiği Les Ferdinand tarafından hayatı geçirilmiş. Hareketler son derece gerçekçi ve yumuşak. Zaman zaman kızan, tökezleyen ve karına top gelince yere yuvarlanan futbolcular görebilirsiniz. Texture kaplamalar sayesinde yüz, saç ve hatta kaslarına kadar tanımlanmış oyuncular sürekli olarak bakışlarıyla topu takip ediyor ve ona göre koşuyorlar.

Her takımın iç saha ve deplasman maçları için aynı aynı formalar var. Yine de bunlar gerçeklerine pek benzemiyor.



**Stadium detail:** İlk kez bir futbol oyununda taraftarların tümünün sürekli olarak hareket ettigine tanık olacaksınız. Tribünlerde dalgalandan bayraklar, stat ışıklandırmaları ve güneş yansımaları dışında stadi çevreleyen boşluklardan çevredekileri görmenz bile mümkün.

**Shadow detail:** Maç saatine göre şekillenen gölgeleri bu menüden kapatabilirsiniz.

**Video Walls:** Tipki saha kenarındaki dönen reklam panolar gibi dev ekranda gerçek stat atmosferini tamamıyor.

**Screen up-date:** Ekrannın saniyede kaç kez yenileneceğini buradan belirleyebilirsiniz. Büyük frame rate akıcılığı artıracığı gibi zayıf sistemlerde yavaşlamaları yol açıyor.

WLS 98, iyi bir 3D hızlandırıcıya sahip sistemlerde çok açgözlü grafik ayarlamaları yapmadıysanız canınızı sıkımayacaktır.

Maç içinde her an değiştirilebilen dinamik kamara açları sayesinde maçlar televizyondan seyrediliyormuş hissi uyandırıyor.

#### Futbol şova dönüştürse

Yapay zeka, her zaman için oyun firmalarının başarı veya başarısızlığında belirleyici role sahip. WLS 98'de hedeflenen, rakip oyuncuların bir sonraki hareketinizi önceden sezinleyebilmesi. Aynı olaylar doğru zamanlamalarda, doğru yerlere koşular yapan takım arkadaşlarınız için de geçerli. Rakibiniz topu kaptıktan sonra seri hareketler birbirini izliyor. Bu yüzden bir averaj takımı ile karşılaşmıyorsanız onlardan asla abuk

subuk hatalar beklemeyin. Voleeler, rövesatalar ve uçan kafalarla birlikte 4-5 pas hıç yere inmeye topu birden ağınızda gördükçe çoğu kez ağınızı açık kalacak.

Taktik ayarları skorda pay sahibi olabiliyor. Maç öncesinde ve maç içinde defans veya hücum futbolu arasında seçim yapabilir, her futbolcunun tam olarak nerede durması gerektiğini belirleyebilirsiniz. Daha detaylı ayarları onlara teker teker en yakın forveti tut, alan savunması yap, agresif savunma uygula, sürekli orta sahada topa sahip oyunculara yönel, ataklıda direğin yakınına koş gibi emirler verilebiliyor.

Her maç para atışı ve kale seçimiyle başlıyor. Oyun içinde kaleciler oldukça başarılı. Yan toplarda ve karşı karşıya pozisyonlarında ceza sahası önüne kadar çırık güzel kurtarışlar yapabiliyorlar ama serbest vuruşlarda çoğu kumbara. Kaleye 15-20 metre uzaklıktan, hele bir de zayıf bir kaleciye karşı topu köseye nişanladıkten sonra yüzde 99 gol oluyor.

#### Fifa 99'u beklerken

Oyna alma süresi sandığınızdan daha uzun sürebilir. Benim gibi ilk maçlarda haddini bilmeyip Juventus'a karşı oynamam diye diretişseniz 3-4 maç 5-0, 6-2 gibi ağır yenilgiler alabilirsiniz.

Oyunun çoklu oyuncu seçenekleri 4 kişisinin bir arada maç yapmasına izin veriyor.

Özetle WLS 98, ufak tefek eksikleri nedeniyle Fifa'yi geçemese de başarılı bir çalışma. Grafikler iyi, müzikler iyi ve yapay zeka iyi. İki oyunun arasındaki en büyük fark maçlar sırasında ortaya çıkarıyor. WLS'da tuşa basma zamanınız hareketlerin başarısında etkili oluyor. Bu şekilde, gerçekçilik ön plana çıkarırken gol pozisyonuna gitme ihtimaliniz, yanı heycan düşüyor.

Bol bol çamur atarım derken ilerde pişman olacağım aklımdan ucundan bile geçmemiştir ama ziyan yok. WLS 98, Fifa 99'un yolunu gözlerken işinizi görebilir. Yine de aynı klasmana sokabileceğim World Wide Soccer'dan nefret ettiyseniz biraz temkinli davranmakta yarar var.

8

GENEL  
PÜAN

YAZAR : Ozan Ali DÖNMEZ (mailme.ozzi@mailexcive.com)

FİRMA/TUR : Eidos/Futbol

SİSTEM : Windows 95/98

İLEMCI : Pentium 90

RAM : 16 MB

HDD : 5MB

CD-ROM : 4X

MULTIPLAYER : 4

GRAFIK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

Oynanabilirlik

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

LEVEL CD : Eylül/98

DESTEKLƏNENLER :

D3D-3Dfx



# URBAN ASSAULT

## Yine, yeniden Microsoft

Gezegende yaratılan en büyük askerî güç elimizde. Ama yine de ölüme çok yakınız. Çünkü bu kez dünya dışından gelen düşmanlarınız var. İnsanlığın büyük hatası, okyanuslann

ölümü ve atmosferin felakete uğramasıyla sonuçlandı. Tıpkı balıklar gibi akvaryum benzeri yapılarda yaşanak



zorundayız. Bunun nedeni biz insanların kullandığı nükleer silahlar.

Yabancıların amacı dünyanın tüm enerjisini ele geçirmek. Mykonian ırkının da, Suigogar ırkının da hedeflerine ulaşmak için bu doğrultuda kulandıkları yöntem aynı: İnsanlığın kökünü kazmak. Bizlerse ahmakça hareketimizin ardından kendi içimizde bile birbirimize düşmüş durumdayız. Yabancılar insanlığı en zayıf durumda yakalıyorlar. Dünyalı Ghorkov ve Taerkastens ırklarının siz yok etmek isteme nedeni ise çevresel ve politik çekişmelerin yol açtığı savaşlardan sorumlu tutulmanız.

Hayatta kaimayı başarabilen insan sayısı az olsa da, robot kuvvetlere ihtiyaç hızla arttı. Cerrahi bir müdahale ile beyninize, özgür dünyanın savunma sistemlerine bağlantılar yerleştirildi. BUNDAN BÖYLE İNSANLIK KADERINI ÇIZEK TÜM KARALARI SIZ VERECEKSİNİZ.

Urban Assault, Microsoft tarafından hazırlanan Battlezone ve Uprising türünden bir oyun. Kontrolü insanlığın dünya çapında büyük bir nükleer yıkma neden olan hatasının yıllar sonrasında devralacaksınız. Gerçek zarnanlı strateji ile action karışımı bir oyun için doğru konu seçmemi bu olabilir, ama daha sonra adamın birinin sırf bilgisayar oyularındaki başarısı yüzünden dünyanın kaderini belirleyecek derecede önemli bir görevi getirildiğini düşünmek komik.

Oyundaki beş ırkın her biri savaşın karada ve havada devam etmesi sağlanacak on beşten fazla üniteye sahip,

Bunların içinde tanklar, helikopterler, jipler, jetler, bombardıman uçakları ve uydular bulunuyor. Komutan olarak, kendi ırkınız Resistance'a bağlı zırh ve silah destekli dilediğiniz ünitenin başına geçebilirsiniz.

## Taş-Kağıt-Makas

Urban Assault'da ırklar arası güçler dengesinin kurulması için taş-kağıt-makas oyunundakine benzer bir sistem kullanılmış. Her aracı ve her silahın karşısında zayıf ve üstün olduğu başka üniteler var ve bu yüzden sadece belki üniteler birbirlerine dış geçirebiliyor.

İleriki bölümde kornutunuz altındaki araç filosu hızla büyürken, zorluk da ona paralel olarak artıyor. Her ünite tehlike durumunda nasıl davranışması gerektiği konusunda önceden programlanabiliyor. Oyunun strateji yönü biraz zayıf. Her zafer, teknoloji; yanı daha gücü ve daha hızlı araçlar anılarına geliyor. Strateji farklı ırkların farklı silahlarını yerinde kullanılmaya dayanıyor. Düşmanlarınızın bir kısmı gene de eski ve işe yaramaz ünitelere sahipken, az sayıda aşın güçlü tankıanna bei bağlıyor, bir kısmıysa manevra yeteneği yüksek hava kuvvetlerini kullanıyor.

Sıra savunma ve saidin mekanizmanızın beyni olan, birazdan görevlerini daha ayrıntılı olarak anıatacağım Host Station'a ulaşmaya ve savaşa başlamaya geliyor. Oyunun her bölümünde farklı bir ırkın mutlak hakimiyet alanına yerleşmeye zorundasınız. Karşınıza çıkacak ilk büyük problem sizinkileyle benzer teknolojiye sahip bir diğer insan ırkı Ghorkolar. İkinci düşmanınız Taerkastlar ise sizinize çok büyük bir bela açmaya aday. Gelişmiş silah ve savunma sistemleri var.

Urban Assault'ta bölümün ilerleyişini emektar Dune 2'ye benzemeliyim. Resistance topraklarını genişlettikçe, karşınıza yeni yeni ırklar çıkıyor. Zaten savaşın büyük kısmı birden fazla düşman çeşidinin olduğu bölgelerde gerçekleşiyor.

Yabancılardan Suigogalar, artan nüfuslarını barındırabilecek yeni bir gelegen fethetme umuduyla geliyorlar. En baba savaşlarda yine dünya dışı bir ırk olan Mykonianlar'la yapılıyor. Ağır zırhlı araçları ve güçlü silahları önlerindeki herşeyin panik halinde kaçmasına yol a-



çıyor. Tabii dünyalılarından daha üstün oldukları yönleri sadece silahları değil, aynı zamanda Parasite makineleryle dünya'nın ısı ve enerjisini yavaş yavaş alıyorlar. Bu aletin varlığını öğrendiğinizde başlica amacınız onu yok etmek haline geliyor.

## Yönetim

Single Player seçenekle Hyde Park'da başlayacak görevler serisinde, farklı seçeneklerle izleyeceğimiz birçok yol mutlu sona ulaşmamızı sağlayacak. Level seçim ekranında gri bölgeler bütleneti, beyazlar seçilebilirleri gösteriyor. Bütün ülkeerde savaşılması gerekmeyen.

Şimdilik sira Resistance'i nasıl yöneteceğini açıklamaya geldi. Host Station adıyla bilinen bilgisayar, fiziksel olarak bağlılığınız merkezi savunma ve saldırıcı ağı. Düşünceleriniz bu bilgisayar tarafından doğrudan emir olarak kabul ediliyor. Araç üretimi dahil bütün stratejik işlevleri enerjiyle gerçekleştirileceksiniz. Zaten bu Urban Assault'taki tek kaynak, nasıl eide edildiğine gelince; üretim, enerji istasyonlarını ele geçirerek yapıyor. Topraklarınızı genişlettirken, enerji potansiyelini kullanmak için Power Stationlar kurmanız gerekiyor. Host Station'ınız gereklili hareket gücüne sahipse yer değiştirebiliyor. Bu sayede enerji kaynaklarından en fazla verimi almanız mümkün oluyor. Teknolojinizi geliştirmek yeni üniteler üretme kabiliyetine ulaşma arasında karşınıza çıkacak özel bölgeyi sayesinde gerçekleştiriyor.

Görevlerin ortak amacı değişik seviyelerdeki düşmanlara karşı kilit bölgeye ele geçirmek ve Resistance savaş cephesini genişletmek. Host Station'ı taşımak için Beam Gate isimli yayılma kapılarını açmalısınız. Bu iş için Key Sector'ları teker teker ele geçirmenin dışında, bir diğer yol da düşman HS'ını yok etmek ve otomatik olarak düşman kontrolündeki bütün anahtar bölgeleri elde

etmiş sayılıyor. Karşınıza çıkacak bazı bölgelerde ağır Technology Upgrade'ere kayacaktır.

### İş başa düştü

Üniteler acil yardıma ihtiyaç duyduğunda, ataçlarınızdan lütfine atlayıp kendi gözünüzden yönetebilirsiniz. Onları başında liderlik yapmak çoğu zaman en iyi seçim olacaktır. Varsınız bilden bilgin performansını yükseltir. Hangi hedefe dalarsanız da lin, diğerleri de pessizden gelir.

"Peki öyleyse neden her zaman Ünite lerimin başında kalmayıp?" dierseniz, bazı dengeyeysiz durumlardan bıksanın gerekiyor. Host Station'ı boşbos bırakınca savaşın tümüne, yanı tüm cephele hâkimetmekte zorlanıyorsunuz.

Savaş sadece hareketli birliklerle gerçekleşiyor. Sabit savunma sistemleri kurmak, ne pahasına olursa olsun konumması gereken diğer bina ve kaynakları yönetmede, ünite yaratma ve yaramada söz sahibi HS için sürekli bir güvence sağlayabilir. Bu yapıların en önemlileri:

**Radar Station 1:** 10 sektör çapındaki savaş sisini kapatır.

**Radar Station 2:** 20 sektör çapındaki savaş sisini kapatarak yaklaşan düşman tehlikesini önceden haber almanızı sağlar.

**Power Station 1:** Enerji emme gücünü artırır. HS'yi ona doğru yaklaşmanız gerekiyor.

**Power Station 2:** En büyük özelliği kendi savunma sisteminin olması.

**Flak Station 1:** Nöbetçi kule görevi üstlenir. HS'yi ve enerji istasyonlarınızı korur.

**Flak Station 2:** Geniş menziliyle savunma gücünü biraz daha artırır.

**Urban Assault:** üç farklı şekilde oynanılabiliyor. Ekran: kendi gözünüzden araç içi kontrolü, sabit Host Station kontrolü ve kuşbakışı haritadan yapılacak kontrollerin birarada yürütülebilmesini sağlar. Ayarlanabilir boyutta transparan pencerele dolu.

Ünite yapımı kolay ve hızlı ilerliyor. Bu iş için ekranın sol alt kısmından yapmak istediğiniz üniteyi seçmeli ve daha sonra ekranın ortasına tıklamalısınız. Arabirimin en büyük sorunu zaman zaman hareket halindeki üniteleri durdurmakta zorluklara yol açması.

Tuşların büyük bölümü yüksek çözünürlükte işlevsel olamayacak kadar küçümüş gibi gözüksede bence oyuncunun yapımcıları diğer oyunların örnek alması gereken bir arabirim hazırlamışlardır. Ekran çevresindeki enerji durumlarını gösteren ve ünitelere komut vermeye yaranan ufak simgeler yüksek erişilebilirlikte. En önemlisi de o kocaman transparan haritanın savaşın hızını kesmemesi.

Deminden beri enerji deyip duruyorum. O da pek çok çeşide ayrılmıyor. Ekranın sol üst kısmında farklı kullanım alanlarına yönlendirilmiş miktarlar yer almıyor. Bunlar:

**Absorption Rate:** HS'nin enerji çekme



güçünü gösterir. HS'yi güç istasyonlarının yakınına götürerek çevredeki sektörleri ele geçirirseniz, bu güç artar.

**Host Station Life Energy:** Oyun boyunca sürekli olarak merkez üssünün enerjisini kontrol etmelisiniz. Bu rakam 0 olursa savaşı kaybediyorsunuz.

**Creation Energy:** Yeni bina ve araç yapmak için kalan enerjiyi gösterir.

**Beam Energy:** HS'yi ne kadar uzağa götürebileceğini gösterir.

Düşmanlarınızın yapay zekası hiç fena değil. Savaşlığınızın ismi onun karakterini de etkiliyor. Bazı ırklar aşın derecede saldırganken, bazıları izleme ve gözetleme araçları kullanarak hedeflerini saptamaya çalışıyor. En büyük sorular sık sık yol bulma konusunda problem yaşayan kendi ünitelerinizde ortaya çıkarıyor.

Savaşların hem en zayıf hem de en güçlü yanları oynamabilirlikte gizli. Süperlerde çok sayıda üniteyi savaşa hazırlamak sizin savaşın bir parçası olduğunuza büyük ölçüde inandırıyor. Battlezone'la fark, bu kez bir tank kaybetmenin zafer ve hezimet arasındaki çizgiyi belir-





lemiyor olması. Üniteler de önemli tabii, ama ana hedef savaşı kazanmak.

Bütün savaşı tek başınıza yönetmek bir süre sonra sorun olmaya başlıyor. Oysa ilk bölümlerde az ünite var ve çatışmalar da seyrek. Yönetim, üretim ve savaş zor olmanın ötesine geçip, sıkıcı hale de gelebiliyor. Her ünite için aynı ayrı saldırganlık seçenekleri dışında, ince ayarlarla pek az yerde karşılaşacaksunuz.

Urban Assault görsel yönden bazen son derece etkileyici, bazen de aşın soğuk kalabiliyor. Texture kaplamalar, renkli ışıklandırmalar, gerçekçi patlama ve duman efektleri, oyuncunun özelliklerine en iyi şekilde hitap eden oynanabilirlik ve savaşların gerçekleştiği çevre bence tam da olması gerekligi gibi. Yine de zaman zaman üçüncü boyut içinde çöl ve şehirlerde geçen kırktan fazla bölüm sırasıyla üniteleri yönetirken, çevrenin kendini tekrar ettiğine tanıklık edeceksizez. Ama nükleer savaşın ardından böyle bir çevre mantıklı gelebilir.

Software desteği grafiklerde kayma

hatalarına yol açabiliyor. 3D hızlandırıcı kartınızın hafızası çözünürlükte 1024\*768'e ulaşabilmenizi sağlıyor.

Müzikler X-Files'in bestecisi tarafından hazırlanmış. Her ünite kendine özgü ses efektlerine sahip. Tankların paletlerinden ve Attack Chopperlar'dan çıkan sesler hoş. Arka plan müziği de olaylanan akışına göre değişiyor.

Urban Assault, çoklu oyuncu seçeneğiyle dört oyuncuya Network, İki kişiye Internet ve modemle oynamaya şansı veriyor.

### Ufak bir yardımı hak ettiniz

• Çevrede ne olup bittiğini sürekli takip etmeniz gerekiyor. Düşmanın ünite sayısını ve türlere dağılımlarını tahmin edebilmelisiniz. Gözlemlerinize dayanarak önceden planlar yapın. Kritik durumlar için güçlü bir PS ağı oluşturun ki asla enerjisiz kalmayın.

• Yanlış ünite seçimleri enerji israfına yol açacaktır.

• Her bölümde ilk hedefiniz düşman

enerji ağı olsun. Büyük kapışmaya hazır değilseniz, düşman HS'sinden uzak durun.

• Bütün PS'ler eşit miktarda enerji üretmez. Üst solda o istasyonda üretilen enerji miktarını göreceksiniz. Enerji istasyonlarını çevreleyen alanları alarak yayılma alanınızı genişletin.

• Enerji bulmak için kullanılamaz dumurdaki düşman araçlarının yerlerini tespit edin ve onların enerji plazmalarını ele geçirin. Kendi araçlarınızı yok edip onların enerji plazmalarından da yararlanabilirsiniz.

Her zaman olduğu gibi bir kez daha yeniliklerin savunmasını yapmaktan asla vazgeçmeyeceğimi söylemeliyim. Göze batan problemlere rağmen, eğer oyun kendi alanında ilerlemelere neden olacağsa ismini göklere çıkarabilirim. Bazı özelliklerini Uprising'den ödünc almış izlenimi uyandıran Urban Assault tamamen orijinal sayılımama bile, sadece oynanabilirliğiyle değil, konu ve stilindeki yeniliklerde de strateji-action hayranlarına uygacaktır.



**YAZAR :** Ozan Ali Dönmez (mailme\_oz@mailexcite.com)

**FİRMA/TÜR :** Microsoft / Real-time Strateji-Action

**SİSTEM :** Windows 95

**HDD :** 40 MB

**GRAFİK :**

**İŞLEMCI :** Pentium 133

**CD-ROM :** 4X

**SES/MÜZİK :**

**RAM :** 16 MB

**MULTIPLAYER :** 4 Kişi

**ATMOSFER :**

**DESTEKLENENLER :** D3D-3Dfx

**Oynanabilirlik :**

**LEVEL CD :**

8

LEVEL 10/98

# Project Airos

## War & Money

**G**özlerim sıkıntıla rafları tarağı, neredeyse tüm gün boyunca dükkanları dolmuş ama hala dış dokunur oyunlar bulamamışım. Oldukça boğucu bir durum, dergiye konacak kaliteli oyunlar arıyorum, çünkü okuyucunun karşısına beşinci sınıf Doom kopyalarıyla çıkmaktan bıkmışım. Tabii onlar da güzel oyunlardan bahsedildiğini duymak istiyorlar ve haklılar, kim üç sayfa boyunca bir oyunun ne kadar berbat olduğunu okumak ister ki? Fakat tüm firmalar en göz kamaştırıcı projelerini devamlı ertelerken benim elimden ne gelir? Ayrıca dışarıda çıkan her oyunun buraya anında ve de yetkili kaynaklarından ithal edilmediğini de hesaba katacak olursanız, ne denli zavallı bir PC oyunları pazarına sahip olduğumuz ortaya çıkar. Umutsuz bir şekilde bir diğer dükkanı girişiyor ve tazgaftara en son çıkan oyunları soruyorum, bana neşe içinde bir rafı gösteriyor, bakıyorum. Hmm, Duke Nukem, Diablo, Fallout, Warcraft 2 haritaları, yanında adı sani duyulmadık bir kaç Multimedya disk ve sıfır numara bile alamayacak platform özentileri, çok teşekkürler. Şimdi daha da sıkıldım, adamın yeni diye gösterdiği oyunları artık ezberlemiş durumdayım. Sonuç olarak Project Airos diye bir oyun alıp çikiyorum, satıcı bunun mükemmel bir RTS olduğunu söylüyor, tabii tabii, bunu her sattıkları mal için söyleşler zaten. İsterse kullanılmış tuvalet kağıdı olsun. Yazacak birşeyler bulmak zorundayım ve okuyucular RTS türünü sever, hem ne kadar kötü olabilir ki? Eve geliyorum, sistemi aç, kahve hazır, kültablasi nerede, eh artık kurulumu yapalım. Bir saat filan oynamam herhalde, sonra da oturup ne yazıyorum diye düşünürüm. Sonuç? Dört gündür oyunun başındayım, mini-

mum uykü, maksimum nikotin ve kafedan, arada bir Primary Harddisk Fail hatası ve sistemin çökmesi, makınının dergiye taşınması, tekrar eve dönüş, tekrar oyunun başına geçiş. Anıza oyunla ilgili değildi ve geldiği gibi sessizce gitti, sanırım makine benden sıkıldı ve dışarı çırıp hava almak istedii! Oyna gellince, kusursuz değil ama son zamanlarda Starcraft hariç beni bu denli sararı bir oyun olmadı, alışılmış RTS tarzından kopuk, kendine has bir yapım.



### The Law Maker

Project Airos DOS altında çalışacak şekilde hazırlanmış bir oyun, Windows altında kursanız bile kendine bir DOS penceresi açıp çalışmaya oradan başlıyor. Ancak kurulum ve çalışmanın sorunsuz olduğunu söylemeliyim. Sistem olarak çok abartılı birsey istemiyorum, bir P-133 ve 32 MB RAM yeterli olacaktır. DOS oyunu olduğundan özellikle hafıza konusunda oldukça hassas, kurulum ve çalışma için 4x hızlı bir CD sürücüye ve HDD üzerinde 110 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacak. Oyun öncelikle tek oyuncu düşünülerek hazırlanmış, bir hayli uğraşarak Network üzerinde karşılıklı oynayabilirsiniz ancak hem dengeli

çalışmayacaktır, hem de tüm temel özelliklerini yitirecektir. O yüzden çıkan menüden Single Player seçeneği ile yeni bir oyun başlatmak yapılacak en akıllica iş. Bu arada Mouse ve Klavyeniz iyi durumdadır umarım, çünkü onlara bayagi iş düşecektir.

### The Battle of Tyr

Şırndı konuya bir göz atalım, yıl 2020 ve genel olarak dünya şimdikinden çok daha kötü bir durumda. Yüzbin başında yaşanan politik ve ekonomik dalgalanmalar Avrupa Birliği ve Birleşmiş Milletler gibi pek çok kuruluşun sonunu hazırlamıştır. Tüm dünya genel bir yabancılama sürecine girmiştir, tek dünya devleti hayalleri çok gerilerde kalmıştır. Ülkeler dalmış bir savaş havasındadırlar, küçük ülkeler güç kazanmak için her yola başvururken, dev şirketler ve gelişmiş uluslararası zenginliklerini korumak için silahlansınca daha fazla para ayırmalar. Fakat her an savaşa hazır bir ordu bulundurmak hem aşın pahalı, hem de bu tür kuvvetleri gizli operasyonlarda kullanmak politik açıdan tehlikeli olduğundan, bir süre sonra ortaya paralı askerlerden kurulu özel ordular çıkar. ITReC adı verilen bu ordular kısa zaman sonra yasallık kazanırlar ve hatta hisseleri dünya piyasalarına çıkar, çünkü hemen herkesin ufak sorunları için onlara ihtiyacı vardır. Siz burada eski bir paralı asker olan Harlan Michael rolündesiniz. Birgün Granite Corporation isimli ITReC firmasının patronu sizizsiniz ve yöneticiliğin teklif ediyor. Onceki yöneticinin bir suikaste kurban gittigini bilmenize karşın bu teknili derhal kabul ediyorsunuz. Yapmanız gereken iş Granite Corp için bol kazançlı bir gelecek hazırlamak. Ancak olaylar siz

A.I.R.O.S. isimli çok daha güçlü bir ITReC ile karşı karşıya getirecek, bu adamların amacı dünyayı ele geçirmek. Tabii sizin dünyayı kurtarmak gibi bir derdiniz yok, amacınız firmanızın ve müşterilerinizin çıkarlarını korumak, ayrıca şirket kasasının mümkün olduğunda dolmasını sağlamak. Fakat iki tarafın çıkarları çatışığında tek çözümün ne olduğunu herkes biliyor, biriniz savaş alından geri dönmeli.

### Odilex Craft

İşin başına geçtiğinizde hemen kasanızın ne kadar boş ve kuvvetlerinizin ne kadar garip olduğunu farkedeceksiniz. Para ve teknolojiye ihtiyacınız olacak, hem de mümkün olduğunda çabuk! Fakat hayatı güzel seyler asla derhal gerçekleşmez, o yüzden daha çok kaynak toplamanız gereklidir. Şimdi oyunun geçtiği mekanları ve arabirimleri gezerek olaya isinalım. Öncelikle yeni bir oyuna başlayalım, zamanınızın bir kısmını geçtreceğiniz ana binanıza giriyoruz. Buradaki özel büronuz her ihtiyacınıza uygun biçimde tasarlanmış. Masanızda oturuyorsunuz, masanızın altındaki kısmından oyun seçeneklerine ulaşabilir, kayıt ve detay ayarı gibi basit ihtiyaçlarınızı karşılayabileceğiniz. Masanın üzerindeki ekran ay sonradan size genel durum raporunuza iletmenin dışında, araştırma laboratuarlarınızla irtibat kurmanızı da sağlayacak. Sağdaki kapı oyundan çıkışınızı sağlarken, tavandaki ekran dünyanın her yanından gelen iş tekliflerini göstermeye, soldaki ışıklı pano ise dünya borsalarına girmenize imkan tanıyacak. Masanın üzerindeki dijital takvim ise her tıklayışınızda tarihin bir gün ilerlemesini sağlıyor, yanı zaman üzerinde sınırlı bir kontrolünüz mevcut. Öncelikle işe teknoloji arayışlarınızdan başlayalım, masa üzerindeki monitöre tıkladığınız zaman iki kısımdan oluşan bir alt menüye geçersiniz. Technology ve Unit Design



isimli bu kısımlar bilimadamları kiralayıp belli konularda araştırma yapmanıza ve edindiğiniz teknolojiyi kullanarak savaş araçlarınızı tasarlamanıza yanyor. Büyük silah üreticileri artık herkese son ürünlerini satmadıklarından ihtiyacınız olan donanımı kendiniz geliştirmelisiniz. Tech kısmında kiraladığınız bilimadamlarını belli konulara yönlendirdiğinizde, yaklaşık bir bitirme tarihi sağlıyorlar ama bu süre adam sayısı ve teknoloji seviyesi gibi detaylara göre değişiyor. Unit Design kısmı ise savaşın gerçek anlamda kazanıldığı ya da kaybedildiği yer olarak tanımlanabilir. Basit bir唧pen tutun da hover tank ve saldırgan helikopterlerine dek kullanmak istediğiniz her birimi burada tasarlıyorsunuz. Yeni geliştirilen araç sınıflarına silah, motor, zırh, bilgisayar ve destek sistemleri takmak, sonra da bitirilmiş tasarımın bir prototipi üretip savaşa hazırlamak

sizin işiniz. Fakat her prototip büyük paraya malolduğundan, envanterinizde çok fazla araç olması asla mümkün değil. Bu yüzden tasarımlarınızda çok dikkatli olmalısınız. Eğer hızlı savaş taktikleri uygulayacağınız araçlarınızı hızlı fakat dayaniksız yapmak iyi bir seçim gibi görünebilir, ama ucuz zırhlarla donanmış bir grup tank düşman savunması karşısında hemen eriyip siz zararlı olabilir. Tabii çok güçlü ve ölümcül birimler tasarlayabilirsiniz, ama bu defa savaş alanında onları üretecek kaynak bulamayabilirsiniz. Her zaman keşif ve saldırgan için ayrı birimler yapıp bunları birbirleriyle desteklemek en uygun taktik olacaktır. Ayrıca zaman içinde elinizde bulunan birimlerin tasarımlarında ekler ve değişiklikler yapmak para tasarrufunda bulunmak için iyi bir yöntemdir. Design ekranına dikkate baklığınızda gereken her bilgiyi orada bulacaksınız.

### ValPhilia

Tekrar büroya dönelim, ekranın sağında bulunan ışıklı pano siz doğrudan borsaya götürecek. Burada uluslararası pek çok firmanın hisselerini alıp satma ve bu sayede büyük paralar kazanma fırsatı bulabilirsiniz, tabii kaybedebilirsiniz de! Firmalar faaliyet alanlarına göre sınıflandırılmış durumlardalar, rakip ITReC firmalarından tutun da askeri bilgisayar üreticilerine kadar pek çok holding mevcut. Ancak bu şirketlerin hisseleriyle oynayıp gelir elde etmenin di-



şında bir şey daha yapabilirsiniz. Eğer herhangi bir firmayı hisselerinin yüzde elli birlik bir oranını ele geçirmeyi başarısız firmayı devralırsınız. Bu durumda firmanın imkanlarından da faydalamanız mümkün olacaktır. Mesela bir bilgisayar firmasını satın aldigınız zaman savaş alanında araç fabrikانız iki katı hızla çalışacak, sigorta firmasını satın aldigınız zaman ise savaş esnasında dost hedeflere verdığınız hasarlar sizin kesenizden çıkmayacaktır. Ancak maaşesef bu avantajlardan firmanın sahibi olduğunuz sürece faydalananızsınız. Bu yüzden bir firmayı devralırken işnine yarayacağından ve uzun süre elinizden çıkarmayacağınızdan eminseniz harekete gecin, tabii hisse fiyatlarının düşük olduğu zamanları da kollamayı ihmal etmeyin.

### Laser Gun II: All

Gelelim savaşa, öncelikle tavanındaki ekranın bir iş teklifi gelmesini bekleyiniz, bunlar belli aralıklarla çıkıyorlar ve tekliflerin geçerlilik süresi işe göre değişiyor. Önemli bir iş kaçınılmazdır, iş teklifi geldikten sonra global network vasıtıyla konu hakkında bilgi alırsınız, eğer kabul ederseniz savaş alanına giriyorsunuz. Görevler hep aynı sırada geliyorlar ve zaman geçtikçe zorlaşıyorlar, esas gelir kaynağınız bu olduğundan birini bile kaçırımayın. Savaş alanına girdiğiniz zaman, üzerinde sizin ve düşmanın kuvvetlerinin yerlerini belirten ikonların bulunduğu yüzlerce kilometrekarelik bir bölge haritası görüyorsunuz. Bir ana üssünüz mevcut, ayrıca düşman üzerine gönderilmek üzere dört saldırgan gücü düzenleyebiliyorsunuz. Zaman akışını kontrol eden ve ana üsse girmenizi sağlayan tuşlar da yine burada bulunuyor. Modify Forces tuşu ile üsteki kuvvetinizi saldırgan güçlerine taksim edebiliyor, ayrıca birbirine yakın güçler arasında blişim takası yapabiliyorsunuz. Bir takımı

seçip göndermek istediğiniz yeri tıklayarak gerekken rotayı çizmeye yetiyor, vanlan noktada düşman varsa savaş ekranına giriyor ve çatışmaya başlıyorsunuz, tabii zor durumda adamlarınızı savaştan kaçırıbilsiniz, bu size hiçbir şey kaybettirmiyor.

### When Death Calls

Doğrudan savaşa girmeden önce ana üssünüzü girip bir kuvvet oluşturmanız gereklidir. Üs binalarının kurulumu çok ilginç, ana karargah binanızı seçince ekranın yanında çıkan bina seçeneklerinden birini uygun bir yere tıklayınız. Sonra buraya bir işaret fişesi atılıyor ve gereken prefabrik materyal bir kargo uçağından paraşütle bırakılıyor. İnen sandıkları açmak ve inşaatı tamamlayıp biten binayı çalıştmak ise Engineer denilen elemanın işi, onu seçip malzemeleri tıklayın yeter. Önce inşaatı yapacak, sonra binanın çalışmasına nezaret edeceklerdir. Onu çakınca bir işe koşabilsiniz ancak o zaman o bina devre dışı kalır. Temel binalar şunlar, Solar Panel binalara enerji sağlıyor, Nanite Factory her tür aracı üretiyor, Invitro Tank klonlama metoduyla istediğiniz elemanları sağlıyor, Mining Facility ise yeraltıdan maden cevheri çıkıyor. Diğer ek binalar ise farklı işlere yarıyor, mesela Hover Tank üretmek için Tech Center, helikopter için Helipad ve Ammo Depot, basit askerleri ölümcul komandolara dönüştürmek için ise Training Center gereklidir. Savaşın ekonomisi şöyle işliyor, bina ve asker için nakit paraya ihtiyacınız var, her tür araç ise madenlerden çıkan Resource Unit (RU) sayesinde üretiliyor. RU çıkarmak için önce bir Ore Sniffer aracı üretip haritayı dolaşmalısınız, bulduğu kaynakların üzerine bayrakla işaretleyecektir. Sonra bu bayrakların olduğu yere Mining kurduğunuz zaman RU çıkarısınız, ancak madenler sınırsız değil. İşli biten binaları satarak paranızın yansını geri alıbilsiniz, kalan malzeme ise savaş sonunda tekrar paraya dönüş-



hale geliyorlar. Gerekli birimleri taşıayıp düşman üssünün yakınında yeni bir üs daha kurabiliyorsınız, ama dikkat edin sonuçta harcadığınız para ücretinizi aşmasın. Ne de olsa siz para için savaşıyorsunuz. Yatay zekaya gelince, genelde siz saldıran taraf olduğunuzdan düşman defansta kalmayı tercih ediyor, ancak maden çıkarmak gibi bir sorun yok ve haldır haldır üretim yapabiliyorlar. Zaman geçtikçe işler tersine dönüyor, bilgisayar neyin canınızı yakacağını anladığında merhamet göstermeden saldırya geçiriyor. Görev içeriği büyük farklılıklar gösterse de her zaman geçerli olan taktik savaş alanını hemen keşfedin düşman üssüne en zayıf noktanın dalmak. Bu tankla ya da komandolarla indirme yaparak olabilirler, ama sallanırsanız zararlı çıkarsınız. Bazen ünitelerin yolunu şaşırmaları ya da ateşle karşılık vermemesi ise her oyunda olabilen kusurlar, ama zaten bir an bile onları gözden ayırmamanız gerekiyor.

### Guilty As Hell

Oyunun en büyük özelliklerinden biri son derece mantıklı bir yapısı olması, savaş alanı hatalıca dönüyor, birimleriniz dumanlar içinde kalarak, en önemli cephaneleri bitiyor. Tabii isterseniz cephanelerini sonsuz yapmayı seçebilirsiniz ama işin tadı kacar. Ekranın yanındaki menü birimlerin hangi silahı kullandığını ve cephe miktarnı gösteriyor. Ammo Depot ve



Helipad yardımıyla cephanelerini doldurabiliyor. Repair Facility ile yaralarını onarabiliyorsınız, aslında bir ünite bile kaybetmemeye bakın, çünkü yapmak zor ve pahalı. Ayrıca savaşta tecrübe kazandıkça daha güçlü ve ölümcul bir

### The Shining

Grafikler, ses efektleri ve müzikler hile fena değil, gözü ve kulağı yormuyorlar, ayrıca sızlı havaya sokmayı başarıyorlar. Haritalar güzel tasarılmış, görev sayısı ise 60 civarında, tabii ayakta kalabilirseniz. Project Airos tam anlamıyla Command & Conquer, X-COM ve Mech Commander oyunlarının sığdırlı bir buluştu, tüm iyi yanlarına ve hatta çok daha fazlasına sahip. Daha cılıtlı grafiklere ve bol ara sahneye sahip olsayıdı tam bir klasik olabilirdi. Ancak şu halıyla bile kaçırılmaması gereken bir oyun, herseyden önce para ve güç için savaşıyor, kendi silahlannızı tasarıyor, hatalarınızın bedellini işinizi kaybederek ödüyorsunuz. Uzaylı işgalcilerle dolu oyunların arasında ilaç gibi geldi. Kesinlikle alın ve oynayın, ama arada uykuya ıhlam etmeyin.

GENEL  
8

YAZAR	War Lord
FİRMA/TÜR	Ocean/RTS
SİSTEM	DOS/Windows 95/98
İŞLEMCI	Pentium 133
RAM	32 MB
DESTEKLENENLER :	3Dfx - 3W
GRAFİK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILİRLİK:	*****
LEVEL CD :	*****



# WORLD'S III DARKLORDS RISING™

**T**ehlike, karmaşa, savaş ve zaferlerle dolu yeni dünyalara uzanan bir kapının önündesiniz. Warlords III:Darklords Rising dünyasını keşfederken iyi bir şövalye olabilir yada canınızı verebilirsiniz. Önemli olan cesaretle dolu olan benliğiniz ispat etmeniz. Kapıyi aralayın ve karanlık dünyaya bir adım atın sizininki ışık size yol gösterecektir.

Kalbinizden gelen sesler her ne kadar bu dünyalarda duyacağınız kılıç, balta, mızrak ve sonrasında gelen acı çıkışıklara benzemesse de eğer zaferi kazanan her seferinde siz olacaksınız tüm bunlara degecektir.

## Epic dünyalann savaş stratejileri kaldıgı yerden devam ediyor

Geyik geyik geyik... Boş ve hoş laflar. İki üç gün önce Kadıköy sahilinde hasırlarda birkaç arkadaşla muhabbet ediyor bir taraftandan da müzik kutusundan seçtiğimiz müzileri dinliyorduk. Konu döndü dolaştı hayallerimize ve neredeysse çoğunun gerçeğe dönüştüğüne geldi. Yillardır filmlerin konusu olan benimde küçüğümden beri aklıma takılan işinlanma olayını geyik bazında çeviyorum ve bırgün bununda gerçekleşeceğii-

ni konuşuyorduk ki birden durakladım ve aslında işinlanma çağının çok yakınında olduğumuzu fark ettim. İnsanın varlığı düşüncesi ile başlar. Bundan da sonuç çıkar insan düşündüğü ve anlaşabildiği yerde yaşıyordur. Internet ve teknoloji tüm bunları bizim kapımıza getimiyor mu? Yani hiç yerinizi bile kipirdamadan bilgisayarda geliştirdiğiniz bir projeyi Japonya'daki mühendislerle tartışıp Almanya yada Rusya'da bir yerlere rahatça gönderebiliyorsunuz. Hatta teknolojinin ilerlemesi ile birlikte hiç bulunamayacağınız sanal ortamlara ulaşabiliyorsunuz. Öyleyse vücudunuzun Amerika'ya işinlanması neyi değiştirecek. Eğer oradaki işlerinizi dokunarak yada konuşarak halledeceğini sanıysanız hala sıradan bir vatandaşınız demektir. Ev almak, araba kiralamak, her türlü bilet ayırmak, marketten alışveriş yapmak ve hayal edebileceğiniz herşey zaten Internet'ten hallediliyor. Orada da yine teknolojiye ihtiyacınız olacak. Bizim kafamızdaki işinlanma bunun sadece bir adım ötesi ve sadece cansız, düşünemeyen nesnelerin ihtiyacı değil mi? Bu sadece dar bir bakış açısı. Sizler böyle düşünmüyör olabilirsiniz fakat hiçbir işinlanma aletinin de siz Warlords dünyasına götürebileceğini sanmıyorum.

Öyleyse koltuğunuza oturun ve güzel oyunların zevkini çıkarmaya bakın.

## Back to the Real World

Okuyucuya iyi bir gaz verdikten ve hoş muhabbetten sonra biraz vites düşürüp oyundan bahsedelim. Tüm tabanlı bu strateji oyununda yüksek çözünürlükte kuşbakışı bir haritadan savaşçılarınızı ve savaş ünitelerinizi yönetiyorsunuz. Her oyuncu sırası geldiğinde hamlesini yaparak düşmanına ait yerleri ele geçirmeye çalışıyor. Bu esnada tabii ki uyguladığınız stratejinin ve düşman ünitelerinin hareketlerini gözlemenizin de çok önemi var. Warlords serisinin fantastik strateji türünde üçüncü oyunu olan Darklords Rising doğal olarak önceki bölmülerine göre birçok yenilik içeriyor. Grafikler gerçekten çok detaylı ve gerçekçi özellikle el çizimi arası ekranlar dikkat çekici. Ses efektlerine gelince oldukça seyrek fakat yerinde ve arka planda sürekli atmosfere uygun bir müzik devam ediyor.

Warlords 3 son zamanlardaki tüm stratejilerde olduğu gibi çok oyuncu destekli bir oyun. Oyun menülerinden Single Player seçenekini seçerek tek kişilik de oynayabileceğiniz gibi network altında 9 yeni Multiplayer oyunundan birini seçerek 8 kişiye kadar Red Orb Zone, Mplayer, TCP/IP, Lan desteğiyle ve çok çok uzun bir zamanınızı alacak olsa da karşılıklı satranç hamleleri yapmış gibi e-mail ile oynayabilirsiniz. Karmaşadan kaçanlar da sadece tek bir CD'yi yükleyerek hem fazla masrafından kurtular hem de iki arkadaş strateji kabiliyetlerini kâğıtlaştırıbiller. Kısacası Warlords 3 iyi bir çok oyuncu destegine sahip. Oyunu yeni eklenen 4 yeni Campaign ve 15 yeni senaryo yanında orijinal Reign of Heroes Campaignları ve 13 orijinal senaryo yer alıyor. Ayrıca 31 tanesi yeni 95 ünite ve 5 tanesi yeni toplam 15 kahramanla oyunu yönetiyorsunuz. Sadece bu bölgelerle kısıtlı kalmak zorunda değilsiniz. Oyunun diğer bir özelliği de senaryo ve Campaign editörlerini içermesi. Böylelikle kendi isteğinize uygun ve





oldukça kolay bir şekilde yeni bölümler yapabilir ve bir süre sonra eski bölümle ri oynamanın verdiği can sıkıntısına düşmezsiniz. Bu bir bakıma da şu anlama gelir ki, Internet aracılığıyla kullanıcıların yada firmamın yaptığı yeni yeni bölümleri de download edebiliriz.

Biraz oyunun oynanmasından ve kısa birkaç kolaylıktan söz edelim. Warlords tüm üzerine kurulu bir oyun yani oyuncu kendi sırası geldiğinde tüm askerlerini yada kendi uyguladığı stratejide istediği üniteleri sahip oldukları sınırlı hareket cemberinde hareket ettirir ve hareket hakkı diğer oyuncuya geçer. Sağdaki menülerden tüm yaptıklınız hakkında raporlar alabilirsiniz. Aslında oyunun arabirimini oldukça kolay ve akılınız karışmasına neden olmadan 5 dakika gibi bir sürede tüm detayları anlayabilirsiniz. Her karakterin gücü, bir turnde yürüyeceği mesafe gibi özellikleri farkı. O yüzden savaşa uygun olmayan adamlarınızı tek tek ayırp haritayı ve düşmanın ele geçirdiği yerleri keşfetmek için dolastının çünkü bu karakterler savaşta size bir yarar sağlamazlar. Size ait yerlerde yeni üniteler yetiştürün ve eğer kritik bir yerde ise, kalenizi koruyacak en az iki kişi olmadan oradan ayrılmayın. Aya çıkan avlanır hesabı yeni yerler ele geçirmek için kalenizi kimse siz bırakıp elinizdekileri de kaybedebilirsiniz. Düşman kalelerinin içinde kaç as-

ker olduğunu kontrol edin ve onlarla kışkırtacak üniteler olmadan saldırın. Ele geçirdiğiniz yerleri savaştan hemen sonra ya yıkabilir yada yağmalayıp hazırlınızı güçlendirebilirsiniz. Ellinizde yeteri kadar para olunca kalelerini geliştirmek yeni ve daha dayanıklı şekilde upgrade edin. Yine

seçeneklerden savastaki üniteleriniz dizilşini bile ayarlayabilirsiniz. Ama çok özel bir durum olmadıkça standart şekilde yararlı olacaktır. Özellikle çok fazla rakibinizin olduğu oyunlarda işinize yarayacak kişilerle en azından düşman sayınızı azaltmak için barış yapın. Diğerlerini yok edince onunla uğraşırınız.



Oyunda hareket hakkınızı iyi kullanmanız gerekiyor çünkü güç toplamaya çalışırken rakipleriniz bir çok yeri ele geçirdip oyunu alabilirler. Büyüler ve diğer önemli nesnelere sahip olsanız da onlara size sadece savaşlarda çok az ek bir güç getirir hızlı davranış ipi hareketler yapmanız gerektiğini unutmayın. Anahtar oyuncu sizin kahraman oyuncunuzdur. Bu savaşçı diğer ünitelere göre daha güçlü ve hızlıdır. Diğerlerine liderlik ederek iyi işler başarabilirsiniz. O yüzden kahramanınızı iyi yönlendirin ve kaybet-



memeye bakın. Oyundaki savaş ekranları interactif olmadığı için siz hiçbir şekilde kanşamayorsunuz. Gerçek zamanlı stratejilerdeki gibi savaş stratejinizin hiçbir önemi yok. Savaşlık kayıp yada kazancınızı belirleyen faktörler güç, kabiliyet ve moral. Her bölümün başında bir hikaye var. Onları okumanız gereklidir fakat siz oyuna adapte ettiğinizde bir gerçek.

Oyunun kendi editöründen haritadan, nesnelerde ve hikayeye kadar istediğiniz her şeyi değiştirebilir ve tam anımlıyla yeni bir bölüm yaratabilirsiniz. Oyunun zevkini çıkarmanın birçok yolu yolu ve bedell var. Eğer arkadaşınızla oynayacaksınız modem, network yada e-mail yeterli olacak fakat Red Orb'un özelleştirilmiş internet sunucusu değişik oyuncularla oynamak için en iyi seçenek. Network oyunlarında ayarlayacağınız birçok ekstra özellik var. İsterseniz hızlı bir oyun akışı için hamle yapacağınız ve düşüneceğiniz zamana limit koyabilirsiniz. Kendine güvenenler için karşı tarafı oldukça zorlayacak bir kural.

Warlords öyle bir oyunki siz kendi dünyasına çekecek ve gecelerinizi eğlenceli hale getirecek. Ve sabah olup uyanığında da içinizde iyi bir oyun oynamış olmanın heyecanı devam edecek. Eğer tur tabanlı stratejileri seviyorsanız zaten kaçırılmaman gereken bir oyun. Oynadığınızda Warlords 3'ün verdığınız parayı hak ettiğini göreceksiniz.



**YAZAR :** Vortex ltrance-tr@hotmail.com

**FİRMA/TÜR :** RedOrb Entertainment/Strateji (Turn Based)  
**SİSTEM :** Windows 95/98  
**İŞLEMCI :** Pentium 100  
**RAM :** 16 MB

**GRAFİK :** 90MB  
**SES/MÜZİK :** CD-ROM : 2X  
**ATMOSFER :** MULTIPLAYER : 8 Kişi

**Oynanabilirlik :**

**LEVEL CD :**

**PUAN :** ★★★★★★★★  
**PUAN :** ★★★★★★★★  
**PUAN :** ★★★★★★★★

**PUAN :** ★★★★★★★★

**DESTEKLENENLER :**

3DO - SH

**EYLÜL/98**

*G*eçen ay tam sürümünün  
birinci bölümünü  
verdiğimiz Dreams  
adlı oyuncunun bu ay da tam  
çözümümlən ilk bölümünü veriyərək.

Gözlerinizi kapatın ve düşlerin  
sunursız dünyasına dalın.



### **Zimmermann Zimmermann**

Ben: Of Allahım sabahın köründe kar-galar kahvaltı yapmadan arayan da kim acen? Kimsin?

Q: Olim ne bu siddet bögle

Ben: Ne arıyorum sabahın bu saatinde tüm gece yazı yazdım herhalde.

O: Ne sabahı be. Saat 12 oldu. Hadi yazıları kap gel de baskıya girelim. Daha dergi çıkarıcaz herhalde.

Ben: Ya Şimdi yazılı bırak da sana gördüğüm rüyayı anlatayım.

O: Tamam. Ama kısa kes daha çok isim var.

Ben: Sus da dinle. Neyse nerde kalmışım. Bak aklımı kanştırdın. Zaten hala uykuluyum. Ben sözümü bitirene kadar konuşma. Yazılan bitirince biraz kestiriyim de sabah erkenden yazıları götürür, böylece rahata ererim diye düşünüyordum ki gözlerimi açığında elimde bir kamera abuk subuk bir yerde geziyor ve anlamsızca her yeri kameralya alıyordu. Ama görceksin. Gökyüzünde yüzeyen balıklar, rengarenk cinler, hem uçan sadece balıklar değil, balina ve hatta üzerinde durduğum ada ve ben bile ucabiliyordum.

Q: Neymiş be o.

Ben: Süs iki dakka be. İşte bu sırada arkadan Lara'yı andıran birini gördüm. Gerçek bu biraz daha kaslıydı ama saçları ve hareketlerini görsen aynı Lara. Beni fark ettiğinde yanına uçan tekmeyle geldi ama iyi ki iskaladı. Konuşmaya çalışmam ama beni dinlemesi için kamerayı başına geçirmem gerekti. Beni düşmanın zannettığını ve o yüzden uçan tekme attığını ama kafa atmış olsaydı asla iskalamayacağını da iletti. Adı Duncanmiş, Düşler Ülkesini Ray adında birine karşı korumakla sorumlu olduğunu söyledi.

# Dreams Düşlerden Gerçek

ve ALT ile de yumruk atabilirsiniz. Normal moda CTRL ile yapılması gerek işlemeleri yapabilir, ALT ile zıplayabilir ve ALT+LERİ ile de ucabilirisiniz. Ekranın sağ altında bulunan büyüleri kullanmak için solda sağa doğru sırasıyla 1,2 ve 3 tuşunu basmanız yeterli olacaktır.

Mavi cin ile konuşun. Mana bannizi doldurmak için ada etrafına dolaşın ve mavi baloncuklardan toplayın. Mana bariniz dolunca başlangıç noktasının tam karşısında kalan Hamam adasına ulaşın. Adaya konunca kırmızı cini yakalayın. Size verdiği ok'u almak için yanına gidecek ve bir süre CTRL tuşuna basılı tutun. Kapının köşesinde duran mavi cin ile konuşun ve CTRL tuşuna basarak kapıyı açın. Hamam içeresine girdiğinizde iki canavarın koruduğu bir kaldırıç göreceksiniz. Artık oyun ve heyecan başlıyor. Bu kaldırıcı hareket ettirmek için iki canavarın ben diyim kannca siz diyin peygamber devesi cesetlerini çiğnemek gerecek. Kaldırıcı indirerek Angkor adasındaki mağaranın kapısını açmış oldunuz. Tebrik ederim. Bunun yanında size biraz da bela veriyorum. Hamamın içerisindeñ çıkışın ve geldiğiniz adaya geri dönün. "Hey dur dur! İlk olarak uçmak için biraz Mana toplaman gerekecek." Unutmayın acele giden



ecele gider. Angkor'a ayak basınca direkt olarak mağaraya giden ve kapındaki varlığı konuşarak daha fazla yaşamاسının bir anlamı olmadığını anlatır. Aynı şekilde mağara içerisindeki diğer yaratıkları da öldürün. Benim tavsiyem uçan tekmeyle girmek. Eğer tam yerine isabet ederse tek hamlede olebiliyorlar. Yeşil cini görene kadar bu şekilde ilerleyin ve yoldaki yankılanın üzerinden atlayarak geçin. Oraya girmek size hiçbir şey kazandırmayacaktır. Unutmayın sakin, yeşil cini yol gösteren cindir. Onu takip ettiğiniz sürece kaybolmazsınız. Yeşil cini takip edin. Böylece Kolonlar mağarası adında bir yere ulaşmış olmalısınız. Burada yapmanız gereken bir platformdan öteğine atlamak. Bu Şekilde atlarken Duncan'in gölgesini takip edin ve gölge platform üzerine gelince ziplama tuşunu bırakın. Yolun ikiye ayrıldığı noktada soldan ilerleyerek gittikçe yükselen platformlara tırmanın. En yüksek platform üzerinde duran anahtar alın. Yolun ikiye ayrıldığı noktadan itibaren devam edin. Aynı işlemi zorlanmadan yapmanın bir yolu daha var. Bunun için ilk olarak Mana toplayın, uçarak altın anahtar alın ve yeşil cini bulunduğu platforma doğru ilerleyin. Yeşil cini takip ederseniz Sualtı Sürtüşü İsimli bölüme geçeceksiniz. Parıltı mahal yok. Önden kadınlar, çocuk-



lar, hamile, sakat ve gaziler... Neyse burada hep sağдан yüzün ve ölmemek için Mana toplayın.

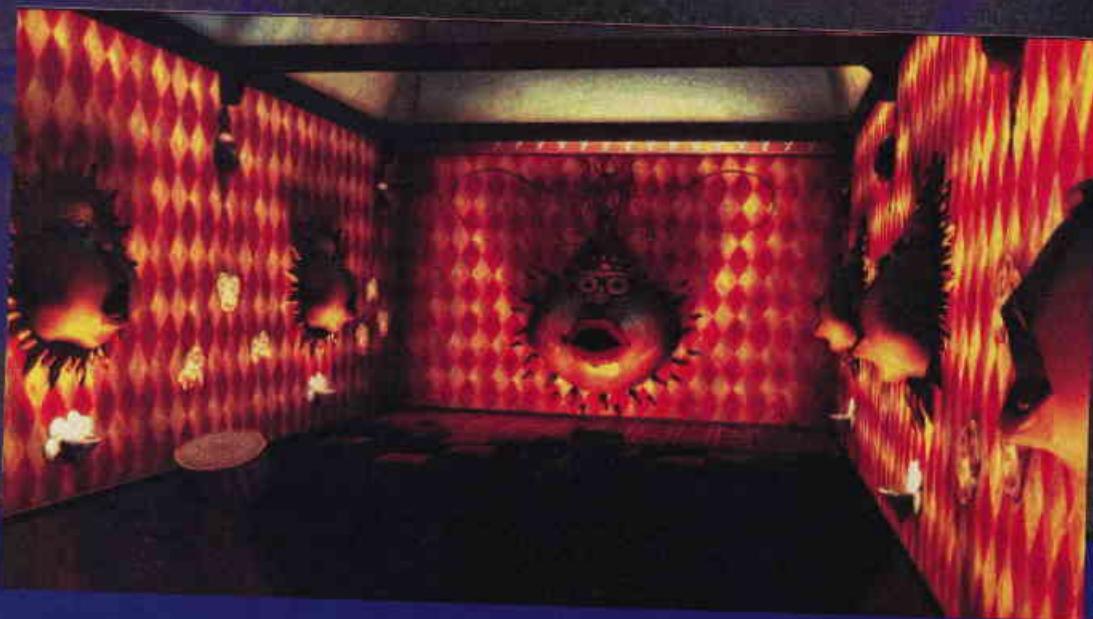
### Sihirli Çel

Bu bölümde değişik yerlerde bulunan dört resmi almanız gereklidir. Tabii ki bu sırada bazı şeylerle tartışmak zorunda kalabilirsiniz. Bu dört resimden biri gölün kıyısında, ikincisi suyun üzerinde, üçüncüsü yüksek bir kayanın üzerinde, öteki de mağaranın girişinde. Bu işlemleri suyun ortasından çıkan mavi boncukları toplayarak Mana'yı yükselttilikten sonra uçarak da yapabilirsiniz. Hamam'ın içine girin ve tüm yaratıkları öldürdükten sonra havuza atlayın. Havuz içerisinde bulunan boruyu alın ve Hamam'dan dışarı çıksın. Dışında sizى gezmek için bekle-

yen köpekbalığının üzerine atlayın ve uçarak onu izleyin. Gideceğiniz yere kadar düşmeden uçmak için de balığın arkasından bıraktığı Mana ları toplayın. İki Kaya adasına varınca uçan kırmızı cini yakalayıp ve size bırakacağı enerji paketini (bu her ne kadar şirhbaz şapkası içinde benim burada ne isim var gibi duran bir tavşan olsa da) alın. Artık kırmızı cini oldukça hızlı ve çevik olduğu için yakalamak biraz zor olabilir. Ama ben size inanıyorum. Başarılısınız. Hadi bir kere daha.... Neyse enerji paketini almak için CTRL tuşunu kullanmanız gerektiğini umarım unutmamışsınızdır.

### Heykel Adası

Heykelin yanındaki büyülü gördükten sonra heykelin arkasındaki duvara tırmanın. Burada sizى bekleyen bir kırmızı cin görecesiniz. Ona dokunun ve size vereceği davulu alın. Tabii bu İşlemleri çok hızlı yapmanız gerekecek. Çünkü Mana gücünüz çok hızlı bir şekilde azalıyor. Bunun için ilk olarak heykelin önünden akan nehir üzerinden biraz Mana toplayın ve İki Kaya adasına geri dönün. Burada bir süre dinlenip Mana topladıktan sonra Afrika adasına gitmeniz gerekecek. Ama uyuşken bile tek gözünüz açık olmalı. Alısı takdirde Ray'ın acımasız adamları size acımasız bir şekilde acı verebilirler (acımasız olduklarını söylemisti). Afrika adasında, Heykel adasından tanışlığımız olan büyüğe davulu verin. Eh buradaki iş sona erdiğinde göre geliş rotasını baş aşağı ederek aynı yoldan geri dönebiliriz. Bu sefer son durak Heykel adası. Diğer bölüme geç-





mek için heykelin önünde durun ve CTRL tuşuna bir süre basılı tutun. İşkence odasında bir kafes içerisinde tatsak edilmiş cin ile konuşun ve hemen karşısındaki masanın üzerindeki kılıcı alın. Cini kurtarmak için ölüm koridorunun sonundaki kaldırıcı indirmeniz gereklidir. Kaldıracı, son odanın girişinin solunda kalan oda içerisinde. Kaldırıcı indirdikten sonra tekrar cinin kafesine doğru ilerleyin. Tabii bu arada canavarları öldürmeniz gerektiğini hatırlatmadır. Bu bölümde canavarları öldürmek için yayı kullanın ve yaralandıkça tedavi edin. Çünkü bu bölümde Mana gücünüz devamlı yükselicek ve bölüm sonunda ağızına kadar dolu olacaktır. Kaplanın odasında önceki bölümde serbest bıraktığınız cin bulun. Cine ulaşmak için kaplan postunun bulunduğu odanın içerisinde hemen solda bulunan koridora girin ve sonuna kadar ilerleyin. Cini postun bulunduğu odadaki ölümsüz canavarla tanıştırın. Belki bu canavar kurbağaya benzemiyor ama çok hoş bir hatuna dönüşüyor. Olsun, zaten cin de prensebe benzemiyor. Heykel adasından tavşanı alın ve köpekbalığının bıraktığı Mana'ları toplayarak muhitine kadar takip edin.

#### Kolektörler Adası

Tam olarak önüne konduğunuz mabitten, iki kapısı var. Ama bizim için şu an önemli olan sol kapısı. Sol kapıdan içeri girin ve içerisinde bir süre gezdikten sonra bir cinle karşılaşacağınız ve bu size görünmezlik büyüsünü verecek. Dışarı çıkmak ve manastının tam karşısındakı

Kanyonun adasına doğru uçun. Eğer yeterli Mana'nız yoksa sütunların yanında bir süre bekleyin ve çıkan Mana'ları toplayın. Kanyonun adasına varınca ilk olarak cinde konuşun. Bayağı küstah bir cin. Kimle konuştuğunun ve yaşamının kime bağlı olduğunu farkında olmasa gerek. Adanın öteki tarafında manzara benzeyen bir balonla uçan cini bu cinin tam tepesine getirmeniz gereklidir. Mana'nizi tamamlayın ve ona yol göstermek üzere yanına gidin. Bu arada sizı durdurmak için ortalıkta dolaşan cinler için de yumruklarınızı kullanın. Size verdiği aracı alın ve tekrar Kolonlar adasına dönün. Yine sol kapıdan manastının içeresine girin ve orada siz bekleyen sörfü alın ve manastırдан dışarı çıkmak. Karşınızda duran Rüzgar adasına ulaşmadan önce Mana'nizi tamamlayın ve tatlı bir rüzgar esliğinde uçmanın doyumsuz zevkine varın.

#### Rüzgar Adası

Rüzgar adasına varınca hemen arkancı dönün ve adanın sol tarafına doğru uçun. Unutmayın arkancı adaya dönük. Birinci kapıya ulaşınca içeri girin ve cinin bıraktığı anahtarını alın. Bu anahtarları kullanarak Müzik odasının kapısını açabilirsiniz. Bu odadan dışarı çıkmak Rüzgar adasına ilk defa geliyormuşçasına demenkı işlemlerin aynısını tekrar yaşırsınız. Şimdi tekrar arkancı dönün ve adanın sol tarafına doğru bu sefer ikinci kapayı bulana kadar uçun. Odadaki çukurdan atlayarak karşıya geçin ve cinin ver-



diği sıhırli notayı alın. Kapıdan dışarı çıkmak ve tekrar adaya ilk geldiğiniz noktaya gelin. Adadaki kapının önünde durun ve bir süre CTRL tuşuna basılı tutun. Açılan kapıdan içeri girin. Burada siz, zamanlamaların önemli olduğu bir bulmaca bekliyor. Platformlardan bayram çocukların gibi atlayıp ziplayarak karşıya geçin ve Sörf Sürtüsü'ne hazırlıklı olun. Bu sörf gezintisi sırasında dikkat etmeniz gereken iki noktadan biri hız kesmemek veya durmamak, ikincisi de duvarlara çarpmamak. Eğer sınıri aşacak olursanız, bölüme odanın en basından tekrar başlamak zorunda kalabilirsiniz.

Not: Sinan'la aramızdaki bir yanlış anlaşma sonucu kısa kesmek zorunda kaldım.

Ben: Her neys... Bu aylık da bu kadar mı? Önumüzdeki ay görüşmek üzere. Kismet...

Sinan: Hii! İsmet kim?

Ben: Ne? İsmet'i de nereden çıkarıldım?

Sinan: Sen dedin.

Ben: Kismet dedim.

PHANTOM

# Alley 19

Level

## Meslek aşkı

**M**esleğimi seviyorum. Berker olsun, Murat olsun, Sinan olsun ya- zar arkadaşlarının hepsi son derece eğlenceli insanlar. İşin içine bir de okuyucuların ilgisi girince maaşımın azlığını gözardı edip Level'da mutlu bir şekilde çalışmamı sürdürmeliyim. Tabi bir kaç istisnai durum dışında. Elimde geçen oyunlar Fifa, Starcraft veya Quake kalite-sine ulaşamayınca çizdiğim pembe tablo tamamen değişiyor. Peki tüm bunları neden anlatıyorum ve lafi neden bu kadar uzatıyorum? Sebep, bu kez derinliği fazla olmayan bir oyunla uğraşmak zorunda kalmam.

Bilgisayar ekranlarında karşımıza sıkça çıkan bowling, Logicware firmasının Alley 19'u Macin-

yunca top, her iki atışta bir el değiştiriyor. Oyunculara 10'ar kez sıra geliyor. Hedefiniz topu mümkün olduğunda fazla sayıda labuta isabet ettirmek. 10'unu ilk atışta devirirseniz X, iki atış sonunda devirirseniz \ alıyorsunuz. Bu sonuçlar bir sonraki turda sıra size geldiğinde alacağınız puanların değişik şekillerde katlanarak artmasını sağlıyor. Son turda X veya \ (o çizgilere strike veya spare denir kanımcı - BLX) yaparsanız ek bir şansa sahip oluyorsunuz ki bu da başa baş giden müsabakalarda son derece önem kazanıyor.

oynadığınız, tüm ortalamalarınız ve son 3 oyunu kapsayan değerlendirmeniz yer alıyor. Ana menünün dekorunu oluşturan oda tümüyle interaktif hazırlamış ama buradaki alet edevatı kurcalamanın ne işe yaradığını çözmek epey güç.

Normal turnuvaların dışında, Rock'n



Bowl seçeneğiyle etrafi balonlarla süsleyip sözde festivalimsi bir hava yaratılmak istenmiş de bana bowling salonundan çok düğün salonu dekorunu andırdığını itiraf etmeliyim.

### Grafik dediğin nedir ki?

Ne yazık ki grafikler düşük çözünürlükte ve 256 renk. Oyuncuların, hızı saniyede 3-4 kareyi bulan akıcılıktan uzak hareketleri oyunun güçlü olmasını beklediğim görsel özellikleri bakımından yaya kalmasına yol açmış.

Müzikler çok şükür ki grafiklere benzemiyor. Gerçekçi ses efektleri ve yarı yüz yıl öncesinin CD kalitesinde orijinal müzikleri, durumu biraz olsun düzeltiyor.

Alley 19, internet ve network üzerinden oynanabiliyor. İster tek bir bilgisayarda oynayın, ister çoklu oyuncu seçeneğini kullanın 4 kişiyle sınırlızınız.

İddiam, bir kaç ufak ayırtının oyunu gizleştirebileceği yönünde. Örneğin atışlar öncesinde topun boyutunu belirlemiyorsunuz.

Atışlarda çizgiye ne kadar yaklaşabileceğinizi belirleyememeniz ve çizgi faulünün olmayacağı neticesinde sıranız geldiğinde her seferinde mousu sağa çekip adamı yerinden kaldırırmak, topu almak, son adımda da hızı ve yönü belirlemek tüm yapabilecekleriniz. Topu hızla yuvarlamak çoğu kez yandan dışarı çıkışmasına yol açıyor. Bombelli atışlar, isabet ihtiyacını artırdığından avantaj sağlayacaktır.

### Bowling ayakkabılarından nefret ederim!

Söz konusu oyun, atışlardaki en ufak açı farklarının bile büyük oynamalara sebebiyet verdiği bowling olunca en çok merak edilenlerin başında kontrollerin bize ne kadar özgürlük sağlayabileceğinin gelmesi normal. Alley 19, mouse aracılığıyla gerçekleştirileceğiniz atışlarda her zaman düşündüklerinizi yapabilmenizi engelliyor. Hele hele 300 puan falan almayı akınlardan hiç geçirmeyin.

Topun alacağı yönü önceden görebileceğiniz ufak menü başlarında en büyük yardımcınız. Bilgisayara karşı mücadele ettiğinizde isiniz zorlaşıyor ve sık sık rakibinizin bütün labutları devirip ekranı X'lerle doldurduğuna tanık oluyorsunuz.

Atışlarda çizgiye ne kadar yaklaşabileceğinizi belirleyememeniz ve çizgi faulünün olmayacağı neticesinde sıranız geldiğinde her seferinde mousu sağa çekip adamı yerinden kaldırırmak, topu almak, son adımda da hızı ve yönü belirlemek tüm yapabilecekleriniz. Topu hızla yuvarlamak çoğu kez yandan dışarı çıkışmasına yol açıyor. Bombelli atışlar, isabet ihtiyacını artırdığından avantaj sağlayacaktır.

Stats sayfasında hangi isimle kaç kez



tosh'dan PC'ye uyarlamasıyla en sonunda evlerimize kadar girmeyi başlıyor. Oyunun en büyük özelliği turnuvaların 50'li yılların Amerika'sında değişik bir atmosferde gerçekleşmesi. Herhangi bir açılış demosuyla karşılaşmamamız ve CD'nin topu topu 30 MB'ının kullanılmış olması beni biraz hayal kırıklığına uğrattı.

Alley 19, en fazla 4 kişiyle oynanabiliyor. Oyunda giyim tarzlarıyla 50'leri andıran ikisi erkek, ikisi kadın 4 yarışmacı profili var. İsimlerin yazılmazı ve H/C ile bilgisayar tarafından da kontrol edilebilecek 1-3 oyuncunun belirlenmesinin ardından 6 rengin birini seçerek kullanmak istediğiniz topta karar kılabilirsiniz. Bu menüdeki diğer bir ayrıntı sayesinde ikisi sadece grafiklerde kalan sağlam ve solak seçimi yapıyor.

Çoğunuzun defalarca oynadığından şüphem yok ama yine de bowling nedir ne değildir kısaca anlatıyorum. Oyun bo-

**YAZAR :** Ozan Ali Dönmez (mailme.oz@mailexcite.com)

**FİRMA/TÜR :** Logicware/Bowling

**SİSTEM :** Windows 95

**HDD :** 10 MB

**İŞLEMCI :** Pentium 60

**CD-ROM :** 2X

**RAM :** 16 MB

**MULTIPLAYER :** 4 Kişi

**GRAFIK**

**SES/MUZİK**

**ATMOSFER**

**Oynanabilirlik**

**LEVEL CD**

**DESTEKLЕНЕНLER :**



# Jewels II

The Ultimate Challenge



- Yaw emo yaw neydi olum bu ?  
 \* Ne neydi ?  
 - Kurçatovum'un simgesi ?  
 \* Ne bileyim saçma sapan şeyler  
 sormasana...  
 \* Dur dur haturladım galiba soldan  
 sağa iki harfli sembolü Ku atom  
 numarası 104 atom ağırlığı 257  
 olması lazım.  
 - Naptın olum? Nerden ezberledin  
 bunları. Bizden habersiz ders mi  
 çalışın yoksa?  
 \* Yok be aylardır bulmaca  
 çözüyorum. Belki bulmacalarda çıkar  
 diye ezberledim.  
 - ^#%!%\*~  
 \* Bu kadar saç boşuna kaybetmedik  
 ya? Bulmacanın biri araba  
 veriyormuş ehliyet tamam araba  
 lazım.  
 - Ben olsam senin gibi zihniyete ne  
 ehliyet veririm ne de araba...

- \* Niye ya ne bozuyon olum moralimi  
 durup durken?
- Senin çözüdüğün bulmacalar ezber  
 işi sıkiyosa zeka oyunlarını bitirde  
 göreyim.
- \* Neymiş o oyun bakayım.
- Al bak yeni bir oyun geldi hemde 3  
 cd. Cevihs diye bi oyun. Gelde  
 yokdayak nasıl bışımı?

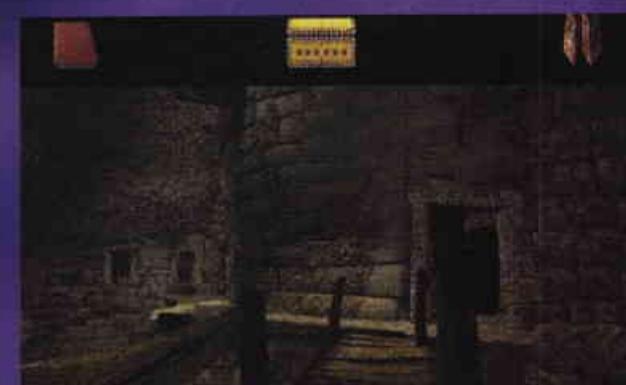
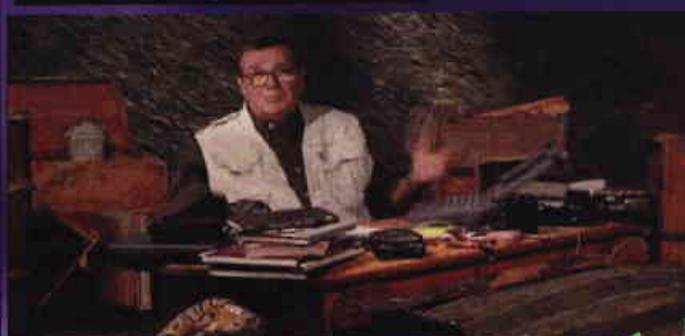
## 9000 yıllık oyunlar

Bazı oyunlar vardır ki mesela Zork  
 serisinin yeni oyunları, Obsidian, Riven  
 tüm bunlar graphic puzzle  
 adventure olarak adlandırılır.  
 Birde sadece graphic puzzle  
 olarak bilinen oyunlar vardır.  
 Bunlara da en



iyi örnek Gems of Darkness denebilir.  
 Niye bu ayrimi yaptığımızı sorarsanız Jewels 2 de yapmanız gereken tek şey neredeyse sadece bulmacaları bulup çözmek. Yani oyunun konusu gereği odaadan odaya geçip bulmacaları çözügüüzde çıkan elmasları toplamanız gerekiyor. Tüm elmasları toplayınca scoreboard'a sırasıyla yerleştirip oyun-daki diğer kata çıkıyorsunuz ve bu böyle devam sürüp gidiyor. Genelde puzz-lerların hepsi birbirinden farklı ve ilginç. Bazıları ise hepimizin bir aralar mutlaka ilgi duyduğu ve oynadığı zeka oyunları-na oldukça benziyor. Zorluk derecesi gi-derek artıyor ve kafanızı oldukça iyi ca-liştırıp öncelikle bulmacanın blize neyl anlatmak istediğini ve neyi çözmeniz gerektiğini anlamanız gerekiyor.

Jewels of the Oracle'in yapımcılarının elinden çıkmış olan Gems of Darkness Quick Time Video teknolojisini kullanıyor ve tüm animasyonlar Cd'de mov olarak kayıtlı. Zaten Cd'ninde yüzde sekse-nini kaplayan dosyalar bu videolar. Yine aynı firmanın oyunu olan ve Jewels 2'nin önceki bö-lümü olarak bilinen Jewels of the Oracle'in dünyada 200.000 adet orijinal kopyası satılmış



YAZAR : Verlex /fronce-tr@hotmail.com/

FİRMA/TUR : Dream Catcher Interactive/Puzzle

SİSTEM : Windows 95 HDD 16 MB

İŞLEMCI : Pentium 100 CD-ROM 2X

RAM : 16 MB MULTIPLAYER

DESTEKLЕНENLER :

3Dfx - SW

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

Oynamabilirlik :

LEVEL CD :

6

GENEL  
PUAN

LEVEL 10/98

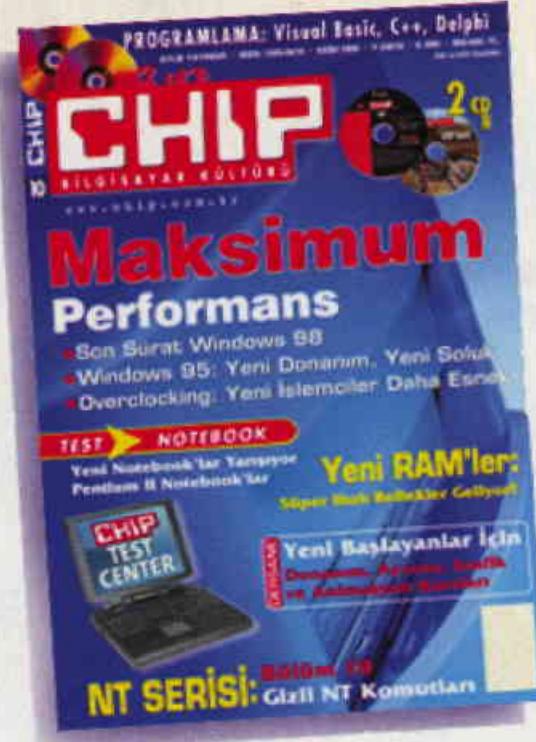


ve firmanın bu oyundan beklenileri çok daha fazlaymış. Oyun arkeolojik araştırmalar yapılan bir mağarada, yeraltı geçiyor. Ve tamamı üç CD'den oluşuyor. Sekiz bulmacadan oluşan her bir katı bitirdiğinizde yeni CD'yi takip devam ediyorsunuz. Her kata bir CD olduğuna göre dolayısıyla oyunda toplam üç kat ve 24 ana bulmaca olmak üzere tarafınızdan çözülmeyi bekleyen 80 bulmaca bulunuyor. Bulmacaların zorluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Puzzle lar zaten oldukça kolay bir arabirime sahip ve sürükle bırak yada kliklemelerle çalışıyor. Beyinizi kullanmayı seviyorsanız çok orijinal fikirlerle karşılaşacaksınız.

Render edilmiş grafikler ve arka plan gerçekten etkileyici ve iyil bir atmosfer oluşturuyor. İçerisinde dolanlığınız mağarada ki yaşlı arkeoloji profesörü Bhandam sizinle oyun içerisinde arasına konuşarak yardımcı oluyor. Oyunun menülerinde harita, hazine sandığı ve bir kitap görebileceksiniz. Harita nerede olduğunu ve nereye gideceğinizi karar vermede size yardımcı olacaktır. Hazine sandığı da adı üzerinde bulmacaları çözdüğünüzde alacağınız değerli tasları ilerki zamanlarda kullanmak için saklayacağınız bir kutu. Kitap oyun boyunca takıldığınız yerlerde sizin en iyili yardımcı olacak. Sadece gerçekten takıldığınız ve geçemediğiniz bulmacalar için kitabı başvurmanız yarınız olur. Çünkü kitabı tüm bulmacaların çözümlerini içeriyor ve hiç oynamadığınız bölümlerin çözümlerini de okuyacaksanız bu oyuna boşu boşuna para vermeyin aklınızın bir kösesinde bulunsun adventure değil bulmaca çözüceksiniz.

Aslında Gems of Darkness tam bir alle oyunu çünkü hiçbir vahşet sahnesi içermiyor ve zekayı da geliştirici rol oynayacağı kesin. Çok oyuncu destegine zaten ihtiyaç duyulmasa da siz oturup bir arkadaşınızla yada allece bulmacaları tartışabilirsiniz. Son zamanlarda sıkıntınızı atacağınız ve arasına başına oturup zaman kısıtlaması olmadan düşünüleceğiniz oyunlar anyorsanız tercih sebebiniz olabilir. Ama konulu bir adventure anyorsanız aradığınız oyun kesinlikle Gems of Darkness değil.

**GEMS**  
OF DARKNESS



# Sadece

# CHIP

# Size Yeter!

# NHRA DRAG RACING



## Burnin' Nitro!



Hmmm, iyi çukulataymış ha, neyse daha maaş bitmedi. Aha, işte buldum, demek Deep Purple diskini buraya koymuşum, takalım bakalım. Smoooke on theeee waaateeeer, fire in thee skyyyyy, woaaaaaaaeeeeehhhh! Lan ben niye ellili yıllarda doğmadım ki, hay canına yandığının galaksisi, tüm eğlenciyi kaçırılmış bee! Altıma bir Harley ya da Chevy çeker dünyayı turlardım, Amerika, Afrika, Avrupa ve tabii Asya, insan doğunun havasını koklamadan, o baharatlı yemeklerini tatmadan yaşadığını anlar mı beyav? Shit wardi geldik bu sırtık, cılıcılı, cibilliysiz, içi boş, dışarı kokmuş çağda doğduk. Uh, o ses de neyin nesi, aha sevgili okurcular gelmiş benim sayfa ya duhul olmuşlar bille, dergi nasıl sayın okurcu? Umarım beğeniyorsundur, yoksa iyi kalite çukulata, kahve, nikotin ve benzin almak için başka bir yol bulmak

zorunda kalacağımızdır! Ama herhalde beğeniyor sun, yoksa bazlarının dediği gibi yazılmamızı okumadan sadice hile sayfası ve CD için mi alıyorsun bu dergili, hmmm! Eğer öyleyse neden parana ve bizim zamanımıza yazık ediyorsun, şu yazıları yazmak için makinenin karşısında gözlerimizi yediğimizi bili-

ki sürücü ve cehennem kaçını iki araba ya da motor, isteğe bağlı olarak tabii, ilave edilir. Sonra bu araçlara azar azar nitro-metan denen ve bir nefes çekmeyele sizi komaya sokabilecek kalitede bir yakut ilave edilir. Aman dikkat bu yakut son derece patlayıcıdır! Sonra araçlara oldukları yerde tam gaz veriliip lastiklerin ve asfaltın sıcak çukulata, hmmm, kıvamına gelmesi sağlanır. İstenen kıvam sağlandığında her iki aracın frenleri bırakılıp pistin iki yanında serplişi seyircilerin neşeli tezahüratları arasında pistin sonuna dek yarışmaları seyredilir. Yanşalar genelde üç ila beş saniye sürer ve seyri son derece lezizdir. Yanıştan sonra bir hasteneye gidilip patlayan kulak zarları diktilir, zira bu 6000 beygir civarı güçteki araçlarda susturucu kullanılmaz, sıcak servis yapılır, afiyet olsun!



yorsun herhalde? Boşveeeeer be adam, okuyucunun amacını sorgulamak sana mı kaldı? Neyse hazır buraya gelmişken sana bir oyun anlatıvereyim de sayfadan eli boş gitme. Bak şimdilik önce Drag yanı nedir, 400 ile 1600 metrelük düz asfalt bir pist alınır, üzerine kafayı süratle bozmuş i-





### Eatin' Barb Wire!

Bu araçların yanşlarını düzenleyen organizasyonun adı NHRA olup bir kısaldır. Yani bu oyunun kapağında gördüğünüz isim, yani bu oyun bir Drag Racing simülasyonu, tipki Burnout gibi, tanım ben neden bu kadar zekiyim! Herhalde çukulatadan olsa gerek, dür bir isını da alayım! Nyamm, eveet ne diyorluk, oyun Burnout filan gibin, yani 6000 beygirlik bir arabanın içine kurulup yeşil ışıkla beraber soluğu pistin sonunda alırsınız. Sistem olarak ne mi istiyor, heh, grafik kartını örnek vereyim, en az 4 MB 3Dfx, mümkünse 8 MB ya da daha fazla AGP bir kart. 4 MB 3Dfx ile ancak düşük detay seviyesinde çalışıyor, tabii işlemci olarak bir P-2, hafıza için 64 MB RAM gibi diğer detayları da unutmamak gereklidir. Olmazsa çalışmaz mı, onu denemedim, ama 200 MMX, 64 RAM ve 4 MB Voodoo ile çalıştığımda bile öyle pek dişe dokunur bir grafik elde edememi. Bence bunun tek sebebi programın muhteşem grafiklere sahip olması değil, kötü tasarılanmış bir engine üzerine kurulu olması. Muhteşem grafaklı yans oyulan gördüm ki bunun yansı kadar bir sisteme haldir haldir çalışıyorlardı. Grafikleri kötü demiyorum tabii ama pek öyle yüksek detay seviyesinde görebilmek de naşıp olmadı hanı.

Tüm yarışın 400 metre ve 5 saniye kadar sürdüğüne bakıp tabii oyunu pek kolay sanmayın sakın, 3 zorluk sevilesi var ve Novice seçeneği her işi sizin yerinize yapıyor. Full Pass ise her hali sizin yemenizi gerektiriyor ve lananın bana formalitesi bu kadar bol olan bir motor sporu daha görmedim ben. Sonra eğer sezon boyunca profesyonel oynamak isterseniz aracın bakımından tutun da sponsorların iyi dereceler alınarak hoşnut edilmesine dek pek çok detay var. Tabii aracın yanı hazırlanmasından bahsetmiyorum bille, işin detayı sezon başında kiraladığınız teknisyen yapşa da kalan temel ayarları yapmak size düşüyor. Ancak şunu hemen söylemek lazımdır, Burnout ile karşılaşıldığında bu oyunun garaj kısmı oldukça basit kalıyor. Burnout oyunda motorun giriş manifold açı ve capları değiştir-

mek, ya da kompresyon oranıyla oynamak mümkün değil. Burada işler nispeten basit tutulmuştur.

### Burnin' Asphalt!

Oyunda karşınıza çıkan pilotlar gerçek

### Pissin' Napalm Fire!

hayattan alınma ve hepsi profesyonel, tabii kiraladığınız teknisyenler de oyle. Sezon boyunca ABD üzerinde bulunan 22 resmi NHRA pistinde, hadi açılımını yazdım. National Hot Rod Association, yarışma imkanı buluyorsunuz. Ah, az daha unutuyordum, iki farklı sınıfta yarışabiliyorsunuz, Top Fuel Dragster ve Funny Car. Dragster dedikleri su uzun burunlu canavarlar, Funny Car ismi ise sizde sakın palyaço çağrımasını yapmasın, o meretler ilk iki yüz metre içinde 500 kilometre hızı rahatlıkla çıkabiliyorlar, tabii motor bloğu gülemezse, 6000 beygir dile kolay, heh heh heh! Haliyle durmak için sadece fren yetmediğinden paraşütlerini açıyorlar. Peki bu oyun alıp oynanır mı? Eğer Drag nedir bu yazıldan öğrenmediyiniz ve patlak kulak zarı koleksiyonunuz, ayrıca deli gibi güçlü bir sisteminiz varsa tabii ki alınır. Ancak PC ekranına bakarken o dell kalkış yaşamak ve süratı hissetmek bence mümkün değil, tipki deri ceket giyerek ve Harley tişörtü satın alarak



motorcu olunamayacağı gibi. Bu gerçekleri de gözden kaçırılmamak lazım, değil mi sevgili okurcu? Aaa, bak sayfanın sonuna gelmişz bile, izninle burada senden ayrılmıyorum, derginin her satırını okumayı ihmal etme sakın. OK! Ama içten rahat olsun, CD vermekten vazgeçeceğim de değiliz yanlı!



**YAZAR :** Chainsaw Charlie

**FİRMA/TUR :** Tantrum/Yans

**SİSTEM :** Windows 95/98

**İŞLEMCI :** Pentium 166

**RAM :** 32 MB

**HDD :** 100 MB

**CD-ROM :** 6X

**MULTIPLAYER :**

**GRAFİK :**

**SES/MÜZİK :**

**ATMOSFER :**

**OYNANABILIRLIK :**

**DESTEKLENENLER :** D3D

**LEVEL CD :**

GENEL  
7  
PUAN

# creatures



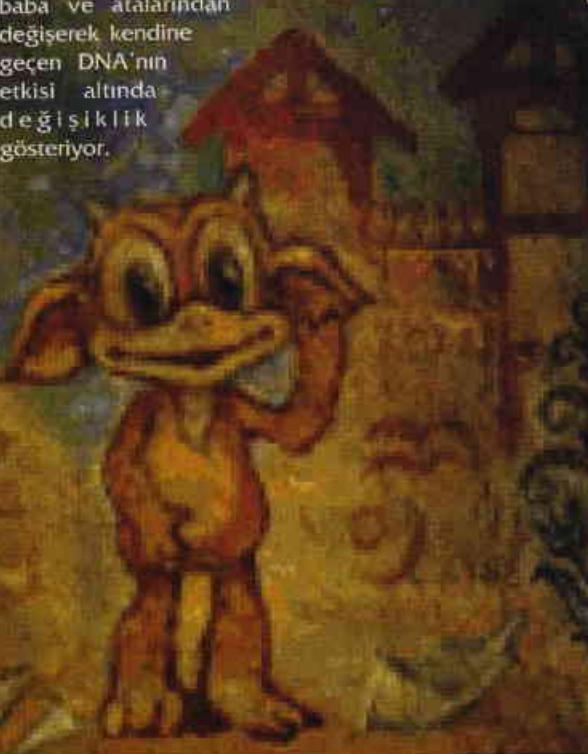
**Y**aw nedir şu bizim bilgisayarlar dan çektiğimiz. Belki de bir gün içinde bilgisayarı yüz bin milyonuncu resetleyelim ve rekorlar kitabına geçecek bir durum (aklima gelmişken böyle bir rekor var midir acaba ?). Benim tepeme çıkan yoğun sıcaklık sanırım bilgisayıları da etkilemiş olacak ki tam yazıların bitmesi gereken günde bana bu naneyi yapıyor. Alacağın olsun. Dilde yoklu anlatasın. Vaktinde okulda assembly öğrenseydik belki izah edebilirdik. Bak kardeşim şu aralar sıkışım. Söz, şu yazılar bitsin sana seni bir işlemci alacaz. Yazı sırasında hiç kilitlenmezsen belki 3dfx bile alabilirim ona göre.

## They're back...

Daha önceden Creatures oyununu duymamışsanız ismi yüzünden vahş, bol kanlı, yaratıklı maratik oyundan biri sanmışsınızdır muhakkak. Çünkü insanlar genelde bol vahşet eğilimli olduklarından film yapımcılarının da oyun firmalarının da eserleri yapıcı değil yıkıcı türden oluyor. İsim vermek gibi olmasın aşk filminin içinde bile morarlı cesetler yüzere bende oyundarda BFG'mi elimden bırakmam kardeşim. Nolur nolmaz yanı. Neyse şaka bir yana ben duymayanlara yine de açıklayayım. Creatures oyunu Tamagotchi ler daha piyasada yaygın degilken yani insanların olmayan birşeyleri yetiştirmeye eğilimi pek yokken yazılış ve yaratık öldürmenin tersine cins cins ve şirin yartıklar yaratıp yetiştirmeye üzerine tasarlanmış bir oyun. Aslına bakarsanız son zamanlarda gördüğüm en yaratıcı oyun. Önceden söyleyeyim tabiki bilgisayar ortamında olduğundan asla Tamagotchi'lerle kıyaslanacak gibi değil ve amacıyla apayrı. Sadece o fikri kafanızda canlandırmak için kullandım. Çünkü oyunda her zaman yeniliklerle karşılaşacaksınız. Ve bir yaratığı değil ilerde olusacak bir kolonyi kendinize istediginizde göre yetiştirebilirsiniz. Ee durum böyle olunca tabiki oyun için yaş-

sunın da olamaz ve 9 yaşın üstündeki herkese tavsiye edilebilir. Gerçek oyuncuların yaşı sınırını pek takan olduğunu sanmıyorum ama yine de Mindscape ve Cyberlife firmalarının bu davranışları ödül almaya değer doğrusu.

Biraz oyunun fikrinden bahsedelim. Yapay zekanın ne olduğunu biliyorsanız (Artifical Intelligence) eğer işte bu oyun da nerdeyse yapay bir yaşam söz konusu. Bu yüzden yazılan oyunun çok gelişmiş bir program olduğunu kabul etmek gerek. Gerçek yapay yaşam fikrinden farklı ise sayısal bir DNA ya doğan, büyüyen, öğrenen, yaşayan, çoğalan, evrim geçiren ve sonunda yine her canlı gibi ölen bir yapıya ve buna uygun görüntü ve davranışlara sahip olması. Aynı canlı bir yaratık yada insanmış gibi tecrübe ediniyor ve genellemeler yaparak karşılaştığı sorunlara çözümler buluyor ve tepkiler veriyor. Tabiki tüm bunlar soya çekim dediğimiz anne, baba ve atalarından değişerek kendine geçen DNA'nın etkisi altında değişiklik gösteriyor.



Bu konumda siz ilk terbiye veren anne-baba oluyorsunuz. Evet ilk defa yaratıkları öldürmek yerine doğumdan ölüme nesilden nesle gözcülük ve öğretmenlik edeceksiniz.

## Hayırlı olsun nur topu gibi bir yaratığınız oldu

Tepe tepe büyütün. Eee bu durumda bebelerin kim olduğunu da bilmeniz hakkınız. Yartıkların genel cinsi Norn ve Albia diye bir ülkede yaşamaktalar. Norn'ları sürekli burada takip edip el ikonu ile gözcülük yapmak zorundasınız. Tabiki siz göremeyen Norn'lar bu eli siz olarak tanıyor ve eli saklayınca siz yokmuş gibi kendi başlarına hareket ediyorlar. Üzerinde bulunduğuuz Albia'da faydalanaabileceğiniz bir sürü otalar, değişik yiyecekler, başta top olmak üzere oyuncaklar, şirin Norn'ların hızla dil öğrenmesi için bilgisayarlar bulunmakta. Tabiki sizin onları uzak tutmanız gereken tehlikeler de var. İlk yapmanız gereken diş yada erkek istediginiz yumurtayı gezegene yollayıp oradaki kuluçka makinesinde ilk evrimi başlatmak. Neredeyse çok kısa olan yaklaşık 15 oyun saatini ömrü boyunca mutluluklarını, mürvetini ve dolayısıyla çocuklarını görüp öldüklerinde de mezarlığa kaldırıltır. Bu durumda lityum bir oyun çıkarırsak birkaç nesil sonrası işlemci similidiki Norn'ların torunlarına yetişebilirler. Eğer ben İşlemci fabrikalarına canlandırdığım Franken-norn'ları göndermezsem.



Bu arada bilgisayara verdiğim 3dfx sözünü geri alıp, klavyeye de bir yumruk attıktan sonra kaldığım yerden devam ediyorum (sorry). Norn'ların kendi aralarında konuşukları bir lisansları var ama sizin amacınız erken yaşta İngiliz öğrenmelerini sağlamak. Bunu da lisans bilgisayarlarını çalıştırarak yapabilirsiniz. Bu sevimli ve meraklı yaratıkların çok hızlı bir şekilde İngilizce minildiklerini göreceksiniz. Çünkü ileri yaşlarda yanı üremeye ve çocuk yetiştirmeye başladıklarında öğrenmeye karşı olan ilgileri kendi tecrübelerine göre hareket etmeye kayacaktır. Tabiki sözden anladıkları zamanda elinizi kullanmayı iyi bilmeniz gerekiyor. Olumlu şartlandırma larda bulunmak için burunlarını okşayıp, kötü hareketlerinde de popolarına bir tokat vurabilirsiniz. Yediklerine, uykulanna, fiziksel ve ruhsal durumlannı dikkat etmeniz gerekiyor. İyi merak ediyor

ve ilgilenmek istiyorsanız beyin ve DNA detaylı analiz edebileceğiniz yardımcı menülerden faydalanabilirsiniz. Her Norn'un dolayısıyla yapısı da diğerlerinden farklı olduğundan ilerde nasıl bir yaratığın orataya çıkacağını şimdiden kestirmek pek mümkün olmuyor. Eğer iyi bir oyuncu olabilirsiniz ileri iıklarda üzgün zeka ve kabiliyette Norn'lar yetiştirmeniz mümkün. Dikkat edil-

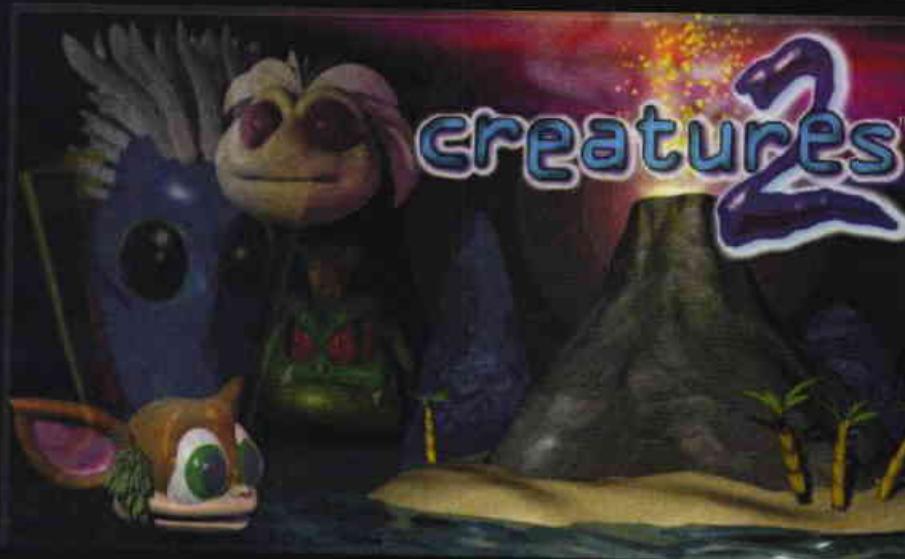
mesi gereken kötü tehlikelerden bir Grendel adı verilen başka yapay yaşam türleri. Çünkü bunlar hatalı bir deney sonucu ortaya çıkan saldırgan, hırsız, hastalık taşıyıcı ve sizin ırkınızı kötü davranışlara sürükleyebilen bir ırk. Daha ileri aşamalarda sürekli yeni özelliklerle karşılaşacağınız. Daha önceki bölümde disket üzerinde gelen ve yokolması korkusu yüzünden oyunu biraz daha zorlaştıran yumurtalar bu sefer oyunun içerisinde mevcut. Yinede dikkatli kullanmanız gerekiyor çünkü sadece 3 ırk oluşturacak kadar yumurtaınız var. Yeni nesilleri ancak kendi aralarında üremeye yaratmanız gerekiyor. Büttün bir ırk üç dişi, üç erkek yumuradan yanı toplam altı yumuradan yaratıcak olmanız dramatik

bir olay doğrusu. Bu durum yavrularınıza daha iyi bakmanız sağlar umanız.

Creatures 2 oyunu genel olarak ele alındığında iyi ve yaratıcı bir oyun. Fakat ilk bölümne göre çok fazla özellik içerdigi söylemenem. Yine de gerçekten oynamaya değer bir oyun. Çünkü bir saatlik oyun süresi sonunda bile yetiştiğiniz yaratıklar sizin eseriniz olduğunu görmek umrunuz geçtiği gibi olmasa da çok güzel bir his uyandırıyor. Aslında küçük çocukların yetişmesini için de iyi ve yararlı bir oyun. Çünkü oyunun bir yaşı siniri yok. Bilgisayar oynayabilen her yaşı insanın çok büyük zevk alarak vakit geçireceğine eminiz. Para verip nefret edeceğiniz ortamlarda oyun oynamaktansa neşeli bir ortamda vakit geçirmeyi isterken vakit geçirmeden oyunu satın alın. Son olarak yazımı bitirmeme hiç mi hiç yardımcı dokunmayan



bilgisayarama çok teşekkür ediyor ve değil 3dfx almak floppy sini söylegi mi kendilerine bildirmek istiyorum. Alacağım olsun teknoloji....



*NOT: Firmanın bize göndermiş olduğu reviewable yani inceleme oyunu, ilk bölümde olduğu gibi yumurta disketi içermiyor  
(Nasılan? - BLX)*



YAZAR: Vortex (trance-tr@hotmail.com)  
FİRMA/TÜR: Mindscape/Simülasyon (Yaşam)  
SİSTEM: Windows 95/98  
SLEMCİ: Pentium 133  
RAM: 16 MB

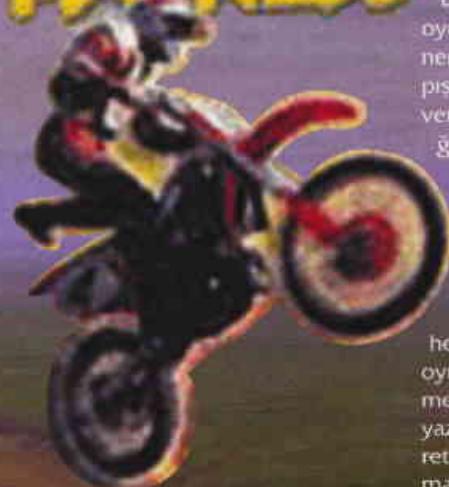
HDD: 200 MB  
CD-ROM: 4X  
MULTIPLAYER:

GRAFIK:  
SES/MÜZİK:  
ATMOSFER:  
Oynanabilirlik:  
LEVEL CD :

DESTEKLЕНЕНLER :

GENEL  
PUAN  
7

# MOTOCROSS MADNESS



**H**ala hayretle müşahade etmek teylim, Microsoft oyun yapıyor ve üstün güzeli oyun yapıyor! Önce Windows 95 diye bela bir işletim sistemi çıkardılar, sonra tam o riyâna oturur gibi olmuşken tutup Windows 98 ile milletin kafasını yine karıştırdılar. Çıkardıkları Office paketlerinin birbirile uyumlulığından, yılın hikayesine dönen NT 5.0'dan, diğer şirketlerle girişikleri Browser savaşından, tüm dünyaya hükmetmek arusundan, gümleyen Wintel işlemcisinden ve yazılımlarında kullandıkları o anlaşılmaz sentetik Türkçeden bahsetmek bile istemiyorum, çünkü ülserim azızyor! Ya bana söylemişsiniz, "Akımı İşlemek İçin gereken sügeç bilesenleri bulunamıyor!" ne demekler, nasıl bir hata mesajıdır? Sadece aldığım film diskini seyretmeye çalışıyorum, çay demlemiyordum ki! Var mı galaksinin bu kuadrantında böyle bir şey arkadaşlar, mecbur mucum ben anadımlı tekrar öğrenmeye? Ve bu kadar karın ağrısından sonra adamlar kalkıp oyun

piyasasına ciddî bir şekilde girmeye karar verdiler, tamam eskiden birkaç güzel oyun yapmışlardı, ama oyunların böyle kendini astığı bir dönemde büyük oyun yapımcılarıyla kapışmak? Fakat Bill Gates akılca bir karar verip oyunları tamamen farklı, ne yaptığı bilen bir ekibe yazdırmayı, onun da yetmediği yerde batka oyun şirketleriyle işbirliği yapmayı tercih etti. Sonuç gerçekten beklenenin asiyor, çünkü adamların oyuntarı ile işletim sistemleri arasında kalite olarak zerre benzerlik yok. Windows her fırça sorun çıkanken, yaptıkları oyunlar saatlerce tek hata mesajı vermeden çalışıyor! Belki işletim sistemi yazma işini oyun programcılara devretmeyi ciddî olarak düşünmelerinin zamanı gelmiştir, en azından basın toplantılarında rezil olma ihtimalleri azalır, heh heh!

## Give Yourself To Windows.

Lütfen

Microsoft oyun yapıyor, tamam sakın olun, geçti. Bu yeni bir haber değil, ama adamlar her konuda oyun yapıyor, yanı amaçları her oyunseverin cebinden bir miktar doları kendi kasalarına aktarmak, bu adamların gözü hiç doymaz mı? Tabii şimdî yiğidin katledilmesinden sonra hakkının doğru paylaşılması gereklî, alın size son oyunları Motocross Madness, doğrusu hala inanamıyorum. Fakat bu oyun bugüne dek oynadığım en iyi motorsiklet yanş oyunu, üstün ben hemen hepsi oynadım. Genelde şirketler spor motorsikletleri ve asfalt pistlerini konu olarak secerler, Microsoft ise farklı bir yön izleyip motokros yarışlarını ve toz toprak içinde geçen amansız mücadeleyi işlemiştir. Tabii genelde bu tur

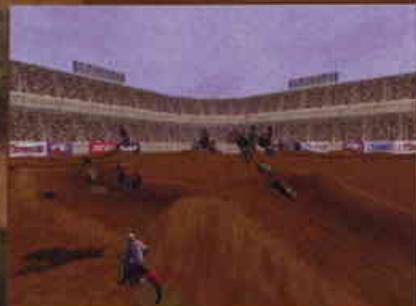
oyunlarda gerçek yans takımlarının ve motorsiklet şirketlerinin sponsorluğunu almak tercih edilir, ancak

bu oyunda böyle birsey yapılmamış. Motorlar, pistler ve rakip biniciler tanınmış isimler değil, tamamen anonim, mesela Yamaha, Honda ve Suzuki yerine A, B ve C motorları demisler. Böylece deve yüküyle telf hâkî

ödemekten kurtulduktan gi bi, oyunu psikolojik açıdan biraz daha rahat bir havaya sok muslar. Ken-

nizi profesyonellere karşı yaşan umutsuz vaka bir binici gibi görmekten kurtuluyorsunuz, her yarışta sonuncu bile olsanız manevi açıdan ezilmeyorsunuz. Gerçek dünya şampiyonuna karşı yanşmak başka, Inferno diye devamlı takla atan bir herifle kapışmak başka. Sistem ihtiyaçlarını gelince, oyun sadece Linux altında çalışıyor! Şaka tabii, Windows 95 altında çalışıyor, başka ne olabilir ki, İşlemciniz ise en az Pentium 133 olmalı. Tabii burada ufak bir detay var, eğer 2 MB VRAM takılı hızlı bir grafik kartınız varsa o zaman en az P-166 işlemci gerekecektir. P-133 ise 4 MB VRAM takılı bir ekran kartıyla kombine çalışırsa yeterli olacaktır. Her neyse, ben oyunu 200 MMX, 64 RAM, 4 MB S3 ve 4 MB Monster 3Dfx takılı bir makineyle test ettim, S3 kartını kullanmaya çalışmak bile gereksiz, yani 3Dfx kart bu oyunu çalıştmak için şart. Eğer 3Dfx kartınız yoksa oyun grafikleri Direct3D ile render etmeye çalışıyor, bu da grafik

detayı en düşük seviye ye indirseniz bile asla gerekten sürat sağlanamıyor. Hafıza olarak 16 MB yeter demisler, ama hatırlıyorum da Bill Gates bir zamanlar 640 KB herkese yetecektir diye bir söz sarfetmişti, yani ya 32 MB ya da performansı umutun. Kurulum için harddisk üzerinde



50 MB boş alan gereklili, tabii bir de en az 4x hızlı bir CD sürücü, ancak tavsiyem ya daha hızlı bir CD almanız, ya da oyunu tam kummanızdır, yoksa pistler yüklerken bayağı bekliyorsunuz.

### May The Force (feedback) Be With You!

Tümü oyün bir motosiklet yarışı, ama Engine gerçekten çok iyi tasarlanmıştır. Motosiklet diğer araçlardan tamamen farklıdır, tasarımına bağlı olarak hızlanıkça dengesini bulur ve korur. Özellikle lastiklerin dönerken oluşturduğu merkezka kuvveti ve virajlara girerken yana yatılarak sağlanan sarkac (pendulum) etkisi bu aracın dengesinde büyük rol oynar. Bir diğer önemli unsur binicidir, bir motosiklete otomobil gibi sadece direksiyon yardımıyla kumanda edilmez, sürücü devamlı olarak vücudunu kullanmalı, ağırlığını çeşitli yönlere aktarıp motorla uyum içinde olmalıdır. Şahsen sekiz yıldır motor kullanıyorum, ne zaman düştüğüm bu ya yürekle hızında ya da durukan motorla olan fiziksel irtibatımı bir an kaybetmiş olmadan kaynaklanmıştır, yanı motor dalgınlık kabul etmez, özellikle düşük süratlerde. Oyunda işte tüm bu koşullara fazlasıyla bağlı kalınmış, sürücüyü ve motoru dışından görüyorsunuz ve kamera açısını 360 derece döndürübiliyorsunuz. Sürücü her zaman belli bir dengeye sahip ve durduğunuzda ayaklarını yere koyuyor, ancak hareket halindeyken sadece Joystick ile sağa ve sola kumanda etmek yeteri değil. Joystick leri ittiğinde binici ağırlığını ön tekerin üzerine doğru veriyor, bu kros motoru ile keskin dönüşler yapmak ya da dik bir yokuşu devrilmeden çıkmak için gereklidir. Joystick geriye doğru çekildiğinde ise tam tersi olacaktır, bu da hızlanırken, dik yerlerden inerken ve motoru şahlandırmak uygulanması gereken bir teknik. Mesela hızla bir rampaya yaklaşıyorsunuz ve çok yüksek bir uçuş yapmanız gereki, önce ileri itip ön süspansiyonu yükler, tam rampadan uçarken hızla geri çekilip amortisörlerde biriken basıncın yardımıyla bir mancının etkisi yaratırsınız. Havadayken gaz vermek arka tekeri döndürüğünden, arka taraf aşağı doğru inecek, fren sıkılırsa ön teker duracağından burun için aynı etki yaratılacaktır. Ayrıca uçuş esnasında motora sağa ya-

da sola doğru meyil verilerek hava freni etkisi yaratılabilir, yaklaşan bir viraja hafif eğimli inerek lastiklerin tam viraja rastlaması sağlanabilir. Ben oyunda Microsoft yapımı Sidewinder Force Feedback Pro kullandım ve sonuçlar mükemmelidi, bu yüzden en azından orta kalitede bir analog joystick kullanımını tavsiye ediyorum.

### The Gates Of Babylon

Tabii bir kros motoruyla tüm yapabileceğiniz rampalardan uçmak değil, bu yanşalar genelde oldukça çekişmeli geçer, seyretmesi de çok zevklidir. Oyunda da birkaç farklı yarış çeşidi bulunuyor. Baja yanşları açık ve oldukça engebeli bir arazide geçiyor, belli noktalar arasında yarışyorsunuz ve ilk bitiren kazanıyor. Buralarda harita oldukça büyük olduğundan ve izlenecek bir pist bulunmadığından, ekrandaki yetil ok size sonraki noktanın yönünü gösteriyor. Supercross ise tamamen Amerikan içadı bir yarış türü, adamlar önce bir stadumu toprakla doldurup görevleceğiniz en acımasız ve dar pistleri yaratıyorlar. Sonra bol müzik ve tezahürat eşliğinde kiyasiya yarışıyorlar, tipki futbol maçı gibi. Seyretmesi ve tabii oynaması muhtemel zevkli bir yarış türü bu, ama adamların stadum anlayışı bizimkilerden biraz daha farklı tabii, özellikle de boyut olarak. En maharet isteyen oyun ise Stunt Quarry, burada en basit tabirle sürücüler artistik yeteneklerine göre puan alıyorlar. Tam gaz bir tepeye yaklaşın yerden 30 metre kadar havalandırıyor, havada motorunuzla çeşitli hareketler yapıp yere düzgün bir biçimde iniyor, hareketin zorluğuna ve düzgünliğine göre puan kazanıyorsunuz. Eğer zamanlama tutmaza burun üstü çakılıyorsunuz, ama merak etmeyein, motor ve sürücü bol çatırı çıkmalarına rağmen tekrar ayağa kalkıyor, gerçek hayatı çok zor tabii. Bu hareketleri nasıl yapacağınız, havadayken belli tuş ve yön kombinasyonları buna imkan tanıyor.



Tabii kontrolleri kendi istediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz, hatta oyuna alışana dek denge ve sürüs konusunda oyunun yardımcı olmasını bile sağlayabilirsiniz. Bu hareketler sadece Stunt Quarry ile sınırlı değil, mesela Supercross esnasında da yapabilirsiniz, size puan falan kazanılmaz ama düzgün yapabilirsiniz seyircilerden deli gibi tezahürat alırsınız. Oyunu bilgisayar kontrolündeki on kişiye karşı oynayabileceğiniz gibi, tam bir Multi-player desteği bulunduğu da unutmayın.

### The Last "Word"

Motocross Madness hem grafikler hem de kaliteli yapılarıyla övgüye ve oynamaya değer bir oyun, motosikletleri sevmeseniz bile siz ekranın başına yapıştıracaktır. Ne denli gerçekçi olduğuna gelince, iki saat devamlı oynamak beni iki saat gerçekten kros motosunu kullanmış gibi yordu, bunu daha önce TIE Fighter dışında hiçbir oyun başaramamıştı. Grafikler çok üstün kalite, sesler ve müzik ise o kadar olmasa bile yine de iyi sayılır. Oyunu fazla zor kılmamak için motorları otomatik vites yapmanın bence iyi olmuş, ne de olsa viteslerle ilgilenmeden de oyun yeterince zor. Yapay zekaya gelince kusur bulmadım, rakiplerinizi sizi oldukça zorluyor, ama bazen işi berbat edip yere kafaüstü inebiliyorlar, yanı kusursuz ve sıkıcı degiller. Zaten motokros yarışlarında eğlencenin yarısı binicilerin gösterişli takılarını seyretmekten kaynaklanır. Sanırım Microsoft programcıları arasında hafta sonları bu sporla uğraşan birkaç ilginç tip mevcut; aksi halde böyle mükemmel bir oyun yazabilmelerine imkan yok. Gidip alın, 3Dfx kartınız yoksa gidip hem oyun hem de kart alın. Bu oyuna değer cunkü.



**YAZAR :** Mod Dog  
**FİRMA/TÜR :** Microsoft/Yarış

**SİSTEM :** Windows 95/98  
**İŞLEMCI :** Pentium 133

**RAM :** 16 MB

**DESTEKLENENLER :** 3Dfx-D3D-Joystick

**HDD :** 50 MB  
**CD-ROM :** 4X

**MULTIPLAYER :** Var

**GRAFİK :** ★★★★★★★★★★  
**SES/MÜZİK :** ★★★★★★★★★★

**ATMOSFER :** ★★★★★★★★★★

**Oynanabilirlik :** ★★★★★★★★★★

**LEVEL CD :**

GENEL  
PUAN : 9

*Kediler köpekleri sevmez,  
köpekler de kedileri. Birtakım  
medya tarafından yapılan  
haberler sadece istisnadır. O hayvanlar  
haber yapılmak için özel eğitim  
almışlardır.*

**Y**azının giriş böülümleri her zaman mutlu ve bir kedi yavrusu kadar sevimli olmak zorunda değildir. Bazen yüzünüzü karşı gülen bir kişinin arkanızdan çevirdiği dolaplar kadar iğrenç ve hatta bir çingiraklı yılan kadar öldürücü de olabilir. Şimdi bana bu hiddetin sebebini sorabilirsiniz. Bu hiddetin nedeni ormanların bilingü şeklinde yakılması. Bu hiddetin nedeni birkaç kişinin keyfi yerine gelecek, ormanların yakulmayan kısımlarına evlerinin avlusundan ve havuzlarının başında güneşlenirken bakarak "Ah, canım memleketim ne de yeşil. Valla Türkiye cennet canım!" demeleri için yakılmış olması. Artık şunun farkına varmamız lazımdır, biz belki dünya içerisinde yaşayan en zeki varlık olabiliriz, birbirimizi kendi yaptıgımız makineleri kullanarak öldürübilebilir veya köle edebiliriz. Ama biz hepimiz doğanın kölesiyyiz. Biz, atalarımız veya şu an aramızda yaşayan gözlerini para hırsı bürümüştür insanlar çeşitli nedenlerle doğaya zarar verdik, ama artık bunun geri dönüşü yok. Şu an yapabileceğimiz tek şey bu yıkımı devam etmesini önlemek. Bu b e n i

aşar demeyin. Mutlaka hepimizin yapabileceği bazı şeyler vardır. Yere çöp atmayın, tükürmeyein, doğada uzun süre yok olmayan maddeleri kullanmaktan kaçının ve olabildiğince ağaç dikmeye çalışın. Kundakçılar için: "And The End Of The Breaking, I'll Be Watching You Die" - Manowar-

### Artık Oyun Zamanı

Kahramanımız yani Kaptan Claw, her zaman olduğu gibi bu oyunda da esas oğlan olduğu gibi iyi bir de dövüşçü. Macera adamı Kaptan Claw tayfasını toplamış açık denizlerde korkusuzca dolaşırken saldırıya uğrar. Saldırıda acımasız, dünyadaki en kötü varlık olan Spaniard



Armada (Cocker cinsi bir köpek). O kadar kötü bir köpek ki Armada, onun yaptıklarını dünyanın en sarhoşu bile yapmaz. Her neyse çetin geçen bir çarpışmadan sonra kafasına kalas düşmesi sonucu kaptan yakalanır ve Armada'nın melez köpek savaşçıları tarafından korunan bir hapishaneye atılır. Hücresinden kaçmak için yol ararken bir taşın arkasında bir mektup ve harita parçası bulur. Harita, The Amulet Of Nine Lives'in (Dokuz Yaşamın Tılsımı) yerini göstermektedir. İhanca göre bu tılsım sahibine ölümsüzlik gücünü kazandıracaktır. Ve Kaptan bu tılsımı bulmak üzere hapishaneden kaçar. Sonsuz maceraya ve heyecana hazır misiniz?

### Magic Claw

Oyun toplam on dört seviye ve yedi ayrı mekandan oluşuyor. Her mekanın birinci bölümünün sonunda haritanın bir parçasına ulaşacaksınız. İkinci bölüm

sonunda ise o mekanın en güçlüsü veya en üst düzey yetkilisine başvurmanız ve öldürmeniz gereklidir. Aksi takdirde ne bir sonraki mekana geçebilir, ne de tılsımı kullanmak için gereklidir dokuz zümrütten birine ulaşabilirsiniz. Bu şahsiyetleri öldürmenin en iyi yolu bir kenara sıkıştırmak ve eğilerek kılıçla hamle yapmak. Büyü, silah veya dinamite karşı korunabiliyorlar. Bu yüzden bunları boşu boşuna harcamanın hiçbir anlamı yok. Oyun sonuna kadar kırk değişik karakterle karşılaşacaksınız. Bu karakterlerin ortak noktası tümünün de kediler tarafından bir şekilde rahatsız ediliyor olması. Köpek, fare, kuş vs. Kaptan Claw bu savaş içerisinde çeşitli eşyalar da kullanıyor. Tabanca, dinamit, çeşitli kılıçlar (Lighting, Fire, Ice), büyü gibi. Oyun içerisinde toplam 20 dakikaya varan çizgi film animasyonu mevcut. Bunun dışında grafiklerin yüksek çözünürlüğe sahip oluşu nedeniyle ışık oyunlarının oldukça kaliteli olması ve ses ile mükemmel olarak nitelendirilebilecek şekilde bütünlüğüne oyunun sıkılmadan saatlerce oynanılmasını sağlıyor.

### Nasıl Oluyo Da Oluyo

Action/Adventure tarzı Multiplayer desteği ile Internet ya da Network kullanarak altmış dört oyuncuya kadar izin veriyor. Ama ben denemedim, bileyem. Modem ile iki bilgisayarı bağlayarak Head To Head de oynayabilirsiniz. Bu oyunu diğer oyunlardan ayıran belki de en önemli özellik kendi karakterinizin aldığı puanları Kaptan Claw'un Internet sayfasına otomatik olarak gönderebilmeniz. Bu sayede dünya çapında derece yapabilir, Türkiye'yi dünyaya tanıtabilir ve hatta en önemli hırk hırk (duygusal) söylemde boğulmak üzereyim de göğsümüzü kabartabilirisiniz. Üyhhhhhggg. Oyundaki ilk amacınız puan toplamak olmalı ve tabii bu arada ölmemeye de dikkat edin. Diyeceksin ki niye? Çünkü oyun otomatik olarak Save ediliyor ve her seviyede iki tane kayıt noktası var. Oyunu başlarken iki seçenekiniz var. İlk önce son olarak kaldığınız herhangi bir kayıt noktasını yükleyebilir veya o ana kadar geçtiğiniz herhangi bir seviyeden oyna yeniden başlayabilirsiniz. İkinci durumda puanlarınız sıfırlanacak ve oyuna yeni başlamış gibi muamele göreceksiniz. Üzülmeyin, insan zamanla alışıyor. Ne de olsa hayatta daha önemli şeyler var...



### Ayrılma Zamanı

Yazdık yazdık, sonuna geldik. Şimdi kısa bir özet gereklisse: Uzun zamandır bu tarz bir oyun oynamamışım ve bu oyundan bayağı zevk aldım. "Abi, neymiş o öyle? Sıkıldım artık mistik oyunlardan. Abesmiş, Starcraft'mış neymiş?" diyenler için biçilmiş kaftan. Hiç şiddet içermemesi ve kan görünmemesi açısından küçüklerin rahatlıkla oynayabilecekleri bir oyun. Hadî bakalım size bir bilmeyece: Sepultura gelmezse ne gelir? Cevap: izaylupeS

### İste Cheat'ler

Cheat'leri oyun esnasında yazın.

**MPGOBLE** - Goble hakkında bilgi  
**MPDEFVID** - Tanımlı ekran çözünürlüğünü  
**MPDECVID** - Ekran çözünürlüğünü düşürmek için  
**MPINCVID** - Ekran çözünürlüğünü yükseltmek için  
**MPJAZZY** - En düşük çözünürlük  
**MPSTOPWATCH** - Zamanı gösterir  
**MPWIMPY** - Kılıç kullanarak düşmanı öldürmeyi zorlaştırır  
**MPBOTLESS** - Backgorund resmini kapatır  
**MPMIDLESS** - Platform resmini kapatır  
**MPTOPLESS** - Ön planda resimleri kapatır  
**MPPOS** - POS dünyasını gösterir  
**MPFPS** - Frame Rate'ı gösterir  
**MPMOONGOODIES** - Moongoodies'i açar  
**MPKFA** - God modu

	100 Kredi		Süreli
	500 Kredi		Uzun Süreli
	1500 Kredi		5 Mermi
	2500 Kredi		10 Mermi
	5000 Kredi		5'li Dinamit
	7500 Kredi		5'li Büyü
	10000 Kredi		Ekstra Hak
	15000 Kredi		Ateş Kılıcı Zamanı
	25000 Kredi		Buz Kılıcı Zamanı
	10 Enerji Puanı		İşik Kılıcı Zamanı
	15 Enerji Puanı		Özel Bölüm Kapısı
	25 Enerji Puanı		
	Bölüm Göre Değişir		



YAZAR : Phantom

FİRMA/TÜR : Monolith/Platform

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Penium 75

RAM : 16 MB

HDD : 3 MB

CD-ROM : 4X

MULTIPLAYER : 64 Kişi

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

Oynanabilirlik :

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

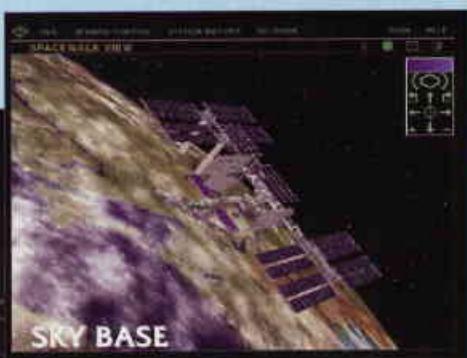
\*\*\*\*\*

DESTEKLЕНENLER : 3Dfx - SW - Joystick

LEVEL CD :

GENEL PUAN 8

*Bu yeni bölümümüzde geçtiğimiz aylarda gözümüzden kaçan, veya ay sonunda gelip de o aya yetişmeyen veya fazla sayfa ayırmaya degmeyen oyunların kısa tanıtımlarını bulacaksınız. Dikkat, başlıyoruz, kendinize mukayyet olun...*



ADRENIX

Adrenix'i iki kelimeyle ifade etmemi isteseniz, size "tam bir Descent kopyası" diyebilirim. Gerçi dört kelime olur o başka. Ama oynanışı Descent'e benziyor diye aklınıza oyunun Forsaken'a da benzendiğini gelmesin hemen, Adrenix'in değil Forsaken'a, Descent'e bile rakip olabileceği şüpheli. Neden? Bir kere herkesin üç boyutlu kartları, Pentium II'leri sonuna kadar kullandıkları bir zamanda, Adrenix'in programcılar teknolojiyi iki yıl geriden takip etmek istemişler. Sanki oyun iki yıl önce piyasaya sürülecektir de, gecike gecike bugüne kalmış gibi geliyor insana. Evet, belki Direct 3D desteği ile daha temiz grafikler elde edilebiliyor ama o da sanki ayıp olmasın diye sonradan eklenmiş gibi kişiksiz bir şekilde ortalıkta salanıyor. Yani diğer üç boyutlu oyunlardaki ışık efektlerini bu oyundan beklemeyin. Müzikler ve demolar ise belki de oyunun en iyi yanları, ama onlar da ortalamada bir kaliteyi bile tutturamıyor.

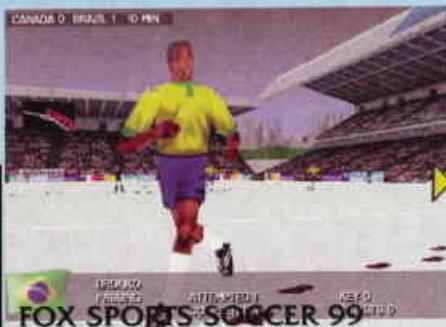
Grafikleri bir yana koyun, oyunun oynanışı da bir acaip. Sonuçta kullandığınız el arabası değil, havada asılı kalma özelliğine sahip bir uçak. Ama her násısa alet siz elinizi gaz tuşundan çektiğiniz anda çat diye duruyor. Eğer programcılar fizikten biraz olsun anlasalardı bu oyun yine bu grafiklerle iki kat daha zevkli hale gelebilirdi.

PIE  
Shoot Em Up

5/10

Piranha Software  
Multimedya

6/10



İsmine aldanıp da bu oyunu alanlara şimdiden geçmiş olsun diyorum, kazıklardınız. Bu oyun herşeyiyle, tamanen, olduğu gibi Actua Soccer 2. Bu ne yüzsüzlükür, resmen bu oyunu yeni zannedip parayla alanları enayı yerine koyuyorlar. Aman diyim, eğer Actua Soccer 2'yi almış veya oynamışsanız bu oyuna beş kuruş vermenize gerek yok.

Fox Soccer, ikiz kardeşi Actua Soccer'dan sadece iki noktada ayrılıyor, onlar da menü ekranları ve başındaki demo. Ama başındaki demonun da bu oyunla bir ilgisi yok, oyunu tanıtmaktan çok yeni kurulan Fox Sports firmasının reklamını yapmak amacını taşıyor. Bence Fox Interactive firması esas işleri olan film yapımcılığına geri dönsünler, piyasayı da Electronic Arts gibi profesyonellere bırakınsınlar.

Oyunda ilginizi çekebilecek en önemli seçenek, senaryo modu. Bu seçeneği seçtiğinizde bir takımın kontrolünü maçın belli bir anından itibaren alıyor ve galip gelmeye çalışıyorsunuz. Mesela Fransa'nın 1-0 yenilmekte olduğu bir maçın bitimine 20 dakika kala yapılan bir körner atışından itibaren kontrol size geçiyor ve bu süre içinde galibiyete ulaşmaya çalışıyorsunuz. Bunun gibi toplam 20 tane senaryo var.

Oyunun grafiklerini hiç sevmedim, oyuncuların hareketleri Fifa 98'deki gerçekçiye yaklaşamamış bile. Grafiklerin tek artısı, hava şartlarının gerçekten görülebilir halde olması. Yani hava karlı diyorsa, Fifa'daki gibi buz tutmuş sahada sis içinde maç yapmıyorsunuz. Kocaman kar taneleri yere düşüyor, kar kaplı sahada oyuncuların ayak izleri kalıyor. Ama bütün bu minik detaylar, Fox'u ayakta tutmaya yetmiyor. Bence bir futbol oyunu alacaksanız, seçiminizi hala Fifa 98 veya World Cup 98'den yana kullanmalısınız.

Fox Sports  
Spor - Futbol

6/10



## SUBSPACE

İşte bu ayın kısa bölümünü kurtaran beyaz atlı prens. Subspace, tamamen Internet üzerinde oynanmak üzere tasarlanmış üstten görünüşlü bir shoot-em-up. Eğer Internet bağlantınız yoksa bu oyunu boşuna almayın yani. Tabii, Türkiye şartlarında Internet üzerinden oyun oynamak nasıl bir işkenceye dönüşüyor, deneyenler bilir. Ama Subspace, gece geç saatlerde bile (bu saatler Internet'in en kalabalık olduğu zamanlardır) gayet rahat oynanabiliyor. Bunun sebebi de grafiklerinin olabildiğince basit olması. Ama bu açığını üstün ses ve oynanabilirliğiyle kapatmayı da biliyor.

Subspace'i çalıştırıldıkten sonra, karşınıza çıkan menüden isterseniz alıştırma görevi uçup kontrollere ve oyunun mantığına alışın. Hatta istemezseniz de üçün, çünkü oyun daha çok Internet jargonu kullandığından, cart diye oyuna geçerseniz neler olup bittiğini anlayamazsınız. Mesela, size bir soru : LAG nedir biliyor musunuz ? Cevabınız hayırsa, oturup Internet terimleri öğrenmenin zamanı gelmiş demektir.

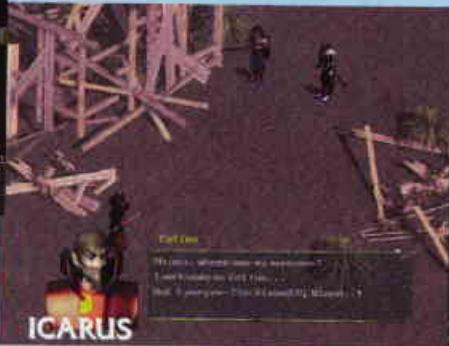
FIND SERVERS seçeneği, o an Internet üzerinde aktif olan Subspace oyun sunucularını ve o an kaç kişinin oyunda olduğunu gösterir. İstediğiniz alanı seçip, geminizi de belirledikten sonra oyuna gelebilirsiniz. Bazı sunucular herkesi vur öldür mantıyla oyuncular oynatırken, bazlarında takımlar halinde ve senaryolar üzerinde oynayabiliyorsunuz. Hatta bir server'da Star Wars filmindeki çatışmalar konu alan senaryolar bile vardı.

Oyunun oynanışı çok basit. Siz motora güç verdikçe, geminizle belli bir yöne doğru uçarsınız, ters istikamete gitmek istediginizde ise arkanız dönüp geriye güç vermeniz gerekir. Bu arada etraftaki binbir türlü silah ve power up'ları toplamanız gereklidir, eğer bunları rakiplerinize bırakırsanız iki saniyede canınızı okuyorlar (benim başıma geldi de, ordan biliyorum!)

Oyunun mantığı kısaca böyle. Aslında bu oyunu kısa kısa bölümünde değil de, bir sayfalık ayrı bir yer ayırarak açıklamak isterdim, ama oyunun sadece Internet erişimi olanlara hitap etmesinden dolayı buraya düştü. Eğer on-line gaming ilginizi çekiyorsa, bu oyunu bir göz atmanızda fayda var.

Virgin Interactive  
Shoot-Em-Up

7/10



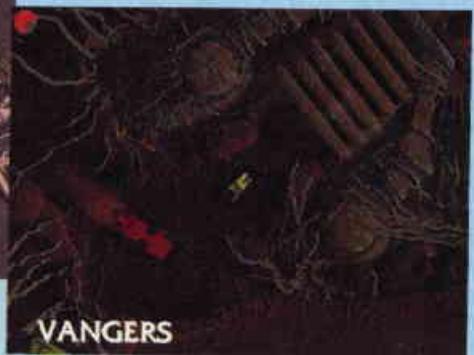
## ICARUS

evel'dan tüketiciyi koruma konusunda bir adım daha. Eğer bir Diablo aşığı iseniz ve eğer bu açıklamayı okumadan önce gidip oyunun kutusunun üzerindeki "Diablo fanatikleri bu oyuna bayılacaklar" yazısını okuduysanız, üstüne üstlük kutunun arkasındaki grafiklere bakıp da güzel olduğunu düşündürseniz, hadi bunları yapınız, utanmadan bir de paranızı sanki sokakta bulmuşcasına bu oyunu almak için kullanılsanız, tekrar geçmiş olsun, yine kazıklandınız. Kutunun arkasındaki o grafikler, sadece orada güzel duruyorlar. Ekrana gelip de hareket etmeye başladıklarında, "Gitti paraam gettiili, Diaboooo, gel ye beni" diye bağırmak gelecek içinden.

Tür olarak FRP diyebilirim Icarus İçin. Yağış delikanlığının köyünü yok edenlerden intikamını alması gibi klişe bir konu üzerine gelişen bir senaryoda, partınızı kurup, karşınıza çıkan kötü yaratıkları kılıçtan geçirmekle veya büyü ile kavurmakla uğraşacaksınız. Bu oyunun neresi Diablo'ya benzıyor anlamadım. Bir kere savaşlar gerçek zamanda yapılmıyor. Etrafta dolaşırken bir düşmanla karşılaşınca oyun turn-based hale geliyor. Ayrıca, Diablo'yu bu kadar mükemmel yapan ve oyunu tekrar oynamanızı sağlayan rastgele mahzen, yaratık ve silah oluşturma özelliğinin yerinde yeller esiyor. Bütünavaşlar önceden hazırlandıkları senaryo dahilinde gelişiyor yani siz istemeden istemeseniz de hep aynı düşmanla, aynı yerde ve aynı zamanda karşılaşmak zorundasınız. Grafikler deseniz, tam bir rezalet. Kendinizi fantazi bir dünyada değil de, acemice çizilmiş suluboya bir tablonun üzerinde dolaşıyormuş gibi hissediyorsunuz. Icarus'un Diablo ile tek benzerliği belki de yükleme zamanlarının uzunluğu, ama Diablo en azından bölüm aralarında yüklerdi. Burada ise her girdiğiniz bina ve mekan itina ile yükleniyor, beş saniye içinde tekrar çıkıştırsınız bile. Size de şansınıza küfrederek kasanın üzerindeki RESET yazılı düğmeye birkez daha uzanmak düşüyor.

IC Research  
FRP

5/10



## VANGERS

Bilgisayar oyunu piyasası her zaman için yenilikleri başına basmıştır. Özellikle piyasa Command & Conquer ve Quake klonlarıyla dolduğundan yeni ve ilginç bir şey gördüğümüzde dört elle sanlıyoruz. VANGERS da işte böyle bir oyun, değişik ve ilginç, o kadar değişik ki oyunun amacının ne olduğunu bile henüz tam anlayıla çözüdüğümü söyleyemem. Oyunun grafikleri bile bir acaip, hepsi de plastik çamurdan yapılmış gibi. Böyle bir şeyi daha önce sadece Neverhood adlı oyunda görmüştüm ve çok hoşuma da gitmişti. Bu oyunun grafikleri de hoşuma gitti ama, ah bir de amacını bileysem...

Oyunda bir arabayı yönetiyorsunuz, ama konusuna inanacak olursanız bunlar araba değil de değişime uğramış böceklermiş. Hadi leyn, araba işte. Dört tekerlek var, kornası var, takla atınca patlıyor, bunun neresi böcek? Üstten görünüşü ama üç boyutlu alanlarda dolaşırken, sizin gibi başka arabalar da olduğunu göreceksiniz. Bunlarla nedeni bilmeden kapişacak, ölecek veya öldüreceksiniz. Eğer radarda gözüken oka doğru giderseniz görevinize ulaşacak, ama büyük ihtimalle o kadar fazla sabredemeden oyunun CD'sini odanızın ücra bir köşesine salıracaksınız.

Valla bu oyun hakkında söyleyebileceğim başka bir şey yok. Yeni oyun ararken belki iyidir diye bunu da almışım, açıklamak için oynarken beyin travması geçtiyordum. Bir Rus firması olan Buka'nın ilk oyunu Vangers. Ve eğer bu adamlar bu oyunu anlaşılmaz yapmayı amaçlamışlarsa, tebrik ederim onları, amaçlanan ulaşmışlardır.

I-Magic  
???

6/10

Benden bu kadar. Bu ayki kısa kısım bölümünün şansına hep kötü oyuncular düştü ama yılbaşı geliyor ve mükemmel oyuncular dalgası da yolda. Gelecek aylarda bize fazlaıyla iş düşecek gibi.

# Hileleri



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

## Descent: FreeSpace

Mükemmel bir uzay simülasyonu, ancak eğer aşırı derecede zorlanırsanız aşağıdaki hileleri deneyin. Fakat şunu unutmayın ki hileleri kullandığınızda bölüm geçemezsiniz, o yüzden bunları ancak alıştırma yapmak amacıyla kullanabilirsiniz. Önce oyun esnasında klavyeden

- **WWW.VOLITION-INC.COM** yazarak hile kodlarını aktif hale getirin, sonra ~ tuşuna basılı tutarak aşağıdaki tuşları girin:
- C - Düşmanlara mesaj gönderin.
- Shift C - Tüm gemiler için "Countermeasure" açma ve kapama.
- K - Hedefinizi yanında yok etme.
- Shift K - Seçili gemi alt sistemini tahrif etme.
- Alt K - Kendinize %10 hasar verirsiniz.
- I - Ölümsüzlük verir.
- Shift I - Hedefinizi ölümsüz yapar.
- O - Descent tarzı fizik kanunlarını devreye sokar.
- Shift W - Sizinki dahil tüm gemiler için sonsuz cepheye verir.
- W - Sadece size sonsuz cepheye verir.
- Q - Tüm birincil amaçları tamamlanmış sayar.
- Shift G - Tüm ikincil amaçları tamamlanmış sayar.
- Alt G - Tüm ekstra amaçları tamamlanmış sayar.
- R - Seçili gemi için cepheye ikmal emri verir.

## Need for Speed 3

Bu oyunda hile yapmak için aşağıdaki kodları herhangi bir menüdeyken girin:

- rushhour - Yoldaki trafiği iki katına çıkarır.
- empire - Empire City pistinde yarışmaya imkan tanır.
- elnino - El Nino marka otomobilini kullanmanıza imkan tanır.
- merc - Mercedes CLK GTR marka otomobilini kullanmanıza imkan tanır.

*İste yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada. Sonuçta zor bir oyunu hilesiz bitirdiğiniz zaman sadece zavallı bir program parçasını yemmiş olmuyor, aksine onu yapanların size meydan okumalarına iyi bir cevap*

anda öldürür.

**#pickup all** - Birimlerdekiler hariç tüm malzeme çantalannı toplamanızı sağlar.

**#show map** - Tüm haritayı görebilmeyi sağlar.

**#hide map** - Haritayı tekrar kapatır.

**#event x** - Birimlerden gelen mesajları tekrar gösterir, X herhangi bir mesaj sayısıdır.

## Rainbow Six

Bu güzel fakat zor oyunda hile yapabilmek için önce ~ tuşuna basın ve sonra da kodu yazıp Enter girin.

**TEAMGOD** - Talmud halinde ölümsüz olmanızı sağlar.

**AVATARGOD** - Sadece sizin ölümsüz yapar.

**STUMPY** - Stumpy modunu açar.

**SFINGERDISCOUNT** - Cephane stoklarını tekrar doldurur.

**NOBRAINER** - Yapay zekayı tamamen kapatır.

**TURNPUNCHKICK** - Oyuncuların çizimlerini üç boyutluandan iki boyutluya indirir.

**EXPLORE** - Görevi tamamiasanız bile etrafta dolaşıp keşfetmenizi sağlar.

## Amok

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir bölümü oynayabilmek için sırasıyla aşağıdakileri yapın:

1. Options ekranına gidin ve buradan Password seçeneğine girin.

2. Buradan Password olarak ZZZCYX kodunu girin.

3. Şimdi Options menüsünde LEVEL SELECT adıyla yeni bir seçenek eklenmiş olduğunu göreceksiniz.

4. Bu yeni seçenek sayesinde 9 farklı seviyeden birini oynayabilirsiniz. İstediğiniz bölümü seçin ve Back To Main seçeneğiyle ana menüye geri dönün.

5. Yeni bir oyun başlatın, seçtiğiniz bölümü oynayacaksınız.

## Joint Strike Fighter

Bu oyunda iki farklı tipte hile yapma



imkanına sahipsiniz. Öncelikle tüm uçak ve helikopterleri kullanabilmek için Pilot Select ekranına girin ve orada sağ CTRL + sol CTRL + ENTER tuşlarına aynı anda basın. Artık her araç emrinize hazırdir. Uçus esnasında hile yapmak için ise aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

**ctrl+T+U** - Turbo hız (mach 10000)  
**ctrl+C+O** - Uçtuğunuz görev başarıyla bitirilir.  
**ctrl+G+O** - Oynamakta olduğunuz görevi kaybedersiniz.  
**ctrl+G+U** - Güdümlü memiler atmamıza sağlar.  
**ctrl+s** - Renk ayarı yapmanızı sağlar.

### Black Dahlia

Bu oyunda karşılaşacağınız bulmacaları çözemezseniz aşağıdaki kodları kullanın. Her bulmaca ilgili kod girildiğinde otomatik olarak çözülecektir:

**P8 Stained Glass Puzzle** - leadhead  
**P11 Winslow's Safe Puzzle** - masterlock  
**P14 Wooden House/Lockbox Puzzle** - loghouse  
**P15 Dresser in Louie's Loft Puzzle** - turnkey  
**P21 Raven Room Circular Table Puzzle** - arthur  
**P22 Seal Puzzle** - ringding  
**P26 Bag Of Runes Puzzle** - gemstone  
**P27 Dream** - Archway Puzzle - cancan  
**P32 Pressure Gauges Puzzle** - pressure  
**P34 Sewer Leyers/Bars Puzzle** - barbell  
**P35 Raven Room Door Plates Puzzle** - triangle  
**P36 Candlestick In Raven Room Puzzle** - nimble  
**P38 Sun/Planets/Door Puzzle** - sunspot  
**P39 Gearshift Puzzle** - Treasure Door #1 - ladybug  
**P40 Key Puzzle** - Treasure Door #2 - keypunch  
**P41 Half-A-Gear Puzzle** - Treasure Door #3 - gearoil  
**P44 Main Chamber Column Puzzle** - temple  
**P46 Slider Puzzle** - blockhead  
**P47 Stone Blocks Puzzle** - rock33  
**P59 Luggage Crate On Train Puzzle** - boxtop  
**P67 Cane Lock Puzzle** - candycane  
**P68 Telegram Puzzle** - teleport  
**P73 Telescope Puzzle** - peeper  
**P76 Cuckoo Clock Puzzle** - bongo

### Liberation Day

Öncelikle Liberation Day klasörüne ve onun içindeki EXE klasörüne girin. Burada bulmanız gereken dosyanın adı libday.ini, bunu bulduktan sonra bir metin editörüyle, mesela Notepad, açın ve içinde şu değişikliği yapın; cheats=0 değerini cheats=1 olarak değiştirebilirsiniz.



### Rainbow Six

tırın, kaydedin ve kapatın. Artık oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanarak istenen sonuçları elde edebilirsiniz.

**Tab+W** - Oynadığınız görevi başarıyla bitirmenizi sağlar.  
**Tab+L** - Oynadığınız bölümü kaybetmenize sebep olur.  
**Tab+D** - Hem tehir hem de sevkiyat modunda bol miktarda kaynak almanızı sağlar.  
**Tab+R** - Birimlerinizin zırh seviyesini en üst düzeye çıkarır.  
**Tab+P** - Birimlerinize sonsuz miktarda hareket puanı verir.

### Mario Andretti's Racing Challenge

Eğer bu oyunda para kazanmakta zorlanıyorsanız, aşağıdaki hileyi uygulayın, tek yanlış kazanmadan bol paraya sahip olacaksınız. Fakat bu hileyi uygulamak için uygun bir Hex editörüne ihtiyacınız olacak.

Öncelikle oyunu çalıştırın ve yeni bir oyuncu yaratın. Bu oyunu kolaylıkla taniyabileceğiniz bir dosya adı vererek kaydedin. Sonra oyundan çıkış ve editör programını çalıştırın, kaydettiğiniz dosya .GAM soyadına sahip olacaktır. Bunu editörle açın ve içinde aşağıdaki değişikliği yapın, kaydedin ve çıkış. Oyuna başlayıp dosyanızı yüklediğinizde bol paranız olduğunu göreceksiniz. Şu satırı bulun:

49 56 41 4E 53 4B 49 20 00 00 00 00  
00 00 14 00

ve şu şekilde değiştirin,

49 56 41 4E 53 4B 49 20 00 00 00 00  
00 00 FF FF

### Warbreeds

Burada hile yapmak için Caps Lock tuşunu açık konuma getirin, sonra CTRL tuşunu basılı tutarak SPAMSPAMS-PAMHUMBUG yazın ve en sonunda Caps Lock tuşunu tekrar kapatın. Şimdi F9 tuşuna basıp aşağıdaki kodları küçük harfler kullanarak girebilirsiniz:

**set none** - Tüm haritayı görmeyi sağlar.  
**cgk max** - CGK seviyenizi en üst düzeye çıkarır.

**crop pop** - Haritadaki tüm tarallara pod yerlettirir.

**crop kill** - Haritadaki tüm podları yok eder.

eder.

**egg boy returns** - Anı bir deprem yaratır.  
**kılı** - O an seçili olan birimi yok eder.  
**minimap on/off** - Eğer aktif bir Listener varsa, mini haritayı açıp kapatır.

### Warhammer: Dark Omen

Bu oyunda hile yapmak için önce ana menüden büyük harflerle yazılı olan kodu girin. Sonra belirtilen ilgili ekrana geçerek verilen tuş kombinasyonlarını kullanın.

### FUDGEISLUSH

Roster ekranındayken:

**Ctrl-C-G**: 1000 altın verir.  
**Ctrl-C-T**: 1000 altın alır.  
**Ctrl-C-E**: Seçili birime Experience verir.  
**Ctrl-C-U**: Seçili birimi ölümsüz yapar.

### DONTMESSWITHME

Roster ekranındayken:

**Ctrl-C-F**: Tüm birimlere tam Experience verir.  
**Ctrl-C-I**: Seçili birimi ölümsüz yapar.  
**Ctrl-C-M**: Tüm büyülü araçları verir.

### BRINGEMON

Savaş esnasında:

Ctrl tuşuna basılı tutarak düşman birini seçebilirsiniz.

K tuşuna basılı tutarak seçili balistik birimlere %100 isabetlilik kazandırırsınız. W tutuna basarak büyü enerjisini doldurabilirsiniz.

### LOOKLIVELY

Savaş esnasında:

D tuşuna basıp Mouse ile tıklayarak seçili birimi yok edebilirsiniz.

R tuşuna basarak seçili birime seri atış gücü kazandırırsınız.

**OVERBYCHRISTMAS** - F12 tuşuna basarak savaşı kazanabilirsiniz.

**SQUAREWINDOW** - Bir Zoom penceresi açmanızı sağlar.

Bölüm geçme:

**THELIVINGGEM** - Great Forest 1

**HANDYMAN** - Great Forest 8

**RIDETHESTORM** - Axebite Pass 4

**YOUANDI** - Altdorf 8

Ara salmeleri görmek için:

### CREDITS

WELCOME  
 GROOVETOWN  
 LIGHTREADING  
 SMALLPEBBLE  
 BADBREATH  
 WHITEGRAIL  
 ATIMETOFGHT  
 WEWONTHEDAY  
 OHDEAR

M A S A U S T U

## F R P

*Bir Seansın Anatomisi*

*Geçen sayıda oyunculara bazı üçkağıtlar öğretip onlara FRP dünyalarında ayakta kalmanın sırlarını vermeye çalıştım. Bu sayıda da yine oyun yöneticilerine yani kudretli Zindancıbaşı'larla hitap etme gereği duydum.*

**B**ir iki yazı öncesinde anlatım ve Dungeon Master'liğin temelleri üzerinde durmuştum. Şimdi yepyen başlayan oyuncularla ilk seansın adım adım analizini yapalım. Zindancıbaşılık geçmişiniz ne kadar sa ya da uzun olursa olsun, siz siz olun, yeni oyuncular kurallara ve sayılara boğmayın.

**Sırasıyla şunları yapın:**

Öncelikle, yeni kurbanlarınızı biraraya toplayın ve rahat bir yere yerleşin.

Bu bir masa etrafi olabileceği gibi, yerlere de serilebilirsınız. Önemli olan zar yuvarlamak için düz bir zeminde sahip olmaktr.

Yeni başlayan oyunculara birer özet karakter kağıdı uzatın ve incelemelerini sağlayın. Anlamadıkları sayıları fazla kapılmamaları gerekiyor, bunu sağlamaya çalışın ve mümkünse özel yetenekleri hakkında detaylı bilgi verin.

Oyuncular zarlarını herkesin görebileceği bir yerde atmalıdırlar. Siz Zindancıbaşı'lar (ZB) ise zarlan gizli atabilirsiniz. Zar attıktan sonra oyunculara sonuçla ilgili bilgi vermek durumu daha gerçekçi kılacağı için bu yöntem uygulanır. Bunu sağlamak için, ZB zar bir kitabın ya da bir karton paravanın arkasında atabilir. Bu kesinlikle hile yapmak değildir. Siz ZB olarak her türlü ahval ve şerit altında adil davranışmak zorundasınız. Benim size tavsiyem, çarışma sırasında atılan zarları açık atmak ve bu sayede oyuncuların yaşam puanlarını takip etmelerini sağlamaktır.

**Zindancıbaşı neye yapmalı?**

ZB, oyuncuların omzunun üzerinden notlarına bakamayacağı ve böylece haritaları göremeyeceği bir şekilde oturmalıdır.

Oyunu oynatmaya başlayınca, oyuncular tek tek karakterlerinin ne yaptığı sorun. İlk başta masa etrafında sırayla gitmek mantıklı bir yoldur. Alınacak birçok kararda seçim genelde çok açıktır. Yine de herkesin olaya katılmasını sağlamak sizin görevinizdir. Her şartta, çarpışma sırasında ZB tüm oyunculara hepsi dövüş içinde değilse bile, tek tek ne yaptıklarını sormalıdır.

Lütfen herkesin bir ağızdan konuşmasına engel olun. Siz bir şeyler anlatırken tüm oyuncular sizi dinlemelidir. Aynı şekilde siz de her oyuncunun anlattığını can kulağıyla dinlemelisiniz.

Oyun sırasında her karakterin nerede olduğunu bilmek sizin yarınızdır. En öndeği kahraman bir çukura düşerse ya da bir canavar en arkadaki karaktere saldırırsa, kimin nerede durduğunu önceden belirlenmesi, tartışmalara engel olmak açısından önemlidir. Tecrübeli oyuncuların "Yürüyüş Düzeni" burada devreye girer. Bir kağıt parçasına ya da masanın üzerinde hangi kahramanın hangi sırada ilerlediğini belirtmek yeterlidir.

#### **Grubun doğal lideri bulunmalı**

Bir oyuncu grubunun bir doğal lideri, yanı sözcüsü olmalıdır. Bu kişi grub olarak ne yapıldığını, ZB'ye bildirir (Örneğin: "Hepimiz kordorda dikkatlice ilerliyoruz"). Bu, oygunun akışını hızlandırmakla birlikte, sözcünün diğer oyuncuları bastırmamasına ya da onların adına kendi kafasına göre karar vermemesine dikkat edilmelidir (Örneğin: "Harun arkadaşımızın karakteri, biz hazineyle kaçabilelim diye kendini feda ediyor"). Bu durumda mutlaka o oyuncunun fikrini almalısınız (Yani: "Harun, abi sen hakkaten kendini feda mı ediyorsun?").

Bazen bir kahraman diğer karakterlerin bilmediği bir şeyi keşfeder. Mesela bir tuzak ya da onların duyamadı-

ğı bir ses. Bu durumda ZB bu oyuncuya kenara alıp durumu onaobre bir diğerlerinin duyamayacağı şekilde anlatmalıdır. Oyuncu ZB'ye bu durum karşısında karakterinin ne yaptığını anlatır.

Son olarak, oyuncular ortak bir karar vermekte zorlanabilirler. Bu gayet doğaldır. Onlara doğru yolu göstermek ZB'nin birinci görevi değildir. Bırakın, onlar kendi aralarında kılın önden gi-deceğine, hazırlınen en büyük payı

kimin alacağına ya da kimin kendini feda edeceğini karar versinler. Sadece her oyuncunun kendi karakterini yönetmesini ve o karakter adına konuşmasını sağlayın.

Unutmamanız gereken en önemli kurkusa:

*"DM's word is final" yanı "ZB'nin ağzından çıkan söz kanundur."*

## **FRP Dünyasından kısa kısa**

★ Marvel çizgiromanının konu alan Marvel Super Heroes Adventure Game çıktı. Artık siz de Örümcek Adam ya da Hulk olabilirsiniz. Bu oyun klasik FRP'lerin aksine zar yerine kartlarla oynanıyor. Yeni başlayanlar için ideal. Türkiye'de Gerekli Şeyler (240 40 57) ve diğer tüm bayllerde bulabilirsiniz.

★ Herkul ve Zeyna da artık birei kart oyunu. Magic'in yayıncısı Wizards of the Coast, sevilen televizyon dizisi Herkul ve Zeyna'nın da koleksiyon kart oyununu çıkardı. Oyunda amaç, antik çağın kahramanlarını toplayıp o çağdaki kanlı savaşları canlandırmak.

★ Magic the Gathering, Urza's Saga'yı ve Portal II'yi çıkartıyor. Sevilen kart oyunu Magic için yeni kartlar bu ay piyasaya sürülmeyecek. Ünlü uslu Urza'nın çağını konu alan Urza's Saga tecrübeli oyunculara, Portal II ise yeni başlayan oyunculara büyük keyif vereceğe benzeyen.

★ Beşiktaş Sihir Kafe'de önumüzdeki aydan itibaren düzenli FRP toplantıları başlayacak. Eğer bu FRP olayına girmek istiyorsanız, siz de bekliyoruz.

★ Büyük Mavi Yayıncılık Ekim 1998'den itibaren düzenli olarak resmi Magic turnuvaları düzenleyecek. Bu turnuvalarda alınacak puanlar, Türk oyuncuların da dünya klasmanında yer almasını sağlayacak.

★ Bir fantastik-kurgu klasiği olan EjderMızraqı üclemesinin ilk kitabı Arkabahçe Yayıncılık'tan bu ay çıkacak. Tüm kitapçılarda...

★ Arkabahçe Yayıncılık yetkililerinden Hasan Çolaklıoğlu yaptığı açıklamada, 1999 yılında EjderMızraqı üclemesinin son kitabının yanı sıra, AD&D Başlangıç Seti ve Marvel Süper Kahramanlar'ın da Türkçe olarak piyasaya sürüleceğini müjdeledi.

★ TSR ve Wizards of the Coast Türkiye Distribütörü Büyük Mavi Yayıncılık'tan Coşkun Kocaoglu, Wizards of the Coast'un 1999 yılında Magic the Gathering'i Türkçe olarak piyasaya sürmeye hazırlandığını duyurdu.

Zindancıbaşı

# DÜNYA İLE BİRLİKTE TÜRKİYEDE TÜRKÇE TOEFL



## (Test Of English as a Foreign Language)

**T**OEFL sınavı. Yutdışında yüksek öğrenim görmek isteyenlerin girmesinin gereği, matematik ve fen bölümlerinden 600 üzerinden 500 alamazsanız embesil kategorisine gireceğiniz, ama İngilizce bölümü, İngiliz Dilî ve Edebiyatı öğretmenlerini bile zorlayacak seviyedir. Bilden'den çıkan Türkçe TOEFL hazırlık paketi, bu sınavın İngilizce bölümünde akacak kanları biraz olsun dindirecek gibi görünüyor.

TOEFL, ana dili İngilizce olmayanla-

rın ingilizce bilgisinin yeterliliğini ölçen bir sınav. Amerika ve diğer dünya ülkelerinde yerlesik 2400 üniversite bu sınavın sonuçlarını göz önüne alarak öğrenci kabul ediyor. Tabiki böyle önemli bir sınava hazırlanmak oldukça yoğun çalışma gerektiriyor. Günümüzde bilgisayarın eğitimdeki yeri giderek öne çıkıyor. Şimdi size tanıtacağımız ürün Eylül ayında piyasaya çıkıyor. Üstelik tüm Dünya ile birlikte Türkiyede ve Türkçe destekli olarak.

Ürün CD-ROM üzerinde sunuluyor. Ünlü Macmillan A. Heinman Lisansı

ile EPA (Elektronik Publishing Association) tarafından hazırlanmış.

Test of English as a Foreign Language paketinin Türkiye temsilcisi Bilden Bilgisayar. Kursa bir diagnostik testi ile başlıyorsunuz. TOEFL'in tipkisinin aynısı olan bu testin sonunda zayıf olduğunuz noktalar belirleniyor. Zayıf olduğunuz bu noktaları telafi edebilmeniz için bir kişisel çalışma planı sunuluyor. Planda çalışmanız gereken konular ve uygulamanız gereklili testler en zayıf olduğunuz konudan başlayarak sunuluyor. Siz bu plana uygun olarak olduğunuz bölümden başlayarak ilerliyorsunuz. Çalışığınız her bölüm sonunda bölüm testleri uyguluyorsunuz. Bu da kişisel planınızı etkiliyor. Tüm zayıf noktalarınızı yok edince yeniden TOEFL testi uygulanıyor. Ve bu işlemi hiçbir zayıf noktanız kalmayınca ya kadar yenileniyor.

Yani acaba şu konuda bir eksikim var mı, nerelere çalışmam gerekiyor diye ayrıca kafa patlatmanıza gerek kalmıyor. Amerikan aksanı ile saatlerce süren konuşmaları içeren bu ürün TOEFL sınavına hazırlananlar ve İngilizcelerini ileri düzeye ilerletmek isteyenler için tam bir fırsat.

**Bilgi İçin :**  
**BILDEN BİLGİSAYAR**  
(0212) 2305182

# FloorPlan 3D Deluxe

Bu Üç Boyutlu Ev Tasarım Programı İle  
Hayalinizdeki Evi Yaratabilirsiniz!

**B**u kadar zamanдан sonra hala ülkemizde çoğu insan bilgisayara çocuk oyuncası gözüyle bakmaktan vazgeçmiş değil, oysa artık tüm gelişmiş ülkeler eğitimden bilime kadar aklınıza gelebilecek her konuda bu becerikli cihazlardan faydalıyorlar. Tabii sanat ve mimari gibi konularda da bu durum geçerli, her ne kadar bu ve benzeri alanlarda insan hayalgücünün önemi tartışılmaz ise de, bir bilgisayarın grafik yetenekleri yapılan tasarımlara pek çok şeyle katabilir.



FloorPlan 3D Deluxe evlerin iç ve dış tasarımını yapmak için geliştirilmiş oldukça geniş kapasiteli bir program, tabii daha ziyade profesyonel kullanıcılar düşünülerek hazırlanmış. Bu program sayesinde 20 kata kadar yüksekliğe sahip binaları hızlı bir şekilde tasarlama, iç planını hazırlamak, çevre düzenini yapmak ve sonra tüm bunları üç boyutlu bir şekilde görerek içinde dolasmak mümkün. FloorPlan 3D makine başında mimarın işini kolaylaştı-

racak pek çok bilgiyi içeren bir arşivle beraber geliyor, 1500'den fazla kullanılmaya hazır 3D sembol ve 1001 adet değişikliğe açık popüler ev planı programa büyük esneklik kazandırıyor. Ayrıca hazırlanan planın yaklaşık malyet hesabını çıkarmanız bile mümkün, tabii buradaki fiyatlar dış ülkelerin piyasalarından alınma. Hazırladığınız bir binanın her katını ayrı bir şekilde üç boyutlu olarak modelleyip görebilmenezimizi taniyan programı Windows 3.1 ve 95 altında, 486

ya da daha güçlü bir işlemci kullanarak çalıştırabilirsiniz. Ayrıca bir Internet bağlantınız varsa FloorPlan 3D Deluxe Web sayfasına bağlanarak yeni plan ve eklerden faydalana bilirsiniz. Mimari tasarım işine farklı bir boyut katan bu programı konuya ciddi olarak ilgilenenler tavsiye ederiz.

#### Bilgi İçin: Arşiv Yayıncılık

Tel: (0-212) 211 98 99

Fax: (0-212) 272 96 02

# MasterPhotos Studio

Resim Arşivinizi Bu Programla Farklı Şekillerde  
Değerlendirebilirsiniz

**G**ünümüz bilgisayarlarının en iyi yapabildiği işlerden biri de resimleri işlemektir. Özellikle fotoğrafların yaratıcı bir biçimde işlenebilmesi pek çok açıdan oldukça önemlidir. Hatıralarınızın saklanmasından tutun da müşterilerinizin ilgisini çekecek sunumların hazırlanmasına dek, pek çok konuda yetenekli bir fotoğraf stüdyosu programına her zaman ihtiyaç duyarsınız. Tabii evdeki ufaklıkların yaratıcılıklarını geliştirmek için de böyle bir programın ne denli faydalı olacağını tartışılmazdır. İşte MasterPhotos Studio size bu açıdan büyük kolaylıklar sağlayacaktır. Öncelikle dijital ortama geçirilmiş her türlü fotoğrafın işlenmesinde büyük kolaylıklar sağlayan yetenekli bir yazılım, aklınıza gelecek her kaynaktan resim alabilmek, resimlerinizi farklı formatlar arasında dönüştürmek, bunların üzerinde her türlü pratik değişikliği yapabilmek mümkün. Mesela karanlık bir fotoğrafı önce aydınlatmak, sonra fotoğrafındaki insanların

gözlerindeki kırmızı lekeyi yoketmek ve renk derinliğini ayarlayarak bu resmi baskıya hazırlamak mümkün. Yani maşaüstü yayıncılıkla ilgili aklınıza gelebilecek herşeyi yapabilirisiniz, bunun dışında resimlerinizi eğer mikrofonunuz varsa sesli mesajlarla birleştirip Internet üzerinden postalayabilir ve sunabilirsiniz. Tabii program kullanabilmeniz amacıyla zengin bir arşiv de beraberinde getiriyor, yüksek çözünürlükte yaklaşık

22,500 civarında profesyonel fotoğraf ve resim size oldukça faydalı olacaktır. Sonuç olarak MasterPhotos Studio Maşaüstü yayıncılığın her türlü ile ilgilenen profesyonel ve amatör kullanıcıları tatmin edebilecek kapasitede bir yazılım.

#### Bilgi İçin: Arşiv Yayıncılık

Tel: (0-212) 211 98 99

Fax: (0-212) 272 96 02



# Magix Live Act

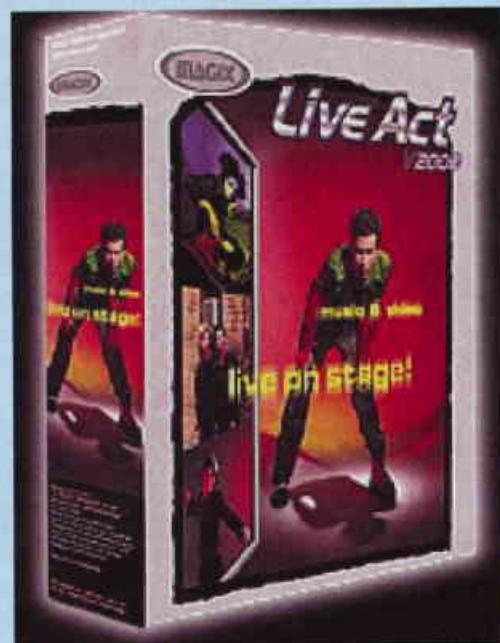
*Music Maker, Music Studio gibi yazılımlarla hayatımıza giren, bazı konularda profesyonel olmadan da bir şeyler yapılabileceğini kanıtlayan firma Magix yani yazılımları Live Act ile tekrar sahnede*

**S**abah altıya kadar bir klüpte duraksız yayın yapan bir Dj eşliğinde dans ettiğinizi ve Dj' in halini düşünün. 30 yıllık bir teknoloji kullanarak siz eğlendirmeye çalışan Dj belki de abisine artık küçük gelen pikap,

eski yapıda plaklar ve belki de annesinin soğan doğradığı bir Mixer kullanıyordu. Hayat böyle devam edemezdi. Bilgisayar çağının denilen çu seneler de veya klasik bir deyişle 2000' e 2. kala böyle olmamalı. İşte Live Act bu eksiksizliği dolduruyor. Yüksek ses kalitesi ve kullanım kolaylığı (tabii bu noktada arabirimin sadeliği dolayısıyla kolay anlaşılır olmasının çok büyük bir etken) sayesinde amatör, profesyonel demeden hemen herkese hitab eden faydalı bir eser. Eh tabii bu kadar iddialı olan bir programın sadece müzikten ibaret olmamalıydı. Mesela klipler. Bir şarkının tutulması için veya partideki insanların daha da müziğin ritmine daha iyi ayak uydurmaları için görsel bir şeyle iç içe olacak. Dans eden insanlar, renk cümbüsü gibi bir çok video seçeneği sayesinde her zevke hitap edebilecek video bulmak mümkün.

## Üç Panel, Üç Program

**Level I Dj Screen:** Burada iki tane pikap kullanarak 8'er tane den olmak üzere toplam 16 ayrı ses (wav dosyaları) kullanarak canlı müzik yapabilirsiniz. Tahmin edebileceğiniz üzere standart olarak kaydetme ve yükleme fonksiyonları da mevcut. Buradaki Cross-fader yardımıyla pikaplar arasında geçiş yapabilirsiniz Klavye tuşlarını kullanarak 16 sesi de ayrı ayrı kontrol etme şansına sahipsiniz. Tabii 10 tane el parmağınız olduğunu unutmamalı. Bir yandan atadığınız wav'ları kullanırken diğer yandan artık kullanmadığınız wav'ların yerine yenilerini koymarak müzik türleri arasın-



da rahatsız etmeyecek geçişler yapmak da mümkün. Küçük ekran üzerinde yaptığıınız müziğin ritmine göre videolar oynatabilirsiniz.

**Level II Rock Screen:** Görünüş olarak Dj Screen' dan çok farklı görünse de mantık olarak aynı yapıya sahipler. Biraz daha Rock türünde müzik yapmak isteyenler için oldukça kullanışlı bir arabirim

**Level III Master Screen:** Sevgili kullanıcı, müziksever, level okuru zolu aşmalardan başarıyla geçtin ve en üst kademeyle ulaştı. Sana isteyebileceğin hemen her şeyi sunabilecek kapasitede bir Piano'yu hakettin.

## Arkası Sağlam Bir Program

Diger Magix programlarında kullanılabilen Soundpool Cd'lerini bu program altında da kullanabilirsiniz. Bu seri içerisinde Ambient' ten Rock, Pop'a kadar hemen her müzik türüne ait Wav'lar mevcut. Bunlar haricinde dünyanın sayılı Dj'lerinden Dj Dimitri (Amsterdam, tür: Speed Garage) ve Lenny D (New York, tür: Hardcore, Techno) tarafından hazırlanmış Artistpool Cd'leri de bu arale arasında katıldı. Tabii ki bu yeni program içinde hazırlanmış özel Liveactpool Cd'leri hazırlanmış. Ama uyarmalıyım ki Soundpool kadar çeşitli değil. Hip hop ve House türlerinde de iki tane Videopool mevcut. Bu programı öğrenmek için ayrıya bir çaba harcamaya, kitap okumaya veya yardım almaya gerek yok. Sadece daha akıcı geçişler yapabilmek için biraz daha tecrübe kazanmakta yara var.

**Bilgi İçin : I.GW.I.S Bilgi İşlem**

Fiyat : 60\$  
Faks : 333 73 59  
Tel : 418 73 91



Level II Rock Screen: I. Level'daki başarımızdan dolayı tebrik ederim.



Level I Dj Screen: Sade ve kullanışlı bir arabirim.

# Creative RIVA TNT

**Y**akaladığı ses teknoloji ile ilklerle imza atan Creative aynı teknolojiyi grafik kartlarında da elde etmek üzere çalışmalarını hızlandırdı. Bu çalışmanın ilk ürünü şu ana kadar son kullanıcıya hitap eden kartlar arasında en yüksek Ram' e sahip olan RivaTNT. 16 Mb Ram' e sahip olan RivaTNT'nin PCI ve AGP olmak üzere iki ayrı modeli mevcut. Kart üzerinde bulunan Nvidia chip saniyede 36 milyar işlem, 9 gigaf-

lops kayan nokta (floating point) işlemci, 24 bit Z Buffer ve multi texturing 3D Engine sayesinde bir grafik kartından beklenilenden çok daha fazlasını sunuyor. Multi texturing, örneğin Quake oynarken iki kat fazla performansa sahip olmanızı sağlıyor. Tek geçişte gölge ve doku bilgisini kaplayabilen kart oyunları tam bir "görsel şölen" haline getiriyor. Ek olarak diğer kartların aksine anisotropic kaplama (yani kabartmalı desenler)

yaratabilen kartın DVD filmleri geri oynatabilmek gibi özellikleri bulunuyor. Quake II'yi 1600x1200 ve 24 bit renkle oynayabilmenin yanında bu özelliği ile sistemini tam bir oyun ve multimedia modülüne dönüştüren kartın kontrol paneli de son derece "ilginç" grafiklere sahip. Eğer Windows 98 kullanıyorsanız ve eski grafik kartınız problem yaratıyor, 2D ve 3D'yi aynı kartta birleştiren Riva TNT'ye geçme vaktiniz geldi demektir. Ve PnP bir monitör kullanıyorsanız kart monitörü otomatik olarak tanıyalım yeteneği ile çoğu çözünürlüğe problemsiz ulaşabilmekte. Tabii ki eski bir monitöre sahip olanlar da düşünülmüş ve kartla beraber renkleri bozuk monitörler için bir gamma düzeltme yazılımı verilmektedir.

**Graphics Blaster RIVA TNT**



Bilgi İçin : Empa  
Tel : (0212) 599 30 50  
Tel : (0212) 288 10 78

## Rockfire'dan

### Daredevil Simülasyon Direksiyonu ve Pedal Kiti

**P**iyasaya pek çok yarış simülasyonu çıktı ve pek çoğu da yolda, bunların en belirgin özellikleri ise hem grafik olarak mükemmel, hem de gerçekçilik açısından son derece inandırıcı olmaları. Ne var ki sadece klavye kullanarak bu oyunlardan çok fazla bir keyif alabilemek mümkün değil, hatta çoğu oyuncular analog bir kontrol cihazı kullanmadan oynandığında izdirap verici bir tecrübe dönüştürüyor. Eğer oyuncularla rakkışysanız o zaman piyasada işinizi görebilecek bir sürü orta sınıf analog joystick bulabilirsiniz. Peki bir adım daha ileri gidip bir direksiyon ve bir çift pedal edinmeye ne dersiniz? Rockfire firmasının ürün katalogundan gelen bu oyun kontrol kiti iki parça halinde, vites kolu ve on adet düğme içeren direksiyon bir parçası, iki adet pedaldan oluşan kısım ise diğer parçayı oluşturuyor. Direksiyon pedalları kombine kullanılabileceği gibi, tek başına da çalışabiliyor. Aynı şekilde pedalları bir analog joystick ile birlikte kullanabiliyor, bu sayede

uçus simülasyonlarında da bir hayli avantaj kazanabiliyorsunuz. Tabii çoğu insana, sadece yarış oyunlarında kullanılabilen bir direksiyon fazla lüks gelebilir, ancak bu cihazla bir kez Need For Speed 3 oynamak verdığınız parayı haketmesine yetecektir. Tabii kusurları yok değil, birincisi direksiyonu masaya bağlayan bir düzeneğin olmaması heyecanlı yarışlarda cihazın gezinmesine sebep oluyor. İkincisi ise pedalların birbirine biraz fazla yakın olması, ayakkabı numaranız 45 ise

ve postalla oynamaya kalkarsanız pedallara alışmak biraz zor olabilir. Eğer kullanışlı bir oyun aksesuarı arıyorsanız buna bir göz atın.

Bilgi İçin:  
Mascom Bilgisayar  
Aksesuar Tic. Ltd. Şti.  
Tel: (0-212) 213 10 66





# NASCAR 99

Trafik Canavarı Olun



**P**laystation sahiplerinin en şanslı olsaları oyun türü yarış oyunlarındır. Düşük çözünürlükte bile oldukça kaliteli grafikler sağlayan PS, yarış oyunları seven sahiplerini şimdiye kadar hiç üzmedi. Yine de, arabaların üzerinde bütün mekanik deneylerini gerçekleştirmek isteyen, kaputu açıp motorun bütün parçalarını tek tek çıkarıp "bu ne ola ki" diye incelemek istiyorsanız, biraz olsun boynunuz büyük kalmış olabilirsiniz, çünkü modifikasyona izin veren PS yarış oyunları oldukça az bulunur. Olanlar da birkaç minik detay haricinde başka birseyi değiştirebilmenize izin vermezler.(di) şimdiye kadar, çünkü motorunu en ufak vidasına kadar kurcalayabileceğiniz, ama bunca karmaşığının altında oldukça zevkli olan bir araba yarışı var artık. Ve İşte NASCAR 99.

### Burn Baby Burn

NASCAR 99, sanırım ilki 97'de ve sadece PC için çıkan NASCAR serisinin sonuncu üyesi. Yarış oyunu diyince akla gelen ilk isimden, Electronic Arts'dan geliyor. EA'deki abilerimiz ve ablalarımız NFS 3'le yeterince hız canavarlığı yapmadığımızı düşünmüştüler ki, NASCAR 99'da NFS 3'teki belki de en büyük eksikliği tamamlamışlar : Hasar alma. Evet, Need for Speed'i severim ederim ama, 240'la giden bir araba havada 50 metre uçup 40 parende attıktan sonra cilaşına tek bir çizik dahi gelmeden kaldığı yerden yarışa devam



etmesi oyunun gerçekçiliğinin büyük bir kısmını alıp götürüyor bence. NASCAR'da işler öyle değil. Açık arazilerde çevrili otovollar yerine, tribünlerde çevrili pistlerde yarışıyorsunuz. F1'deki gibi dokununca otuzbeş parçaaya ayrılan arabalar yerine, ufak tefek çarpışmalar, sıyrımlardan etkilenmeyen sağlam arabalar kullanıyorsunuz. Tabi olay böyle olunca, minibüs makasları atma, yanınızdan geçen rakibe hırslanıp bir sonraki döne-

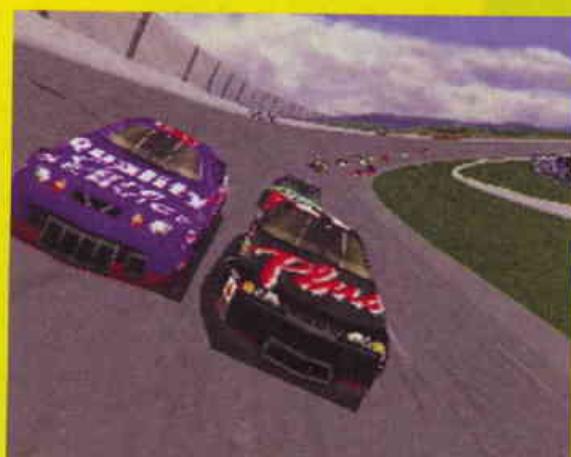
lara yapılmış. Yani gerçekçiliğin had safhada olduğunu söyleyebilirim. Grafiklere gelince ise, yüksek çözünürlüklü arabalar gerçekten de mükemmel görünüyor, NASCAR yarışlarına özel ilgi duyanlar arabalardaki en ufak detayların



bile gerçekleriyle aynı olduğunu görüp mest olacaklardır. Pistler, arka alan, herşey PS'ni sonuna kadar zorlayacak şekilde yapılmış. Bu kadar gerçekçilik olayına girmişken, seslerin de arabaların motorlarından alınmaması ayıp olurdu tabii, bütün arabaların sesleri gerçekleştirileyince aynı. EA spor oyunlarında gelenek olduğu üzere, spiker de unutulmamış tabii. Bob Jenkins ve Benny Parsons adlı bizim tanımadığımız ama isimleri NASCAR diyince akla gelen iki isim sesslendirmeleri yapmış, ve inanın, spikerin atmosferde bu kadar katkıda bulunduğu ilk defa bu oyunda rastlıyorum.

### Alınır mı?

Valla, PS sahibi iseniz, araba yarışlarından hoşlanıyorsanız, ve detaylarla uğraşmak hoşunuza gitmeyen, NASCAR 99'dan başka pek fazla bir şansınız yok. Grafik, ses, müzik artık alıştığımız Electronic Arts kalitesinde. Eğer NFS 3 hastası iseniz bile sırif rakip arabalarına çarpınca fırlayan parçaları görmenin verdiği zevki yaşamak için bile alınabilir (Sadist mi, ben mi? Hadi canım...)



meçte köşeye sıkıştıp tost yapma, dellenip 180'le giderken el frenini çekmek ve hemen arkadan gelen arabaların sizin üzerinden uçup giden tekerleklerini izlemek gibi bir şansınız var. Yola kaptırılmış ve kadran sona dayanmışken, önnüzdeki arabaya çarپınca motor kapağına uçup gittiğini görmek kadar ürkütücü bir şey daha yok inanın.

NASCAR'daki bütün takımlar, arabaların kaplamaları ve sürücüler, gerçek NASCAR yarışlarının 98 bilgilerine dayanı-



YAZAR	Çağdaş Koçyiğit   shadow@young.com.tr
FİRMA/TÜR	Electronic Arts
SİSTEM	Sega Saturn
CD Sayısı	1
Oyuncu Sayısı	1
Bilgi İçin	Arol İthalat Ltd. Tel: 212 659 26 73



# HEART OF DARKNESS

## Oddworld'e Kardeş Geldi



Tamamlanması tam 5 yıl süren Heart of Darkness (HoD), bir dönenin efsane oyunu olan Flashback'in yaratıcılarından gelen en son platform/zeka oyunu. Bize sorarsanız, adventure ve platform oyunlarının çok acayıp bir miksi olan bu yeni oyun türünün aslında çok da fazla örneği yok. O yüzden belki de HoD'un tek rakibi, daha önceki aylarda ballandıra ballandıra tanittığımız Oddworld:Abe's Oddisey diye düşünüyoruz. Bu iki oyun çok kaliteli ve beyin sulandıran bulmacalarıyla birbirlerine epey benziyor.

Öykümüz biraz Spielbergvari diyebiliyoruz. Şehrin yoksul kesiminden bir teen-ager, kendi elleriyle (her nasilsa) yaptığı uzay gemisi benzeri şeyi kullanarak başka bir dünyaya seyahat ediyor. Tüm istediği, bir başka boyutun hükümdarı olan kötü yürekli tuhaf bir yaratığın kaçırıldığı sevimli köpeğini kurtarmak. Genç kahramanımız boyut değiştirir değışirmez,

küçük dostunun esir tutulduğu şatoya arasındaki tehlikeli parkuru geçmek için yola koymulacak. Hey Allahım, o yaşıldaki insanların ne kadar basit dertleri var!

### Hayat Bir Gemi...

Kahramanımızı yönenet siz ve mutlu son arasında çocuk yiyan göl canavarları, ağzından salyalar akan dev örümcekler, ne oldukları belli olmayan kanatlı şeytanlar ve bunun gibi bir ton yaratığa ev sahipliği yapan dehşetengiz bir arazi bulunuyor. Oyunumuzun kalbini oluşturan bulmacaları çözmek, işte tüm bu tehlikeleri aşmak anlamına geliyor. Çoğu kere birden fazla ekranaya yayılmış olan

görevleri doğru bir sırayla yapmanız gerekecek. Oyun alanı, aynı Oddworld'de olduğu gibi, sağa sola kaymak yerine, birbirinden ayrılmış 2 boyutlu ekranlardan oluşuyor. Hiç kuşkusuz bunların hepsi de dahice ve en fazla zevk verecek bir şekilde düzenlenmiş ve bir araya getirilmiş.

Örneğin oyunun başlarında karşılaştığınız bir sorunu çözmek için bir katil bitkinin altından köklerini sökmek zorunda kalmışsınızdır (böylesce buradan daha sonra tekrar tekrar geçebileceksiniz). Sonra da ateşböceği benzeri bir takım böcekleri yuvalarından uğratıp, onlar başka bir takım katil bitkilere tebelleş olduklarında yuvalarının olduğu yerden sağ salım geçiyorsunuz. Tabii ki oyunun her evresinde zekadan sonraki en önemli faktörün "zamanlama" olduğunu unutmayın.



### Dünya Bir Liman...

Eğer düşüp ölürseniz ya da bir yaratık sizi midesine indirirse, o an çözmede bulunduğuğunuz bulmacayı içeren oyun alanının başından başlıyorsunuz. Bu da



çok geriye gitmek zorunda olduğunuz anlamına geliyor. Tıpkı Oddworld'deki gibi. Eğer defalarca üstüste bir budala gibi ölüp durursanız ekranda sizi doğru hedefe yönlendirecek bir ipucu çıkıyor. Ama ne gam! Çözümün ne olduğunu bilmek, her zaman işin üstesinden gelmeye yetmiyor ki! Aynı sizin çoktan unutmuş olduğunuzu sandığım gerçek insanların yaşamında olduğu gibi...

Herneyse, HoD'daki bulmacalar birbirlerinden oldukça farklı bir yapıda ola-

biliyorlar. Bazıları koşmayı, bazıları zıplamayı, bazıları bir takım nesneleri bulmayı, bazıları ateş etmemeyi (oyunda zaman zaman çeşitli silahlar buluyor ve kaybediyorsunuz), bazıları tırmanmayı, bazıları ise bunların hepsini aynı anda (!) içeriyor. Bulmacaları çözmek ise epey mutlu edici oluyor. Hem ödül olarak seyrettiğiniz animasyonlar, hem de kendinizi dünyadan en zeki insanı sanmanızı sağlayan duygular yüzünden.

HoD'daki ortamlar grafiksel olarak epey zengin. Küçük kahramanınızın önünde koşup darduğu rengarenk arkaplanların kimi zaman etkileşimli olması işin en güzel yanı. Seslere gelince, oynanabilirlik ve görsel tasarım kadar olmasa da, PlayStation'ın sağladığı alt yapıyı hakedecek kadar iyi.

### Her Limanda İnen de Var Binen de...

Oyunumuzun güclü yanının bulmacalar olduğunu söylemiştık. Eğer bir nevi kardeşi sayabilecek Oddworld ile karşılaşırırsak, HoD'un gerçekten daha karmaşık bulmacalar sunduğunu ama öte yandan çok daha lineer bir oyun olduğunu itiraf edebiliriz. HoD'un ayrıca, biraz kısa süredüğünü ve rakibinin tersine, bitirdikten sonra tekrar tekrar oynamama isteği uyandırdığını (lineer olduğu için) eklemekte fayda var. Oyun 2 CD halinde geliyor. Ama bu kadar kapasitenin neredeyse tamamı bilgisayar animasyonlarına harcanmış. Aslında bu durum, bazılarını sevindirecek ama memlekette epey bir para verip kopya olmayan oyunları da alanlar olduğunu hatırlarsanız, insanların verdikleri paranın karşılığında neden hemencecilik bitmeyen oyuncular istediklerini ve neden benim bu sayfalarda sürekli böyle şeyler yazdığını anlaysınız. Herneyse, kısaca karşınızda çok güzel ama pek uzun olmayan bir oyun duruyor. Aslında bunnardan bana ne? Nasıl istiyorsanız öyle yapın...



**YAZAR**  
**FİRMA/TÜR**  
**SİSTEM**  
**CD Sayısı**  
**Oyuncu Sayısı**  
**Memory Card**

: Çağdaş Koçyiğit | shadow@young.com.tr  
: Interplay / Arcade Adventure  
: Playstation  
: 1  
: 1  
: 1

**GRAFİK** : ★★★★★★★★★  
**SES/MÜZİK** : ★★★★★★★★★  
**ATMOSFER** : ★★★★★★★★★  
**OYNANABILİRLİK** : ★★★★★★★★★

8



# Çok Haince Ve Çok Zevkli



Sony'nin çıkarttığı en son oyunlardan biri olan Tenchu, rahatlıkla Tomb Raider ve Bushido Blade'in evliliği olarak nitelendirilebilir. Bu karışım neticesinde ortaya çıkan şey ise, her iki oyundan daha üstün yeni bir melez. Hareket dolu bir üç boyutlu serüven. Gerçekten de karşımızda, kurnazca planlanmış bir bulamaçtan çok daha fazlası duruyor. Bakalım nasıl:

## Çok Hassas Bir Varlıktır Ninja

"Tenchu"nun İngilizce karşılığı "assassination"miş. Bu da güzel Türkçemizde "cinayet" falan demek. Oyun da iki katil ninjadan birini canlandıracaksınız. Bunlardan biri yaralı yüzüyle, grilere bürünmüş Rikimaru isminde bir tip. Diğer ise Luc Besson'un meşhur Nikita'sını andıran zarif Ayame. Bu tipler ve oyunun oynanış biçimini bize bir süre önce bu sayfalardan size tanıttığımız "Nightmare Creatures"ü anımsattı. Orada olduğu gibi, Tenchu'da da her

senaryosu (kötü bir yaratığın elinden küçük bir kızı kurtarmak ve yaratığın yalamalarını da haklamak gibi bir şey) yaptığınız işin (katılık) ahlaksız tarafını unutturuyor gibi görünse de sonuçta ortalıkta çok fazla ölü ve gereğinden fazla kan var. Tabii bütün bunlar fazlaca dejenere olduğundan neredeyse emin olduğum sizleri çok mutlu edecek ama içimde tuhaf bir huzursuzluk da duymuyor değilim. Hiç bir olumlu işaret olmadığı halde, arada bir, bu çocukların için hala umut var diye düşünmeden kendimi alamıyorum. Her neyse oyunumuza dönemelim. Karşınıza sık sık tur atan bir nöbetçi çıkacak ve siz mesela onun arkasından kallesçe yaklaşıp öldürəcəksiniz. Eğer becerisizseniz önceden hazırlanmış üç beş tane kısa ölüm animasyonundan birini seyredeceksiniz. Karakterinizin arkadan yaklaşıp rakibinin girtlağını kesmesi, bel kemигini kırması falan gibi insanın istahını açan şeyler.

değiştirip size kimsenin olup olmadığı göstererek. Güzellikler ve ninja olayları bu kadarla kalmıyor. Her iki karakterin de tırmanma kancaları ve hiç azaltmayan ipleri var. Kancayı seçince oyun alanını karakterin gözünden görüşürsunuz. Ekranda beliren kırmızı işaretle nişan alıp ateşe bastığınızda kancayı da fırlatmış oluyorsunuz. Bu tırmanıp



karakterin kendine has artırıcı ve eksileri var. Ayama adındaki fistık oldukça hızlı ve iki kısa kılıç taşıyor; öte yandan Rikimaru o kadar süratli olmasa bile epey güçlü ve bir katana (samurayların falan sevgidi tipten uzun kılıç) kullanıyor.

Oyunumuzun amacı çok yalın ama gerçeklestirmesi biraz zor. Bir çok mekâna görünmeden, gizlice sızmak ve hedefiniz olan kişileri katletmekle yükümlüsünüz. Her ne kadar oyunun

Bu sadist animasyonlar zevkinize zevk katacak. Eminim.

## Çok Duygulu ve İçli Bir Varlıktır Ninja

Tenchu'yu epey çekici bir oyun yapan şeylerin başında tabii ki bu gizlilik olayları geliyor. RI tuşunu kullanarak duvarların gölgésine sığınabilir ya da saklanabilirsiniz. Eğer bir köşeden saklanıp sinsiye yaklaşırsanız kamerası açı-



damlardan gitme olayının güzel yanı daha az nöbetçi olduğundan daha da hızlı ilerlemenize imkan tanıyor olması. Tabii damların da epey rahatsız ve tehlikeli olduğunu bilmem söylemeye gerek var mı.

Kullanımıza sunulan aygıtlar bu kadarla bitmiyor. Her görevin başında, aralarından sadece bir kaç tanesini seçebileceğiniz nesneler var. Mesela köpekleri zehirlemek için bir şeyler, duman bombaları, uyku iksirleri, tuhaf



bir takım dikenli demirler, patlayıcılar ve tabii ki herkesin favorisi olan, meşhur ninja yıldızları.

Tenchu çok güzel bir oyun ama biraz kısa sürüyor gibi geldi bize. Sekiz geniş bölüm ve çeşit çeşit mekanlardan oluşuyor ve hepsi de zorlu ve eğlenceli. Ama bütün bunlar, oyuncunun çok uzun olmayan bir sürede kolayca bitirilebileceği gerçekini değiştirmiyor. Öte yandan, oyunu bitirdikten sonra da defalarca oynamak isteyeceksiniz. Sadece çok eğlenceli olduğundan değil. Aynı zamanda bir bölümü hiç görülmeden tam gizlilik içinde bitirdiğinizde size her seferinde yeni ve özel bir silah verilmesi gibi bir güzellik var. Bunların bazıları alet edevat, bazıları ise büyür. Bütün bunlara ek olarak, oyunu bitirmek için oynayabileceğiniz iki ayrı karakter bulunması gibi bir gerçeği de unutmayın.

**Çok çabuk Kırılır Küser, Ninja  
Denen Varlık**

Oyunumuz çok heyecanlı ve etkileyici bir konuya sahip olduğu kadar yaratığı atmosferle de kendini çekici kılmıştır. Techu'da grafik, ses ve genel tasarım adına yapılmış küçük küçük o kadar fazla güzellik var ki sizi tam anlamıyla gaza getirip havaya sokacak. Müzik malesef uzaklığı müziği ama yine de modern bir forma sahip ve tarihi ambiansı fazlasıyla sağlıyor. Benzer şekilde, karakterlerin tasarımı ve grafikler de, PlayStation'ın yapabilecekleri düşünüldüğünde kusursuz gibi bir şey. Bu sayıdıklarım tek başlarına değil, bir bütün olarak bir araya geldiklerinde başarılı bir oyunu tamamılıyorlar. Örnek vermek gerekiyse, arada bir karşınıza çıkan bir yaratık tipi var. Bu yaratık, kahverengi derili, zayıf, çiplak bir çocuğu andırıyor. Bunlar etrafta dolaşıp durmak yerine titreyip bir kukla gibi dans ediyorlar. Eğer birisi sizi görürse, bir kabustan fırlamışçasına, korkunç bir çığlık koparıyor ve ağızından alevler çıkıyor. Tenchu oynayacaksanız, gerçekten son derece tüyler ürpertici bunun gibi duvarlara alısamak istersiniz.

Bütün bunlar oyunumuzun tamamen kusursuz olduğu anlamına gelmiyor. Her ne kadar 3D kameramız hareketlerimize süratle cevap veren çok hızlı bir



Şekilde çalışsa da (özellikle çatılardan eğilip bakarken), standart kamera açısı dövüşlerde biraz cansızıcı oluyor. Ek-randa karakterinizi Tomb Raider'da olduğu gibi arkadan görüyorsunuz ama vurulduğunuzda kamera gözünüzü yerleştiriyor. Bu yüzden özellikle birden fazla rakiple dövüşürken nerede olduğunuzu iyice şaşırıp kontrolü kaybedebiliyorsunuz. Alışmak için epey egzersiz gerekiyor. Öte yandan, her ne kadar bir özür sayılmasa da oyunu güzel oynayıp yapmanız gerekeni yaparsanız bu anlattığım duruma da çok az düşüyorsunuz. Zaten oyunun mantığı da, rakiplerinize eşit şartlarda savaşmak değil. Tam tersi, gizlice ve haince onları arkadan vurmanız üzerine kurulu. Oyunun amacına uygun oynarsanız (yani kallesçe), hiç bir şikayetiniz olmayacak.

**Koşuyorsunuz, Aliyorsunuz...  
Hemen!**

İyi bir oyun denk geldiğinde her zaman dediğim gibi "koşarak gidip

alin”

Bizim elimize geçen, tahmin edersiniz ki uzakdoğu versiyonuydu. Muhtemelen sizinki de böyle olacak zira oyun Amerika ve Avrupa'da henüz yayınlanmamış. Internet'teki dedikodulara bakılırsa bu versiyonlarda bir kaç sürpriz yenilik olacakmış. Bir işinize yaramasa da bilmis olun.

Süper İyilik

Tanrı her zaman ki gibi size kıyak getiriyor ve büyük bir iyilik ediyorum. Da-ha ingilizce versiyonu çıkmamış olan oyunumuzdaki görevleri ve diğer şe-yleri ingilizce olarak açıklayan bir internet adresi vererek veda ediyorum.  
<http://www.phosphors.com/translations/tenchu-trans.html>

Daha fazlası için sitenin ana sayfası olan <http://www.phosphors.com> adresinde güzelce gezinebilirsiniz.



YAZDEH

1000

SYSTEM

SD Senvi

Cüneydos Körkütü ( shadow@young.com.tr )

Activision / Action

Activision  
Blowout

Day 30

LEADER

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANAB

9

LEVEL 10/98



# Sony - Hilekar

## Warhammer: Dark Omen

Bu oyunda hile yapmak için aşağıda verilen kodları anlatıldıkları biçimde uygulayınız.

### Bölüm geçme:

Ana menüde sırasıyla R2, R1, L2, R2, R1, R2 girip "Resume" şıkkını seçin.

### Savaş geçme:

Select tuşuna basın, sonra Deployment ekranında sırasıyla R1, R1, L2, L2, R1, R2 girin ve "Resume" şıkkını seçin.

### Bol para:

Select tuşuna basın, R1, L1, R1, Sağ tuşunu girip "Resume" şıkkını seçin.

### Hızlı silah doldurma:

Select tuşuna basın, sonra Deployment ekranında R2, R1, R2, R1, L2, R1 tuşlarını girin ve "Resume" şıkkını seçin.

### Tüm hileler:

Arabadaki yedek kitabı seçin. Bu durumda Select tuşuna basılı tutarak R1, L1, L2, R2 tuşlarını girin.

## Battlestations

Bu oyunda tek kişilik görevleri oynarken bölüm geçebilmek için şu hileyi uygulayın:

L1+L2+R1+R2+Select tuşlarına aynı anda basılı tutun, sonra da Start+X tuşlarına aynı anda basın.

## Frogger 3D

Bu oyunda sınırsız hak alabilmek için önce oyunu dondurun, sonra şu kodu girin: Sağ, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, X

Tüm seviyelerde oynayabilmek içinse yine oyunu dondurup şu kodları kullanın: Sağ, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, R1, L1, R1, L1, O

## Gran Turismo

Bu oyunda ilgili çok istek aldım, fakat hilerini bulmak henüz mümkün olmadı. Yardımcı olması ümidiyle bulduğum iki küçük ipucunu size iletiyorum:

### Kolay para:

Bu oyunda bol parayı kolayca kazanmanın yolu Cup ya da Challenge yanlışına birden fazla defa katılıp kazanmak. Bu fazla zor olmayacağından ve ödül arabaları satarak bir süre sonra hesabınızı krediyle doldurabilirsiniz.

### En hızlı araç:

Oyunda alabileceğiniz en güçlü araba Nissan R33 Skyline GTR V-Spec. Tüm upgradelerle donatıldığı zaman ise gücü 941 beygire ulaşıyor! Akılınızda bulunsun.

## Incredible Hulk - Pantheon Saga

Bu oyunun bölüm kodları şunlar:

LEVEL 1 - 10C80B7C7C

LEVEL 2 - 10C82E5E54

LEVEL 3 - 80D82E206E

LEVEL 4 - 00D02702BA

## Mortal Kombat 4

Bu oyunda şu yöntem uygulayarak hile menüsüne ulaşabilirsiniz. Öncelikle iki kişilik bir oyun başlatın, sonra Kombat Ko-de olarak "302 213" girin. Dövüşten çıkış ana menüye dönün. Burada "vs enabled" şıkkını seçilmeye hazır hale getirin, sonra Block ve Run tuşlarını hile menüsü belirleme dek, yanı yaklaşık on saniye kadar basılı tutun. Buradan Fatalities 1 ve 2, Stage Fatalities, Endings şıkklarını aktif hale getirebilirsiniz.

## Vigilante 8

Bu oyunda ölümsüz olabilmenin yöntemi çok basit. Önce Game Status ekranına gidelin ve herhangi bir karakteri seçip "O" tuşuna basarak Password ekranına ulaşın. Burada şu kodu Password olarak girin, "I WILL NOT DIE". Oyuna geri döndüğünüzde ölümsüz olacaksınız. Aynı yöntemle aşağıdaki diğer kodları da kullanabilirsiniz.

Düşük yerçekimi: REDUCE GRAVITY

Multiplayer modunda aynı araçları kullanabilmek: SAME CHARACTER

Gizli araçlar: W M N N W L H T S C U C L H

Gizli seviyeler: W M N N W L H T S C U C L H

Düşmanlar olmadan oynayabilmek: GO SIGHTSEEING

Tüm ara sahneleri seyretemek: SEE ALL MOVIES

Expert zorluk seviyesi: HARDEST OF ALL

Süper güçlü füzeler: DEADLY MISSILE

Dev lastikler: MONSTER WHEELS

## One

Oyunda aşağıda verilen kodları Password ekranında girmeniz yeterlidir:

Bölüm seçebilme: HEVYFEET

Tüm silahlar: MAXPOWER

Seviye kodları:

2 - DIYGIXRA

3 - KCSVJTB

4 - RWLKLPC

5 - YQFZMLTC

6 - FLZNOHLD

## Tombal

Bu oyunda ekstra silahlara kavuşabilmek için şu yöntem uygulayın: Önce yeni bir oyun başlatın, oyun yüklenirken ekranda dans eden minik domuzcuklar belirecektir. Tam bu esnada R1 ve Select tuşunu basılı tutarak sırasıyla Sağ, Sol, Aşağı, X, O, Start tuşlarını girin. Yükleme bittiğinde START tuşuna basarak yeni silahlannızı

görebilirsiniz.

Eğer oyun esnasında sağlığınız çok düşerse şunu uygulayın, hemen bir işaret levhasına gidip oyunu kaydedin, sonra Start tuşuna basıp tekrar az önce kaydettiğiniz dosyayı yükleyin, sağlığınız düzeltmiş olarak oyuna döneceksiniz.



## Crime Killer

Aşağıda verilen bölüm kodlarını Password ekranından girip istediğiniz bölüm oynayabilirsiniz:

O=Circle, I=Square, /V=Triangle, X=X

Enter all of these level codes at the Password screen.

The Break In: O, O, Kare, X, Üçgen, O, O, O, O, O

Rapid Response: O, O, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Üçgen, Kare, X

Cult Moves: Üçgen, O, O, O, O, O, O, O, Kare, Üçgen

The Hitnap: Kare, Üçgen, Üçgen, O, Kare, X, X, Üçgen

Family: O, O, O, O, Kare, X, Üçgen, O, O, O

Police Hijack: Kare, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, X

The Rescue: X, X, Üçgen, O, Kare, X, Üçgen, Kare, Üçgen, O

Static: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen

Use of Force: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen

The Deadline: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, O, Kare, Üçgen, Kare

M.E.: X, X, X, Üçgen, O, O, O, Kare, X, X

Freeway Racers: X, X, X, X, Üçgen, O, Kare, X, X, X

Epilogue (FMV): X, Üçgen, O, Kare, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, Üçgen

## Warhawk

Aşağıda bu oyuna ilgili hile kodları ve ne işe yaradıkları bulunmaktadır:

Sınırsız cephe ve ölümsüzlük: O, O, O, X, Üçgen, X, X

Thor modu (ekstra silahlar): Kare, O, Kare,

Kari modu (ekstra silahlar): Üçgen, Üçgen, Üçgen

Ara sahneler: X, Üçgen, O, Üçgen, O, Üçgen

Ara sahneler: Üçgen, X, O, O, X, Üçgen, Kare



# Ayın Albümleri



## Son Dakika

**A**rtık Level'in ilklerde imza atmasına alıştiniz. İşte herkesten önce Sepultura'nın son albümü "Against" Hammer Müzik tarafından 6 Ekim 1998'de satışa sunulacak. Ve şu an Hammer'den Haluk (Teşekkürler) sayesinde albüm bilgisayarında. Bu albümü önce kendim, sonra da sizler için dinliyorum. Grubun beyni sayılan Max Cavalera 1996 yılında gruptan ayrılmış ve kendine Soulfly adında yeni bir grup kurmuştur. Max kendi sound'unda hiçbir değişiklik yapmadan yolunda ilerlerken, Sepultura neler yapabileceğini düşünmüştü. Gruba yeni katılan Derrick Green (Lead vokal) haricinde herhangi bir değişiklik yapılmadı. Paulo, Andreas ve tabii Igor. Bu albümde şu ana kadar kullanmadıkları territoriler girmişler ve yaptıkları işte son derece başarılı olmuşlar. Merak edenler için Derrick vokalde (Kendisi de üstlendiği misyonun farkında olduğunu belirtiyor) Max kadar başarılı ve belki de Max bundan daha iyisini yapamazdı. Bundan önceki albümleri Roots'a göre stillerinin epey değiştiği bir gerçek, ama bu adamlar bu işte gerçekten iddialı ve başarılılar. Hiç düşünmeden almak için Sepultura ismi yeterli. Başta Hammer olmak üzere tüm müzik marketlerde. Hammer Müzik Tel: (0216) 248 99 98, faks: (0216) 414 32 92



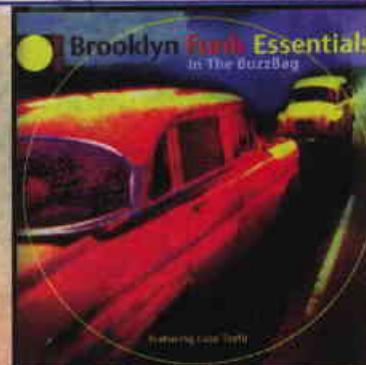
Techno,  
House,  
Rave,  
Jungle,  
Add...

**B**u ay elektro-nik müzik olarak yazabilecek hiçbir şey bulamayacağımından

korktuğum için songüne kadar şansımı denememeye karar verdim. Sonunda şansım yaver gitti ve Acceleration (DJ.AXI) isimli bu albümü yazımı bitirmeme bir hafta kala buldum. Kapak resmi, albüm veya Dj. AXI ismi sizleri şaşırtmasın. Dj. AXI Türk ve albüm kesinlikle Türk yapımı. Dj. AXI bir süre Almanya'da çeşitli Club'larda çalıştıkten sonra Türkiye'ye dönmüş ve Hammer Müzik ile beraber bu albümü yapmaya karar vermişler, çok da iyi yapmışlar. Albüm şu ana kadar birçoğumuzun sadece Türk pop müziğinden tanıdığımız sound'ları (ki bunlar genelde amatörler tarafından yapılan şeylerdir) ve hatta daha iyilerini gerçek bir Dj. 'in elinden sunuyor. Türkiye'de profesyonel anlamdaki ilk çalışma olan Accelaration'ın en önemli, belki de en güzel parçası olan Mehter Beat (Mehter Marşının Remix'i) daha şimdiden büyük klüplerin maçlarında alınmaya başlıdı bile. Albümün bir başka özelliği de fiyatının bu aralar arşive katmak için son derece uygun olması. On iki şarkidan oluşan 50 dakikalık bu albüm için bu paraya gerçekten değer. Albümü [www.hammermuzik.com](http://www.hammermuzik.com) adresindeki Online Shop'dan ya da Akmar 12' den edinebilirsiniz.

## Brooklyn Funk Essentials

**G**eçtiğimiz günlerde düzenlenen İstanbul Caz Festivali ve Fuji Müzik Günleri'ne konuk olarak katılan Brooklyn Funk Essentials'in In The Buzzbag isimli son albümü raflardaki



yerini (Albümden çıkan ilk videoları da İstanbul Twilight aldı ve pek de aynı yerde kalamadı. Grubu tanıyanlar tarafından kısa sürede tüketilen bu albümü ancak girdiğim dördüncü dükkanда bulabildim. Laço Tayfa adlı bir Türk grubıyla ortak olarak gerçekleştirilen çalışma sonucu ortaya çıkan albümde oldukça tanıdık soundlar kullanılmış. Bir şarkının başını dinlerken caz parçası olduğunu düşünüyorsunuz, ama bir süre sonra arkadan "Katibim" çalışmaya başlıyor. Albümde sadece caz değil; funk, hip-hop tarzı şarkılar da mevcut. Bu albümle NewYork ve İstanbul arasında en azından müzik yoluyla bir köprü kurmaya çalışmışlar. Kesinlikle de başarılı olmuşlar. Bu tür müziğe karşı ilgisi olanlar için kesinlikle kaçırılmaması gereken bir albüm. Bunun haricinde klarinet, bağlama gibi geleneksel çalgılarımızın değişik müzik türleri içerisinde kullanılmışından hoşlanabilirsiniz.

# Ayın Kitapları

## Gezegenler Kılavuzu

Patrick Moore

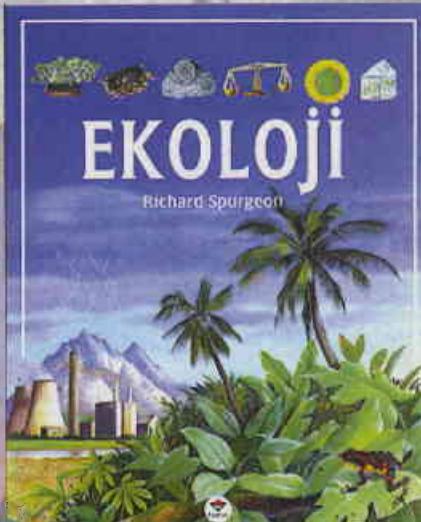


**Gezegenler Kılavuzu -  
Patrick Moore**

Peçek çok insan için bilim ulaşımına zor bir yerdedir. Mesela konu biyoloji ya da nükleer fizik olduğunda hemen akla uzun koridorlarla birbirine bağlanmış laboratuvarlarında büyük bir ciddiyetle çalışan beyaz önlükli bilimadamları, etrafta yığılı korkunç derecede pahali ekipman ve bilgisayarlar, çalışma masalarının üstünü dolduran binlerce sayfalık rapor ve doküman gelir. Burada yılların emeği ve birikimi vardır, devletlerin bile ardından kalkmaka zorlandığı bu tür çalışmaların sıradan bir vatandaşın gözünü korkutması kaçınılmaz olacaktır. Tek başınıza ne denli ilerleyebilir, o koca yükün altından nasıl kalkabilirsiniz ki? İşte bu noktada astronomi kendini diğer bilim dallarından ayırrı, çünkü amatör bir astronomun çalışmak için tüm ihtiyacı olan açık ve bulutsuz bir gece, çok ucuza edinilebilecek bir durbun ya da teleskop ve biraz da sabırdır. Dünyanın dört bir yanındaki geceleri galaksiyle meraklı gözlerle inceleyen amatör-

lerle doludur. Üstelik bu kişilerin elde ettikleri başarılar ve bilime olan katkıları son derece büyktür. Her yıl pek çok yeni gök cismi amatörler tarafından keşfedilir ve kaşiflerin isimleriyle literatüre geçerler, mesela Shoemaker-Levy Kuyrukluıldızı bunun önemli bir örneğidir. Tabii gözlemlemek göge boş boş bakınmak demek değildir, ne gördüğünüzü anlamak gereklidir. Burada ihtiyacınız olan güvenilir bir kılavuz kitabı, Patrick Moore tarafından hazırlanan ve Özlem Özbal tarafından dilimize çevrilen Gezegenler Kılavuzu isimli bu kitap size gereken temel bilgiyi sağlayacak kapasitede. Yeterliliğinin en büyük kanıtı ise ülkemizde TÜBİTAK tarafından yayınlanıyor olması, bu kurumun yayanacak kitapları çok sıkı bir biçimde gözden geçirildiğini ve kriter olarak bilimsel yeterliliği ön planda tuttuğunu belirtmek gereklidir.

yılda bu durum ve gittiği vahim yön iyice ciddiye alırmış oldu, sonuç olarak ekoloji bilimi iyice ön plana çıktı. Nedir ekoloji, ne yapar? Basitçe söylemek gerekirse, ekoloji bu gezegen üzerindeki canlı hayatı her detayıyla inceleyen bilim dalıdır. Dünyamız sayısız tip ve türde canlıya ev sahipliği yapar, bu canlıların birbirleriyle olan ilişkileri ve bu ilişkiler son derece nazik dengeler üzerine kuruludur. Denge bazen bozulabilir, doğa bunu onaracak kapasitededir. Fakat insanın neden olduğu boyutlarda bir bozukluk dünya üzerindeki tüm canlı yaşamının sona ermese sebep olabilir. İşte ekoloji bu dengeleri ve bozuklukları inceler, önlüyor ve onarıcı çözümleri ortaya koymaya çalışır. Açıktan açığa söylemeye bile araştırmalarümüzdeki 10 ile 20 yıl içinde gezegenin ekolojik yapısının tamamen çökebileceği ihtimalini ortaya koyuyor, üstelik bu çok güdü bir ihtimal. Böyle bir felaket sonucunda dünya herhangi bir canının barınamayacağı bir taş parçasına dönüşecektir. Simdiden dünyanın yörünge fotoğraflarında şirin mavi bir bilye değil, kapkara ve düşman bir gezegen görünmektedir, durum aslında o derece vahimdir. İnsan olarak gidebileceğimiz başka bir yer henüz bulunmadığı için yapabileceğimiz tek tey bilinçlenerek bu duruma bir çözüm bulmaktır. Bu kitap işte bu durumu çeşitli deneylerin de yardımıyla, sıkıcı olmaktan uzak bir biçimde okuyucuya anlatmaktadır. Eğer gerçekten çevre umurundaysa bunu bilinçlenip hareketle geerek göstermek zorundasınız, bunu sadece barlarda kafayı çekip yeşilcilik oynayarak yapamazsınız. Çünkü artık tehlike çok yakında, torunlarınızı ya da çocuklarınizi değil, doğrudan sizin tehdit ediyor, unutmamın ağaçları kesip para kazanabilirsiniz, ama o para size temiz hava ve su sağlayamaz. Bu kitapta konuya ilgili tüm temel bilgileri bulacaksınız, dilimize çevirişi Deniz Yurtören tarafından yapılan kitabın yazarı TÜBİTAK.



**Ekoloji -  
Richard Spurgeon**

Gezegenimiz ölüyor, hızla tüketiliyor ve bunun tek sorumlusu da onu acımasızca katleden biz insanızız. Hılcusu başkasına atmayın, bu kontolsüz ve sorumsuz insanlığını içinde var olmanız günahlarımıza paylaşmanıza yeterli. Son otuz

# POSTA KUTUSU

*Kültür Sayfasına olan tepki, artık bizi de aşmış bulunuyor. Eğer bu sayfaları severek okuyorsanız acilen mektup yazmaya başlayın, aksi takdirde kültür sayfalarıyla helalleşin. Büyük ihtimalle bu ay son kez 3 sayfa olarak karşınıza çıkıyor.*



**PS'ı severiz biz.**

**S**evgili Level Çalışanları,

Bu size ilk mektubum ama son olmayacağı kesin. Derginizle tanışmam Temmuz ayında oldu. Daha önce aldığım dergilerde Play Station'a hiç yer verilmemişti. Ama sizin derginizde aradığımı buldum ve level atlayarak Level okumaya başladım. İşte sorularım ve isteklerim:

1. Şikayetçi değilim ama PS sayfalarını artırmamanızla okuyucu sayısının artması doğru orantılı olacaktır.

2. Geçen ay mektup kösesinde PS'le ilgili (Temmuz'da) asılsız sözler atıp tutan Mark Jackson'a benden bir seyler öğrenmesini söylemek zorundayım. Çünkü laflarının yarısı yalan.

4. Cheat kösesinde yinelediginiz Mortal Kombat Mythologies ile MK 4 aynı mı?

6. İlle de CD vermeniz gerekmeyecek. Ama Demo Two CD'si hiç de fena olmaz.

7. Sizce PS Top Ten listesi nasıl olurdu? Bence 1-World Cup 98, 2-NFS 3, 3-NBA 98, 4-Tomb Raider 2, 5-Fighting Force, 6-MK 3, 7-Tekken, 8- MK 4, 9-Resident Evil 2 ve 10-Nuclear Strike.

8. Son olarak da tüm PC oyun listesini ve da bölüm bölüm listeyi yiniumsanzı memnun olurum.

From:Naho-Juggernaut

## Kültür Sayfaların Sorunsal No:1

**S**evgili Level Çalışanları,

Öncelikle sizleri kutlamak istiyorum. Gerçekten harika bir dergi yapmışsınız. Halen olsun. Sizin oyun tanımlarınızı okurken kendimi sıcak bir ortamda buluyorum ve birçok arkadaşım da aynı şeyi düşünüyor. Yani sanki okuyucularını karşılıklı sohbet eder durumuna sokuyorsunuz. Neyse ben sizleri bir kez daha kutlayıp sorularıma geçiyorum.

1. Tanıtımını yaptığınız oyunların toş kombinasyonlarını verseniz nasıl olur? Bence iyi olur, ama siz bilirsiniz tabii ki.

2. Temmuz ayında size yazan ve kültür kösesini kaldırmanız isteyen işsiz arkadaşa ben de katlıyorum. Bence de gereksiz.

3. Herkes biliyor ki bilgisayar devri hızla ilerliyor. Daha 1-2 sene önce 4 MB RAM için çıldırdıydık. Bana şimdi iyi bir sistem önerilebilir misiniz?

4. En iyi 3 Dfx kartı hangisi? Sen ne kullanıyorsun?

5. Derginizin ilk sayısından itibaren simdiye kadar çıkan sayılarını alsam,banana kaç patlar acaba?

7. Tekrar tekrar sizleri kutuyorum. Bi de Allah size sabır versin. Valla işiniz çok zor. Neyse ben siz'i daha fazla oyalamamayağım. Hadi kolay gelsin.

Tolga Teoman-İst.

## LEVEL

1. Şu an sayfa sayımızı veya düzenini veya bir şekilde tipini değiştirmemiz MÜMКÜN DEĞİL. Ama elimizden geldiğince herkese adil davranışmaya çalışıyoruz. PC / PS okuyucularımız arasında 9 / 1 bir oran var, biz de bu oranımızı geldiğince dergi içeriğinde korumaya çalışıyoruz.

2. Peki,

4 Değil. Mythologies, MK4 gibi tek tek dövüş oyunu değil, daha çok Fighting Force'a benziyor.

6. İlle de CD vermemiz gerekiyor, yoksa PC sahipleri bizi boğazlar.

7. PS için bir Top Ten listesi olacak. Ve muhtemelen de öümüzdeki ay çıkacak.

8. İyi de, böyle bir liste kimin işine ne işe yarayacak anlayamadık.

## LEVEL

1. Simülasyon ve strateji türü oyunları elimizden geldiğince tuşları vermeye çalışıyoruz. Amma velakin, bunları yazı içinde değil de bir tablo içinde versen daha iyi olacak kanımcı. İňşallah önumüzdeki ay.

2. Kültür sayfaları hakkında aldığımız tepki büyüyor. Bir okuyucumuz dışında herkes kaldınsın diyor ve korkanım simdiye kadar yaptığımız en büyük hata böyle bir köşe açmaktır. Bir ay daha inatla kültür kösesini sürdürceğiz, ama gelecek ay neler olacak bilemiyorum.

3. Sen kasımdın, iyi bir sistem istemiştin di mi? Al sana iyi sistem : 100 MHz destekleyen bir anakart, en az PII 300 işlemci, 8 MB hafızalı, TV bağlantılı ve 3 boyut hızlandırcı bir ekran kartı (tercihen ASUS), 64 MB RAM, 6 GB Harddisk

(Quantum tavsiye edilir), SB'in yeni PCI ses kartlarından biri (SB Live tercih edilir), bütün bunların üzerine 15 inç monitör, bir Joystick ve bir Printer. Mouse klavye ve kasayı saymıyorum bile. Yani, cüzdanına vedalaş.

4. Ben Diamond Monster I kullanıyorum; ama param olsaydı (genellikle olmaz) Diamond Monster II alırdım.

5. Himm. Sanırım 10 milyon civarında bir şey tutar. Dergiyi arayıp abone servisi konusunu tavsiye ediyorum.

6. Çok çok teşekkür ederiz.

## MMX'mı PII'mı?

**S**evgili Level,

Benim adım Ege. Yaşım 14. Mart ayından beri Level'i severek takip ediyorum. Bu arada kötülük prensi Mengü. Anıl ve 95 kurdı Name'ye selamlar. Benim bilgisayaram 486 Dx2-66, 16 MB EDO RAM'lı ve 270 MB HDD'li bir bilgisayar.

1. Birikmiş paramla bilgisayarmı Pentium 200 MMX ve HDD'imi 2.1 GB mi yapırsam?

2. Pentium II Celeron'la Pentium II 266 arasındaki fark nedir?

3. Derginizdeki bazı oyun gereksinimleriyle başka dergiler arasındaki oyun gereksinimleri farklı oluyor. Örnek 1-Kick Off 98'e Pentium 75 diyorsunuz başka bir dergi 486 Dx2-66 diyor. Örnek 2-Worms2'ye 486 Dx2-66 diyorsunuz başka bir dergi Pentium 133 diyor. Hangisine inanıp oyun alacağım?

4. Klik and Play CD'sinde nasıl oyun yapılabileceğine dair bilgi vermek için Multimedia CD'nizde bir yer ayırmamız dilerim.

5. Klik and Play CD'sinde futbol oyunu yapılabılır mı?

Ege Tezel

## LEVEL

1. Şu zamandan sonra MMX almanın iyi olmaz. Eğer 3Dfx'le beraber kullanısan bir süre idare eder ama eninde sonunda PII alman gerekecektir.

2. PII ile Celeron arasındaki uçurum demen gerekiyordu, çünkü Celeron'arda PII'yi PII yapan L2 Cache bellek yok. Şimdi bu ne demek? Celeron PII'den daha yavaş çalışır, sınırlenirsiniz. Ama fiyat olarak neredeyse PII'nin yansısıdır.

mutlu olabilirsiniz. Eğer paranız varsa PLL alın, yoksa bekleyin, yakında Cache'li Celeron'lar çıkacak. Adı da sanırım Celeron A olacak.

3. Çünkü biz oyunun gerektirdiği minimum sistemi yazıyoruz. Bu sisteme sahip olanlar oyunu oynayabilirler, veya en azından oynadıklarını zannederler ama zevk alamazlar. Bilgisayarınız minimum gereksiminin ne kadar üstünde olursa, oyundan da o kadar çok zevk alırızınız.

4. Ben de, tabii bu işi yıkabileceğim bir kurban bulmam gerekiyor öncelikle.

5. Çooook uğraşman gereklidir ve sonucun Fifa 98'e benzeyeceğini hiç sanmam. Daha çok Emlyn Hughes Soccer'a benzer (evet, C64'deki). Ama menajerlik oyunları yapabiliyorsunuz.

### Sorunsalar Çoğalıyor

**S**evgili Level Çalışanları,

Derginizin birçok sayısını begenerek aldım ve bu süre içinde derginizde birçok değişiklik olduğunu gördüm. Örneğin de sayfa sayısı arttı, kültür köşesi açıldı, Cheat sayfası birken iki oldu, dergi ve CD'nin içeriği daha bir güzelleşti vb...

İşte bu değişimlerden bazıları bana fazlalık gibi geliyor. Biliyorum bu laflarınla size göre tam bir ukalıyorum ama güzel bir bilgisayar dergisinin üç koca sayfalık kültür bölümü olur mu? Hangi gavur bilgisayar dergisinde bu görülmüş? Daha önceki bir sayıda bir arkadaşımızın söyledi gibi, bu kültür bölümünü okumaktansa giderim bir sinema rehberi falan alıp onu okurum. Hem de daha detaylısun.

İkinci söyleyeceğim şey ise PC bölümü ile Konsol bölümünün nerede ise eşit sayıda sayfa kaplaması. Ne biz PC sahipleri bu dergiyi konsol bölümünü okumak için alıyoruz ne de konsol sahipleri bu dergiyi PC bölümünü okumak için alıyorlar. Bence bu dergiyi ikiye bölgüp Level PC ve Level Konsol olarak iki ayrı dergi halinde satarsanız daha karlı olur.

Tüm bunların dışında aynen böyle ilerleyin. İyi şanslar.

Bir Dost

### LEVEL

Kültür sayfalarından kurtulmanız çok yakın, yanı sevinebilirsin. Ama bizim üzüleceğimiz de bilmediğim. Şimdi bakıyorum da keşke hiç başlamasayıdık bu köşeye, bir daha anket yaptığımızda, hepinizin katılmasını isterim. Böylece sonradan ortaya çıkacak sorunlardan da kurtulmuş oluruz.

PC bölümünün Konsolla aynı olduğu hakkında hatalısın. Hem de büyük bir hata. Bu ayaklı dergi bakarsan PC oyun-

ları için 40 sayfa, Konsol için ise 8 sayfa ayırdığımızı göreceksin. Tabii bunlara multimedya ve haber sayfalarını da eklersen, PS sahiplerine ne kadar büyük bir haksızlık ettiğini anlaysın.

### Moral Veren Mektup No:1

**S**evgili Level Çalışanları,

Sizi en içten dileklerimle kutluyorum. Bu size ilk mektubum. Bir dergi ancak bu kadar güzel olabilir. Benim adım Gökhan Ç. Bir PlayStation sahibi olarak derginizin Playstation için açılmış olduğu bölgümü büyütük bir istahla ve zevkle takip ediyorum, ayrıca orijinal ve gerçekten zevkle sevilmis olan Playstation oyunlarını tanıttığınız için teşekkür ederim. Eee, ne de olsa siz Level'siniz. Böyle devam etmeniz dileğiyle. Şimdi Sinan abime soracağım bir iki minik sorum var. Ve tabii ki istekler.

1. Diğer okurlarının da önemle belirttiği bir konu olan Playstation Cheat'lerini genişletilmesini ben de istiyorum.

2. Croc: The Legend of The Gobbos (Playstation) hiç olmasa ölümsüzlük hilesi.

3. Sizden önemle rica ettiğim bir şey de Cumartesi günleri hizmetimize açık olan PC Cheat hattının yanında Playstation hile hattını da eklemeniz. Eğer eklerseniz su garibantı sevindirmiş olurksınız...

4. Biraz ayıp oluyor, devamlı rica, devamlı rica... ama son bir istek daha. Eğer mümkünse ki sizin gibi kaliteli bir dergi için hiç bir şey imkansız değildir, Playstation oyunlarını tanıtmaktan ziyade 2 ayda bir, 3 ayda bir Demo CD'sini vermenizi diliyorum.

Eğer bütün isteklerim biraz abartılıysa kaale almayıabılırsınız. Ben sizin bu hanelizde seviyorum.

Sağlıklı kalan. Kalitenizden sakın ama sakın ödünlü vermeyin.

Gökhan

### LEVEL

1. Keşke yerimiz olsa. Kültür sayfalarının yakın zamanda postalayacağımıza göre yanım sayfa daha açabilirim sanıyorum.

2. Sana diyeceğim şudur ki : NO Cheat At No Pain.

3. Zaten Cheat hattı sadece PC için değil ki. Eğer ararsan ve PS sahibiym dersen, gerekli hürmeti gösteririz yanı.

4. Demo CD'si için sponsor arıyoruz, çünkü PS için demo CD'si hazırlamak, PC için hazırlamaktan çok daha zor.

5. Senin beşinci sorun yok. Şaşırama, ters takla atma. Bunu ben kendimden ekledim, hem sana hem de diğer okuyuculara birkaç kelime söylemek istiyorum. Bir kere, isteklerinizin kaale alınmaması gibi bir şey kesinlikle mümkün değil. Sağdece, imkanlarınızın kısıtlı olması yüzünden

den gerçekleştiyor. Öyle istekler geliyor ki, bunların bazılarını gerçekleştirmek düşünce ve mantık sınırlarını dahi zorluyor (BKZ: Ayın okuyucu incisi). Siz herhalde bizi plazalarda çalışan, ise özel şoförün kullandığı Mercedes'yle gidip gelen insanlar zannediyorsunuz. Ama değiliz. Mesela ben her gün Pendik'ten Levent'e İETT ile gelip gidiyorum, günde 4 saatim yollarda harçanıyor ama yine de 14000 okuyucunun en azından büyük bir coğulluguun sevdigi bir dergi hazırlamanın verdiği mutlulukla ayakta kalmayı başayan ve işimi de çok seviyorum. İsteklerinizin neden yerine getirilmmediğini, daha doğrusu getirilemediğini düşünüp bizi yargılarken lütfen bunu da hesaba katın. Sanırım kendimi fazlaıyla acındırdım, ama gerçekler böyle ve bunları bilmek de sizin hakkınız.

### Adventure Sever Bir Okur,

**S**evgili Level Çalışanları,

Hepinize sevgiler, selamlar. Benim 2 adet sorum var.

1. İlk sorum Byzantine ile ilgili. Bu oyunda simülasyondaki tahta kaptıracak mı? Sebebine gelince: Derginizden harfi harfine takip ediyorum, önce camideki mihrabin sağındaki tahta kaplamaları, sonra da vaaz kürsüsünü Homer ile tarattıyorum. Halici dükkanında yapmam gerekenleri yapıyorum ve Ayasofya'daki Arapça yazıları da Scan ettikten sonra üniversiteye gidiyorum. Homer'i Şerife'ye vermeden önce kontrol ediyorum Scan ettiğim 4 nesne de kayıth. Homer'i Şerife'ye veriyorum. Gerekli yüklemeleri yapıyorum ve sanal gözlüğü takıyorum. Simülasyon başlıyor. Aaaaa! O da ne? Mihrabin sağında Scan ettiğim tahta kaplamalar yok, öteki üç nesne var. Hadi tekrar geriye camiye gidiyorum. Bu sefer de Homer aynı yeri Scan etmiyorum. İşte bu yüzden takıldım kaldım. Aman derdime bir çare.

2. Bu sorum ise Black Dahlia ile ilgili. Oyunu yükliyorum. Başlat menüsüne tıkladığım zaman karşımı şöyledir bir yazı çıkmıyor ve oyuna giremiyorum. Error. Unsupported Directdraw Rgb format (8 bits). Rgb Masks 000000ff, 000000000000ff.....

Niye, neden, niçin? Makinem mi yoksa ben mi eksigim? Oooof, oooof.

Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.

Saygıları  
Hayrettin

### LEVEL

1. Byzantine'i ben yazmış idim, o yüzden nerede hata yaptığını biliyorum. Senin taradığın o kaplamaları, simülasyonda eksik olan yerlerin üzerinde kullan-

man gerekiyor. O tahta kaplamaların orada olmaması çok normal, çünkü senin tamir etmen gerekiyor.

**2.** Sorun büyük ihtimalle ekran kartından kaynaklanıyor. Önce Direct X'yi yeniden yükle, eğer sorun çözülmemezse ekran kartının sürücülerini sil ve tekrar yükle. Yine de olmazsa ekran kartını en az 2 MB'lık yeni bir tanesiyle değiştirmen gerekebilir.

### Hız ve Sürat Ölümcul Olabilir....

**S**evgili Level Çalışanları,

Bu size ilk mektubum. Derginizi üç aydır okuyorum ve başarılı çizgintiden öden vermediğiniz sürece okumaya devam edeceğim. Ben bir Playstation sahibiyim ve diğer PS'ci arkadaşlar gibi sizden öncelikli olarak demo CD'si vermemi istiyorum. İçerisinde Tekken 3 de olursa beni çok mesut etmiş olursunuz (Fatih arkadaşımızın Ağustos sayısında bahsettiği bedava Demo CD formunu göndereli 5 ay oldu. Yukarıdaki satırlarda geçen isteğim ondanndır.). Sizden birkaç isteğim ve bir de sorum var.

**1.** NFS 3'te oyun yüklenirken takılıyor ve baslamıyor. Fifa 98'de oyun başladığtan 10-15 saniye sonra 1-2 saniyelik takılma oluyor. Sizce bunun sebebi Laser merceği mi yoksa CD'den mi kaynaklıyor? (Mercek temizleyici CD almanız gerekiyor mı?)

**2.** PS hileleri sayfamızı double yapabilir misiniz?

**3.** Bana iyi bir motor yarışı tavsiye edebilir misiniz?

**4.** Cheat hattından PS hileleri öğrenebileceğimiz gün ıufukta görünüyor mu?

**5.** Sizden NFS 3 posteri isteyecektim. Leb demeden leblebiyi anladınız vallahı.

**6.** No Cheat, No Pain, bu sözü tuttum.

Emre Konuralp-Düzce

### LEVEL

**1.** Oyun normal bir şekilde başladığına göre, sorunun merceği kaynaklama ihtimali çok yüksek. Temizleme CD'si kullanmanız gerekiyor gibi geldi bana, ama benim PS hakkında bilgiim, bir böbügüñ, modüler aritmetik hakkında bildiklerinden daha fazla olmadığından yanılıyordu da olabiliriz.

**2.** No More Pages: No Pain.

**3.** Dabii: Road Rash 3D.

**4.** Bence siz o ıufuk gözünüzden kaçırınız, hatta karaya ayak bile bastınız da farkında değilsiniz. Arayıp öğrenin istediginiz hileyi.

**5.** Dabii ki, dedim ya yukarıdan zembille iniyor dergi. Yukarıdaki dostlaronız sagolsun sizin isteklerinizi de siz

daha düşünürken öğrenmiş oluyoruz. Arkamız sağlam, karnımız tok çok teşekkür.

**6.** Benden daha fazla tutamazsin.

### .... ama bu hayatı en büyük zevklerden birisi olduğu da kesin.

**S**evgili Level Çalışanları,

Derginiz çok iyi, sayfa düzeni, CD'leriñ her şey muhteşem. Anlatımlarınız da çok iyi. Fakat kültür sayfalarınız çok yer kaplıyor. Ama yine de derginiz muhteşem. Bu kadar yağ yeterse sorularıma gelciyorum.

**1.** Ben daha yeni bilgisayar sahibi oldum ve bu işi daha öğrenme sahfasındayım. Size bunu gözönünde bulundurarak strateji oyunu tavsiye etmenizi istiyorum.

**2.** Age Of Empires II ne zaman geliyor ve bilgisayarının özellikleri ne olmak?

Çok selamlar ve sevgiler

X-Bear

### LEVEL

**1.** Herşeye en başından başla o zaman. Command & Conquer'ı al. Dune 2'yi al diyecektim, demedim. Neden demedim, çünkü yeni çıktı, grafiklerini görünce eskisini hemen çöpe atmak isteyeceksin.

**2.** BKZ. haberlerdeki GELİYORLAR kösesi.

### Yapıcı Eleştiri İyidir, Kan Falan Yapar

**S**elam Dostlar,

Bu size kaçinci mektubum, bilemiyorum. Sanırım 4 oluyor. Daha öncekilerin hiçbirini yayımlanmamış. Özellikle son mektubunda yayımlanmanız değil, bana cevap yazmanız dilemiştirmi, olmadı, iyimser düşündür ve mektupların size ulaşamamış olabileceğini varsayıp bu mektubuma geçiyorum.

Ben bu mektupda da öncekilerde yaptığım şeyin aynısını yapıcıam. Problemlerime gözümüz aramak yerine sizi bazı konularda eleştireceğim. Eleştiri derken, yükseliş değil, yapıcı eleştiriler. Zaten benim bunu yapmanın nedeni tüm diğer Level dostları gibi bu dergiyi daha iyi yerlerde görmek istedigimdir. Ve ben de surf bunun için belirli bir zamanımı, oturup bu mektubu yazarak geçiriyorsam, sizde bu eleştirilere kulak verip bizi dikte almanız gerektiğini düşünüyorum, sizin bunu yapacağınızı inanıyorum.

Önceki şu Posta Kutusu için. Bu

mektup kösesi oldukça güzel düşünülmüş ve başarıyla gerçekleştirilmiş. Ancak bu başarıyla gerçekleştirilmiş yerine "kusursuz" sözcüğünü kullanmak isterdim. Peki neden "kusursuz"? Çünkü ben Level'in "kusursuz"'u gerçeklestirebileceğine inanıyorum ve Level'dan en iyisini bekliyorum. Posta kutusunun en önemli eksigi ise hasası. Yani ben Sinan abiye mektup yollarken, onunla sohbet etmek, bir konuya tartışmak ve varsa bazı problemlerimin çözümünü öğrenebilmek için yolluyorum ashında. Ve şayet mektup yayınlanırsa kısa ve gecisçi nitelikte cevaplar verilmesini istemiyorum. Arkadaşımın birisi Prof Dr. Mahmut Davulcuoglu'nun köşesi değil ki sorunu sor, cevabını al bitti. Umarım beni anlamışınızdır.

Dergide yazılım, donanım ürünlerini tanıtmıyor, çok güzel, her ay ortalama 7-8 sayfa PS'e yer ayıriyorsunuz. Ben bir PC sahibi olarak bu sayfalardan hiçbirine ihtiyaç duymuyorum ancak artık yüksek rakamlara ulaşmış PlayStation sahipleri açısından son derece faydalı olduğu için saygı duyuyorum. Fakat bence şu kültür-müzik-sanat sayfaları çok gereksiz. Çünkü bu sayfalar PC ile ilgilenen (ya da PS) bir kimseyin işine yaramaz (genelde), bu sayfalarla yakından ilgilenen kişi de sırf bu sayfalar için Level okumaz. Bu sayfaları PS'e ayırsanız bile çok daha iyi olur. Ama benim size önerim bunların yerine Posta Kutusu'nun sayfa sayısını çoğaltmanız.

Poster olayı süper olmuş. Size şu posteri verin, bunu verin demiyorum. Zaten sizin biz okurlar için en iyi hizmeti vermek için çalışacağınızı eminim. Daha fazla başınızı ağrıtma istemiyorum. Umarım bunu yayınlarsınız. Yayınlamazsanız cevap gönderin yaa! Son olarak okurlarım böyle güzel, böyle kaliteli bir dergi sunmayı başarıran tüm Level çalışanlarını tebrik ediyorum. Bir dahaki mektubumda görüşürüz.

Onur Yağmur 'Sunshine' Sarı

### LEVEL

Gerçekten güzel bir mektuptu, teşekkür ederim. Sanırım diğer mektupların ya postada kayboldu, ya da elime ulaşmadan elendi. Üzgünüm. Eleştirilerine gelince, kültür sayfasının bir ayağı çukurda zaten, simdiden başımız sağolsun. Ama, tekrar söyleyorum, kültür sayfasını çok seviyorduk ve kaldırmak çok koyacak bize. Yine de bizim için okuyucunun sözü son sözdür.

Mektup kösesindeki kısa cevaplara gelince, yerimizin ne kadar dar olduğunu söyleye söyleye dillimde tüy bitti. O yüzden, elimden geldiğince kısa ama işe yarayacak cevaplar vermeye çalışıyorum. Ben de isterim her okuyucuya muhabbet koymayı, ama senin de hak

vereceğin üzere bu mümkün değil. Bu ay posta kutusunu 6 sayfa yaptığımız halde (ki bu sadece bu aylık bir şey) yine de gelen mektupların yarısını bile yayınlayamadık. Yayınlanmayan mektuplar mutlaka okunuyor, bundan şüpheniz olmasın. Ve en azından mektup gönderme zahmetinde bulunanların isimlerini yayımlamamız gerektiğini düşünüyorum. Yayınlanmayan ve sağ salım elimize geçen mektup ve faksların sahiblerini posta kutusunun köşesinde bulabilirsiniz (kendilerini değil canımla, sadece isimlerini!!!!).

Olumlu eleştirilerin için de sağol, biz elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyoruz ve bizi anlayıp takdir eden okuyucularımızdan gelen mektuplarımıza dört elle sarılmamızı sağlıyor. Başka insanları mutlu ettiğimizi bilmek, işte bizi ayakta tutan en büyük güç bu.

### Cevap Hakkı Doğar ve Ölür

**S**elam Sana Blaxis Abi....

İlk önce derginizi uzun bir zamandır okuduğumu belirtiyim. Bu benim ilk mektubum, ayrıca (benim gözlemlediğime göre) Bolu'dan yazılan ilk mektup. Eğer yayınlarınız eh işte oldukça sevinirim. Derginizi daha önce 97'nin sonlarına doğru almıştım. Açıkça söyleyeyim, o zaman hiç beğenmemisti. Fakat daha sonra karmaşık kuşa kaçılı, 80 sayfalık bir dergi olarak çıkan Level'i kaçırdım, büyük ayıp ederdim. Beni Level almayı iten en büyük etken ondaki değişim ve ilerleme ruhudur.

Evet şimdi geçelim eleştirilerime:

1. Bu eleştiriler size değil bazı arkadaşlara. Sevgili İrem, ne biçim laflar onlar öyle, kendini siyasetçi mi zannetin ne yaptın, yoksa Mark Jackson arkadaşla kan davan mı var? Hele son sözlerin benim kanımı oldukça kuvvetlendirdi. Şaka bir yana mektup bütümüne bir göz atarsınız, her ay şiddetle yazılmış misilleme mektubu görebilirsiniz. Ben açıkçası böyle mektupların yayımlanmasını istemiyorum. Sevgili İrem, Mark Jackson'a "Hadi bunu da cevapla da görelim" derken ne demek istiyorsun acaba? Verdiğit cevap için Blaxis abi sana teşekkür ediyorum, ama bu mektubu yayımlamasıydı daha iyi olurdu.

2. Ben çok detaylı bilgi isteyen birisiyim. Bu yüzden Level CD bölümünde, CD'deki oyunları kısaca tanıtmak, oyunların şirketlerini ve sistem gerekliliklerini yazarsanız oldukça sevinirim. Ama şirketi yazarken de (geliştiren veya üreten-piyasaya süren) şeklinde yazarsanız deminkinden daha çok sevinirim. Longbow 2 (geliştiren Jane's, piyasaya süren Electronic Arts) buna bir örnektir. Bu kadar laftan sonra, benim bu konuya merakımı anlamışsınız herhalde.

3. Level karnesinden bahsedecektim ki, karmaşık müthiş bir Level karnesi çıktı. Teşekkürler Level.

4. (Eylül ayında Orkun'un da belirttiği gibi) Ben İngilizce terim ve sözükleme karşıyorum. Burası Türkiye. Orkun'u tebrik ederim ama Orkun karşı olduğu İngilizce bazı terimleri belirtirken yabancı lakaplardan bahsetmemiştir. Ben bunlara da karşıyorum. Güzelim Türkçe'miz bize mahsun mahsun bakarken niçin inadına İngilizce'ye kaçıyoruz arkadaşlar.

5. Bence "Grease" adlı filmi tanıtmak sek (sansür) kelimesini kullanmaz yanlış olmuş. Bu kelime bence anlamını bilmeyenler için tehlike arzediyor. Bir düşün senize bir ufaklık Level'i alıyor, eve geliyor ve bu kelimeyi görüyor, annesine soruyor, bu kelimenin anlamı nedir diye. İşte o anda annenin durumunu, Level'in, annesinin akında bıraktığı izlenimi bir düşününsize.

6. Gerçekten MIB ve bazı oyuncuları tanıtmak "lokomotif" gibi bir giriş yapmışınız. Oyunu anlatmak ise sadece sayfanın yarısı kalmış.

7. Şimdiye kadar kimse belirtmedi ama bence en büyük sayfa ziyancı FRP sayfaları yapıyor. "Ayn" sayfaları bence dergiyi tamamlıyor. Ne demişler fazla bilgi göz çıkarmaz.

Ve şimdi de sorular:

1. Tekken 3'ün PC sürümü var mı? Varsa Tekken 3 mü, Mortal Kombat 4 mü?

2. PC'min özellikleri: P-133, 1 GB Hdd, 24 MB RAM, 24x CD sürücü, 2 MB S3 Virge. Geçen günlerde Mortal Kombat 4'ün kutusuzunu, yanı sahnesini (üzüllerken belirttim) aldım. Ana menüyü açıyorum, hiçbir tuş işe yaramıyor. Ben bir şey yapamadığım için PC oyunu kendi kendine başlatıyorum. Tabii benim dövüşüm de bir güzel pataklamıyor. Dövüşü listesinin başında "Kai" olduğu için oyuna onunla başlıyorum. Yani işler işe yaramadığı için dövüşü de seçemiyorum. Oyun bilgisayarı da (satın aldığım yerde) fistık gibi çalışıyor.

Ayrıca bilgisayarcının PC'sinin benimkinden daha iyi olduğu belirtiyim..... Aynen PC'nin ve klavyenin markaları ayrı, ondan olmasın? Klavyem ise Q klavye. Lütfen yardım edin, bu süper oyunu oynamamazsam ölürtüm yoksa.

Yeşil Bolu'dan sevgilerle

Yasin Başaran

### LEVEL

1. Nasreddin Hoca misali bir cevap olacak belki ama, sen de haklısan Yasin. O mektuba verdığım cevapta anlayacağın gibi, kesinlikle okuyucular arasında sürtüşme çıkartmak niyetinde değilim. Sadece bir mektupta bir fikir söyleydiye, aksi fikri savunan bir mektubun da yayınlanma hakkının olduğunu düşünüyorum. Ama tartışma ilerleyebilir diye, altın makası elimin altında bir yerde bulunduruyorum.

2. Hmm, iyi fikir aslında. Bundan sonra yapmakta fayda görüyorum.

3. Nasıl ama güzel olmuş dimi, eski karne ne zamandır gözümé batıyordu zaten.

4. Neden? Çünkü bazı terimlerin Türkçe karşılığını değil kullanmak, bulmak bile çok zor. Örnek olarak, Windows Türkçe'si çok mu iyi? "Devingen aygit sorunu" veya "Bu işlem oturumunu kapatacaktır" deyince olaylar çok mu anlaşılır oluyor? Mesela Overclocking'in yerine başka bir Türkçe karşılık bulunabilir mi? Diyelim ki "İşlemci saat hızını artırma" gibi bir karşılık bulduk (aslında hıç fena da değil han!), kaç kişi anlar bunu? İşte bu sebeplerden dolayı bazen istemeden de olsa İngilizce'ye sağlamak zorunda kalıyoruz. Ve bilgisayar Türkçe'si sağlam temellere dayandırılınca kadar maalesef İngilizce dilimizle sizmaya devam edeceek.

5. Yine haklısan. Sanırım yazılımı kontrol ederken daha fazla dikkat etmemiz gerekecek. Bu hatadan dolayı herkesten özür diliyoruz.

6. Çünkü bazı oyuncular açıklıklarda geziyenlerde öte yazacak pek az şey bulunuyor. Bazen yazanın ruh halinden, bazen de oyununlığından kaynaklanıyor ama, gerekmedikçe uzun uzadıya geyik yapmamaya çalışıyoruz. Tabii geyiklerden oluşan bir dergide çalışmamızın bu olayda etkisi büyük.

7. İşte benim adamım. Her ne kadar kültür sayfalarda destek çikan üçüncü kişi olduğum için, geri kalan üç yüz kişinin ağırlığı altında ezmeye mahkum olsan(sak) da, yine de çok sağol. FRP köşesine ise henüz senin haricinde tepki gelmediğinden, o konu kalyor.

Ve şimdi yanıtlarına geçiyoruz:

1. Maalesef Tekken serisinin PC'de çıkışına dair hiçbir işaret yok. Gerçek gerek de yok, çünkü Mortal Kombat 4 de en az Tekken serisi kadar güzel.

2. Alla alla, galiba sorunun klavyeden kaynaklanıyor. Ama Q klavye olması bir sorun yaratmaz, ben de Q klavye kullanıyorum (F klavyede ismimi yazmadam 10 dakika sürüyor da) ve oyun tıkır tıkır çalışıyor. Bir arkadaşının klavyesini al ve bilgisayarına bağla, bakalım

çalışacak mı? Eğer çalışırsa klavyeni at çöpe.

### Beyler, efendil olun, aramızda bir hanım var..

**S**evgili Level,

Derginizin yeni okuyucularındanım. Çünkü bilgisayarla ilişkim henüz bir buçuk ay önce başladı. Posta kutusundaki bir yazıya "Eğer bayan bir okuyucumuzdan mektup gelirse, onu da yayınlarınız mutlaka" şeklinde bir cümle katmışsınız. Ben buna güvenip, bu mektubu yayınlayacağınızı umuyorum. İşte sorular:

1. Tomb Raider II'yi yeni aldım, ama su helikopterle Çin seddine inilen oyunda yani ilk oyunda mutlaka takılıyorum ve bir türlü oynayamıyorum. Ayrıca verdığınız hileyi de kullandım, hiçbir işe yaramadı. Oyunda nereden gitmeliyim? Anladığım kadariyla yukarıya çıkmam lazımlı, ama çıkamıyorum. Hopla, zipla, hep rampa gibi o tümseklerden gerisin geriye kayıyorum. Yardım edin!

2. Diablo'da kiliseden (Butcher'in bulunduğu yerden) başka bir yer var mı? Belki henüz fazla oynayamadığımın asla kilise bölümtünü geçemiyorum. En azından bir ögreneyim dedim. Cevaplar siz sevinirim.

Estra Ulaş / İSTANBUL

### LEVEL

Ooo, hoşgeldiniz. İkinci bir bayan okuyucumuzun olduğunu bilmek ne güzel, artık yazdıklarımıza daha çok dikkat ederiz herhalde. Aslında sırıf mektubun yayılmasını diye kendine kız ismi uyduuran bir ullanık olduğunu düşünüyoruz (arkadaşların arasındaki lakanım Paranoja'dır da...) ama Tomb Raider'in ilk bölümünün en başında takılmış olman bu kuşkumu giderdi. Neys...

1. Şimdi, o rampalardan (sanırım üç taneydi) teker teker ziplaman lazım. Daha sonra karşısındaki dar yoldan karşıya, oradan da yukarıdaki bölüme atlayacaksın. Burada çıkışlığın kadar yukarıda çıktıktan sonra soldaki duvarın ortasındaki geçitten gecerek (yne ziplayıp tutunman lazım) yoluna devam edebilir veya sağ tarafta ve epey uzaktaki beyaz bloyu almak için geldiğin yoldan gerisin geri düşmeyi riske edebilrsin. Karar senin.

2. Diablo'nun sadece ilk beş bölümü kılıscede geçiyor. Daha derinlere indikçe mekanlar oldukça değişiyor.

### Playstation mı, CD mı?

**S**evgili Level atlancıları (o ne ya?) BLX)

Bu size ikinci mektubum, ama bu mektubu yazmaktan neredeyse vazgeçtiğim. Çünkü geçen ay gönderdiğim derginizde görmek bir yana, sordugum sorulara cevap bile bulamadım. Ama ben bunu anlayışla karşıladım ve bu mektubumu yayınlayacağınızı umarak mektup yazmaya karar verdim.

1. Dergide PS oyunları tanıtmayı olumlu bulduğumu geçen mektubumda belirtmiştim. Ama PS sayfalarını artırmanız çok iyi olacaktır.

2. Ille de CD vermenize gerek yok. CD vermek yerine PS sayfalarını ya da dergi sayfa sayısını arttırın.

3. Verdığınız posterler çok güzel ve devamının gelmesini diliyorum.

5. PS sahibi olduğum için kendimi şanslı sayıyorum ve NFS3, MK4, Final Fantasy 7 gibi oyunları PC kullanıcılardan önce oynamaya fırsatı bulmamı sağlayan PS'ye destek vermenizi istiyorum.

6. PS için Top 10 listesi istemiştim, ama siz sanki bana inat Sega Saturn listesi yayınladınız. Listeyi bekliyorum.

7. Yayınladığınız hileler çok işimize yaradı. Size minnettarım. Derginiz çok güzel ve bu nedenle gelecek ayı dört gözle bekliyorum.

8. Adidas Power Soccer'i tanıtmayı iyı olur.

9. PS için menajerlik oyunu var mı?

Nahit Turhan

### LEVEL

Gördüğün gibi ümitlerin yersiz çıkmadı. Umarım mutlusundur.

1. Daha önceki mektuplardan birinde söylediğim gibi, şu andaki sayfalar arasındaki denge çok iyi. PS sayfalarının azaltılmasını isteyen bazı okuyucularımızın isteğini yerine getiremeyeceğimiz gibi, PS sayfalarını da artırmayı düşünmüyorum. Henüz.

2. Hoho, bu isteğinle kendine oldukça büyük bir düşman kitlesi kazandığına emin olabilirsin. Adresini yazmadığımı şükretmelisin.

3. Çok daha iyillerinin geleceğine emin olabilirsin.

5. Zaten destek olmuyor muyuz? Türkiye'de PS oyunları açıklayan, veya en fazla yer ayıran bilgisayar dergisi olduğumuza göre, PS'yi desteklemediğimizi söyleyemezsin.

6. Kasım'dan itibaren olacak gibime gellyor. Eğer olmazsa gelin beni dövün.

7. Teşekkür.

8. O biraz eski değil mi ya? Biz Fifa 99'u bekliyoruz dört gözle, ama hala bir haber yok.

9. Taze taze çıktı bir tane menajerlik amcası. Adını da Premier Manager 98 koyduk. PC'deki kuzeninden çok daha sevimli olduğunu söyleyebilirim.

### Mektup kısa ve öz olsun, canımı yesin...

**M**erhaba Sevgili Level Dergisi Çalışanları,

1. Önce senden özür dileyeceğim. Ağustos ayında başlığı okumadan senden Cheat'cikler istemiştim. Umarım afedersin.

2. Benim kartım S3 Virge GX/DX/PCL. 3Dfx midir, değil midir (4 MB)?

3. NFS3'ü nereden bulabilirim?

4. Siz de sayfalarınızı kardeş derginiz CHIP gibi çoğaltmayı düşünür müsünüz?

5. The King of Fighters 98'i nereden bulabilirim?

Sezal Kaya / Diyarbakır

### LEVEL

1. Özür dilemen gerekmek, insanlar hala inatla Cheat istemeye devam ediyorlar. Bazıları Cheat isteklerini eleştirelerin arasına itina ile gizliyorlar, tabii hemen Altın Makas devreye giriyor ve itina ile kesiliyor o sorular.

2. Simdi bir konuya açılığa kavuştuğum. 3Dfx bir kart markası değil, bir şirket. Bu şirketin ürettiği 3 boyut hızlandırıcı İşlemciler (Voodoo, Voodoo II) 3 boyut hızlandırıcı ekran kartı üreten birçok şirket tarafından kullanılıyor. Bunların arasında en yaygın olanları ise Diamond Monster, Diamond Monster II, Righteous ve Orchid gibi şirketler. Eğer üç boyutlu oyunlarla fazla hasır neşir oluyorsan, bu kartlardan mutlaka ama mutlaka bir tane edinmen lazım. Soruna gelince, evet, S3 Virge'ın içinde üç boyut hızlandırıcı vardır, ama hayır, bu kesinlikle Voodoo değildir. S3 Virge'ın kaliteli olanları (70 dolar ve üstü fiyatta satılanlar) bir yere kadar 3 boyut hızlandırıcı görevi görürler, ama bunlar da illa ki Voodoo isteyen oylarda hiçbir işe yaramıyor.

3. Aral İthalat'tan veya anlaşmalı olukları herhangi bir bilgisayarcıdan bulabilirsin.

4. Düşünürüz, düşünürüz ve daha çok düşünürüz, ama yapamayız. Çünkü bunun için şu andakının en az ikinci elemanı, emek, reklam gereklidir ve şu an-

daki imkanlarımızla buna henüz hazır değiliz.

5. PC için bulamazsan, ama PS için İstanbul'daki bilgisayarcıları telefonla arayıp sorman gereklidir. Dergimizdeki reklamlardan yararlanabilirsiniz.

### Küfür mü ediyosun, adam mı seçiyosun?

**M**erhabalar,

Ben Oğuz, Sakın heveslenmeyin, dillerleri gibi "Abicim derginiz kirkbeşbüçük (?) sayıdan beri takip ediyorum da, derginiz sanatsal da, kültürel de, bi de sofisssstik de, yok eart da, hatta curtta..." muhabbetine girmiyorum. Tam aksine tenkitlen başıham !!! Neden bu sizden çektiğim yaa (bakın başladım bile) ! Hadi anadık, full oyun tanıtan bir dergi çikartıyorsunuz. Eee, ne alemi var da gidip bir de CD veriyorsunuz? Zaten dergiyi okuyup ardından sınıftaki beleşçilere göstermek yığınla zaman alıyor, işin yoksa eve gelince bi de CD'yle uğras. Tamam, onları anladık diyelim. Tam okulların açılacağı, öğretmenlerin camimiza okuyacağı ayda utanmadan bi de "Dreams" in tam sürümünü vermek nesi oluyor? "Neyse ki şu kazık rüzgar sörfü bölümünü geçemedim de kurtuldum" diyem de bakıyorum gelecek ay (yani bu ay) oyunun ikinci CD'sini ve de açıklamasını vermek gibi çok kötü düşüncelere kapılmışsınız (aslında bunlar hep senin başının altından çıkıyor Sinan abicim, ama ne yazık ki kuru editörün yanında yaşı yazar da yanyor). Neyse eğer yazımı yayınlarsanız sizi affederim (çok merhametliyim de mi?). Hazır gaza gelmişken su sorulardan önce bir iki kişiye daha bulaşayım. Hilekar abicim bu Mortal Kombat'ın şifrelerinde mi bi yamukluk var, yoksa bende mi? Şifre menüsü güzel güzel açlıyo da, "yukarı+HP" yapmaktan klavyenin tuşları götü (bi dakk'a bi dakkaaaa, Cheat isteme kokusu mu alıyorum ne ? - BLX), bizim adamda hala bi icraat yok, ne iş? Ayrıca merak ediyorum da sizin yazar amcalar Starcraft oynadıkları ve de yazı yazmaya çalışıkları zamanların dışında hiç birbirlerinin yazılara bakıyorlar mı? Yok hanı "Tomba"yi yazan arkadaş "Heart of Darkness" ve "Commandos" gibi oyunlara bile tam puan verilmemiğini görmüs olsayı belki içinde çalıştığı derginin puanlamaları on üzerinden yaptığını anlırdı. İşte sorularım (Hele şükür - BLX).

1. Command & Conquer'i bitirip de

(yaklaşık 2-3 sene önce) oyunun sonunda "yakında" çıkacağı söylenen Tiberian Sun isimli oyunu o zaman bu zamandan sormadığım bilgisayarçı kalmadı. Tam oyunun varlığından timidimi kestiğim sırada ne göreyim? Level'in Multimedia CD'sinde (vine) "Pek yakında" geliyor diyen ufak bir tanıtım. İyi hoş da "pek yakın zaman" geçti gitti hala ses seda yok. Şu noktada Westwood şirketinin tüm çalışanlarının hayatları senin elinde Sinan abicim, bi zahmet su CD'nin ne zaman geleceğini söyle de hem garibanları kurtarmış, hem de elimi kana bulamamış engellemiş oluer.

2. Trident SVGA (söylemesi ayıp 1 MB) ekran kartım var ve de bu kart EA Sports'un Windows'dan çalışan tüm oyunlarında ekranın bir köşesine zoom edip kalyor, ama ne ilginç ki Shareware'larda sorun çıkartmıyor. Acep kartı kasadan postalamaktan başka bir çare var mı?

3. HP'lerin modası geçti diyorlar, bana Photoenhance özelliği olan doğru düzgün bir inkjet "bilgiyazar" önerilebilir misin? Bana kalsa daha yazıcam ama sonra yazımı yayımlamayı bırakın, arkamdan "getti bir rulo faks kağıdı" diye söylevez. O yüzden belki bilmiyonuzdur diye bir iki Cheat gönderiyorum, sevindirik olabilirsiniz.

Asabi Çocuk Oğuz.

### LEVEL

Valla ne desem? Faksin o kadar uzundu ki, yazmaktan parmak kası yaptırm. Gelgelelim, kirpmaya da gönülüm razi olmadı (Altın Makas tetikte), aşağılarken övme teknigin hoşuma gitti. Sorularını da cevaplamaktan başka diyecek birşeyim kalmadı.

1. Tiberian Sun, 98'in son ceyreğinde geliyor. Ne zaman olduğunu tam olarak bileyemiyorum ama büyük ihtimalle yılbaşı furyasına yetişir gibi geliyor.

2. O kart ununu elemiş, eleği de çaktırmadan masanın yanındaki duvara asmış bence. Altın Küre'me söyle bir baktım da sana en yakın zamanda adam gibi, 4 MB RAM'ı olan bir kart gözüküyor.

3. HP'lerin modasının geçtiğini söyleyen arkadaş şurunu yitirmiş. Ben kafamı nereye çevirsem HP görüyorum. Eğer illaki başka Inkjet isterim diyorsan, Canon veya Lexmark alabilirsin, ama ben yine de HP diyorum.

Bir ayı daha devirdik. Eğer önungüdeki aya sağ kalırsam (hic zannetmiyorum ya) tekrar görüşmek ümidiyle, hoşçakalın.

Yigit (Kyle Kılıç) Kılıç, İsmail Onur, Mert Kantacı, Aşkin Altıg, Kemal Coşgun, Alper İlhan, Buğra "Hugo" Çetin (bctin@ges.net.tr), Aybars Akakinci, Emre Ekinci (emre@hotmail.com), Ersin, İsmail O. Dolar, Tankut Erkan, Mehmet Çelik, Said Atasever, Serkan Özdemrah, Erdem Özkar, Müslüm Erkmen, Orkun Ateş, Ömer "PoW" Altundağ, Nubar Terziyan, Oğuzcan Şehiraltı, Hüseyin Gürsoy, Yusuf Sağlamoğlu, Ata Gür, Andaç Vaaner, Sanyerli Zeki, Özcan (Antalya), Semih Başaran, Mehmet Albun, Yahya NoSoyadı, Gürbey Uzun, Goblin "katır" Mustafa, Faruk (the Blood), Uğur (the Heretic), Ramirez Poyraz Tat, Serkan Yapıcı, Berat, Kerem Kangal, Cem Akkartal, Gökhan E."FI Racer", Çağın Kazimoğlu, "Dark Storm" Bilgehan Yıldız, Hüseyin Döngül, Cemal Kızıldağ, İsmail Güler, Doruk Hoşver, Yiğit Kılıç, Mustafa Çağatay, Çetin Genç, M. İhsan Başara, Fahri Gök, Akin Benli, Rifat Emrah, Serkan Vatansever, Serkan Özku, Candyman, Can "Maldini" Karavus, Ömer "Overmars" Kuş, Özhan "Beckham" Kuş, Kürsat Özden, Saner, Kadir, Kaan, Ayhan Uçak ve Mert Çankay. Hepinize dergimize gösterdiğiniz ilgi için teşekkür ediyoruz.

### AYIN OKUYUCU İNCİSİ:

*Bu ayki incimiz de bir okuyucu mektubundan alınma. Mektubun kalan kısmı ve isim çıkarıldıktan sonra ilgi çekici kalan kısmını yayınlıyoruz.*

.....

*Ve lütfen derginizle birlikte verdığınız CD'de 3Dfx gerektiren oyunları vermeyin. Veya derginizle birlikte bir 3Dfx kartı da verin, daha iyi olur.....*